

ОТЧЕТ № 3
о реализации общественно значимого проекта
с «01» апреля 2020г. по «30» июня 2020г. (II квартал 2020 года)
«КОЛЬЦО ЖИЗНИ: ОТ УСТЬЯ К ИСТОКАМ»

01.04.2020г. - 30.06.2020г. (II квартал 2020 года)

Договор о предоставлении гранта № 415/7 от «19» декабря 2019г.

II. АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ № 3

**I. Общие сведения о содержании аналитического отчета за период с 1
апреля 2020г. по 30 июня 2020 г.**

Аналитический отчет о реализации грантового проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам" за период 01.04.2020 - 30.06.2020 гг. осуществляется в соответствии с перечнем ключевых контрольных точек проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам", отражённых в Дорожной карте проекта для третьего этапа его реализации (см. *таблица 1, этап III*). Отметим, что второй и третий этапы проекта осуществлялись в самый разгар пандемии, строгой изоляции людей, паралича всякой деятельности. По этой причине были отменены некоторые мероприятия проекта, например, освоение игр серебряными волонтерами на площадках коллективного просмотра вебинаров - в Народных университетах, библиотеках, школах. Отменены были командировки по городам РБ для посещения детских домов.

Таблица 1.

Дорожная карта проекта " Кольцо жизни: от устья к истокам"

Год, число, месяц реализации мероприятия	Этапы. Контрольные точки
Этап 1 (4 ноября - 31 декабря 2019 г.)	
2019, 04.11-30.11	Организация и проведение информационно-рекламной кампании для привлечения серебряных волонтеров, пенсионеров и педагогов детских домов РБ к участию в проекте "Кольцо жизни: от устья к истокам"

2019, 04.11.-- 31.12.	Разработка вебинарного курса для онлайн-обучения пенсионеров, серебряных волонтеров и педагогов детских домов РБ
2019, 01.12.- 31.12	Аренда вебинарной площадки. Разработка анкеты и Google-формы для регистрации участников проекта
ЭТАП II (1 ЯНВАРЯ - 31 МАРТА 2020 г.)	
2020, 01.01. - 31.01 .	Продолжение пиар-кампании. Регистрация участников проекта , обработка данных анкетирования.
2020, 03.02.- 31.03.	Онлайн-обучение инновационным игровым технологиям участников проекта по следующей тематике:
03.02., 13.00. - 15.00. час.	Вебинар № 1. Вся жизнь – игра! Игровые технологии и игропедагогика как основа индивидуального развития длиною в жизнь. Ч. 1.
11.02., 13.00. - 15.00. час.	Вебинар № 2. Вся жизнь – игра! Игровые технологии и игропедагогика как основа индивидуального развития длиною в жизнь. Ч. 2 (игротека «Дети мира»).
17.02., 13.00. - 15.00. час.	Вебинар № 3. Анализ предлагаемых на образовательном рынке игр. Как досоздать и пересоздать игру под себя.
25.02.,13.00. - 15.00. час.	Вебинар № 4. Организация модульного мобильного образовательного пространства, Говорящие стены и умный пол.
02.03., 13.00. - 15.00. час.	Вебинар № 5. Квесты как игры с продолжением.
10.03., 13.00.- 15.00. час.	Вебинар № 6. Ментальная и интеллект-карта – инструменты самообразования XXI века.
16.03., 13.00.- 15.00. час	Вебинар № 7. Креативатор» - тренажер креативного мышления
23.03.,13.00.- 15.00.час.	Вебинар № 8. Компетентностное поле личности и компетентностное меню – взгляд в настоящее. Проект-занятие как ответ на вызовы XXI века.
ЭТАП III (1 АПРЕЛЯ - 30 ИЮНЯ 2020 Г.)	
2020, 01.04.-30.04.	Выполнение итоговой работы по материалам вебинарного курса.
2020, 01.04.- 30.04.	Online- и offline-консультирование слушателей курсов при выполнении итоговых работ

2020, 30.06.	01.05.-	Внедрение инновационных технологий и инструментов волонтерами проекта в подшефных детских домах
2020, 30.06.	01.05.-	Консультирование серебряных волонтеров и педагогов детских домов по вопросам обучения детей-сирот развивающим играм нового поколения
Этап IV (1 июля -31 августа 2010 г.)		
2020, .	01.07. -	Подведение итогов проекта. Сертифицирование и награждение серебряных волонтеров и детей-сирот, успешно освоивших инновационные игровые технологии
2020, 31.08	01.08.-	Оформление аналитического и финансового отчетов по итогам реализации проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам".
2020, далее	31.08. и	Организация постпроектной деятельности внутри и вне детских домов (организации дополнительного, семейного, инклюзивного образования)

На третьем этапе реализации проекта (начало - 1 апреля 2020 г., окончание - 30 июня 2020 г.) было запланировано четыре мероприятия:

1. Выполнение итоговой работы по материалам вебинарного курса.
2. Online- и offline-консультирование слушателей курсов при выполнении итоговых работ.
3. Внедрение инновационных технологий и инструментов волонтерами проекта в подшефных детских домах.
4. Консультирование серебряных волонтеров и педагогов детских домов по вопросам обучения детей-сирот развивающим играм нового поколения.

Представим результаты реализации проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам" по запланированным на отчетный период мероприятиям.

II. Анализ мероприятий, связанных с реализацией первого мероприятия третьего этапа реализации проекта "Выполнение участниками проекта итоговой работы по материалам вебинарного курса".

1. Организация выполнения участниками проекта итоговых работ. При организации выполнения итоговой аттестационной работы нами были учтены а) возраст основного контингента участников проекта (пожилые люди), б) специфика профессиональной деятельности части участников проекта (педагоги детских домов) и в) особые обстоятельства карантина - отсутствие возможности контактного взаимодействия, совпавшее с реализацией третьего этапа проекта. Учитывая названные обстоятельства, слушателям было предложено на выбор три варианта итоговых заданий. Вариант 1 итоговой работы предполагал прослушивание всего вебинарного курса и освоение 1-2 игр серии "Дети мира". При выполнении этих требований слушатель мог рассчитывать на получение Сертификата слушателя курса "Игровые технологии и игропедагогика".

Для получения Сертификата игропедагога необходимо было выбрать 2 любых

задания из представленного списка заданий, выполнить их и прислать отчет в электронном виде. Приведём перечень заданий, представленный слушателям:

Задачи для участников курса по итоговой аттестации

1. Провести саморефлексию одним из представленных на курсе способов и разработать план самоактуализации.

2. Создать ментальную карту на интересующую тему (профессиональную или иную, но обязательно связанную с самообразованием, образованием или детьми) или создать ментальную карту прослушанного курса и полученной от него пользы.

3. Внедрить 2 игры из числа представленных на курсе и прислать фото- или видеоотчет и текстовое резюме.

4. Рассмотреть в отношении себя 5 из 28 иллюзий: описать, где они встречаются в Вашей жизни и как Вы им противостоите.

5. Внедрить "Креативатор" и прислать резюме внедрения (любую из частей "Креативатора").

6. Придумать, как использовать в игровых целях коробку от обуви или втулку от туалетной бумаги.

7. Пройти самим или с детьми/коллегами по тропинкам "Лукоморья" и прислать карту "Лукоморья" (по материалам 8-го вебинара).

Каждый участник выбирает для себя 2 из 7 предложенных задач и решает их.

Для получения Сертификата игротехнолога **ДОПОЛНИТЕЛЬНО** к данным задачам **ДО 01.07.2020 г. необходимо было** разработать и представить свои системные игры или игрушки.

По всем вопросам слушатели могли обращаться в Оргкомитет проекта по мейлу: Мазунова Лидия Константиновна lkmazunova@mail.ru и Кудрявцева Екатерина Львовна ekoudrjajtseva@yahoo.de

Или по тел.:8-965-652-60-40 (Мазунова Л.К.)

Таким образом, слушатели могли выбрать и выполнить задания с учётом своего потенциала, индивидуальных возможностей и уровня притязаний. Электронная и телефонная связь с экспертами проекта давала возможность слушателям получить консультацию и справку по любому вопросу и в любое время.

2. Процедура проведения итоговой аттестации слушателей вебинарного курса - участников проекта. Проведение итоговой аттестации планировалось в течение одного месяца - апреля, сразу по окончании прослушивания вебинарного курса (последний вебинар состоялся 23 марта 2020 г.). Однако этот процесс затянулся, и сроки приёма итоговых работ были продлены до июля месяца, включительно.

Как проходила экспертиза итоговых работ? Слушатели выбирали по две задачи из представленного выше перечня задач, решали их и присылали результаты в виде текстового, фото- и видеоотчёта на экспертизу. В течение суток каждая работа слушателей рассматривались двумя экспертами - Е.Л. Кудрявцевой и Л.К. Мазуновой. Решения обоих экспертов согласовывались в электронной переписке и

выносилось общее решение о качестве работы и возможности её сертифицирования. Работы, не отвечающие требованиям, с рекомендациями экспертов по устранению недостатков, отсылалось слушателям для коррекции. Слушатели устраняли недостатки и повторно посылали свой отчет экспертам. Покажем алгоритм работы экспертов для варианта, когда работа выполнена безупречно на примере итогового отчета слушателя Зиновьевой Ж.В.

Апробация игры «СТОП КОРОНАВИРУС» (текстовый отчет Зиновьевой Ж.В.)

В игру играли с детьми с особенностями в развитии подготовительной к школе группы, на индивидуальном занятии со специалистом. Как раз попали в тему недели «Безопасность» и накануне объявленной самоизоляции в целях профилактики распространения коронавирусной инфекции.

1. Побеседовали с детьми о правилах поведения во время периода, если ты заболел.
2. Вспомнили, что случилось с героями в разных сказках, когда они не соблюдали правила личной гигиены и правила поведения на улице, природе;
 - Иванушка попил сырой грязной воды и превратился в козленка (Сестрица Алёнушка и братец Иванушка);
 - Цапли объелись лягушками и у них заболели животы (Телефон);
 - Мальчик не умывался, от него сбежала вся одежда, игрушки (Мойдодыр);
 - Бабушка не убиралась и не мыла посуду, в доме завелись пауки и посуда ушла (Федорино горе).

3. Прочитали и обсудили сказку «Зачем надо мыть руки? Маленький гном».

<https://rused.ru/irk-mdou119/wp-content/uploads/sites/60/2019/01/сказки.pdf>

4. Поиграли в игру «СТОП КОРОНАВИРУС»- варианты игры придумывали сами опираясь на информацию плаката «Корона- вирус - дело каждого!» (тогда еще не было игры АНТИ- КОРОНА –мемори):

- рассматривали картинки и объясняли ее содержание (если дети затруднялись, я комментировала).

**Фото-отчёт Зиновьевой Ж.В. по внедрению игры "Анти-корона-мемори"*
«STOP КОРОНАВИРУС»**



- «сортировка», из всего набора карточек один игрок выбирал карточки, что лучше делать, а другой - чего желательно не делать;
- играли в противоположности (подбирали парные картинки).



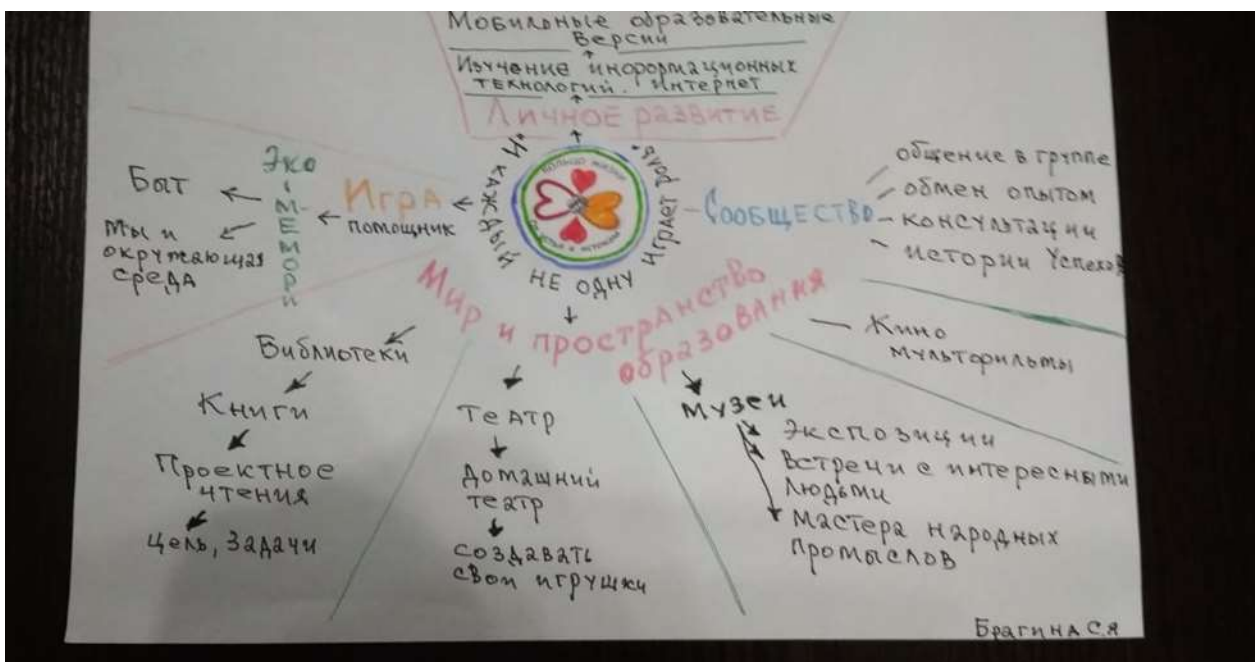
*Игра "Анти-корона-мемори" была разработана экспертом команды проекта Екатериной Львовной Кудрявцевой специально для обучения детей правилам поведения во время карантина. Зиновьева Ж.В. внедрила эту игру и дети дали ей название **«STOP КОРОНАВИРУС!»**



Закрепили встречу совместным девизом: «Надо чаще руки мыть, чтобы вирус победить».

За внедрение игры "STOP КОРОНАВИРУС!" среди детей с особенностями в развитии слушательница получила Сертификат игропедагога.

Участница проекта Брагина С.Я. выбрала в качестве итогового задания разработку интеллект-карты и внедрение игры "Пиктограф". Светлана Явдатовна проявила упорство в освоении технологии разработки интеллект-карты: дважды пришлось переделывать исходный вариант карты, пока она не приобрела законченный вид (скриншот ниже). Зато она владеет теперь эффективным инструментом планирования в деталях любого сложного дела и важных аспектов собственной жизни



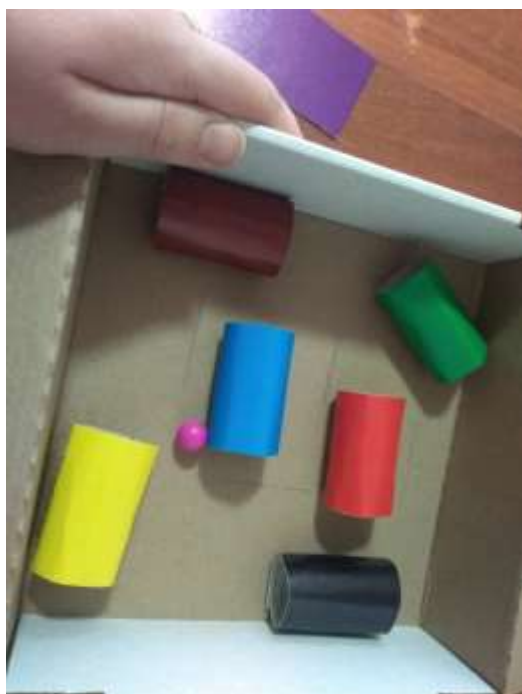
3. **Анализ итоговых работ, присланных на экспертизу и удостоенных сертификата.** Большинство слушателей выбрали для итоговой аттестации в качестве первого задания изготовление игры из обувной коробки или втулок от туалетной бумаги. Чего только не придумали бабушки со своими внуками и педагоги детских домов со своими воспитанниками из этого бросового материала!

Среди присланных шедевров:

- "Викушкин домик" (авторы - Брагина Светлана Явдатовна и внучка Вика),
- "Лабиринт" (Исмаилова Ирина Мажитовна, Петровский ДД),
- игра "Футбол" (Филатова Антонина Михайловна);
- из обувной коробки - игра "Футбол" под руководством педагога Петровского ДД Филатовой Антонины Михайловны),
- игра "Эмофон" (авторы - пенсионерка из г. Ишимбая Носова Людмила Васильевна и её внук).



Дети Петровского ДД под руководством педагога Исмаиловой Ирины Мажитовна придумали игру с использованием обувной коробки и втулок от туалетной бумаги (см. фото ниже).



Мудрая бабуля Носова Людмила Васильевна смастерила вместе с внуком из туалетных втулок интересную игру для развития эмоциональной культуры ребёнка "Эмофон". Моменты игры зафиксированы в её фото-отчёте (см. ниже).



К сожалению, невозможно разместить в отчете все интересные творческие работы, поэтому перечислим лишь названия работ, за которые их исполнители получили сертификаты. Это ментальные карты по разной тематике: "Лукоморье", "Вычисление площади треугольника", "Шагаем с РДШ'а", "Как помочь детям в воспитании внуков?", "Самообразование педагога" и много др.; это освоенные и применённые технологии самоанализа и саморазвития "Октализ" и "Креативатор" с огромным набором самых разнообразных методик; это множество игр из серии "Дети мира", внедрённых в семьях, детских домах и среди друзей: "Эко-мемори",

"Профессии-помощники", "Пиктограф", "Азбучные истины", "Буквы в предметах", "СТОП КОРОНАВИРУС" "Тяни-толкай", "Новые крестики-нолики", "Пойми меня", друдлы, "Замок метких", "Речедром", "Хоббидром", "Кубидром" и другие.

III. Online- и offline-консультирование слушателей курсов при выполнении итоговых работ.

Внесём сразу поправку в формулировку этого мероприятия: возможность offline-консультирования в обозначенные сроки - 01.04. -30.04.2020 г. сразу же отпала в связи с введением режима карантина и строгой самоизоляции всех граждан. Доступ в детские дома, школы, народные университеты, библиотеки, где собиравались пенсионеры для участия в онлайн-вебинарах, был закрыт и таковым остаётся до сих пор. Поэтому, начиная с 23 марта с.г. и по сей день всё взаимодействие с участниками проекта осуществляется исключительно в онлайн-режиме.

Однако ещё в августе 2019 г., задолго до карантина, была начата на площадке Народного ун-та третьего возраста регулярная, еженедельная offline- работа по освоению игр игротки "Дети мира" с серебряными волонтерами г. Уфы. Удалось нам также до карантина посетить несколько городов РБ - Нефтекамск, Бирск и Благовещенск, а также популяризировать инновационные модульные игры упомянутой серии среди посетителей крупных массовых мероприятий, например, Финансового семейного фестиваля (октябрь 2019 г.) Уфимского Международного образовательного салона (ноябрь 2019 г.) и др.

Учитывая сложившуюся ситуацию с коронавирусом, основные задачи удалённого взаимодействия экспертов с участниками проекта заключались, во-первых, в постоянном их мотивировании, напоминании, что полученные на вебинарах методики, технологии и инновационные игры являются прекрасным средством саморазвития, наполнения свободного времени полезными развивающими занятиями, укрепляющими семейные отношения. И вторая задача состояла в оказании методической помощи при освоении игр и игровых технологий. Приведём посты, размещённые в группе проекта "Кольцо жизни", а также рассылаемые во все 15 детских домов Республики.

*Пост в группе "Кольцо жизни:
от устья к истокам"
от 17.04.2020 г.*

Дорогая Светлана Николаевна!
Дорогие педагоги и воспитатели!

Низкий вам поклон за Вашу БЛАГО-РОДную (родящую благо для детей, попавших в Ваш светлый дом) деятельность! Это чудо, когда дети вновь становятся детьми, естественными, увлечёнными, радостными, а значит счастливыми . И это чудо мы видим на ваших фотоснимках. И к этому чуду причастны вы! В зеркале своих детей и сами по себе - вы прекрасны! Проект продолжается. ждём от вас новых открытий с помощью наших игр и игротренингов. Они открывают путь вам и вашим детям в образование длиною в жизнь - в светлый мир знаний, творчества и

самосозидания.

Успехов вам на этом пути!



*С уважением,
команда проекта "Кольцо жизни"*

*Пост в группе "Кольцо жизни:
от устья к истокам"
от 28.04.2020 г.*

Уважаемые участники проекта "Кольцо жизни!"
очень радуют ваши результаты и фото-отчёты. Большая просьба: подписывайте свои фотографии, указывайте город, организацию. группа должна знать своих героев!

*С уважением,
команда проекта "Кольцо жизни:
от устья к истокам"*

*Пост в группе "Кольцо жизни:
от устья к истокам"
от 03.05.2020г.*

Уважаемые участники проекта!

Надеемся, что вы ваши родные в добром здравии.

Уверены, что вас окружают родные, рядом дети и внуки. Используйте эту полосу времени для интересного развивающего досуга с нашими играми, делитесь в группе своими достижениями. Ждём от вас сообщений!

С уважением, оргкомитет проекта

Экспертное заключение по итоговой работе педагога Бахчевой Марины Александровны (Петровский ДД), 10 мая, воскресенье, 2020, 11:08:33

Уважаемая Марина Александровна!

Благодарим Вас за присланные работы.

Ниже наше экспертное заключение:

Игра описана методически грамотно. А вот фото в профиль подходит для играющего ребёнка, а он у Вас не играет. Такое фото не показывает настрой, эмоции, душу играющего ребёнка, скорее наоборот - скрывает детскую индивидуальность. Нет лица — нет индивидуальных желаний, стремлений, эмоций! А ведь именно это должна пробуждать игра. Без этого игра — не есть игра!

В ментальной карте то же самое замечание - много всего прекрасного, но нет Вашего индивидуального лица, нет эмоций, нет элементарной проработки каждого из указанных желаний. Полагаем, что как педагог Вы согласитесь с нами и включите важные элементы в свои взаимоотношения с детьми, чтобы пробудить в них эти проявления. Желаем успехов и ждём Ваши работы!

Команда проекта «Кольцо жизни»

Повторная рецензия по итоговой работе Бахчевой Марины Александровны, 12 мая 2020 г.

Уважаемая Марина Александровна!

Поздравляем Вас с получением Сертификата игропедагога!

Надеемся, что Вы подготовите и своих ребятшек для транслирования игр игротехи «Дети мира» другим детям. Они будут Вашими верными помощниками, и это прибавит им и Вам жизненной уверенности!

Ждём фото от всей команды педагогов Петровского детского дома!

Вы — Молодцы, догнали по кол-ву сертификатов Кумертауский детский дом. Но у них в команде сертифицированных педагогов под номером 1 стоит руководитель учреждения — отличный, вдохновляющий пример!

С уважением,

Лидия Мазунова

lkmazunova@mail.ru

Обращение к руководителям всех 15 детских домов Республики Башкортостан, 14 мая 2020 г.

Уважаемые руководители детских домов!

На вас лежит большая ответственность — вдохновить **личным примером** свой коллектив педагогов и воспитателей воспользоваться уникальной возможностью поднять свой профессиональный уровень и уровень педагогического состава вверенного Вам детского учреждения.

Мы постарались и продолжаем создавать для вас благоприятные условия для этого — доставили во все детские дома уникальный образовательный курс по инновационным игровым технологиям (он до сих пор в свободном доступе для всех), вручили безвозмездно каждому детскому дому комплект игр — продукты интеллектуального труда ученых и практиков 37 стран мира, а также дали педагогам четкие задания для внедрения этих технологий в жизнь детей. И мы вправе ожидать всплеска живого интереса к проделанной нами титанической работе.

Посылаем вам таблицу-экран, отражающую результаты вашей отдачи от вложенного нами труда и финансов Главы Республики за истекшее время с 23 марта по 14 мая 2020 г.

До окончания проекта есть ещё время, чтобы воспользоваться помощью наших экспертов и освоить все подаренные игры. Мы ждём имена детей, которые способны показать мастер-класс освоенной ребёнком игры другим детям. Дети тоже могут получить детский сертификат игротренера. Разве это не увлекательная перспектива для каждого воспитателя — подготовить такого ребёнка! Но для этого надо прежде всего самому педагогу стать сертифицированным игропрактиком, а еще выше — игротехнологом. Пока у нас нет ни одного игротехнолога, но есть 13 игропедагогов! К сожалению, все они из 2-х учреждений — Кумертауского и Петровского детских домов, один игропедагог — в Стерлитамакском детском доме.

Надеемся, что через два месяца, к окончанию проекта, нам будет чем отчитаться перед Главой РБ, а главное — перед детьми, для которых мы волей судьбы стали матерями-отцами.

С уважением,

Команда проекта Главы Республики РБ

«Кольцо жизни: от устья к истокам»

Пост в группе "Кольцо жизни:

от устья к истокам"

от 17.05.2020г.

Петровский детский дом бьёт рекорды - девятый педагог прислал на экспертизу замечательные работы своих детей! А разве другим участникам проекта не хочется порадовать своих внуков играми и наградами?

Ждём Ваши работы!

С уважением,

команда проекта "Кольцо жизни:

от устья к истокам"

*Рецензия на аттестационную работу воспитателя Петровского детского дома
Файзуллиной Айгуль Абдрахимовны, 18 мая 2020 г.*

Уважаемая Айгуль Абдрахимовна!

Ваша итоговая работа рассмотрена. Далее экспертное заключение нашего уважаемого эксперта Екатерины Львовны Кудрявцевой:

1. Игра, проводимая за партами (на парт-дистанции) педагогом - это не игра, а очередное занятие с *обязанностью к выполнению очередного задания*. Дети именно так на нее и реагируют. Игра включает в себя игровое пространство - **открытость, свободу, уют, равноправие**.

2. Оптимально *передать рассказ о правилах и выбор модуля ученикам*. Как это можно сделать? Кто-то из детей читает правила: можно скопировать модули и нарезать все модули на отдельные карточки; дети разбирают карточки и каждый читает свой модуль, а потом рассказывает его и может защищать его, «продавая» остальным как лучший или наоборот, может сказать, что модуль не понравился, предложить изменения правил. И потом *дети решают, с каким модулем играть*. И это важно заснять! Фото подскажет — удалась игра или нет!

Уважаемая Айгуль Абдрахимовна, попробуйте организовать эту игру не за партами, а в тесном кругу (за одним столом или на ковре), а также следуя предложенному экспертом совету.

Опишите затем нам, как прошла та же игра, но при иной организации.

3. Друдлы более чем интересны. Они ребятам явно больше понравились, чем игра.

Приложенный отчет по причинам 1 и 2 пока принять не можем.

Желаем успехов и удовлетворения от совместной гармоничной работы с детьми!

С уважением,

Команда проекта «Кольцо жизни: от устья к истокам»

*Пост в группе "Кольцо жизни: от устья к истокам"
от 10.06.2020г.*

Дорогие педагоги Учалинского детского дома! Сердечно благодарим Вас за приобщение своих ребят к благородной акции мирового масштаба! Вместе со своими детьми Вы получаете Международный Сертификат участника проекта!

С уважением,

команда проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам"

*Пост в группе "Кольцо жизни: от устья к истокам"
от 30.06.2020г.*

Уважаемые коллеги, участники проекта!

Продолжающийся карантин усиливает важность взаимодействия взрослых с детьми и одновременно создаёт благоприятные условия для продуктивной деятельности. И лучшая деятельность в этой ситуации - умная игра всей семьёй. Несколько игр серии "Дети мира" для этих целей вы можете приобрести в Уфе, обратившись к организаторам проекта. Все игры - для любого возраста, т.к. в них много разнообразных по сложности модулей, они просты, познавательны и, главное, дешевы, т.е. по карману любому пенсионеру.

С уважением,

команда проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам"



Первый Сертификат вручен самой успешной слушательницы курса "Игровые технологии и игропедагогика" Бикбулатовой Светлане Магнитовне. Именно она первой проложила триумфальную дорожку успеха для всех участников проекта!

Команда проекта старалась и после окончания вебинарного курса просвещать своих слушателей, регулярно размещая в группе ссылки на полезные. Например:

Уважаемые участники проекта!

Полюбившаяся нам Е.Л. Кудрявцева проводит **20 апреля, с 14:00 (время уфимское) бесплатный вебинар "Интерактивные рассказы-истории для детей 6-11 лет: новый формат чтения"**.

Ново, и интересно! Подключайтесь по ссылке:

<https://pruffme.com/landing/u384235/tmp20042020>

Так участники проекта "Кольцо жизни", дети Учалинского и Петровского детских домов, и воспользовавшись одной из наших ссылок в группе, включились в международный конкурс рисунков "Скажем врачам спасибо!" (см. рисунки детей ниже)



IV. Внедрение инновационных технологий и инструментов волонтерами проекта в подшефных детских домах

V. Консультирование серебряных волонтеров по вопросам обучения детей-сирот развивающим играм нового поколения.

Пандемическая ситуация поставила под угрозу срыва внедрение инновационных технологий и инструментов в 15 подшефных детских домах Республики (мероприятие IV третьего этапа проекта), намеченное на два летних месяца - 01.05. - 30.06. 2020 г. Само собою разумеется не могло состояться и следующее плановое мероприятие проекта - консультирование серебряных волонтеров по вопросам обучения детей-сирот развивающим играм нового поколения, которое должно проходить параллельно с внедрением игр в детских домах.

Для решения вопроса о возможности посещения обученными серебряными волонтерами детских домов мы обратились к Ольге Николаевне Шаховой, начальнику отдела сопровождения семьи и социальной профилактики Министерства семьи, труда и социальной защиты населения. Визиты серебряных волонтеров в детские дома были категорически запрещены. Было принято решение подключить к освоению игротехнологий и игр нового поколения педагогический персонал всех детских домов РБ. Так педагоги и воспитатели всех 15 детских домов стали слушателями онлайн-курса "Игровые технологии и игропедагогика." Руководители

детских домов постарались в этой сложной ситуации создать все условия для прохождения образовательного онлайн-курса. По нашему запросу из детских домов поступила информация о прохождении педагогами и воспитателями вебинарного курса (см. образец отчета одного из ДД в Приложении).

Пандемия серьёзно усложнила образ жизни детских домов, а также увеличила общую нагрузку и количество выполняемых функций педагогическим персоналом. Педагоги фактически оказались, как и врачи в больницах, запертыми в детских домах. На их плечи легли все многочисленные бытовые, организационные и учебно-воспитательные проблемы. Естественно, это не могло не сказаться на их активности в проекте.

Чтобы поднять мотивацию и боевой дух педагогов и воспитателей, помочь им организационно и методическими советами командой проекта были предприняты следующие меры:

1. Так как все педагоги не могли сразу участвовать в обучающем курсе, были созданы условия для неограниченного повторного просмотра вебинаров курса в любое удобное каждому время.

2. Руководители всех детских домов получили полные комплекты игр серии "Дети мира" с полным комплектом инструкций к организации и проведению всех модулей игр.

3. Учитывая сложившуюся в связи с коронавирусом ситуацию экспертами проекта была разработана инструкция по привлечению детей старшего возраста к обучению играм малышей. Стимулом к реализации этой стратегии был объявлен детский сертификат игропрактика по определённой игре. Инновационное предложение однако не было оценено педагогами по достоинству, хотя это способствовало бы развитию самостоятельности, ответственности, инициативности воспитанников детских домов. Именно эти качества в остром дефиците у современных детей и, одновременно, особо востребованы в условиях непостоянства, изменчивости и нестабильности жизни в XXI веке.

4. Каждый руководитель получил Памятку по освоению и внедрению полученного безвозмездно комплекта модульных игр.

5. Команда проекта постоянно информировала все детские дома о состоянии внедрения игр по каждому детскому дому.

6. Аттестационные работы, удостоенные сертификата определенного образца, с разрешения авторов рассылались по детским домам как образцы, призванные стимулировать педагогов к получению сертификата более высокого уровня.

VI. Выводы

1. В связи с пандемией пришлось в ходе проекта адаптироваться к условиям до предела ограниченного контактного взаимодействия участников проекта: офлайн-консультации были полностью заменены консультациями в онлайн-формате; отменены запланированные посещения детских домов серебряными волонтерами и руководителями проекта.

2. В целях грамотной трансляции игровых технологий и освоения полученных детскими домами игр нового поколения при содействии руководителей детских

домов было организовано обучение педагогов и воспитателей ДД. Обучение в формате онлайн-курса из 8 вебинаров (эксперт к.п.н. Кудрявцева Е.Л.) прошли педагогические коллективы всех 15 детских домов РБ.

3. По просьбе начальника отдела сопровождения семьи и социальной профилактики Министерства семьи, труда и социальной защиты населения Ольги Николаевны Шаховой к участию в вебинарном курсе "Игровые технологии и игропедагогика" были подключены сотрудники 72 организаций социального обслуживания семьи и детей в Республике Башкортостан, подведомственных упомянутому Министерству.

4. Была разработана целая система адаптационных к форс-мажорным обстоятельствам пандемии мероприятий (см. разделы IV-V отчёта), благодаря которым все ключевые мероприятия проекта - онлайн-обучение, итоговая аттестация и внедрение игр в детских домах и семьях пенсионеров - состоялись.

5. Руководитель проекта "Кольцо жизни: от устья к истокам" помог серебряным волонтерам создать новую заявку "Сохраним росточки жизни" для участия в конкурсе Фонда Президентских грантов. Заявка оказалась в числе победителей. Создана команда из серебряных волонтеров, которые приступили к созданию презентационных моделей пальчиковых игр и методичек к ним, а также массажных носочков из натуральных эко-материалов.

6. Процесс внедрения игр и создания новых продолжается, хотя и не столь активно, как хотелось бы. Радует, что деятельность участников нынешнего проекта нашла продолжение и поддержку в новом полумиллионном гранте Президента РФ, а также отзывы, в которых слушатели отмечают ценность полученной в вебинарном курсе информации и технологий и благодарят за организацию такого проекта.

Руководитель проекта, д.п.н.. проф.
БашГУ Л.К. Мазунова

05.07.2020 г

Приложение I.

Письмо-приглашение педагогов детских домов РБ к участию в онлайн-обучении игровым технологиям и играм нового поколения

Уважаемые заведующие детскими домами!

Приглашаем Вас и педагогов, воспитателей детских домов к участию в проекте Главы Правительства РБ и Министерства семьи, труда и социальной защиты населения. Проект-победитель называется «Кольцо жизни от устья к истокам». Вам, педагогам и воспитателям 15 детских домов РБ, а также серебряным волонтерам и пенсионерам предлагается бесплатное обучение инновационным играм нового поколения и игровым технологиям. Занятия в онлайн-режиме начинаются совсем скоро, 3 февраля 2020 г. Чтобы стать участником проекта, необходимо зарегистрироваться по линку: <https://game2035.info/kolco-zhizni/> Успешно освоившие курс получают сертификат международного образца и смогут использовать полученные знания и умения в работе детьми-сиротами.

Команда проекта заранее признательна Вам за интерес к этому уникальному проекту! Ниже ссылки, по которым Вы можете узнать подробности о грантовом проекте и регистрации для участия в нём. В прикрепленном файле — рекламный лист, который можно разместить на Вашем сайте и расписание вебинаров

Ссылка на информацию о проекте:

<://pensioner-rb.ru/articles/universitet-tretego-vozrasta/proekt-koltso-zhizni-ot-ustya-k-istokam-priglashaet-novykh-uchastnikov/>

Руководители проекта-победителя «Кольцо жизни: от устья к истокам»: ***Хайдаров Рафик Гильмиярович***, руководитель Центра «серебряного» добровольчества-волонтерства «Аксакал» при Народном ун-те третьего возраста Республики Башкортостан (г. Уфа)

Мазунова Лидия Константиновна, доктор педагогических наук, профессор Башкирского ун-та (г. Уфа), заслуженный учитель РБ

Тел.: 8 965 652 60 40

Образец письма-обращения к руководителям ДД для стимулирования участия в проекте

Уважаемый Ахат Айдарович!

Ваш детский дом является участником проекта-победителя в конкурсе грантов Главы Республики "Кольцо жизни: от устья к истокам". Как участники этого проекта Вы получаете безвозмездно комплект из 10 развивающих модульных игр серии "Дети мира" на сумму 7 720 рублей.

Сейчас проходит онлайн-обучение педагогов и воспитателей всех детских домов РБ этим инновационным игра. Надеюсь, что все Ваши педагоги зарегистрировались на сайте проекта и активно участвуют в онлайн-обучении, организованном нами. Если нет регистрации, это надо сделать незамедлительно (линк на регистрацию - в прикреплённом файле).

Надеюсь также, что для обучения созданы условия, и оно проходит под Вашим постоянным контролем. Три вебинара уже прошли, но их можно повторно посмотреть (ссылки на материалы разосланы). После просмотра оставшихся вебинаров (25 февраля; 2, 10, 16 и 23 марта.) педагогам период с марта по июнь 2020 г. предстоит внедрить эти игры в своём детском доме и прислать отчёт о результатах внедрения в виде фотографий, видеороликов и полстраничной рецензии об освоенных играх, написанной в свободной форме. По результатам отчета педагогам будет присваиваться сертификат игропедагога и даже игротехнолога, если они вместе с детьми придумают новый модуль игры и опишут, как с ним играть. Это уже новые профессии.

Ближайший вебинар состоится 25 февраля (вторник), с 13.00 до 15.00 часов.

Прошу Вас, уважаемый Ахат Айдарович, 1) прислать мне информацию о количестве зарегистрированных участников данного проекта в Вашем детском доме и 2) распечатать Акт о получении комплекта игр, подписать его, заверить печатью и привезти в Уфу. Планируется, что 27 февраля мы встретимся для вручения Вам комплектов игр в обмен на заверенный Вами АКТ.

С уважением,

руководитель проекта, доктор педагогических наук, проф. Башкирского ун-та, заслуженный учитель РБ

Мазунова Лидия Константиновна

сот. тел.: +7 965 652 60 40

Отчеты присылать до 30 июня 2020 г. на адреса: lkmazunova@mail.ru или ekoudrjajtseva@yahoo.de

Образцы отчета руководителей ДД об участии педагогов в онлайн-обучении игровым технологиям и инновационным играм "Дети мира"

**Отчет ГБУ Шабаевский детский дом РБ об участии педагога в рамках проекта Главы РБ «Кольцо жизни»
образовательном онлайн-обучении**

Дата проведения вебинара/Фамилия Имя Отчество участников	Контакты: телефон/e-mail	Возраст	Роспись
3 февраля -вебинар №1- Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
10 февраля –вебинар №2 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
17 февраля –вебинар №3 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
25 февраля –вебинар №4 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
2 марта- вебинар №5 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
10 марта –вебинар №6 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
16 марта –вебинар №7 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>
23 марта –вебинар №8 Миннигалиева Айгуль Габдрашитовна	89373093226 minnigalievaai gul81@mail.ru	39лет	<i>Minns</i>

**Информация о количестве участников проекта
«Кольцо жизни: от устья к истокам»
ГБУ Петровский детский дом РБ**

1. Ашрафзянова Люция Лутфулловна
 2. Базулина Наталья Николаевна
 3. Бахчева Галина Владимировна
 4. Бахчева Марина Александровна
 5. Биткулова Анна Викторовна
 6. Гагарина Нина Николаевна
 7. Исмаилова Ирина Мажитовна
 8. Летунов Александр Степанович
 9. Соколова Светлана Сергеевна
 10. Файзуллина Айгуль Абрахимовна
 11. Филатова Антонина Михайловна
 12. Шарипова Гульшат Хамзовна
 13. Шатунова Татьяна Викторовна
 14. Ямалитдинова Гульшат Фанировна
- Всего зарегистрировано: 14 участников

Информация о зарегистрированных участниках проекта
«Кольцо жизни: от устья к истокам».

№	Наименование учреждения	Ф.И.О. участника	Дата рождения	должность
1.	ГБУ детский дом г. Салавата	Моисеева Ирина Васильевна	31.05.1962г.	Социальный педагог
2.		Лаврентьева Людмила Алексеевна	29.02.1960г.	Педагог дополнительного образования



Handwritten signature

Е.Е.Безносова

ИНСТРУКЦИЯ КАК ПОЛУЧИТЬ СЕРТИФИКАТЫ: СЛУШАТЕЛЯ, ИГРОПРАКТИКА И(ЛИ) ИГРОТЕХНОЛОГА?

Дорогие слушатели курса в рамках проекта **"КОЛЬЦО ЖИЗНИ: От устья - к истокам"**.

Вот и завершаются наши встречи (напоминаем, вы всегда можете посмотреть их и скачать раздатку к ним по линку <https://game2035.info/kolco-zhizni/videolekcii/>). И пришло время обратной связи от вас - нам.

Как мы обещали, никаких тестов и экзаменов. Так как нам важно, чтобы материал был не "сдан", а взят вами в вашу дальнейшую профессиональную и личную жизнь.

Поэтому предлагаем вам до **30 мая** выполнить **ДВЕ** из следующих задач, задокументировать выполнение в фото- или видео- и текстовой форме и прислать нам.

Выполнившие получают сертификаты слушателей или (если проведено внедрение) - **сертификаты ИГРОПРАКТИКОВ**.

ЗАДАЧИ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ КУРСА

- Провести саморефлексию одним из представленных на курсе способов. И разработать план самоактуализации
- Создать ментальную карту на интересующую тему (профессиональную или иную, но обязательно связанную с самообразованием, образованием или детьми) или Создать ментальную карту нашего курса и полученной от него пользы.
- Внедрить 2 игры из представленных на курсе и прислать фото- или видео-отчет; и текстовое резюме
- Рассмотреть в отношении себя 5 из 28 иллюзий: описать - где они встречаются в вашей жизни и как вы им противостоите
- Внедрить Креативатор и прислать резюме внедрения (любую из частей Креативатора)
- Придумать, как использовать в игровых целях коробку от обуви или втулку от туалетной бумаги
- Пройти самим или с детьми/коллегами по тропинкам Лукоморья и прислать карту Лукоморья (на основе последнего вебинара)

Каждый участник выбирает для себя 2 из 7 предложенных задач и решает ее.

ВНИМАНИЕ! Если вы **ДОПОЛНИТЕЛЬНО** к данным задачам **ДО 01.07.2020** разработаете и представите свои системные игры или игрушки, то получите второй **сертификат - ИГРОТЕХНОЛОГОВ**.

По всем вопросам просьба обращаться в Оргкомитет проекта по мейлу: Мазунова Лидия Константиновна lkmazunova@mail.ru и Кудрявцева Екатерина Львовна ekoudrjajtseva@yahoo.de

Или по тел.: Мазунова Л.К. 8-965-652-60-40

Приложение II. Итоговая аттестация: внедрение игр



Игра "Профессии-помощники": разыгрывание ситуаций в общественном центре "Улей" с ОВЗ-подростками (г. Уфа).

Знакомясь с новыми игровыми технологиями, наши слушатели сразу же внедряли их в жизнь (см. фрагмент внедрения выше).



Петровский ДД, педагог Исмаилова И.М.и (см. ниже) шедевры её воспитанников

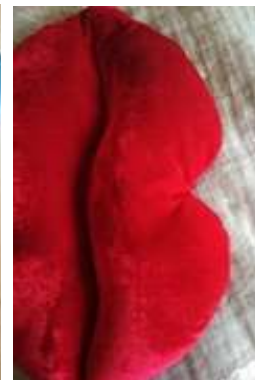




Лучший отчет Зиновьевой Ж.В., удостоенный Сертификата игротехнолога (Клуб любителей настольных игр)

Анализируем домашнее задание, продолжаем знакомиться с играми «Азбучные истины», придумываем свои игры с буквами и играем в кругу друзей.

1. Домашнее задание «Найдите и покажите букву алфавита в объектах вокруг себя»



Буква Л

Буква Ш

Буква О

Буква В



Буква О

Буква Т

Буква Х

Буква Ю



Буква Х Буква Г Буква Т Буква П Буква Р



Буква Ъ Стрелки буква Л Буква Ш, Е, Э

Участники в основном предоставили фото предметов похожих на букву алфавита из домашнего быта. Обсудили домашнее задание и решили поискать в следующий раз силуэты букв в предметах и объектах на улице, на природе, в разных местах, где бываем.

2.Продолжаем знакомиться с играми «Азбучные истины», придумываем свои игры с буквами и играем в кругу друзей.

Практика:

- **«Поприветствуйте необычно фразой всех участников на букву....»** авторская Зиновьева Ж.В., для взрослой аудитории и подростков или билингвов.

Ход игры: Игра по кругу. Начинает игру ведущий или любой игрок по желанию. Ведущий называет букву, на которую необходимо подобрать приветствие для группы. Каждый последующий участник называет любую букву следующему за ним участнику. Все помогают участнику, если он затрудняется с ответом или меняется буква. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не поздороваются .

Вариант 1: можно заготовить карточки с буквой с одной стороны и словом или фразой с другой стороны. *Например:* Буква З – «Здравствуй»; буква Д – «Добрый день»; буква П - «Приветствую», «Привет всем»; буква М – «Мое почтение публике»; буква Н – «Не верю глазам своим»; буква И – «И снова здравствуйте»; Буква С – «Сколько зим, сколько лет»; буква К - «Какие люди, всем привет»; буква В – « Вот так встреча»; буква Я – «Я рад вас видеть»; буква О – «О, привет», «О, здравствуйте».

Вариант 2: карточки с буквой русского алфавита с одной стороны и фразы на распространенных иностранных языках (первая буква по транскрипции, произношению) на другой.

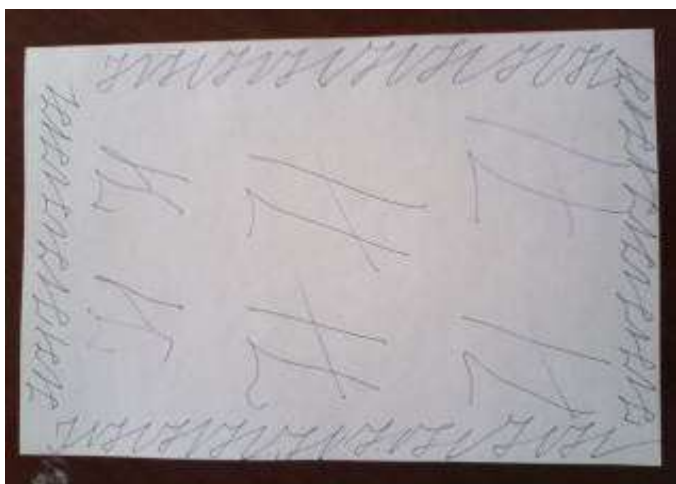
Буква Н - Нихао (Китай) Намастэ (Непал, Индия);, буква Х - Хеллоу\Хай (Англия) Хей (Швеция); Буква Ш - Шалом (Израиль); Буква Г - Гутн так (Германия); буква А - Ассалам алейкум (Азербайджан); буква Б - Бонжур (Франция) Бонжорно (Италия); буква З - Здоровеньки булы (Украина); буква Г - Гамарджоба (Грузия).

- **«Украсть свою букву»** - игра авторская Зиновьева Ж.В., для любого возраста от +5

Материалы для игры: листы белой бумаги формата А-5, цветные карандаши, фломастеры, а так же любые материалы для творчества.

Ход игры: Каждый участник рисует объемную первую букву своего имени и украшает ее по своему желанию (разрисовывает, раскрашивает; выкладывает пайетками, кусочками цветной бумаги и т.д.).

Вот, что у нас получилось:



Из полученных работ можно сделать выставку или как вариант украшенные буквы могут служить макетами объемных букв для фото сессий в фото зонах на мероприятиях посвященных родному языку.

- «А, Б, В – массаж» Вариант 1. Алфавитные истины

- «Число – буква - пять слов» - игра авторская, Зиновьева Ж.В.

Ход игры: командная или подгрупповая игра, можно играть и вдвоем.

Вариант 1: Ведущий или каждый игрок по очереди бросает игральный кубик. Какое число выпадает на игральном кубике, находим такую же по счету букву с начала алфавита и называем 5 любых слов на эту букву.

Вариант 2: как в Варианте 1, но счет начинаем с конца алфавита.

Вариант 3: называем слово на букву, выпавшую по числу на кубике и 5 признаков к слову.

- «**Цифры - буквы**» - игра авторская Зиновьева Ж.В.

Ход игры: командная или подгрупповая игра, можно играть и вдвоем.

Ведущий или каждый игрок по очереди бросает игральный кубик. Выпавшее число на кубике равно числу букв в слове. Необходимо назвать слово.

Вариант 1: можно играть с разрезным алфавитом;

Вариант 2: можно играть с кубиками с алфавитом (этот вариант подойдет для дошкольников и людей с особенностями в развитии, пенсионеров);

Вариант 3: можно играть с картинками (находить картинку, в названии которой необходимое число букв);



- «**Прикрепи букву к картинке**»- Азбучные истины

- «**Волшебный мешочек с буквами**» доработанная игра, проводится в парах, тройках, подгруппе.

Ход игры: игра проводится по принципу игры «Волшебный мешочек». В мешочке находятся буквы алфавита на карточках (2-3 набора). В начале игры ведущий называет число.

Участники по очереди достают буквы в соответствии с числом, названным ведущим.

Если не выпало ни одной буквы, обозначающей гласный звук, участники выбирают любую гласную сами, меняя на любую выпавшую букву.

Вариант 1: из выбранных букв составить как можно больше слов

Вариант 2: то же, но игра с кубиками с буквами.

Вариант 3: с картинками, необходимо составить слово из картинок (первая буква в названии картинки). *Например, картинки:* лимон, утка, ножницы, арбуз- слово ЛУНА,

Вот что у нас получилось:



Домашнее задание: поиграть с домашними в любую игру из прошедших 2-х встреч. Поделиться фото или впечатлениями.