**Визитная карточка сетевого проекта « Игры нашего двора»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **АВТОР(Ы) ПРОЕКТА** | | | | |
| **ФИО, место работы, должность** | | | Рощина Любовь Евгеньевна,  МОУ ДО ЦДТ «Витязь»,  педагог-организатор  Девиз: « И в час досуга можно расти,  Если разумно его провести!» | |
| **ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА** | | | | |
| **Название проекта** | | | «Игры нашего двора» | |
| **Цель проекта** | | | Повысить уровень знаний об играх, развивать познавательную активность  -создание благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха. | |
| **Предметная область** | | | Литература, физкультура, технология. | |
| **Межпредметные связи** | | |  | |
| **Категория участников** | | | Младшие школьники, родители. | |
| **Продолжительность проекта** | | | Краткосрочные | |
| **Типология проекта** | | |  | |
| **Сервисы проекта** | | |  | |
| **Сайт проекта** | | |  | |
| **Символика проекта** | | |  | |
| **ОСНОВА ПРОЕКТА** | | | | |
| **Образовательные стандарты, рабочие программы** | | | | |
|  | | | | |
| **Планируемые результаты** | | | | |
| Умение работать в группе, научатся создавать буклет-памятка с играми, научатся сами проводить игры, | | | | |
| **Направляющие вопросы** | | | | |
| **Основополагающий вопрос** | | Что делает человека счастливым? | | |
| **Проблемные(й) вопрос(ы)** | | Вся наша жизнь игра? | | |
| **Частные вопросы** | | **Формы представления продуктов деятельности** | | |
| 1.В какие игры играли родители?  2.В какие игры играют дети сегодня? 3.В какие игры играли бабушки и дедушки?  Какие игра понравится всем? (ярмарка, выбор лучшей игры) | | 1. В виде презентации, беседа. 2. Беседа 3. Презентация, проигрывание игр. | | |
| **ЭТАПЫ ПРОЕКТА** | | | | |
| **Название этапа/сроки** | **Педагог** | | | **Участники** |
| Подготовительный ( 1 неделя) | **Предварительный этап**. Регистрация, знакомство с темой проекта, обсуждение плана работы над проектом, проигрывание игр. Подготовить дидактический материал, | | | Родители, дети получают информацию о проекте знакомятся с условиями участия. |
| Основной( 2 недели) | Выявить первоночальные знания и умения . Координировать работу. Проигрывание игр. | | | Родители, дети проигрывают в разные игры. Продумываю какие игры войдут в буклет. |
| Заключительный ( 1 неделя) | Определяется дата совместного мероприятия детей и родителей. Создание продукта (буклеты.)  Награждение участников дипломами, благодарственными письмами. | | | Родители, дети заполняют анкету, |
|  |  | | |  |
|  |  | | |  |
|  |  | | |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ПЛАН ОЦЕНИВАНИЯ** | | | |
| **До работы над проектом** | **В ходе реализации проекта** | | **После завершения работы над проектом** |
| Опрос | Наблюдение | | Создание буклета.  Анкета |
| **Описание процедур оценивания:**  Опрос позволяет выявить откуда узнал о проекте, что ждет от проекта?  В ходе реализации проекта координатор наблюдает за выполнением пректа в каждой группе. После завершения работы над проектом родители и дети заполняют анкету, с помощью анкеты проводится рефлексия. В конце проекта подводятся итоги. | | | |
| **РЕСУРСЫ** | | | |
| **Технологическое оборудование** | | Фотоаппарат, компьютер, | |
| **Программное обеспечение** | |  | |
| **Прочее оборудование, принадлежности** | |  | |
| **Печатные материалы** | | Буклет для детей с разными играми. | |
| **Интернет-ресурсы** | |  | |
| **Другие ресурсы** | |  | |

**Краткая аннотация:**

 Исследовательский проект "Игры нашего двора" предназначен для учащихся г. Ярославля. Этот проект увлекает детей в мир игры. Во время проекта ребята познакомятся с видами разных игр. В школьном возрасте весьма актуальным является игра. Через игру создаются благоприятные условия для адаптации ребенка в школьной среде. Именно игра помогает избежать трудностей в адаптационный период. Исследовательский проект может быть реализован в рамках предмета «Технология». Тематика данного проекта соответствует возрасту учащихся. Работая в проекте, дети получают возможность приобрести знания и умения, необходимые человеку 21 века как: коммуникативные умения, любознательность, развитие мышления, сотрудничество.