

Итоговый отчет по реализации проекта «Сетевое взаимодействие педагогов образовательных организаций как условие формирования функциональной грамотности школьников» на 2022-2023 с перспективой до 2024 года за 2022/2023 учебного года

Учреждение - муниципальное общеобразовательное учреждение «Гимназия №3»

В 2022-2023 учебном году Гимназией №3 было реализовано множество проектов и мероприятий, формирующих функциональную грамотность школьников. Некоторые из них оказались наиболее яркими эффективными и интересными:

	Формируемые виды функциональной грамотности	Сроки реализации
Риторичум	Читательская грамотность глобальные компетенции креативное мышление критическое мышление	20.02.23 Тема: SCHOOL UNIFORM: To be or not to be 29.03.23 Тема: Нормандская теория: за и против
Теория большого КВИЗА	Читательская грамотность глобальные компетенции креативное мышление математическая грамотность естественнонаучная грамотность	10.02.23 1.04.2023
Метапредметный детектив	Читательская грамотность глобальные компетенции креативное мышление математическая грамотность естественнонаучная грамотность	22.03.2023
Математическая игра "Ярославская область в цифрах и фактах"	математическая грамотность финансовая грамотность читательская грамотность глобальные компетенции креативное мышление	1.02.2023

Концептуальное описание методических идей

<p>Название методической идеи</p>	<p>Риториум Лаборатория публичной речи</p> 
<p>Описание концепции</p>	<p>➤ Образовательное мероприятие в форме дебатов, направленное на формирование и развитие у учащихся качеств, необходимых современному успешному человеку:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение говорить, грамотно, логически верно выстраивать аргумент (как на русском, так и на иностранном языке). • Умение взаимодействовать с разными людьми. • Умение ориентироваться в информационном пространстве (отбор, переработка, критическая оценка информации). <p>Для проведения данного события в первую очередь необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ выбрать интересную и актуальную для учащихся определённой возрастной группы тему и сформулировать её в виде проблемного вопроса, предполагающего две противоположные точки зрения. ✓ выбрать время и место проведения ✓ сформировать группы активных участников, зрителей и жюри, объявить им тему и сроки подготовки. Важно, чтобы участники до самого события не знали, какую из двух позиций они будут отстаивать. Готовиться надо ко всему. ✓ определить количество раундов и их специфику
<p>Возраст обучающихся (класс)</p>	<p>6-11 класс</p>
<p>Примеры тем, заданий</p>	<p>Правила (регламент) дебатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ В дебатах участвуют две команды: утверждения и отрицания. Обе команды пытаются отстоять свою сторону – «за» или «против». ✓ В каждой команде 10 участников (спикеров ВЫБИРАЮТ САМОСТОЯТЕЛЬНО). ✓ Дебаты слушает судья или судейская панель, которая на основании КРИТЕРИЕВ решает, которая из сторон выиграла дебаты, о чем сообщает по окончании дебатов. ✓ Спикер от каждой команды выступает с полутора минутной речью. ✓ Член команды утверждения выступает первым. Далее обе стороны представляют свои речи поочередно. ✓ Всего в дебатах 4 раунда ✓ После выступления одного из спикеров участники

	противоположной команды могут сделать информационный запрос. Это может быть вопрос, возражение, пример, факт и т. д.
Оборудование	Два стола для команд, тумбы для выступления спикеров За (синяя) и Против (красная), песочные часы на 1,5 минуты для соблюдения регламента
Информация об авторе	Крупнова Светлана Викторовна, МОУ "Гимназия №3" (учитель литературы), Майорова Ольга Владимировна, МОУ "Гимназия №3" (учитель английского языка)

Название методической идеи	Математическая игра "Ярославская область в цифрах и фактах"
Описание концепции	Настольная игра со специальными карточками-заданиями и картой Ярославля Игра включает задачи, которые помогают учащимся вспомнить и познакомиться с историей своего края. Формат – игра-путешествие. Количество игроков от 2 до 25 (индивидуальное или командное участие). Игра состоит из пяти полей (цветных карт), конвертов с задачами (по 9 задач), конвертов с пазлами, правил игры и листов с ответами на финальные вопросы. Цель – добраться до финиша, решив большинство задач, и ответить на финальный вопрос, связанный с интересным фактом о Ярославле и ЯО. Описание правил игры: Для начала игры необходимо выбрать одно из полей – цветных карт, взять конверт соответствующего цвета, выбрать конверт с пазлами и финальным вопросом. Изначально фишку ставим на отметку «старт», из конверта достаем задачу 1. Если она решена за 3 минуты и меньше, из конверта с пазлами можно взять один пазл и переходить на следующий этап, к следующей задаче, двигаясь по стрелкам на карте. Если задачу не получилось решить, то переход на следующий этап осуществляется без кусочка пазла. Двигайтесь по этапам пока не дойдете до метки со словом «финиш». Это финальное задание. Здесь ваша задача ответить на финальный вопрос игры, который находится на конверте с пазлами. Для того, чтобы это сделать, соберите картинку из полученных за игру пазлов.
Возраст обучающихся (класс)	Для 8-х - 9-х классов
Примеры тем, заданий	

	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Задача 5</p> <p>Найдите расстояние (в км) от стадиона «Шинник» до сквера у театра им. Ф. Г. Волкова, если масштаб карты 1:30000, если расстояние, измеренное линейкой на карте, составляет 9 см.</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Задача 6</p> <p>Какой фильм не снимали в Ярославле?</p> <p style="text-align: center;">а) Афоня б) Кин-дза-дза в) Кавказская пленница</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Задача 7</p> <p>В 20 веке году был создан Ярославский учительский институт. Его несколько раз переименовывали. В 1946 году ему было присвоено имя Константина Дмитриевича Ушинского — основоположника научной педагогики в России, когда-то преподававшего в Ярославле. В 1993 году был получен статус университета.</p> <p style="text-align: center;">Решите квадратные уравнения: $3x^2 - 2 - 30x + 27 = 0$ $5x^2 - 2 - 40x = 0$</p> <p>Найденные значения переменных выпишите в ряд в следующем порядке: корни первого уравнения (по возрастанию), корни второго уравнения (по возрастанию). Так вы узнаете год создания педагогического университета в Ярославле.</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Задача 8</p> <p>Церковь Иоанна Предтечи в Толчкове — поистине самообытная достопримечательность Ярославля, отличающаяся нарядностью фасада и уникальностью росписей интерьера. Надаром ее изображение красуется на оборотной стороне 1000-рублевой купюры. Церковь располагается за пределами троп популярных туристических маршрутов, в окружении промышленных зданий. Это действующий храм, являющийся объектом Ярославского музея-заповедника.</p> <p>В первой половине 17 века в Ярославле на берегу реки Волги был построен храм. Найдите год, когда он был построен, если номер года при делении на 15 дает остаток 7, а при делении на 22 — остаток 15. Какой храм был построен в этом году?</p> </div> </div>
Информация об авторе	Лебедева Екатерина Евгеньевна, МОУ "Гимназия №3" (учитель информатики, студентка ЯГПУ им. К.Д. Ушинского)

<p>Название методической идеи</p>	<p style="text-align: center;">Теория большого КВИЗА</p>  <p style="text-align: center;">ПРИГЛАШАЮТСЯ КОМАНДЫ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -учеников (8-11 классы); -учителей; -родителей; -выпускников. <p style="text-align: center;">МОУ "Гимназия №3" Детский технопарк "Кванториум" на базе МОУ "Гимназия №3"</p>
Описание концепции	<p>КВИЗ – популярная сейчас форма интеллектуального досуга, предполагающая командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку. Организаторы придумывают свой необычный формат заданий, вопросы преподносятся в интересном и понятном каждому виде. Задания могут быть музыкальными, в картинках или даже видео. Каждая игра может быть посвящена определённой теме. Например, на День науки в гимназии проводился КВИЗ, ориентированный на актуализацию знаний из разных областей науки, о деятельности известных учёных и применении их открытий. КВИЗ стал одной из основных технологий по формированию функциональной грамотности в Гимназии</p>
Возраст обучающихся (класс)	5-11 класс, выпускники, учителя, родители...

Примеры тем, заданий	Задание на логику: Математик Карл Гаусс предлагал привлекать инопланетян «одеждой». Назовите эту «одежду» двумя словами, одно из которых произошло от имени.
Информация об авторе	Ромашкина Анастасия Сергеевна, МОУ "Гимназия №3" (методист Кванториума), Котляр Полина Михайловна, МОУ "Гимназия №3" (учитель французского языка)

Название методической идеи	Метапредметный детектив
Описание концепции	<p>Функциональная грамотность во внеурочной деятельности. Надеюсь, вы любите детективы? Если да, то вам к нам. Потому что нам предстоит совершить большое метапредметное расследование. Каждой команде предстоит выполнить 10 заданий по функциональной грамотности, проверив свои способности. Читательская, математическая, естественно-научная грамотность, креативное мышление, глобальные компетенции потребуются вам сегодня на каждом этапе игры. Итак, начинаем...</p> <p>До нас дошел документ, на котором отчетливо можно «прочитать» лишь несколько фрагментов. Что это может значить? Ваша задача, выполняя задания на станциях, получить как можно больше подсказок, которые помогут вам понять, о чем идет речь, восстановить информацию, содержащуюся в тексте и выполнить главное задание: понять смысл документа. Вы вернетесь сюда примерно через час с результатами своего метапредметного расследования. Та команда, которая сумеет, благодаря подсказкам, быстро и правильно угадать, о чем идет речь в документе и будет главным победителем.</p>
Возраст обучающихся (класс)	7-8 класс
Примеры тем, заданий	<p>Карта в колоде Ленорман считается одной из самых сильных и доминирующих карт Малой колоды. Чем-то энергия карты близка к Аркану Таро Император, однако о полном сходстве говорить всё же не стоит, поскольку системы разные, и трактовки, естественно, будут другими. Номер карты — 15, соответствие игральной колоде — Десятка Треф.</p> <p>Итак, о чём же говорит в колоде Ленорман 15 карта? Список возможных значений этого символа просто огромен. Чаще всего это сила, власть, закон, авторитет, уважение, мужество. Зрелость, мудрость, справедливость тоже входят в семантическое поле данной карты Ленорман.</p> <p>Эта карта советует человеку оказывать помощь тем, кто ею воспользуется и начнет самостоятельный путь в жизни. Не стоит распыляться на людей, которые любят сидеть на шее. Карта предупреждает о том, что важно персоне выбрать правильный и позитивный путь в жизни, иначе сильная энергия не принесет добра человеку и пользу окружающим. Берегитесь стать сильно агрессивной личностью.</p> <p>Какое животное изображается на карте Ленорман? Это и будет слово-</p>

	<p>подсказка</p> <p>Подсказка №1 Это удивительно, но по своему химическому составу это вещество очень похоже на плазму человеческой крови и усваивается нашим организмом на все 100. Вещество содержит в своём составе ферменты каталаза, амилаза, диастаза, фосфатаза, витамины С,Е,В, микроэлементы: алюминий, цинк, никель, хлор, литий олово и другие, фолиевую кислоту, пантотеновую кислоту.</p> <p>Подсказка №2 В 1852 году художник поступил в Московское училище живописи, ваяния и зодчества, где обучался под руководством художника-портретиста Аполлона Мокрицкого. Тогда в своих еще слабых работах он мечтал приблизиться к природе настолько, насколько возможно, и постоянно зарисовывал интересные ему виды и детали пейзажа. О его рисунках постепенно узнала вся школа. Сокурсники и даже учителя отмечали, что «... рисует такие виды, какие еще никто до него не рисовал: просто поле, лес, река, — а у него они выходят так красиво, как и швейцарские виды». К концу обучения стало ясно: у художника был несомненный — и действительно единственный в своем роде — талант.</p> <p>Подсказка №1: мёд Подсказка №2: Шишкин, автор картины «Утро в лесу» Ответ: медведь</p>
Информация об авторе	Вьюшина Ирина Викторовна, МОУ "Гимназия №3" (учитель литературы, руководитель кафедры) и учителя кафедры русского языка и литературы