

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
города Новосибирска  
«Центр образования № 82 «Развитие»» Дзержинского района  
630015, г. Новосибирск, ул. Гоголя, 195, т. 2093882  
E-Mail: [s\\_82@edu.ru](mailto:s_82@edu.ru)**



**Проект  
«Геймификация как одно из средств развития функциональной  
грамотности (читательской и математической) обучающихся начальных  
классов».**

**Авторы:**  
Ершова Ирина Леонидовна, учитель начальных классов, ВКК.  
Сиротина Елена Владимировна, учитель начальных классов, ВКК.  
Сурсо Елена Владимировна, учитель начальных классов, ВКК.

**Новосибирск, 2023**

## Оглавление

1.Краткая аннотация проекта, цель, задачи.....	3-4
2. Описание учреждения .....	5-6
3. Постановка проблемы.....	7-9
4. Обоснование актуальности проекта.....	10-11
5. Ресурсное обеспечение реализации проекта.....	12
6. Функционал участников проекта .....	13
7. Этапы, содержание и методы реализации проекта.....	14-15
8. Прогнозируемые конечные результаты деятельности.....	16-18
9.Описание проектного продукта.....	19-33
10.Практическая значимость результатов .....	34
11.Критерии и показатели эффективности реализации проекта и прогноз возможных негативных последствий и способы их корректировки.....	35-37
12.Перечень источников информации .....	38

### **Аннотация проекта.**

В 2021-2022 учебном году в МАОУ ЦО «Развитие» коллективом учителей был разработан и внедрен педагогический проект «Геймификация как одно из средств развития функциональной грамотности обучающихся начальных классов». Проект реализуется через урочную систему и внеурочные курсы общеинтеллектуального направления «Интеллектика», «Юный эрудит», через использование ЦОР Яндекс.учебник, Учи.ру для учащихся 1-х - 4-х классов, через активное участие обучающихся начальных классов в разнообразных НПК, конкурсах, олимпиадах, внеклассных мероприятиях.

**Цель проекта:** создание комфортного игрового образовательного пространства для формирования и усвоения младшими школьниками:

- планируемых результатов программы начального общего образования;
- способности решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности), включающей овладение ключевыми компетенциями;
- возможности использования элементов геймификации как интерактивного средства обучения в образовательном процессе;
- готовности успешного взаимодействия с изменяющимся окружающим миром;
- способности строить социальные отношения в момент обучающей игры;
- совокупности рефлексивных умений, обеспечивающих оценку своей грамотности, стремление к дальнейшему непрерывному образованию и самообразованию;

Актуальность и новизна проекта заключается в том, что в нём:

- конкретизированы образовательные возможности геймификации, уточнен список дидактических игр для использования их в обучении;
- выявлены верифицированные цифровые образовательные ресурсы для их дальнейшего использования;
- разработана и апробирована схема обучения детей в условиях использования в образовательном процессе элементов геймификации, основанная на принципе взаимодействия ребёнка и педагога в процессе обучающей игры.

**Гипотеза проекта:** включение игровой технологии и заданий с ЦОР в образовательный процесс, а также участие в учебных и внеурочных общеинтеллектуальных, социально-значимых мероприятиях формирует коммуникативные, логические умственные способности, креативные компетенции учащихся начальной школы, тем самым развивает функциональную грамотность;

**Важнейшими задачами проекта являются:**

1. Обучающие задачи:

- Формирование специальных знаний и умений, изучение терминологии, связанных с учебной и внеурочной деятельностью в системе геймификации, направленной на формирование функциональной грамотности обучающихся;
- Овладение системой работы над самообразованием, самовоспитанием, самоконтролем в процессе использования игр.

2. Развивающие задачи:

- Развитие интеллектуальных и креативных способностей ребёнка посредством учебной и внеурочной деятельности, дидактических игр;
- Развитие коммуникативных, организаторских, лидерских качеств, способностей и умений в коллективе единомышленников (соблюдать правила игр).
- Развитию индивидуальной духовной и морально-нравственной культуры.

### 3. Воспитательные задачи:

- Воспитывать умение критично оценивать свою работу (проект) и работу других ребят.
- Воспитывать внимание, настойчивость, трудолюбие, смелость, волю, умение нести ответственность за себя и других членов коллектива.
- Формировать у учеников культуру собственного достоинства и самовыражения личности.
- Воспитывать потребность в постоянной работе над своей личностью.
- Воспитывать уважительное отношение к членам коллектива, одноклассникам, формировать в себе способность адекватно воспринимать критику.
- Развивать эмоциональную отзывчивость, сопереживание.
- Воспитывать социально-адаптированную, толерантную и духовную личность.

### **Этапы реализации проекта.**

I этап – Подготовительный (сентябрь, 2021 г. - октябрь, 2021г.)

II этап – Внедренческий (ноябрь, 2021 г. - апрель, 2022 г.)

III этап – Обобщающий (май, 2022 г.)

### Описание учреждения.

МАОУ ЦО «Развитие» (ранее МБОУ СОШ № 82) открыта 21 октября 1938 года. Она приняла 400 мальчиков и девочек. Директором школы был назначен Желтовский Иннокентий Лукич, учитель химии и военного дела.

В 1940 году школа сделала свой первый выпуск. В 1941 году из 10-го класса выпустили 26 человек. Среди них был первый золотой медалист Чирков Василий.

Это было удивительное время, но мирную жизнь нарушила война. С 11 октября 1941 года по 3 марта 1944 года в школе был госпиталь на 400 коек, эвакуированный из Харькова. Воевали на фронте выпускники, воевал первый директор школы и многие учителя. Вновь школа приняла детей только в самом конце войны, в 1944 году. Директором школы была назначена Софья Петровна Косарева. Примечательно, что с 1945 по 1955 год школа была женской. Первый послевоенный выпуск был в 1950 году. С 1949 года в школу стали возвращаться учителя-мужчины: Скачко Т.И., Хохлов В.М., Козлов Д.И. С 1955 года школа стала смешанной. 60-70 годы – это годы технического прогресса. В век техники и автоматики, кибернетики, телемеханики и покорения космоса школа поднимала мысли ученика от простой наглядности и вела в сферу абстракции, учила самостоятельно мыслить, формировала при этом гражданские и патриотические чувства. Огромный вклад в развитие художественной самодеятельности внес учитель математики, фронтовик Д.И. Козлов. Школа этих лет гордилась своим струнным оркестром, старшим и младшим хором, цирковой студией, театральным кружком. В 70-80-е годы – интернационализм, переписка, встречи. Школа большое значение придавала интернациональным связям.

С 2000 года по 2010 год школа успешно работает над проблемой раздельного обучения и воспитания мальчиков и девочек.

В 2013 году школе было 75 лет. В 2015 году здание нашей школы было закрыто на ремонт и реконструкцию.

С 2018 года нашу школу возглавляет Минаева Елена Владимировна. 2018 год юбилейный, школе было 80-лет, коллектив продолжает работу в новом современном отремонтированном здании родной 82. Наш коллектив, как и в прежние годы, в поиске эффективных средств обучения и воспитания: с 2019 года ежегодно в школе формируются профильные инженерные, авиастроительные и медицинские классы, в начальных классах введены курсы внеурочной деятельности «Куборо», «Робототехника», «Шахматы в школе», «Компас 3Д», «Инженерный дизайн САД», «Юный эрудит», «Интеллектика», «Программирование Python», «Азбука нравственности».

Сегодня в школе созданы все условия для обучения детей с ОВЗ: имеются лифты, в классах есть специальные места для инвалидов колясочников, пандус, отдельный специализированный вход в здание школы. В школе работает ресурсный класс для учащихся с диагнозом РАС (расстройство аутистического спектра). Школа является Региональным ресурсным центром развития образования Новосибирской области.

В 2019 году школа Победитель VIII Всероссийского конкурса «Инновационные школы России-2019», конкурса «Школа» Рыбаков фонда в категории «Мы – школьная команда». В 2021 году наше учреждение стало

Абсолютным победителем пятого юбилейного Всероссийского конкурса «Успешная школа 2021».

Наша школа - это не просто современное образовательное учреждение, а прежде всего место, где активно занимаются интеллектуальным, физическим и личностным развитием, формированием высоконравственных ценностей у детей, воспитанием здорового поколения.

Наши дети талантливы в науке, спорте и искусстве, а педагоги делают все возможное, чтобы ученики ценили человеческие взаимоотношения и уютно чувствовали себя в коллективе. Сегодня наша школа успешно решает проблему умственного развития обучающихся через активное вовлечение детей и подростков в интеллектуальную деятельность, сознательное участие в проектной и исследовательской работе.

Самое дорогое – это наши дети. Самое важное для нас – это будущее наших детей. Их будущее начинается сегодня.

## Постановка проблемы.

Современная оценка способности обучающихся практически применять знания при решении профессиональных задач происходит на международном уровне – PISA (Programme for International Student Assessment) – Международное сопоставительное исследование качества образования, в рамках которого раз в три года оцениваются знания и навыки учащихся школ в возрасте 15 лет в естественнонаучной, математической и читательской грамотности. Тестирование TIMSS (Trends in Mathematics and Science Study), например, нацелено на проверку качества математического и естественнонаучного образования учеников четвертых и восьмых классов. А тестирование PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) направлено на то, чтобы оценить качество чтения и понимания текста у ребят начальной школы. Так же, как и TIMSS, оно показывает различия в национальных системах образования. Исследование PIRLS проводится раз в пять лет.

Россия занимает в рейтинге PISA традиционные срединные места: 30-37 из 74, однако этого недостаточно, чтобы сделать научно-технологический прорыв. А для этого нужно не только изменить технологии обучения, но и подходы к самим ученикам.

Министерством просвещения был разработан проект «Мониторинг формирования функциональной грамотности», однако, по словам Ковалевой Галины Сергеевны, руководителя центра оценки качества образования Института содержания и методов обучения РАО, координатора PISA в России, необходимо, в первую очередь, не слепо включать в учебный процесс «задания в формате международных исследований», а последовательно внедрять в жизнь множество системных изменений:

- работать на уроке с информацией, представленной и оформленной в разном виде (рисунок, текст, таблица, диаграмма, задания с ЦОР-платформ, Яндекс.учебник, Учи.ру, учебные и компьютерные игры);
- работать с реальными данными, величинами и единицами измерений;
- поощрять проявление учащимися самостоятельности, использование учебного и жизненного опыта;
- активно разрабатывать «PISA-подобные» задания и разворачивать программы повышения квалификации учителей.
- включать задачи по функциональной грамотности в каждый предмет и ежедневный учебный процесс.

Исходя из вышесказанного, делаем вывод, что понятие функциональная грамотность связано с другим важным понятием «качество образования». Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации», качество образования – это комплексная характеристика образовательной деятельности и подготовки обучающегося, выражающая степень их соответствия федеральным государственным образовательным стандартам, образовательным стандартам, федеральным государственным требованиям и (или) потребностям физического или юридического лица, в интересах которого осуществляется образовательная деятельность, в том числе степень достижения планируемых результатов образовательной программы.

В связи с этим необходимо уделить внимание развитию функциональной грамотности как способности человека решать стандартные жизненные задачи в различных сферах жизни и деятельности на основе прикладных знаний. У обучающихся должно быть сформировано обобщенное умение решать задачи, сначала по конкретной теме, а потом на основе обобщения и содержательного дополнения любых практически значимых задач. Решение задач любого вида (по учебному предмету или жизненно важных задач и проблем) – это сложный процесс, включающий мыслительную деятельность учащихся, актуализацию и применение знаний либо по образцу, либо в сходных ситуациях, либо предполагает перенос. Учащийся, анализируя незнакомую ситуацию, характеризующуюся наличием известных ему объектов, но находящихся в неизвестных отношениях пытается найти эти отношения, то есть «перенести» сформированное ранее умение в новую ситуацию.

Из интервью Министра образования РФ С.С. Кравцова еженедельному интернет изданию «Профиль. Образование», 2020 год «...У наших ребят отличные базовые знания, а вот с применением их в реальной жизни сложности. Значит, стоит уделять этому больше внимания: и программы менять, и педагогов переподготовить».

Таким образом, можно обозначить проблемы, на которые следует обратить внимание при использовании игровых технологий для развития функциональной грамотности:

- низкий уровень практических навыков, отсутствие практико-ориентированного подхода в обучении;
- репродуктивный метод в преподавании;
- неумение организовать свой домашний учебный труд, ответственность за выполнение домашних заданий;
- формальное изучение предмета;
- непринятие учащимися необходимости скучного заучивания основ теоретических понятий.

В условиях современной модернизации образования геймификация служит обществу для возвращения человека, функционально грамотного, умеющего работать на результат, способного к определенным интеллектуальным и социально - значимым достижениям. Развитие у обучающихся умений самостоятельно добывать, анализировать, структурировать и эффективно использовать информацию для максимальной самореализации и полезного участия в жизни общества является одним из значимых направлений российского образования.

Классики отечественной педагогики (Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин) в целом признавали игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач. Современный этап развития гуманитарной мысли характеризует выдвижение игры на роль основы инновационной деятельности и пускового механизма креативного мышления.



Кажется, что факт игры уже не актуален для современных педагогических исследований. Но появление поколения «цифровых аборигенов» (так называют детей, выросших в эпоху Интернета) и переход к новому типу образования (технологическому, инженерному) заставляет взглянуть на роль игр в образовательном процессе (том числе и компьютерных) по-новому. Предполагаем, что феномен человеческой игровой активности, называемый геймификацией, сделает более управляемой и планируемой образовательную деятельность, а значит, способствует достижению более качественного образовательного результата.

Термин геймификация (gamification), впервые использованный в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем, к 2010 г. стал популярным, а сегодня уже уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование).

Что скрывается за этим «старым новым» для российской педагогики понятием, в чем главные отличия данного способа организации обучения от используемых нами игровых практик, почему сегодня важно включать учебные компьютерные игры в образовательный процесс? Эти теоретические и практические вопросы мы рассматриваем в данном проекте.

## Обоснование актуальности проекта.

Ни одна сфера жизнедеятельности человека не растет и не развивается так масштабно, как компьютерная. И перед системой образования стоит задача применения современных образовательных технологий для формирования требуемых компетенций. Одним из самых заманчивых средств разрешения этой ситуации являются учебные компьютерные игры и геймификация образования, которая широко используется в школьном образовании и других сферах жизни. Считаем, что применение геймификации в образовании положительно влияет на учебную мотивацию обучающихся, что в конечном итоге повышает результаты их обучения.

Как было определено Указом Президента РФ от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года», Правительство РФ должно обеспечить глобальную конкурентоспособность российского образования, вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования. Еще раньше аналогичная задача по повышению качества образования была заложена в Государственную программу РФ «Развитие образования» (2018-2025 годы) от 26 декабря 2017 г. Цель программы – качество образования, которое характеризуется: сохранением лидирующих позиций РФ в международном исследовании качества чтения и понимания текстов (PIRLS), а также в международном исследовании качества математического и естественнонаучного образования (TIMSS); повышением позиций РФ в международной программе по оценке образовательных достижений учащихся (PISA).

Из Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (УТВЕРЖДЕН приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286) пункт 34.2. «...В целях обеспечения реализации программы начального общего образования в Организации для участников образовательных отношений должны создаваться условия, обеспечивающие возможность:

- достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы начального общего образования;
- формирования функциональной грамотности обучающихся (способности решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности), включающей овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу готовности к успешному взаимодействию с изменяющимся миром и дальнейшему успешному образованию;
- выявления и развития способностей обучающихся через урочную и внеурочную деятельность, систему воспитательных мероприятий, практик, учебных занятий и иных форм деятельности, включая общественно полезную деятельность, в том числе с использованием возможностей иных образовательных организаций, а также организаций, обладающих ресурсами, необходимыми для реализации программ НОО;

- работы с одаренными детьми, организации интеллектуальных и творческих соревнований, научно-технического творчества и проектно-исследовательской деятельности;
- выполнения индивидуальных и групповых проектных работ, включая задания межпредметного характера;

Таким образом, можно сделать вывод, что одной из современных актуальных задач образования является формирование функционально грамотного человека, овладевшего системой знаний, умений и учебных действий, способного индивидуально и в команде единомышленников к решению учебно-познавательных и учебно-практических задач, умеющего работать на результат, способного к определенным интеллектуальным и социально значимым достижениям. Этому способствует активное внедрение в учебный процесс игровых технологий, включая всем известные приемы и инновационные игровые практики.

## **Ресурсное обеспечение реализации проекта.**

Для реализации проекта на кафедре начального общего образования МАОУ ЦО № 82 «Развитие» имеется

### Кадровое обеспечение:

В настоящее время на кафедре работают: 20 педагогов. педагогических работников с высшей квалификационной категорией – 9 педагогических работников в первой квалификационной категорией – 11 планируется привлечение необходимых специалистов извне; формирование творческих групп.

### Нормативно-правовое обеспечение:

-разработка новых локальных актов, регламентирующих деятельность кафедры начального общего образования в МАОУ ЦО № 82 «Развитие» (приказов, положений, правил, функционалов).

### Научно-методическое обеспечение:

-функционирование творческой группы по реализации проекта в МАОУ ЦО № 82 «Развитие»;  
-внедрение системы методических консультаций по ходу реализации проекта.

### Материально-техническое обеспечение:

Школа оснащена новым современным оборудованием:

- 3 кабинета информатики; (1 мобильный кабинет с ноутбуками)
- наборы конструкторов «Cuboro»:
  - Cuboro basis – 10
  - Cuboro multi – 2
  - Cuboro hit – 1
  - Cuboro plus – 1
  - Cuboro profi – 1
  - Cuboro standart – 2
  - Cuboro sugolino – 2
  - Cuboro sugolino pop – 1
- Игра Tricky Ways - 3
- проекционное оборудование (телевизионные панели) – 5
- проекционное оборудование (проекторы и экраны в рекреациях) – 6
- радио рубка – 1
- актовый зал, конференц зал -2
- библиотека (с выходом в интернет)-1
- интерактивные доски в кабинетах – 14
- веб камеры -15

Материальные затраты в ходе реализации проекта: использовались денежные средства из Фонда содействия развитию школы № 82 на приобретение папок, бумаги для занятий в кружках и на уроках, на покупку материалов для поощрения участников проекта. Каждый кабинет начальной школы оснащён рабочим местом педагога, МФУ. Мы готовы к реализации проекта.

## **Функциональные обязанности участников проекта.**

Основными участниками проекта являются учителя начальных классов, администрация школы, творческая рабочая группа педагогов, педагог-организатор, библиотекарь, системный администратор, учащиеся 1 – 4 классов и родители.

Все участники проекта имеют определенный набор функций.

Педагоги начальных классов:

- Разрабатывают проект
- Реализуют проект
- Ведут мониторинг
- Проводят анкетирование

Обучающиеся 1 - 4 классов МАОУ ЦО № 82 «Развитие»:

- Активно участвуют в проекте
- Повышают свой интеллектуальный уровень
- Учатся работать в группах

Администрация ОУ - директор центра Прасолова О.А., заместитель директора по УВР Гайнанова М.В., консультанты по ВР, педагоги организаторы, заместитель директора по ВР Игонина Н.В., начальник отдела научно-методической работы Романова А.Н., руководитель проектов «Одарённые дети» и «Проектный полигон» Калганова О.Н.:

- Обеспечивает нормативно-правовые условия для реализации проекта.
- Осуществляет рейтинговую оценку деятельности педагогов.
- Награждает участников проекта

Технический специалист системный администратор Фоминых С.С.:

- Обеспечивает бесперебойную работу оргтехники и другого оборудования

Библиотекарь:

- Обеспечивает методическое сопровождение педагогов
- Организует лекционно - просветительскую работу с обучающимися и родителями

Пресс-центр школы:

- Обеспечивает внешнее информационное сопровождение проекта
- Предоставляет материалы для публикации на сайте школы, в соц. сетях

Родители:

- Участвуют в совместной деятельности
- Поддерживают инновационную работу школы. Средства контроля и обеспечения достоверности.

## **Этапы, содержание и методы реализации проекта.**

I этап – Подготовительный (с сентября, 2021 г.- декабрь, 2021г.)

- Подбор методической и учебной литературы по проблеме проекта.
- Подбор специальных (по теме проекта) задач, упражнений, составление рабочих программ учебных предметов и внеурочных курсов, прохождение учителями курсов повышения квалификации и др.
- Подготовка психофизического и интеллектуального аппарата ребенка.
- Изучение и овладение понятиями и терминологией, начальными навыками поиска.
- Разработка проекта и его ресурсного обеспечения;
- Определение показателей, критериев, приёмов и методов изучения эффективности работы проекта;
- Составление и подбор диагностических методик по теме для отслеживания развития детей;
- Обсуждение проекта на педагогическом совете, внесение корректив, оценка проекта;
- Корректировка и утверждение основной образовательной программы начального общего образования;

Ожидаемые результаты:

— Выявление противоречий, проблем состояния образовательного процесса, оценка реальных возможностей для осуществления проекта, разработка стратегии изменения качества учебного процесса.

II этап – Внедренческий (январь, 2022 г. - май, 2022 г.)

- Дальнейшее развитие приобретенных знаний, умений, навыков, интеллектуальное совершенствование личности, реализация поисковой инициативы через организацию разной внеурочной деятельности, социально-значимых мероприятий по теме проекта (участие в конкурсах, НПК, олимпиадах и др.)
- Коррекция методов и приемов содержания работы с детьми по проблеме реализации педагогического проекта.
- Создание методической копилки: разработок уроков, конспектов внеурочных занятий, программ урочных и внеурочных курсов с использованием игровой технологии для развития функциональной грамотности школьников.
- Проведение анкетирования, опроса для исследования результативности проекта и организация исследования эффективности проекта.
- Ежегодное представление результатов реализации проекта на итоговом научно-методическом совете.

Ожидаемые результаты:

- Поддержка и сопровождение учащихся.
- Создание оптимальных условий для развития интеллектуальных, креативных качеств ребенка и реализации личностного потенциала обучающихся.

III этап – Обобщающий (сентябрь, 2022 г. - май, 2023 г.)

- Организация поисковой, исследовательской проектной деятельности по проблеме развития функциональной грамотности.
- Участие обучающихся в создании тематических мероприятий по теме проекта.

- Предоставление возможности каждому обучающемуся в самовыражении через исследовательскую и проектную деятельность.
- Обобщение и презентация опыта работы по формированию функциональной грамотности обучающихся через учебную и внеурочную деятельность общеинтеллектуального направления;

## **Основные виды деятельности, методы и приёмы работы с детьми в процессе реализации данного проекта.**

- 1) Урочная деятельность – предметные уроки с использованием игровой технологии.
- 2) Внеурочные курсы общеинтеллектуального направления.
- 3) Цифровые образовательные ресурсы - Яндекс.учебник, Учи.ру, РЭШ и др.
- 4) Организация социально-интеллектуальных мероприятий – это познавательные беседы, соревнования, конкурсы, олимпиады, интеллектуальные игры и др.
- 5) Проектная, исследовательская деятельность – участие в исследовательских проектах, научно-практических конференциях, форумах, научных хакатонах.

## **Прогнозируемые конечные результаты деятельности по итогу реализации проекта:**

Согласно ФГОС НОО, МАОУ ЦО № 82 «Развитие» составил желаемый портрет выпускника начальной школы-это ученик:

- владеющий основами умения учиться, способный решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности;
- уважающий и принимающий ценности коллектива и общества, готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед коллективом;
- любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
- способный к организации собственной поисковой, проектно-исследовательской деятельности (возможно с помощью учителя);
- доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение;
- выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

Соответственно с «портретом выпускника» данный проект предполагает формирование и развитие следующих видов универсальных учебных действий:

Личностные:

- сформированность начальных основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- формирование целостного, социально-ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- умение не создавать конфликтных ситуаций и находить выходы из них;
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки;
- самооценка на основе критериев успешности деятельности;
- осознание ответственности человека за общее благополучие;
- уважительное отношение к чужому мнению, критике;

Регулятивные:

- определять общую цель и пути ее достижения;



- предвосхищать результат;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее решения;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- вносить изменения в способ действия, в план действия.

#### Познавательные:

- произвольно и осознанно владеть общим приемом решения заданий;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения учебных задач;
- ориентироваться на разнообразие способов решения учебных заданий;
- учиться основам смыслового чтения художественных и познавательных текстов; уметь выделять существенную информацию из текстов разных видов;
- уметь осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков, осуществлять синтез как составление целого из частей;
- уметь осуществлять сравнение, сериацию и классификацию по заданным критериям;
- уметь устанавливать причинно-следственные связи;
- уметь строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
- уметь устанавливать аналогии;
- владеть общим приемом решения учебных задач;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотеки, образовательного пространства родного края (малой родины);
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- уметь осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения образовательных задач в зависимости от конкретных условий

#### Коммуникативные:

- умение вступать в диалог с ровесниками и педагогами;
- участие в коллективном обсуждении проблем, сотрудничество с группой сверстников, учет разных мнений и умение выразить свое;
- умение договариваться и находить общее решение;
- формулировать свои затруднения;
- проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- строить понятные для партнера высказывания, ставить вопросы и обращаться за помощью.

В итоге внедрения и реализации проекта у обучающихся будут сформированы:

- устойчивый познавательный интерес к предметам общеинтеллектуального направления,

- осознанное понимание смысла мероприятий интеллектуально-социальной направленности,
- потребность к прочному овладению интеллектуальными знаниями и разнообразными способами деятельности;
- порыв к самостоятельной умственной деятельности,
- высокий интеллектуальный уровень,
- адекватная самооценка, самоконтроль, ответственность;
- навыки командной работы,
- навыки будущего – «навыки XXI века».

Восемь навыков 21 века:

- критическое мышление
- креативность
- исследование и изучение
- саморегуляция, инициативность и настойчивость
- использование информации
- системное мышление
- коммуникация
- рефлексия.

Одним из средств накопления информации об образовательных результатах ученика является Портфель достижений (портфолио). Заполненные анкеты, грамоты, дипломы, отзывы родителей и педагогов о занятиях, видео, фото-отчёты по итогам участия в разнообразных конкурсах, НПК, интеллектуальных игр, олимпиадах хранятся в Портфеле достижений учащегося.

Методы и формы контроля:

- Фото и видео отчеты
- Портфель достижений

## **Описание проектного продукта.**

В 2021-2023 уч. г. в МАОУ ЦО «Развитие» коллективом учителей был разработан и внедрен педагогический проект «Геймификация как одно из средств развития функциональной грамотности обучающихся начальных классов». Проект реализуется через урочную систему и внеурочные курсы общеинтеллектуального направления: «Интеллектика», клуб «Юный эрудит», использование ЦОР - Яндекс.учебник, Учи.ру, РЭШ для учащихся 1-х - 4-х классов, через активное участие обучающихся начальных классов в разнообразных НПК, конкурсах, олимпиадах, внеклассных мероприятиях.

Читательская грамотность – способность понимать и использовать письменную речь во всём разнообразии её форм для целей, требуемых обществом и/или ценных для индивида. На основе разнообразных текстов читатели конструируют собственные смыслы. Они читают, чтобы учиться, чтобы участвовать в школьных и внешкольных читательских сообществах и для удовольствия.

В процессе работы педагогов по развитию читательской грамотности изучены теоретические положения Г.А. Цукерман, отраженные в документе «Оценка читательской грамотности. Материалы к обсуждению». При внедрении учебных и внеурочных программ учтены факторы, изменившие характер чтения и передачи информации в современном образовательном пространстве. Для того чтобы человек мог в полной мере участвовать в жизни общества, ему необходимо уметь находить в текстах различную информацию, понимать и анализировать её, уметь интерпретировать и оценивать прочитанное. Кроме выработки умений на осмысление и оценку информации, необходимы умения оценивать качество и надежность текста, обнаруживать и устранять противоречия, критически оценивать информацию, применять полученную информацию при решении широкого круга задач. Значительно увеличен объём составных текстов, уточнена и расширена тематика текстов с учётом современной информационной среды и потребностей социума, что позволит оценивать способность учащихся ориентироваться в современном мире и справляться с вновь появившимися требованиями.

Группы читательских действий:

Находить и извлекать информацию.

Интегрировать и интерпретировать информацию.

Осмысливать и оценивать содержание и форму текста.

Использовать информацию из текста.

Аналогичные изменения в рабочих программах предметов и курсов ВД были приняты при формировании основ математической грамотности: учащимся предлагаются не типичные учебные задачи, характерные для традиционных систем обучения, а близкие к реальным проблемные ситуации, представленные в некотором контексте и разрешаемые доступными учащемуся средствами математики.

Под математической грамотностью понимается способность человека, ученика понимать математику и заниматься математикой, высказывать и доказывать различные суждения относительно роли математики в жизни, в окружающем мире. Эта важная способность необходима для текущей и будущей

личной, профессиональной и общественной жизни человека в семье, в обществе, а также для жизни созидательного, заинтересованного и мыслящего гражданина.

Основа организации исследования математической грамотности включает три структурных компонента:

- контекст, в котором представлена проблема;
- содержание математического образования, которое используется в заданиях;
- мыслительная деятельность, необходимая для того, чтобы связать контекст, в котором представлена проблема, с математическим содержанием, необходимым для её решения.

Контекст задания – это особенности и элементы окружающей обстановки, представленные в задании в рамках предлагаемой ситуации. Эти ситуации связаны с разнообразными аспектами окружающей жизни и требуют для своего решения большей или меньшей математизации.

Математическое содержание заданий в исследовании распределено по четырём категориям: пространство и форма, изменение и зависимости, количество, неопределённость и данные, которые охватывают основные типы проблем, возникающих при взаимодействиях с повседневными явлениями.

В совокупности эти обобщающие идеи охватывают круг математических тем, которые очень важны при подготовке к различным российским и международным исследованиям, они же изучаются в курсе школьной математики и необходимы 15-летним учащимся в качестве основы для жизни и для дальнейшего расширения их математического кругозора:

- изменение и зависимости–задания, связанные с математическим описанием зависимости между переменными в различных процессах, т.е. с алгебраическим материалом;
- пространство и форма–задания, относящиеся к пространственным и плоским геометрическим формам и отношениям, т.е. к геометрическому материалу;
- количество–задания, связанные с числами и отношениями между ними, в программах по математике этот материал чаще всего относится к курсу арифметики;
- неопределённость и данные–задания охватывают вероятностные и статистические явления и зависимости, которые являются предметом изучения разделов статистики и вероятности.

По сравнению с более традиционным тематическим подходом к представлению содержания выстраивание его вокруг четырёх обобщающих идей позволяет более широко охарактеризовать результаты, показанные учащимися, с позиций овладения идеями, тесно связанными с сущностью реальных явлений окружающего мира. Уровень овладения этими идеями позволяет предметно оценивать возможности учащихся в использовании полученных знаний в повседневной жизни.

Основные виды деятельности, методы и формы работы с детьми в процессе развития читательской и математической грамотности:

1) Урочная деятельность – предметные уроки со специальным наполнением при внедрении игровой технологии; ОУ работает по УМК «Школа России».

Министр просвещения РФ Сергей Кравцов, в рамках правительственного часа в Совете Федерации, говорил: «Мы проанализировали те страны, которые

участвуют в трех исследованиях. Обратите внимание на Гонконг, который был в 2016 году на четвертом месте, а сейчас - на седьмом с половиной. Или Финляндия, которая всегда славилась хорошим образованием, сегодня снижается. Почему? Потому что в этих странах сделан акцент на смещение образовательной политики в сторону, например, усиления только функциональной грамотности, а не предметных базовых знаний. Мы не должны эти ошибки допускать, мы должны всесторонне развивать школьника: давать и базовые знания, и прикладные знания».

В содержание системы учебников «Школа России» заложен огромный воспитывающий и развивающий потенциал, позволяющий учителю эффективно реализовывать целевые установки, заложенные в ФГОС НОО.

Особенности УМК «Школа России»:

- приоритет духовно-нравственного развития школьников;
- лично-ориентированный и системно-деятельностный характер обучения на основе дифференцированного подхода;
- эффективное сочетание лучших традиций российского образования и инноваций, проверенных практиками образовательного процесса.

Структура и содержание учебников УМК «Школа России» ориентированы на структуру основных компонентов учебной деятельности: целеполагание, планирование, реализация намеченного, контроль и оценка.

В содержании учебников заложена система заданий, направленных на включение младших школьников в деятельностное освоение учебного материала под конкретные планируемые результаты (предметные, метапредметные и личностные). Комплект обеспечен учебными, методическими, дидактическими пособиями, дополнен средствами методической поддержки учителей, в том числе ресурсами сайта, электронными приложениями, ЭФУ, что способствует возможности реализации дифференцированного подхода в образовательном процессе.

Важным средством развития коммуникативных УУД является организация в классе (школе) клуба интеллектуальных игр.

В.А.Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка... Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности».

В начальных классах нашей школы создан клуб интеллектуальных игр «Юный эрудит». Разработаны рабочие программы курсов внеурочной деятельности по подготовке обучающихся к предметным олимпиадам, НПК, разнообразным тематическим играм.

Интеллектуальные игры – требуют от обучающихся активной познавательной деятельности. К этой категории относятся и так называемые задачи «на сообразительность» — шарады, головоломки, ребусы, вызывающие большой интерес. Интерес определяется исключительно потребностью человеческого ума в логических упражнениях. Интерес игры часто включает в себе проблему, этим и объясняется их привлекательность для детей. Чем интереснее игровые действия, которые учитель использует на уроках и во

внеклассных мероприятиях, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания.

Российский психолог, профессор, академик Р.С. Немов выделяет 4 основных вида деятельности, характерных для ребенка младшего школьного возраста, — учение, общение, труд и игра – выполняют специфические функции в его развитии.

- Учение – способствует приобретению знаний, умений и навыков.
- Общение – улучшает обмен информацией, совершенствует коммуникативную структуру интеллекта, учит правильно воспринимать, понимать и оценивать других людей.
- Труд – улучшает ручные движения, укрепляет практическое, пространственное и образное мышление.
- Игра – совершенствует предметную деятельность, логику и приемы мышления, формирует и развивает умения и навыки делового взаимодействия с людьми.

Без активного участия ребенка в любом из этих видов деятельности его психическое развитие было бы односторонним и неполным.

Таким образом, игра в младшем школьном возрасте продолжает занимать значительное место. Она способствует освоению учебной деятельности, которая складывается постепенно и в наиболее полном виде формируется лишь к концу обучения в начальной школе. Применение игр и игровых ситуаций в процессе обучения основано психофизиологическими особенностями ребенка 6-10 лет.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Коммуникативные УУД обеспечивают социальную компетентность и учёт позиции других людей, партнёров по общению или деятельности; умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Каждый выпускник начальной школы должен уметь свободно высказываться на любую предложенную тему, уметь отстаивать свою точку зрения, дискутировать, аргументировать.

Коммуникативные действия считаются сформированными, если:

- Ребенок проявляет желание вступать в контакт с окружающими;
- Знает нормы и правила, которым необходимо следовать при общении с окружающими (знакомство с коммуникативными навыками);
- Умеет организовать общение, включающее умение слушать собеседника, умение эмоционально сопереживать;
- Умеет решать конфликтные ситуации;
- Умеет работать в группе.

Поэтому овладение учащимися коммуникативными УУД способствует не только формированию и развитию умения взаимодействовать с другими людьми, с объектами окружающего мира и его информационными потоками,

отыскивать, преобразовывать и передавать информацию, выполнять разные социальные роли в группе и коллективе, но и является ресурсом эффективности и благополучия их будущей взрослой жизни.

Опираясь на вышеуказанные факты, можно сказать, что игра является важнейшим условием всестороннего развития школьников, одним из основных средств их воспитания, развития коммуникативных УУД младших школьников.

Педагоги нашей школы традиционно включают в уроки математики, окружающего мира детские игрушки, головоломки:

### **Головоломка «Кубик Рубика».**

Это механическая головоломка, изобретённая в 1974 году венгерским скульптором и преподавателем архитектуры Эрнё Рубиком. Головоломка представляет собой пластмассовый куб  $3 \times 3 \times 3$  (в первоначальном варианте) с 54 видимыми цветными наклейками. Грани большого куба способны вращаться вокруг 3 внутренних осей куба.

Если кратко, то использование кубика на уроках математики развивает способности мозга, связанные с пространством, логикой, мышлением и моторикой.

-память - запоминать алгоритмы сборки,

-внимание и концентрация - умение определять и читать ситуацию на кубике,

-мелкая моторика - необходимость задействовать при сборке обе руки и движения пальцев,

-пространственное мышление - кубик это объемная фигура, трехмерный объект, имеющий 6 цветных граней в случае головоломки. Развитие пространственного мышления помогает лучше справляться с техническими и геометрическими задачами, ориентироваться в трехмерном пространстве,

-скорость реакции - постепенно скорость принятия решений при сборке кубика растет. Анализ цветов и их сочетаний начинает проходить быстрее. В сочетании с развитием мелкой моторики это приводит к тому, что время на сборку кубика сокращается и становится меньше 1 минуты,

-логика - развивается понимание взаимосвязей действий и последствий. Тренируется способность к быстрому анализу ситуации и принятию верного решения для ее решения.

### **Головоломка «Змейка Рубика».**

Эта с виду простенькая головоломка способна увлечь на весь день, и на недели, и на месяцы. Головоломка Змейка Рубика - представляет собой линию, состоящую из соединенных между собой 24 равнобедренных призм. Призмы соединяются между собой шарнирами и позволяют собирать более 100 двух- и трехмерных моделей: геометрические фигуры, животных и иные ассоциативные модели. Игрушка-головоломка Змейка развивает пространственное и логическое мышление, фантазию, воображение.

### **Конструктор «Куборо».**

С помощью ресурсов «Cuboro», можно осуществлять пропедевтику инженерного образования в общеобразовательных школах. Это не только развивающая игра, в которую интересно поиграть дома с родителями или друзьями, но и возможность развития познавательных УУД: пространственного, логического мышления,

воображения, креативности ребенка. Благодаря своим практически бесконечным возможностям для комбинирования «Суборо» позволяет решать неограниченное количество задач разной степени сложности не только во внеурочном курсе, но и в учебном процессе на различных урочных занятиях. Таким образом, в игровом занятии обучающиеся получают развитие таких когнитивных способностей, как восприятие, воображение, внимание, мышление, память, логика.

### **Игрушка «Йо-йо».**

В XVI столетии на Филиппинах пользовались похожими приспособлениями во время охоты. В Европе в 17-18 веках так же увлекались подобной игрушкой. И только в 20 веке Йо-йо приобрело массовую популярность. И все благодаря гениальному бизнесмену Дональду Дункану, который позаимствовал идею у Филиппинского жителя.

Современная популярность Йо-Йо с каждым годом растет. Неудивительно ведь эта игрушка служит еще одним развлечением для детей и подростков. Для особо ловких, даже проводятся соревнования, на которых умельцы демонстрируют свои навыки в управлении Йо-Йо. Существует множество видов Йо-Йо от простых пластмассовых, до эксклюзивных металлических. Играя Йо-Йо ребенок будет развивать ловкость рук, а это может повысить и умственные способности. К тому же ребенок, увлекаясь Йо-Йо, сможет познакомиться с другими ребятами, войти в определенный коллектив и стать более общительным.

**Игрушка «Пятнашки», такен** - популярная головоломка, придуманная в 1878 году Ноем Чепмэном. Представляет собой набор одинаковых квадратных костяшек с нанесёнными числами, заключённых в квадратную коробку. Длина стороны коробки в четыре раза больше длины стороны костяшек для набора из 15 элементов, соответственно в коробке остаётся незаполненным одно квадратное поле. Цель игры — перемещая костяшки по коробке, добиться упорядочивания их по номерам, желательнее сделав как можно меньше перемещений. Выпущено множество вариантов головоломки. В некоторых вариантах вместо упорядочивания чисел ставится цель восстановить некоторое изображение. Вместо чисел могут использоваться буквы. Игра помогает развить память и логическое мышление.

**Игра «Пазл».** Заслуга изобретения пазлов принадлежит одному неизвестному учителю географии XVIII века. Для лучшего усвоения материала он разрезал географическую карту на куски, после чего просил учеников подбирать недостающее к карте "звено". Пазлы сегодня нами используются как средство для:

- 1) Развития мелкой моторики ребят. Умение манипулировать мелкими предметами положительно сказывается на умении красиво писать и рисовать.
- 2) Тренировки внимания. Поиск одной нужной детали среди кучи других и сопоставление собранной картинке с образцом тренируют избирательность и концентрацию внимания.
- 3) Развития логики. Подбор элементов по цвету и форме — те действия, которые помогают сформировать логическое мышление.
- 4) Развития самостоятельности. Малышам при сборке пазлов пригодится помощь взрослых, но только первое время. Когда принцип станет понятен, ребятам захочется самостоятельно справиться с этим занятием. Что касается детей



младшего и среднего школьного возрастов, то они будут учиться доводить дело до конца, а именно собрать картинку целиком, не бросая пазл на полпути.

5) Формирование пространственной ориентации. Интересным инструментом для развития визуального и пространственного мышления являются 3D конструкторы, которые подойдут детям от 7 лет. Здесь задача не меняется — нужно собрать пазл, однако изменилась сама форма пазла — теперь он не плоский, а трехмерный, который ребенок может рассмотреть со всех сторон и даже использовать в игре.

6) Пазлы - способны улучшить дисциплину.

**Игрушки – антистресс «Поп - ит», Симпл - дипл», «Слинки-пружинка» для обучающихся с ОВЗ (и не только).**

Изначально эти игрушки были разработаны для обеспечения сенсорного и тактильного опыта, чтобы помочь детям с нарушением внимания.

Поп ит — это сенсорная игрушка антистресс с «пузырьками» одинакового размера, которые можно проталкивать или «лопать», что-то вроде пузырчатой пленки. Играть можно до бесконечности, как только продавили все пузырьки, переворачиваете другой стороной, начинаете заново.

Сенсорные игрушки, подобные Pop It, использовались еще в 1970-х годах. Они активируют один или несколько органов чувств: зрение, слух или осязание. Помогают с концентрацией и вниманием.

Симпл Дипл... Еще одно загадочное слово, которое мы слышим от ребенка. Это тот же Поп Ит, только меньшего размера. Часто используется как брелок.

Слинки (пружинка Радуга) - был изобретен и разработан Ричардом Джеймсом в 1943 году, изначально делалась из чёрного металла (выпускается до сих пор как ретро-издание, по размеру меньше современной). Её можно перекидывать из руки в руку и тем самым успокаивать нервы. Также она умеет «шагать» вниз по ступенькам.

Игрушки-антистрессы — это инструменты саморегуляции, помогающие сосредоточиться, успокоиться, активно слушать. Эти игрушки способны преодолеть суетливость, тревожность и беспокойство у ребенка (особенно на этапе адаптации детей с ОВЗ к новым школьным условиям). Бывают разных форм, размеров, текстур. На уроках математики данные игрушки можно использовать эпизодически, для устного счета, для изучения цветов, для счета пузырьков в пределах 10, для изучения состава чисел первого десятка, при знакомстве с пространственными представлениями, понятиями «снизу», «сверху», «справа», «слева», «между», «предыдущее», «следующее» и др.

По результатам анкетирования одним из самых трудных учебных предметов, а, следовательно, не всегда «интересным» для учащихся является русский язык. Поэтому одной из важных задач для учителя является не только обучение русскому языку, но и привитие интереса к изучению данного предмета. Одним из способов развития активности и интереса обучающихся к предмету русского языка является геймификация учебного процесса.

В данном разделе проекта представлен опыт внедрения геймификации, как средства познавательной активности обучающихся на уроках русского языка в начальной школе. Раздел включает в себя подробное описание дидактических игр, позволяющих решать учебные задачи на каждом этапе урока. Чтобы игра

служила средством развития интереса к предмету, необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми и точно сформулированными. Материал игры посилен для всех детей.
2. Дидактический материал прост и по изготовлению, и по использованию.
3. В игре должны принимать участие все дети. Геймификация делая обучение интерактивным, включает в процесс всех обучающихся, так как использует следующие элементы:

Динамика. Создание легенды, история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий. У обучающихся появляется ощущение сопричастности, вклада в общее дело.

Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость.

Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

4. Подведение результатов игры должно быть четким и быстрым.

Важно продумать поэтапное распределение дидактической игры на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решать задачи усвоения, обобщения или повторения учебного материала. В конце урока игра должна носить поисковый и творческий характер.

Этап «Постановка целей и задач. Мотивация учебной деятельности обучающихся».

На этом этапе целесообразно создавать и применять так называемую «оболочку» урока. «Оболочкой» урока могут быть уроки-путешествия в страну Знаний, в дремучий лес, на планету Лингвист, уроки-сказки, уроки-смотри знаний.

В данном случае была разработана многоуровневая игра «Сказочный дремучий лес русского языка». В игре применяется инфографика. Игра совмещает технологии проблемного обучения, развития критического мышления, ТРИЗ, ИТ и другие.

Игра рассчитана на 4 года обучения. Уровни открываются по мере усвоения учебного материала. На каждом уровне выполняются задания, связанные с объяснением, повторением и закреплением материала. Обучающиеся совместно с учителем по мере продвижения уровней рисуют карту сказочного дремучего леса русского языка. Новизна работы заключается в том, что после объявления темы на этом этапе урока обучающиеся, в первом-втором классе под руководством учителя, а в дальнейшем уже сами по заданному алгоритму создают план работы на уроке и определяют учебные задачи. Такая деятельность активизирует внимание учеников к учебному процессу, помогает им более осмысленно усваивать учебный материал.

В 1 классе открываются локации: фонетика, графика, лексика, орфография. Во 2 классе открываются локации: синтаксис и пунктуация, морфология. В 3 классе открываются локации: морфемика, орфоэпия, грамматика. В 4 классе открываются локации: словообразование, стилистика, фразеология.

Также на этом этапе выбирается, угадывается или представляется герой-персонаж, который будет выдавать задания на протяжении всего урока, попадать в нелепые ситуации или, наоборот, помогать детям. Герой или персонаж может превращаться или трансформироваться в различное существо в зависимости от задач на определенном этапе урока. Так, например, это может быть один и тот же человек, но с различными атрибутами и разными именами, изменяющимися во время урока.

**Проверяйкин.** Проверка домашних заданий и каких-либо умений. В руках появляется красная ручка.

**Вспоминайкин.** Повторение правописания букв, орфограмм. Над головой появляется вопросительный знак.

**Словознайкин.** Различная работа со словом. На голову надевается шляпа.

**Знайкин.** На этой станции всегда изучается новый материал, обязательный для усвоения. В руки вкладывается флажок.

**Прочитайкин.** Работа над правилом, закрепление его. При этом на доске вывешивается текст (прозаический или стихотворный) и задание к нему. В руках появляется учебник.

**Выбирайкин.** При закреплении материала предлагается несколько заданий на выбор. Над головой появляются стрелки.

**Угадайкин.** Занимательный материал в виде ребусов, загадок и т.п. на голову надевается колпачок.

**Поиграйкин.** Грамматические игры. В руках появляются шарики для жонглирования.

**Слушайкин.** Разновидность слухового, выборочного диктанта. К голове прикрепляются большие уши.

**Наблюдайкин.** Несколько наблюдений при подготовке к прохождению новой темы. На глаза надеваются очки.

**Составляйкин.** Работа с деформированным текстом, опорными словами. В руках появляется трость.

**Думайкин.** Задания повышенной трудности, опережение. Над головой восклицательный знак.

**Узнавайкин** ("Знаете ли вы?"). Знакомство с растительным и животным миром, охрана окружающей среды, любопытные сведения из жизни выдающихся людей и т.п. Краткие сведения в связи с темой урока.

Из перечисленных имен персонажа на уроке используются не все, а необходимые в зависимости от изучаемой темы.

Внедрение геймификации, на уроках русского языка, как новой современной технологии – необходимое условие для формирования у обучающихся читательской грамотности, для активизации познавательной деятельности, для воспитания интереса к предмету, для развития умения преодолевать трудности учебного процесса в коллективной дидактической игре.

Приложение 1. Ершовой И.Л. «Игры на уроках русского языка»  
<https://disk.yandex.ru/i/FK8GLFtDkX13ig>

2) Программа внеурочного курса общеинтеллектуального направления «Интеллектика» разработана на основе курса О.А.Холодовой «Развитие познавательных способностей: информатика, логика, математика», издательство «РОСТкнига», Москва, 2017 год.

Цель курса: развитие познавательных процессов ребёнка: внимания, памяти, восприятия, наблюдения, мышления;

В основе построения курса лежит принцип разнообразия творческо-поисковых задач. При этом основными выступают два следующих аспекта разнообразия: по содержанию и по сложности задач. Систематический курс, построенный на таком разнообразном игровом, неучебном материале, создает благоприятные возможности для развития важных сторон личности ребёнка. Основное время на занятиях занимает самостоятельное (и под контролем учителя) выполнение детьми логически-поисковых заданий. Благодаря этому у школьников формируются общеучебные умения: самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

Внеурочный курс клуб «Юный эрудит».

Формирует знания и умения, необходимые для организации интеллектуальной и учебно-исследовательской деятельности, в будущем – основы математической грамотности, а также для участия в олимпиадах, НПК, выполнения учебно-исследовательских проектов. Курс состоит из модулей, модули не предусматривают сугубо теоретических знаний, а имеют деятельностный и практический характер. Система занятий сориентирована на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. Оригинальность программы курса в том, что в ней представлено планирование занятий по русскому языку, математике, литературному чтению и окружающему миру.

Приложение № 2. Программа курса «Юный эрудит»

3) Использование Цифрового образовательного ресурса Яндекс. учебник.

Яндекс. учебник - бесплатный цифровой сервис с игровыми заданиями по русскому языку, математике, окружающему миру, музыке и функциональной грамотности для 1-4-х классов, который был запущен в 2017 году.

Занятия в Яндекс. учебнике — это качественные учебные материалы, направленные на формирование устойчивого интереса к учению, развитие умения учиться, учиться фокусироваться и пользоваться электронной информацией; использовать поиск, фильтрацию, классификацию, умение фокусироваться.

Задания разрабатывают опытные методисты с помощью нейропсихологов и экспертных организаций: Института русского языка имени В. В. Виноградова и Центра педагогического мастерства. Все задания составлены с учётом ФГОС начального общего образования.

Среднее время выполнения домашнего задания с помощью Яндекс. учебника — 5–7 минут. Это укладывается в 15 минут работы, установленные СанПиН для начальной школы. Исследователи из Яндекса и Высшей школы экономики

показали, что занятия в Яндекс. учебнике значительно улучшают образовательные результаты по математике, а также сохраняют у детей интерес к учёбе даже к концу учебного года.

Удобная и безопасная среда. Ни рекламы, ни опасного контента: ребёнок будет видеть только задания своего учителя. Больше времени для взрослых, больше внимания для детей. Инструкции ясные и простые, а проверяются задания автоматически: детям не потребуются подсказки родителей, а учитель не потратит время на проверку. Учёба с удовольствием. В отличие от бумажных учебников, содержание онлайн-заданий современно и актуально для детей. Кроме того, система сразу же даёт обратную связь: хвалит ребёнка за правильные ответы и предлагает подсказки при неправильных.

При помощи данного сервиса учитель имеет возможность следить за рейтингом каждого ребёнка и класса в целом. Также, учитель может увидеть время, потраченное учеником на выполнение работы. Задания данного сервиса может использоваться для проведения контрольной или домашней работы. Сервис самостоятельно проверяет ответы учащихся и формирует отчет о проделанной работе. Это значительно облегчает работу учителя по проверке домашних заданий. Просматривая выполнение заданий, учитель сразу видит, где были допущены ошибки, и уже может планировать последующие задания с учётом пробелов. Очень удобно строить индивидуальную работу с учащимися. Можно подбирать разноуровневые задания. Данный ресурс помогает учителю разнообразить урок, пробудить интерес у школьников к изучаемому материалу и сформировать положительную мотивацию к учению.

Очень удобен сервис ещё и потому, что каждое задание учитель может вывести на доску. Ресурс предоставляет возможность для сотрудничества педагог-ученик, ученик-ученик.

В современном образовательном пространстве школьнику необходимо постоянно проявлять способность находить информационно-смысловые взаимосвязи текстов разного типа и формата, в которых поднимается одна и та же проблема, соотносить информацию из разных текстов с внетекстовыми фоновыми знаниями, критически оценивать информацию и делать собственный вывод. С учётом этого фактора усложнена форма представления заданий, направленных на оценку способности школьника правильно понимать коммуникативное намерение автора текста, назначение текста, на оценку умения ориентироваться в структуре текстов разных видов и форматов, в структуре заданий и способах формулировки ответа на поставленные вопросы.

В 2020 году Яндекс.учебник подготовил для ребят 1-4 классов комплекс заданий для развития элементов функциональной грамотности. Ресурс содержит три специальных блока:

А. Умение ориентироваться в источнике информации.

При выполнении заданий этого раздела ученики научатся ориентироваться в источнике информации, а также приобретут навыки поиска информации в зависимости от характера источника.

Б. Умение извлекать информацию.

Задания этого блока дадут ученикам умение определять характер нужной информации и извлекать ее из источника. Кроме того, они получают навыки определения сходства и различия информации, поданной в разных форматах.



В. Умение работать с недостающей информацией.

Набор заданий в этом разделе выработает у учеников умение определять характер недостающей информации и способы ее восполнения; даст навыки по нахождению разницы между информацией и собственными о ней представлениями, по отделению достоверной информации от недостоверной, по правильному формулированию запросов при поиске недостающей информации.

Новые навыки цифрового обучения, самостоятельного обучения и работы с различной информацией: текстом, таблицами, диаграммами, схемами - это та часть функциональной грамотности так необходимой сегодня младшим школьникам. Кроме Яндекс.учебника, на уроках педагоги активно используют следующие ресурсы: Российскую электронную школу, инфоурок, учи.ру, Я-класс, ГИС Электронную школу и др.

Польза от использования ЦОР Яндекс.учебник:

Учителям	Бессрочный бесплатный доступ к сервису учителям начальной школы и их ученикам
	Единый доступ к игровым заданиям для разных классов и предметов
	Удобный инструмент для подготовки к уроку, проведения контрольных и самостоятельных работ
	Аналитические инструменты для наблюдения за результатами и прогрессом каждого ученика
	Экономия времени на подготовку к урокам и проверку выполненных заданий
	Автоматизированная проверка домашних работ
Ученикам 	Интересные, игровые интерактивные задания повышают интерес и мотивацию к занятиям
	Домашняя работа в электронном виде занимает меньше времени

	Результат можно увидеть сразу после решения
	Легко вернуться к пропущенным занятиям

Различные учебные видеоигры, за увлечение которыми детей обычно принято ругать, могут положительно сказываться на развитии мозга. Во-первых, они развивают в человеке способность к многозадачности. Американские ученые из Рончестерского университета провели эксперименты, в результате которых оказалось, что геймеры лучше решают стратегические задачи и способны запоминать более сложные алгоритмы. Во-вторых, как установили те же специалисты, игра в "стрелялки" может помочь человеку улучшить показатели "ночного зрения". Во время сражений с монстрами, которые часто происходят в полутьме, человек привыкает различать оттенки серого цвета, что также может пригодиться в жизни. В 2013 году в Университете Айовы было проведено исследование, которое дало сенсационные результаты. 681 пенсионеров-участников эксперимента смогли замедлить процессы старения вплоть до 7 лет. Как выразился доктор психологии Джеймс Аллайне из Университета штата Северная Каролина: "Компьютерные игры для мозга, то же самое, что и физические упражнения для тела". Во всем, конечно, нужна мера. Мозг можно "прокачать" даже играя, главное не злоупотреблять, иначе, можно потерять способность к социализации.

Перечень сайта «Яндекс игры» для использования на уроках: игра «Эрудит», «Игра в слова», «Звездный кроссворд» и др.

4) Организация социально-интеллектуальных значимых мероприятий – это познавательные беседы, математические и литературные праздники, соревнования, конкурсы, олимпиады, интеллектуальные игры.

Педагоги, активно использующие интеллектуальные игры в урочной и во внеурочной деятельности согласны с главой Клуба интеллектуальных игр Ассоциации победителей олимпиад (АПО) Максимом Алексеевым, который говорит так: «...Интеллектуальные игры – это, прежде всего, вид досуга, в котором соревнуются как школьники, так и взрослые. Участие в интеллектуальных играх помогает развивать так называемые "4К компетенции": коммуникацию, командная работу, критическое мышление, креативность. Интеллектуальные игры опосредованно развивают *hard skills* – конкретные знания, полученные из вопросов и в ходе подготовки. Важно приобрести умение строить логические цепочки и уметь доставать из памяти нужную информацию для иллюстрации конкретного тезиса, а затем переходить к новому тезису и строить выводы. Интеллектуальное движение – это очень ценная школа *soft skills*. В игре участники учатся высказывать и критиковать мысли, работать в команде, вынуждены брать на себя ответственность за результат, работать под давлением сжатых временных сроков и в условиях сильного нервного напряжения. Как правило, успешные игроки успешны и в олимпиадах:

интеллектуальные игры позволяют узнать факты, не входящие в школьную программу, а также доходить до ответа с помощью рассуждений...». Считается, что интеллектуальные игры обладают способностью развивать у обучающихся необходимые элементы функциональной грамотности.

5) Проектная, исследовательская деятельность – участие в исследовательских проектах, научно-практических конференциях.

Основная идея проектной деятельности заключается в том, что — учащимся предоставляется возможность самостоятельного получения функционального навыка исследования как универсального способа получения знаний, развития исследовательского типа мышления, активизации личностной позиции в образовательном процессе на основе приобретения субъективно новых знаний, универсальных учебных действий.

Младший школьный возраст является начальным этапом вхождения в проектную деятельность, закладывающим фундамент дальнейшего овладения ею.

Учебное исследование с точки зрения педагогов - это средство интеллектуального развития, обучения и воспитания, которое вырабатывает и развивает специфические умения и навыки проектирования и исследования у учащихся, а именно позволяет научить:

- выделению или формированию проблемы, постановке целей и задач исследования;
- разработке алгоритма действий;
- самостоятельному поиску и отбору необходимой информации; практическому применению полученных знаний;
- проведению исследования (анализу, синтезу, обобщению);
- умению представить ход работы и результаты своей деятельности с использованием слайд-шоу и др.;
- самооценке успешности проведённого исследования.

Все данные умения являются составляющими элементами функциональной грамотности обучающихся.

Совместная деятельность школы, семьи и общественности по развитию функциональной грамотности обучающихся начальных классов с помощью игровой технологии.

Одной из педагогических задач разработки и реализации данного проекта является организация эффективного взаимодействия школы и семьи в целях развития функциональной грамотности обучающихся начальных классов в следующих направлениях:

- Повышение педагогической культуры родителей (законных представителей) учащихся путем проведения тематических общешкольных и классных родительских собраний, организации консультирования родителей, выпуска информационных материалов, публикации их на сайте школы.
- Совершенствования межличностных отношений педагогов, учащихся и родителей путем организации совместных тематических мероприятий, олимпиад, конкурсов, НПК.



- Расширение партнерских взаимоотношений с родителями путем привлечения их к активной деятельности в составе Совета школы, активизации деятельности родительских комитетов классных коллективов учащихся.

### **Ближний социум МАОУ ЦО № 82 «Развитие»**

Школа активно взаимодействует с социальными партнерами в районе и городе.

- 1)Музей истории и развития Дзержинского района
- 2)Центр психологической помощи «Апрель»
- 3)Парк культуры и отдыха «Березовая роща»
- 4) ЦВР «Галактика»
- 5)Муниципальный шахматный клуб
- 6)Спортивные площадки района, стадион «Чкаловец», ДК им. В.Чкалова, концертный зал «Евразия»
- 7) Библиотеки им. Н. Гоголя, им. Н. Островского и др.

### **Практическая значимость результатов.**

На практике, игровая технология для формирования функциональной грамотности является результатом обучения, усвоения и использования обучающимися программы начального общего образования, в итоге формируется юная личность, способная решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности, включающей овладение ключевыми компетенциями; готовый успешно взаимодействовать с изменяющимся окружающим миром; способный строить социальные отношения; умеющий рефлексировать, стремящийся к дальнейшему непрерывному образованию и самообразованию.

Данные умения и качества формируются посредством каждого школьного предмета и указанных курсов внеурочной деятельности. Инструментарием развития функциональной грамотности школьников, а также проверки их сформированности, являются игровые задания: творческого характера, задания исследовательского, занимательного характера, задания с экономическим, историческим содержанием, практикоориентированные задания и др. Через изучение литературного чтения, математики и всех других предметов ученик приобретает способность заниматься своим обучением самостоятельно (академическая мобильность), строить конструктивные взаимоотношения с людьми, сотрудничать и работать в группе. Следовательно, на учителей, возложена большая ответственность за воспитание, обучение, развитие наших учеников, способных вступать в отношения с внешней средой и максимально быстро адаптироваться и функционировать в ней. Наши педагоги дают сильные предметные знания и стараются научить применять их в реальных жизненных ситуациях. Команда педагогов школы уверена, что оригинальные урочные занятия с включением игр, курсы внеурочной деятельности, разнообразные конкурсные мероприятия – это современные инновационные методики, развивающие познавательную активность обучающихся. Учителя стараются охватить все классы начальной школы и привлечь их в процесс развития функциональной грамотности, поэтому и объединились в рабочую группу. На данном этапе у ребят становится актуальным навык сотрудничества (коллаборации). Всем понятно, что работая в группе единомышленников, можно сделать больше, чем одному. При этом у каждого члена коллектива в процессе обучения и воспитания, направленном на развитие основ функциональной грамотности, формируются и развиваются необходимые для жизни в обществе знания, умения и навыки; социально значимые качества личности: умение учиться, трудолюбие, прилежность, упорство, честность, справедливость, терпение, уважение, активная жизненная позиция, любовь к школе, к Родине.

## Критерии и показатели эффективности реализации проекта:

Основные результаты развития у учащихся функциональной грамотности оцениваются в рамках мониторинговых процедур, в которых ведущими методами будут: контрольные работы, экспертные суждения (родителей, партнеров школы); опросники, анкеты, позволяющие анализировать развитие личности; различные тестовые инструменты, созданные с учетом возраста; самооценочные суждения детей.

Первый уровень результатов (1 класс) – приобретение младшими школьниками основ предметных учебных знаний, умений и навыков, универсальных учебных действий, социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов (2, 3 класс) – получение младшими школьниками опыта переживания и позитивного отношения к учебным знаниям, умениям и навыкам, универсальным учебным действиям, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения этих результатов особое значение имеет дружеское взаимодействие младших школьников между собой.

Третий уровень результатов (4 класс) – получение младшими школьниками начального опыта самостоятельного учебного действия. Только в самостоятельном обучении и общении юный человек действительно становится гражданином, свободным человеком.

Итоги реализации проекта систематически обсуждаются на заседаниях методического объединения учителей начальных классов.

Эффективность реализации образовательного проекта будет определяться наличием показателей, соответствующих следующим результатам деятельности:

- содержательному и деятельностному результату (приобретение инновационного опыта у обучающихся и педагогов);
- образовательному результату (освоение оригинальных методов, приемов, форм методического сопровождения инновационной деятельности участников образовательного процесса);
- социально-интеллектуальному результату (привлечение общественного внимания к вопросам, связанным с формированием интеллектуальной активности школьников)

Результативность реализации проекта оценивается повышением роли индивидуальных учебных достижений обучающихся, повышением уровня социальной удовлетворенности образовательным процессом со стороны обучающихся и их законных представителей.

Критерии эффективности результатов:

Количественные показатели (прогнозируемые результаты)	2022	2023
Рост качества образования у обучающихся НОО	59%	62%
Освоение и внедрение педагогами современных образовательных технологий	75%	90%
Сопровождение и развитие одаренных детей: результативность участия в олимпиадах и конкурсах общеинтеллектуальной направленности	65%	80%

Увеличение процента учащихся и учителей, занимающихся проектно-исследовательской деятельностью	65%	85%
Увеличение количества учащихся, у которых сформированы информационные, исследовательские, проектные компетентности	50%	65%
Родители, участвующие в управлении и оценке качества образования	30%	60%

Параметры отслеживания результатов:

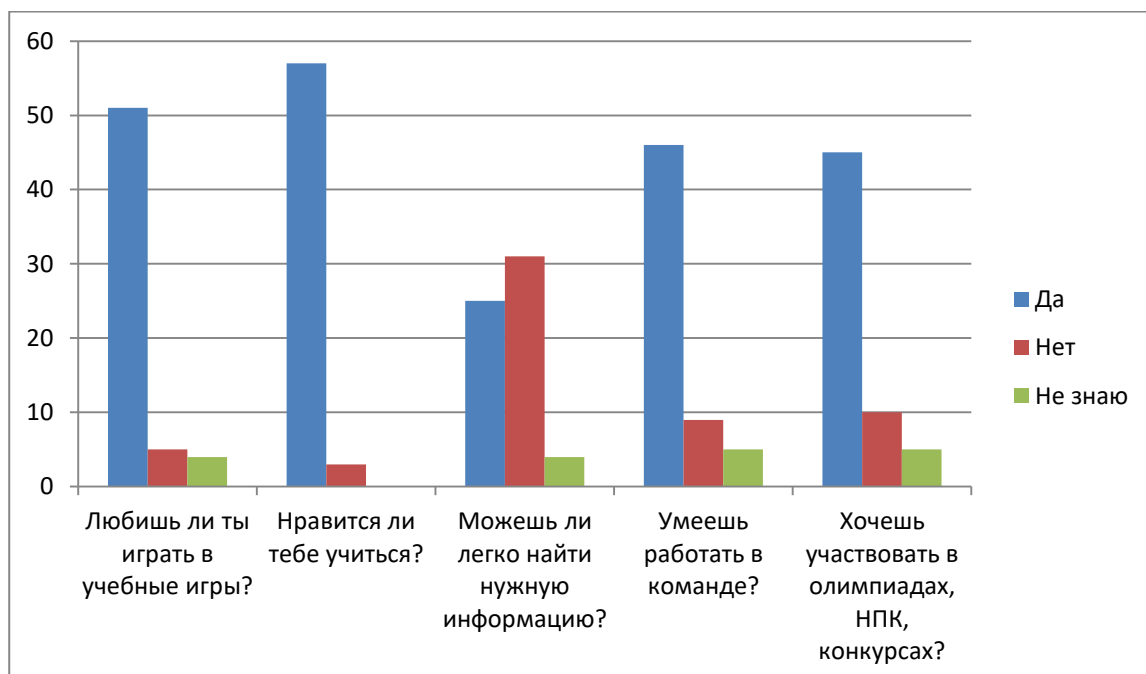
30 % - 55 % - низкий уровень

56 % - 75 % - базовый уровень

76 % - 100 % - высокий уровень

Качественные методы: Анкетирование, опрос, наблюдение.

**Результаты анкетирования обучающихся 3 - 4 классов (60 чел.):**



**В результате анкетирования выяснилось, что в процессе реализации проекта, обучающиеся:**

- стали проявлять интерес к учебным предметам математического и гуманитарного направления, курсам внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления; детям нравится играть в учебные игры.
- получают опыт работы в группе (команде);
- учатся добывать необходимую информацию из различных источников: энциклопедий, книг, интернета, анализировать и перерабатывать полученную информацию;
- постоянно повышают интеллектуальный уровень и самооценку, готовы к участию в разнообразных конкурсах и мероприятиях интеллектуальной и творческой направленности.

Важным критерием успешности считается желание обучающихся самостоятельно принимать участие в НПК, олимпиадах, соревнованиях, интеллектуальных играх, тематических мероприятиях и конкурсах.

**Прогноз возможных негативных последствий и способы их корректировки.**

Возможные риски	Варианты их преодоления
Риск разрыва между возрастающими требованиями к уровню профессиональной подготовленности учителя и социальным признанием его роли педагога-лидера, ведущего детей за собой	Прохождение учителями специальных курсов повышения квалификации, переквалификация.
Большая загруженность детей в школе, психологическая неготовность обучающихся к активному участию в проекте	Четкое и грамотное составление расписания занятий Повышение мотивации обучающихся за счет увеличения призов и наградных материалов Тщательная подготовка к мероприятиям
Недостаточная заинтересованность и дефицит свободного времени у педагогов	Материальное стимулирование учителей за участие в реализации проекта
Технические проблемы (выход из строя МФУ, компьютерной техники, концертной аппаратуры и др.)	Проверка и своевременный ремонт техники

Данный проект был разработан и посвящен теоретическим и практическим аспектам введения в начальной школе игровой технологии, которая способствует формированию функциональной грамотности (читательской и математической) обучающихся.

**В итоге реализации проекта обучающиеся достигнут следующих результатов:**

- устойчивый познавательный интерес к предметам общеинтеллектуального направления, понимание смысла мероприятий интеллектуально-социальной направленности,
- получают возможность усвоить основы функциональной грамотности: способность решать учебные задачи и жизненные проблемные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности, включающей овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу готовности к успешному взаимодействию с изменяющимся миром и дальнейшему успешному образованию,
- потребность к прочному овладению интеллектуальными знаниями и разнообразными способами деятельности,
- порыв к самостоятельной умственной деятельности, креативность, высокий интеллектуальный уровень, самообразование, самооценка, самоконтроль, рефлексия, навыки работы в команде.

## Перечень источников:

1. Государственная программа РФ «Развитие образования» (2018-2025 годы) от 26 декабря 2017 г.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, Москва, Просвещение, 2021 год
3. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. М.: Просвещение, 2009.
4. Основная образовательная программа начального общего образования образовательного учреждения.
5. Горский А.В. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. М.: Просвещение, 2011.
6. Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности в начальной школе. Набережные Челны, 2010.
7. Вознесенская Ю. А. Международное исследование PISA и проблемы развития высшего образования // Вестник общественного мнения (Центр Ю. Левады).
8. Вройенстейн А.И. "Внешняя оценка качества образования: некоторые вопросы и ответы" // Высшее образование в Европе. Т.ХVII. - №3. - 1993 г. - стр.66-88
9. Федоровская Е.О. Мотивы и ценностные ориентации подростков, увлеченных исследовательской деятельностью / Е. О. Федоровская, Л. Ю. Ляшко // Дополнительное образование. 2005. № 9. С. 49-53.
10. Царева С.Е. Нестандартные виды работы с задачами на уроке как средство реализации современных педагогических концепций и технологий // Начальная школа. – 2004. – №4. – С. 49 – 51.
11. Чудов В. Проектно-исследовательская деятельность школьников / В. Чудов, Н. Кашкарова, О. Лаврушко // Народное образование. – 2005.
12. Шаталова Е.В., Тарасова А.П. Развитие математической речи младших школьников в процессе изучения математики Междунар. науч.-практ. интернет-конференция (Фроловские чтения). Белгород, 2006. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.bsu.edu.ru/Nauka/Frolov-Reading/>