

Формирование функциональной грамотности обучающихся при организации проектной деятельности школьников по физкультуре

МБОУ «МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ ЛИЦЕЙ»

ГОРОДА СМОЛЕНСКА

АГЕЕВА Е.А., ЖАРИКОВ О.А.

Часть 1. Проект как среда для роста





УЧЕБНЫЙ ПРОЕКТ В СОВРЕМЕННОМ СПОРТИВНОМ ОБРАЗОВАНИИ – ЭТО ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ, САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ, НАПРАВЛЕННАЯ НА РЕШЕНИЕ ЛИЧНОСТНО ИЛИ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМОЙ ПРОБЛЕМЫ И ЗАВЕРШАЮЩАЯСЯ СОЗДАНИЕМ ПРОДУКТА.

Часть 2. Функциональная грамотность: не лозунг, а инструмент

Читательская
грамотность (работа
со статьями и
источниками
литературы)

Математическая
грамотность (расчёт
и измерение
показателей)

Естественно-научная
грамотность
(влияние спорта на
организм)

Креативное
мышление
(создание нового)

Глобальные
компетенции
(обобщение
мирового опыта)

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ – СОВРЕМЕННЫЙ ВЫЗОВ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ



✓ **Функциональная грамотность** - способность использовать знания, умения, способы в действии для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений

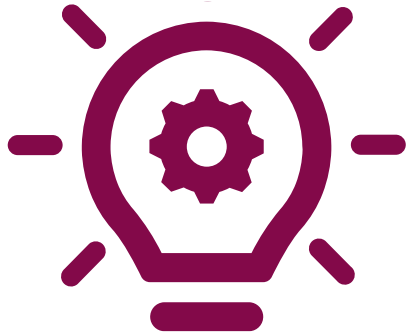


Часть 3. Проектный продукт: цель, которую можно потрогать

- ▶ Продукт – это материальное или интеллектуальное решение исходной проблемы проекта, созданное для конкретной аудитории.



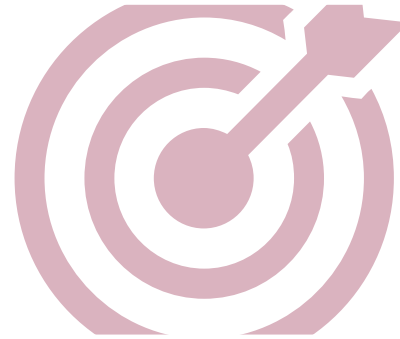
Основные характеристики проектного продукта



Уникальность



Ограниченность
по времени



Направленность
на цель



Соответствие
ожиданиям

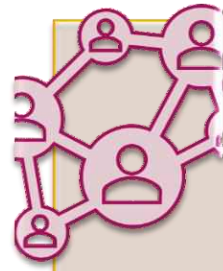
Примерные темы проектов

- ▶ **Исследование влияния физической активности на здоровье**
- ▶ **Создание программы тренировок для разных возрастных групп**
- ▶ **Разработка спортивных мероприятий или игр**
- ▶ **Как физическая активность влияет на сердечно-сосудистую систему**
- ▶ **История Олимпийских игр: от древности до наших дней**
- ▶ **Спорт и экология**
- ▶ **Влияние спорта на успеваемость**
- ▶ **Как правильно питаться при занятиях спортом**

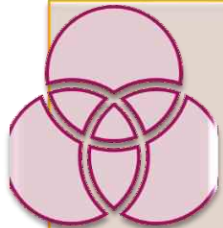
Практические рекомендации для учителей



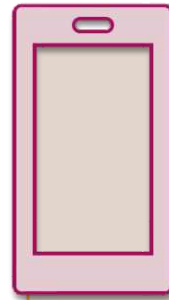
Выбор темы



Распределение ролей



Использование межпредметных связей



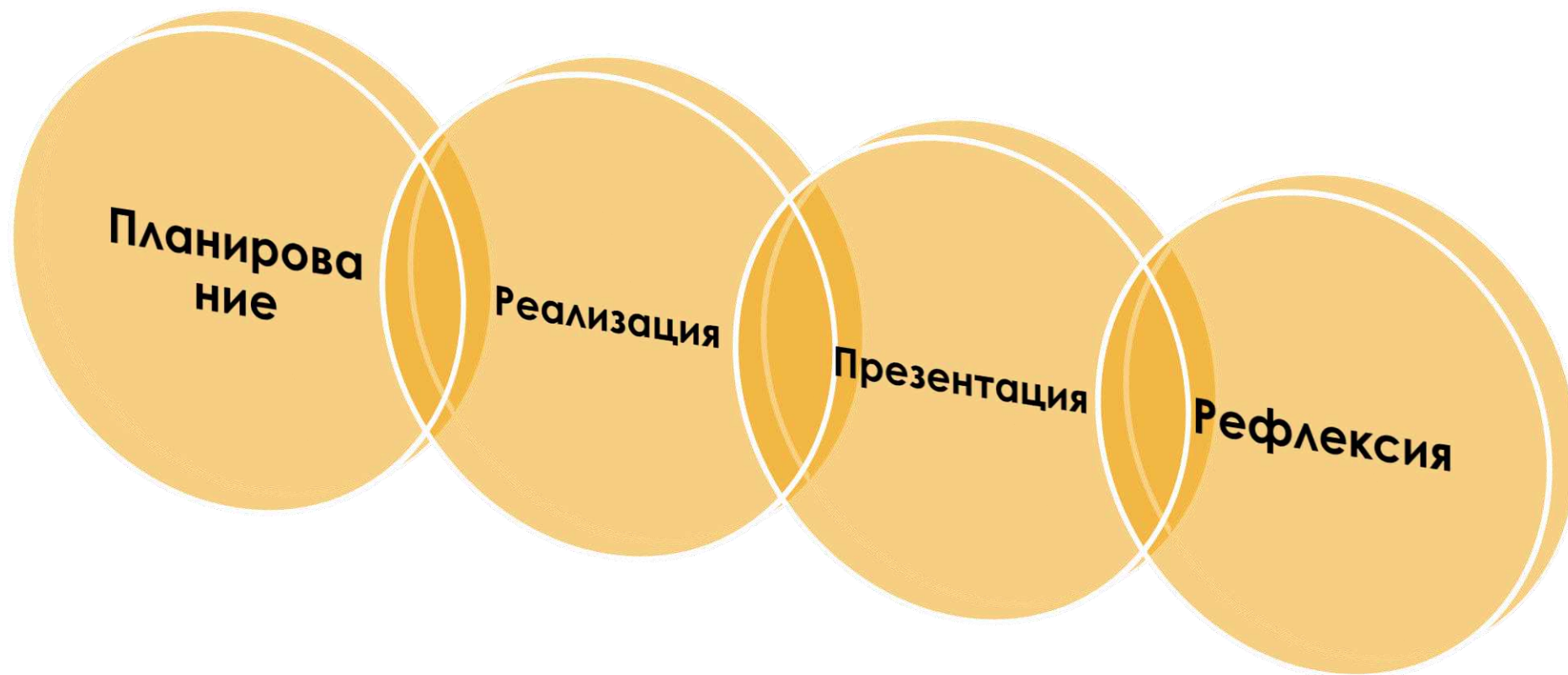
Интеграция ИКТ

Часть 4. Сотрудничество, а не руководство: система ролей учителя и ученика в проекте

- ▶ Трансформация роли учителя: от «ментора на пьедестале» к «проводнику и фасилитатору»



Этапы проектной деятельности:



Как избежать крайностей?

- ▶ Не бросать детей в проектную деятельность без поддержки.
- ▶ Не контролировать чрезмерно и делать всё за них.

Золотая середина – «направляющая рука»

Часть 5. Алгоритм от идеи до защиты: детальный разбор кейса

Этап 1.
Запуск

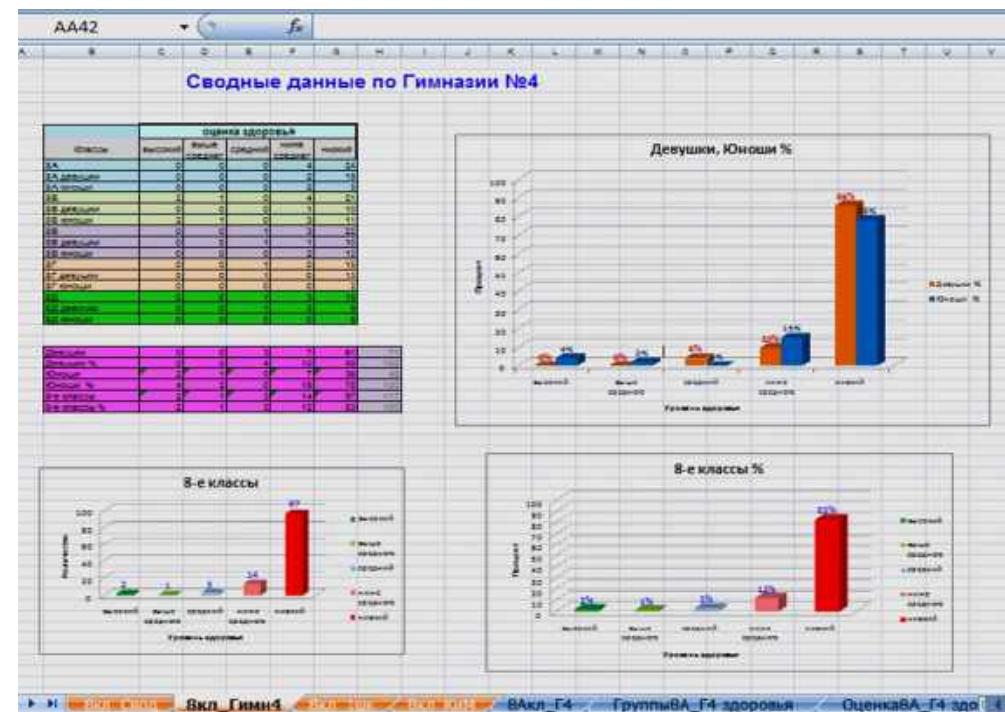
Этап 2.
Планирование

Этап 3-4.
Исследование и
создание
продукта

Этап 5.
Презентация

Этап 6.
Рефлексия

Часть 6. Инструментарий и ресурсы для учителя



Планирование и коммуникации

- ▶ Канбан-доски и управление задачами: «Яндекс Трекер» (полный аналог Trello/Jira, интегрирован с экосистемой Яндекс), «VK WorkSpace» (включает доски задач). Для простых проектов — «Таблицы Яндекс» или «Таблицы VK» (аналог Google Таблиц).
- ▶ Мозговой штурм и ментальные карты: «Miro» (работает в РФ, очень популярен), российский аналог — «Румит» (ранее Wisemapping).
- ▶ Мессенджер для командной работы: VK Мессенджер, Telegram (с возможностью создания групповых чатов, каналов и видеозвонков).

Исследование

- ▶ Поиск информации: «Яндекс» с обучением использованию расширенных операторов поиска. Для научных работ — «eLibrary.ru» (крупнейшая российская научная электронная библиотека), «КиберЛенинка», «Научная электронная библиотека РГБ».
- ▶ Проверка авторитетности источников: Сервисы анализа сайтов (например, «Whois»-сервисы), изучение домена. Использование официальных сайтов госучреждений (.gov.ru, .edu.ru, .mil.ru).
- ▶ Сохранение и организация источников: Встроенные закладки браузера (Яндекс.Браузер, Atom, VK Браузер) или создание общего документа в «Яндекс Документах» / «VK Документах».

Создание продукта

- ▶ Дизайн и верстка (буклеты, инфографика, презентации): «Canva» (доступен, имеет русскоязычный интерфейс), российская альтернатива — «Конструктор от Тинькофф» (ранее «Дыши») или «Crello» (разработчик из СНГ).
- ▶ Видеомонтаж: CapCut (очень популярен, доступен), «ВидеоМОНТАЖ» (от российского AMS Software), «KineMaster» (для мобильных устройств). Также можно использовать встроенный редактор «VK Клипы».
- ▶ Создание QR-кодов: Множество российских онлайн-генераторов (например, «QRCode.Ru», «QR-код от QRcc.ru»), а также встроенные функции в «Яндекс.Браузер».

Презентация и защита

- ▶ Создание интерактивных презентаций: «Genially» (доступен, активно используется), «Mentimeter» (для интерактива с аудиторией). Российские аналоги для интерактива — «Wooclap» или использование облачных опросов в «Яндекс Формах» / «VK Опросах».
- ▶ Проведение онлайн-защиты: «VK Звонки» (поддерживает презентацию экрана), «Яндекс Телемост», «Сферум» (платформа для образования).
- ▶ Размещение итогового проекта: Создание публичной страницы или поста в «VK», публикация в школьном сообществе, загрузка на российские облачные хранилища («Яндекс.Диск», «VK Облако», «Mail.ru Облако») с предоставлением ссылки.

Методическая копилка учителя

- ▶ Шаблоны: устав проекта (документ, где прописаны цель, состав, правила), лист планирования (таблица), карта самооценки и взаимооценки, оценочный лист для презентации с критериями.
- ▶ Банк тем-проблем для старта: «Как сделать нашу спортплощадку интереснее?», «Как помочь однокласснику, который всегда последним выбирают в команду?», «Какой самый полезный и дешевый перекус перед тренировкой?», «Как организовать школьный турнир по [название игры]?».
- ▶ Список возможных экспертов внутри школы: медсестра, учитель технологии (для создания инвентаря), учитель информатики (консультация по цифровым продуктам), библиотекарь (помощь в поиске источников).

Итоги работы

- ▶ 1. Проект – это не мероприятие, а педагогическая технология, которая перестраивает весь образовательный процесс, ставя в центр самостоятельность и ответственность ученика. Это способ научить детей учиться.
- ▶ 2. Функциональная грамотность (компетенции) – это естественный результат хорошо организованной проектной деятельности, где знания немедленно применяются на практике для решения реальных проблем. Физкультура предоставляет для этого идеальное поле.
- ▶ 3. Роль учителя трансформируется от транслятора к сценаристу, режиссеру-постановщику и главному вдохновителю образовательного процесса. Его мастерство теперь – в умении задавать правильные вопросы и создавать среду для поиска ответов.
- ▶ 4. Четкий алгоритм и инструменты делают процесс управляемым и предсказуемым, снижая стресс и для учителя, и для ученика, и повышая шансы на успех и удовлетворение от работы.

Спасибо за внимание!

