МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ Г. ИВАНТЕЕВКА ГОРОДСКОГО ОКРУГА ПУШКИНСКИЙ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ГИМНАЗИЯ №6»

141282, Московская область, Городской округ Пушкинский, г. Ивантеевка, ул. Смурякова, д. 10 Тел/факс 8(496)536-79-20

E-mail: ivnt_mbou_6@mosreg.ru

Методические материалы регионального семинара-практикума «Введение обновленных ФГОС и ФООП в контексте изучения отдельных предметов»

Авторы:
Райкова Елена Васильевна,
преподаватель курса
«Предпринимательский проект»
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6»,
Прохорова Ольга Викторовна,
учитель начальных классов
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6»,
Прохорова Наталья Николаевна,
учитель английского языка
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6»

Март 2025

Содержание

Введение 3

1. Мастер-класс «Эффективные практики изучения предметов из части, формируемой участниками образовательных отношений, в рамках реализации ФГОС и ФООП»..... 5

2. Мастер-класс «Эффективные методы и пути повышения качества образования в начальных классах в рамках внедрения ФГОС и ФООП»……. 22

3. Мастер-класс «Особенности формирования функциональной грамотности на уроках английского языка в рамках внедрения ФГОС и ФООП»……. 41

4. Ссылки на использованные в мастер-классах интернет платформы……..... 49

Заключение…….. 50

Список литературы……. 51

Введение

Представленные методические рекомендации разработаны в рамках деятельности региональной стажировочной площадки «Опорные школы ФГОС и ФООП» на основе запроса от муниципалитета и наставляемых образовательных организаций.

Современное образование предполагает внедрение новых информационных и образовательных технологий, применение прогрессивных форм организации образовательного процесса и активных методов обучения, а также учебно-методических материалов, соответствующих современному мировому уровню.

Информационные, коммуникационные, аудиовизуальные и интерактивные технологии становятся основой новой образовательной среды, формирования единого информационного пространства школы и новой медиакультуры образования.

Современная школа — это образовательное пространство, в котором происходит формирование у учеников качеств и умений двадцать первого века, таких как медиаграмотность, умение мыслить глобально, способность к решению творческих задач, готовность работать в команде, гражданское сознание – всего, что необходимо современному человеку для существования в информационном обществе.

Актуальность методических разработок. Каждый раз, приступая к разработке урока, мы ищем новые методы и способы реализации педагогических целей. Для учителя становится актуальной проблема поиска ответа на вопрос: «Как учить по-новому?». Измененное и обновленное содержание требует новых методов преподавания. Возникает потребность в расширении методического потенциала и в активных формах обучения.

Измененное и обновленное содержание требует новых методов преподавания. Здесь на помощь учителю приходят различные образовательные платформы, сайты с цифровыми образовательными ресурсами и программы.

Новизна методических разработок. Произведен обзор источников цифровой образовательной среды, рассмотрены возможности инструментов Joyteka, Twinkl, Plickers, Wordwall, Vocaroo, Upupenglish для формирования интерактивной интеллектуальной виртуальной с учётом современных требований и обновлённых образовательных стандартов. Оценена уместность использования образовательных платформ в учебном процессе и определена их роль в изучении предметов. Предложены конкретные задания и упражнения, которые можно выполнить с помощью образовательных платформ на уроках. Проанализированы преимущества и недостатки применения образовательных платформ в преподавании учебных предметов, учитываются как положительные, так и отрицательные аспекты такого подхода. Сделаны выводы о целесообразности использования образовательных платформ на уроках в контексте актуализированных ФГОС и ФООП, сформулированы рекомендации для учителей.

1. Мастер-класс «Эффективные практики изучения предметов из части, формируемой участниками образовательных отношений, в рамках реализации ФГОС и ФООП»

Автор:
Райкова Елена Васильевна,
преподаватель курса «Предпринимательский проект»
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6

Презентация: https://ivantgimn6.edumsko.ru/uploads/1000/956/section

Цель: познакомить участников с эффективными практиками изучения предметов вариативной части учебного плана с учетом современных технологий и инновационных методов и продемонстрировать успешные модели допрофессионального и профильного обучения в рамках реализации ФГОС и ФООП.

Задачи:

1. Раскрыть ключевые принципы формирования содержания вариативной части образовательной программы с учетом интересов учащихся и требований ФГОС.
2. Представить современные технологии (проектные методы) и их роль в изучении предметов.

Актуальность темы:

- ФГОС и ФООП предусматривают вариативность образования, но эффективное наполнение этой части требует современных подходов.
- Внедрение инновационных методов (цифровизация, проектная деятельность, ранняя профессионализация) способствует повышению мотивации учащихся и их готовности к будущей карьере.
- Опыт успешных практик позволяет педагогам адаптировать лучшие решения для своих образовательных организаций.

Целевая аудитория: педагогические работники образовательных организаций, методисты, администрация школ, заинтересованные в

совершенствовании образовательного процесса в соответствии с современными требованиями.

План мастер-класса:

1. **Введение**

- Приветствие участников.
- Обзор целей и задач мастер-класса.
- Ключевые принципы ФГОС и ФООП

2. Теоретическая часть

- Презентация ученического предпринимательского проекта
- Что такое предпринимательство?
- Основные этапы создания бизнеса

3. Практическая часть

- Генерация идей для бизнес - проекта
- Создание бизнес-модели с использованием упрощенного шаблона Business Model Canvas
- Презентация проектов
- Анализ сильных сторон каждого проекта

4. Заключение

- Итоги мастер-класса
- Вопросы и ответы
- Тестирование “Способность быть бизнесменом”
- Дополнительные материалы (раздаточные материалы: шаблон бизнес-модели, пример заполнения Canvas для проекта)

Введение

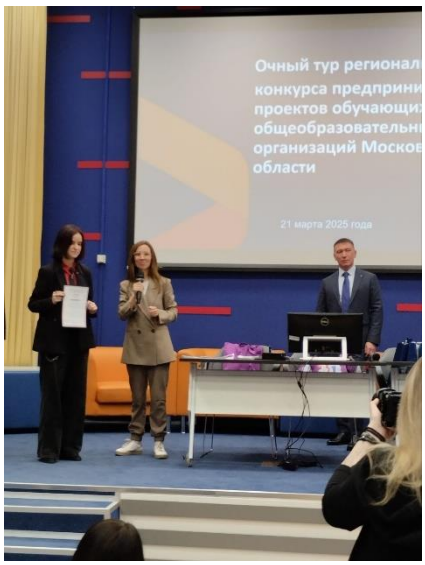
Ключевыми принципами ФГОС является:

- Развитие личности учащихся
- Индивидуализация обучения
- Использование современных технологий

ФООП (Федеральные основные образовательные программы) — это конкретные программы, разработанные на основе ФГОС. Они определяют содержание учебных предметов, количество часов, формы обучения и оценки результатов. Эти программы включают обязательную часть (общее для всех школы) и часть, формируемую участниками образовательных отношений (с учетом интересов учеников, родителей и педагогов).

Таким образом, ФГОС и ФООП обеспечивают единство и качество образования, одновременно предоставляя школам гибкость в выборе методов и содержания обучения.

В Гимназии №6 успешно реализуется программа допрофессионального и профильного обучения. В частности, в 2022 году и в последующие два года в гимназии открыли социально – экономические классы предпринимательской направленности, в которые учащиеся поступают после окончания 9 класса. Задача предпринимательского класса в том, чтобы сформировать у школьников бизнес-мышление и подтолкнуть их к разработке и запуску собственных проектов. Проектная деятельность считается одной из ключевых видов деятельности, поэтому ей уделяется много времени и внимания.



В рамках предпринимательской проектной деятельности:

- Учащиеся не только изучают теорию, но и работают над реальными проектами, участвуют в конкурсах.
- Школьники изучают, как создавать бизнес, управлять финансами, разрабатывать бизнес-планы и продвигать продукты.
- Ученики развивают навыки коммуникации, работы в команде, критического мышления и креативности.

Для чего это нужно?

- Современный мир требует от людей не только профессиональных знаний, но и умения адаптироваться, мыслить нестандартно и создавать что-то новое.
- Предпринимательские классы помогают школьникам стать более самостоятельными и уверенными в своих силах.
- Развивать предпринимательского мышление — это полезно не только для будущих предпринимателей, но и для тех, кто планирует работать в других сферах.
- Ученики учатся видеть возможности, принимать решения и брать на себя ответственность.
- Школьники понимают, что бизнес может быть не только способом заработать деньги, но и инструментом для решения социальных проблем.
- Это воспитывает в них чувство ответственности за общество и окружающую среду.

Из практических навыков:

- Ученики получают опыт работы с реальными проектами, что помогает им лучше понять, как устроен мир бизнеса.
- Такие классы дают возможность школьникам реализовать свои идеи и получить поддержку от учителей, наставников и даже инвесторов.

2. Теоретическая часть

Интерактивный вопрос:

«Кто из вас хотел бы открыть свой бизнес? Почему?» (краткое обсуждение ответов участников)

Презентация предпринимательского проекта**.** Горошко Вероники, ученицы 11А класса. Предпринимательский проект «Скарлет». Горошко Вероника – призер регионального конкурса предпринимательских проектов обучающихся общеобразовательных организаций Московской области в 2025 году.

В мире, где экономика постоянно меняется, понимание основ предпринимательской деятельности становится не только актуальным, но и необходимым для каждого из нас.

Предпринимательство — это деятельность, при которой человек создаёт и продвигает идеи, товары или услуги, чтобы зарабатывать деньги.

Предприниматель — человек, который организует эту деятельность, создавая компании и рабочие места, чтобы сделать жизнь людей комфортнее.

Любой бизнес начинается с идеи о том, что именно нужно людям, но этого у них почему-то нет, и как эту проблему может решить предприниматель.

Идея может родиться из наблюдения за другими людьми, например, в жаркий летний день в парке никто не продает мороженое.

Идею бизнеса можно и «подсмотреть». Например, прочитать в интернете или увидеть в новостях, как кто-то реализовал интересную идею в своем городе. И прийти к выводу, что в родном городе этот товар или услуга тоже будут интересны покупателям.

Или идея может быть абсолютно новой, например, кому-то пришла в голову идея продавать книги через интернет и доставлять их домой покупателям.

Хорошую идею для бизнеса придумать нелегко.

Даже очень хорошая идея может провалиться, только после того как предприниматель ее детально оценил, продумал все возможные варианты ее реализации, сложности и опасности. Такую идею можно будет назвать бизнес-идеей.

Чтобы у предпринимателя всё получилось, сначала нужно создать бизнес-модель и бизнес-план. Бизнес-модель — это схематичное описание того, как компания будет зарабатывать деньги. Бизнес-план — более

подробный документ, где расписано, как именно будет компания работать: кто её клиенты, как будет организована продажа товаров или услуг, и как она будет приносить доход. Удачные бизнес-модели и бизнес-планы можно продавать другим предпринимателям, которые будут реализовывать их уже в своих городах. Это называется франшиза. Так развиваются целые сети предприятий, как, например блинная «Теремок».

И, конечно, в любом бизнесе важны люди, которые помогают воплотить этот план в жизнь. Чем крупнее компания, тем больше сотрудников требуется для её работы. Самое главное, что должно объединять всех этих людей, — желание воплотить в жизнь нужную людям идею.

Бизнес — это уже работающая система. А предпринимательский проект часто носит экспериментальный характер (например, тестирование ниши), но даже маленький проект (вроде продажи выпечки дома) требует продуманного подхода, чтобы избежать потерь времени и денег.

Предпринимательские проекты можно разделить на два основных вида: относящиеся к традиционному бизнесу и инновационному бизнесу, или по-другому - стартапы. Традиционные проекты — это знакомые нам предприятия, такие как магазины или производство одежды. А стартапы — это молодые компании, которые создают принципиально новые технологии или бизнес-модели. Они отличаются высоким уровнем риска, но имеют большой потенциал для быстрого роста.

Традиционный бизнес — устоявшееся предприятие с проверенной бизнес-моделью, например: магазины, кафе, производство одежды. Такие компании работают в уже известных сферах и имеют низкие риски и стабильный рост.

Стартап — молодая компания, созданная для реализации новой идеи или технологии. Стартапы характеризуются высоким уровнем риска, но имеют

потенциал для быстрого масштабирования и роста.

Интерактивное задание: классифицировать идеи по видам бизнеса

Список идей:

Маркетинговое агентство

Производство одежды

Технология по производству нановодонепроницаемой ткани

Разработка платформы по подбору кадров с помощью ИИ

Сервис для шеринга зонтиков

Кофейня в стиле аниме

Правильные ответы с объяснениями:

Маркетинговое агентство — традиционный бизнес. Это устоявшаяся модель бизнеса, которая не требует принципиально новых технологий и основана на услугах, которые уже существуют.

Производство одежды — традиционный бизнес. Производство одежды — это типичный пример традиционного бизнеса, с устоявшимися технологиями и понятной моделью заработка.

Технология по производству нановодонепроницаемой ткани — стартап. Эта идея подразумевает инновации в производстве ткани, что может изменить рынок и привлечь внимание благодаря уникальным характеристикам.

Разработка платформы по подбору кадров с помощью ИИ — стартап. Использование искусственного интеллекта для подбора кадров — это новая технология, которая может сделать процесс найма более эффективным и открыть новые возможности для бизнеса.

Сервис для шеринга зонтиков — стартап. Идея шеринга зонтиков подразумевает новое использование знакомых предметов, внедрение технологий для удобства пользователей, что характерно для стартапа.

Кофейня в стиле аниме — традиционный бизнес. Хотя у кофейни есть тематическая особенность, её бизнес-модель — это привычная форма обслуживания и продаж, характерная для традиционного бизнеса.

3. Практическая часть

Работа в командах. (Участники делятся на команды, каждая команда будет работать над созданием бизнес-идеи).

Первый этап создания собственного дела — это поиск идеи. Задача каждой команды — придумать бизнес-идею.

Любая идея должна соответствовать трём критериям:

1. Должна вам нравиться — работать с интересом всегда легче.

2. У вас должны быть хотя бы базовые навыки или знания в этой сфере.

3. Идея должна иметь потенциал приносить доход, чтобы бизнес мог существовать.

Если хотя бы один из этих факторов выпадает, скорее всего, вы столкнётесь с трудностями.

Кроме того, есть несколько источников для поиска идей:

Дефицит — это когда вы видите, что чего-то не хватает. Например, в вашем районе живет много семей с маленькими детьми, но нет досуговых центров для детей. Это может быть вашим шансом.

Боль потребителя — когда продукт или услуга доступны, но получать их неудобно или долго. Например, доставка продуктов из магазинов или ресторанов облегчает жизнь людям, которые хотят сэкономить время.

Изменения в жизни общества — новые условия жизни могут вызвать потребность в определённых продуктах или услугах. Вспомните, как во время пандемии появились новые бизнесы по производству масок и антисептиков.

Доступ к ресурсам — это когда у вас есть что-то, что может облегчить создание бизнеса. Например, если владелец торгового центра — ваш родственник, вам будет легче открыть в нём небольшую кофейню.

После выполнения задания команды рассказывают о своих идеях. После каждого представления идеи, педагог предлагает поднять руку тем, кто был бы готов купить этот товар или воспользоваться услугой. Это помогает участникам увидеть потенциальный интерес к их идеям.

Отбираются самые интересные идеи и создается бизнес – модель. Для ее создания используется упрощенный шаблон бизнес – модели Canvas.

Упрощенный шаблон бизнес-модели Business Model Canvas (или просто "Canvas"), — это визуальный инструмент, который помогает структурировать и описать ключевые элементы бизнеса на одной странице. Он был разработан Александром Остервальдером и стал популярным благодаря своей простоте и наглядности.

Такой шаблон идеально подходит для начинающих предпринимателей, так как позволяет быстро и понятно описать, как будет работать их бизнес, даже если у них нет глубоких знаний в области экономики или маркетинга. Используя Упрощенный шаблон Business Model Canvas, можно быстро и понятно описать свою бизнес-идею и начать работать над ее реализацией. Это таблица из 9 блоков, которые заполняются кратко и понятно.

Основные блоки упрощенного шаблона Business Model Canvas:

Целевые сегменты (клиенты):

Кто ваши клиенты? Кому вы будете продавать свой продукт или услугу?

Пример: школьники, молодые родители, владельцы малого бизнеса.

Ценностное предложение:

Что вы предлагаете клиентам? Какую проблему вы решаете или какую потребность удовлетворяете?

Пример: удобное мобильное приложение для изучения языков, экологически чистые продукты.

Каналы сбыта:

Как вы будете доносить свой продукт или услугу до клиентов?

Пример: интернет-магазин, социальные сети, розничные магазины.

Взаимоотношения с клиентами:

Как вы будете взаимодействовать с клиентами? Как будете их привлекать и удерживать?

Пример: персональные консультации, email-рассылки, программы лояльности.

Источники дохода:

Как вы будете зарабатывать деньги? За что клиенты будут платить?

Пример: продажа товаров, подписки, реклама.

Ключевые ресурсы:

Какие ресурсы необходимы для работы вашего бизнеса?

Пример: деньги, оборудование, знания, команда.

Ключевые виды деятельности:

Что нужно делать, чтобы бизнес работал?

Пример: производство товаров, маркетинг, разработка приложений.

Ключевые партнеры:

Кто вам поможет в развитии бизнеса? Кто ваши партнеры или поставщики?

Пример: производители, логистические компании, рекламные агентства.

Структура затрат:

Какие основные расходы будут у вашего бизнеса?

Пример: аренда помещения, закупка материалов, зарплаты сотрудников.

Почему Canvas?

Простота: Не нужно писать длинные бизнес-планы. Все ключевые элементы бизнеса умещаются на одной странице.

Наглядность: Легко увидеть, как все части бизнеса связаны между собой.

Гибкость: Можно быстро вносить изменения и тестировать разные идеи.

Практичность: Помогает структурировать мысли и перейти от идеи к конкретному плану действий.

Выступление групп. Каждая группа представляет свой проект. Анализируются сильные стороны каждого проекта

4. Заключение

Итоги мастер – класса: каждый может стать предпринимателем, если будет работать над своими идеями, но успех зависит от множества факторов.

Что способствует успеху?

1. Готовность к риску и неудачам – предпринимательство связано с неопределенностью, и далеко не все идеи сразу приносят прибыль.
2. Ресурсы – стартовый капитал, доступ к знаниям, связям и инфраструктуре могут сильно влиять на результат.
3. Рынок и спрос – даже гениальная идея провалится, если нет реальной потребности в продукте.
4. Навыки – помимо идеи, нужны управление, маркетинг, финансы и умение адаптироваться.
5. Упорство и дисциплина – многие успешные бизнесмены прошли через череду провалов.

Почему не все становятся предпринимателями?

- Страх неудачи – не все готовы к финансовой и эмоциональной нестабильности.
- Отсутствие поддержки – без партнёров или стартовых ресурсов сложнее.
- Не все хотят быть предпринимателями – многим комфортнее работа по найму без рисков.

Каждый может попробовать себя в предпринимательской деятельности, но успех зависит не только от усилий, но и от обстоятельств, навыков и удачи. Главное – начать, учиться на ошибках и адаптироваться.

Вывод:

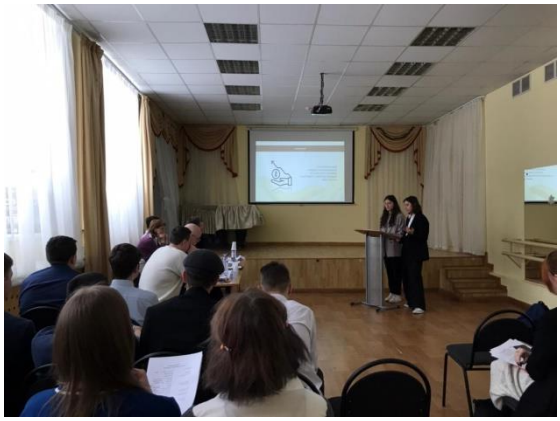
Реализация программы допрофессионального и профильного обучения с изучением предметов из части, формируемой участниками образовательных отношений, с учетом внедрения в образовательный процесс современных

технологий и инновационных методов дает учащимся целый ряд преимуществ, формируя не только академические знания, но и ключевые компетенции для будущей профессиональной деятельности, такие как:

Приобретение профильных знаний

- Экономика и предпринимательство: основы микро- и макроэкономики, бизнес-планирование, финансовая грамотность.
- Право: знание законодательной базы для ведения бизнеса, трудового и налогового права.

Развитие предпринимательских навыков



- Создание и защита бизнес-проектов – от идеи до реализации.
- Участие в стартап-конкурсах
- Основы финансовой грамотности – управление личным и бизнес-бюджетом, инвестиции.
- Навыки презентации и публичных выступлений – защита проектов перед экспертами.

Практико-ориентированное обучение

- Экскурсии в компании, банки, налоговые службы.
- Встречи с предпринимателями и менеджерами – реальные кейсы и истории успеха.
- Работа с бизнес-инструментами (Tilda, Canvas, Excel).

Подготовка к поступлению и карьере

- Возможность раннего старта в бизнесе – некоторые ученики запускают первые проекты еще в школе.
- Развитие soft skills: критическое мышление, работа в команде.

Дополнительные материалы

Раздаточные материалы: шаблон бизнес-модели, пример заполнения Canvas для проекта, тест “Способность быть бизнесменом”.

Упрощенный шаблон Business Model Canvas:

<table>
<tr>
<td rowspan="2">Ключевые партнеры
Кто вам поможет в развитии бизнеса? Кто ваши партнеры или поставщики?
Пример: производители, логистические компании, рекламные агентства.</td>
<td>Ключевые виды деятельности
Что нужно делать, чтобы бизнес работал?
Пример: Основные процессы, которые нужны для успешной работы, такие как разработка приложений, производство товаров, маркетинг и другие</td>
<td rowspan="2">Ценностное предложение
Что вы предлагаете клиентам? Какую проблему вы решаете или какую потребность удовлетворяете?
Пример: удобное мобильное приложение для изучения языков, экологически чистые продукты.</td>
<td>Взаимоотношения с клиентами
Как вы будете взаимодействовать с клиентами? Как будете их привлекать и удерживать?
Пример: персональные консультации, email-рассылки, программы лояльности.</td>
<td rowspan="2">Целевые сегменты
Кто ваши клиенты? Кому вы будете продавать свой продукт или услугу?
Пример: школьники, молодые родители, владельцы малого бизнеса.</td>
</tr>
<tr>
<td>Ключевые ресурсы
Что необходимо для работы бизнеса? Какие ресурсы необходимы для работы вашего бизнеса?
Пример: деньги, оборудование, знания, команда, технологии, сотрудники.</td>
<td>Каналы сбыта
Какими способами продукт или услуга доставляются клиенту?
Как вы будете доносить свой продукт или услугу до клиентов?
Пример: интернет-магазин, социальные сети, розничные магазины.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4">Структура затрат
Какие основные расходы будут у вашего бизнеса?
Пример: аренда помещения, закупка материалов, зарплаты сотрудников, аренда, производство</td>
<td>Источники дохода
Как вы будете зарабатывать деньги? За что клиенты будут платить?
Пример: продажа товаров, подписки, реклама.</td>
</tr>
</table>

Используя упрощенный шаблон Business Model Canvas, можно быстро и понятно описать свою бизнес-идею и начать работать над ее реализацией. Это таблица из 9 блоков, которые заполняются кратко и понятно.

Пример заполнения Canvas для проекта:

Идея: доставка здоровых обедов для школьников.

Целевые сегменты: школьники, их родители.

Ценностное предложение: вкусные и полезные обеды, которые можно заказать онлайн.

Каналы сбыта: школьный сайт.

Взаимоотношения с клиентами: онлайн-заказы, обратная связь через соцсети.

Источники дохода: оплата за обеды.

Ключевые ресурсы: повар, продукты, курьер.

Ключевые виды деятельности: приготовление еды, доставка, маркетинг.

Ключевые партнеры: местные фермеры (поставщики продуктов).

Структура затрат: закупка продуктов, зарплата повара и курьера.

Используя такой шаблон, можно быстро и понятно описать свою бизнес-идею и начать работать над ее реализацией.

Тест “Способность быть бизнесменом”

Выберите наиболее подходящий вариант ответа на каждый вопрос. Расшифровка результата приводится в конце теста.

1. Какой, по-вашему, самый легкий способ “делать” деньги:

а) много работать, быть широко информированным, рисковать, вкладывать наличные деньги в дело;

б) ждать наследство от “богатого дяди”, попытаться выиграть в лотерею;

в) карьеру делать постепенно, шаг за шагом, не проявляя спешки и не отлучая себя от участия в политике

2. Какую прибыль, по вашему мнению, получают зарубежные миллионеры от неплохой сделки:

а) около миллиона долларов;

б) до десяти миллионов долларов;

в) свыше десяти миллионов долларов

3. С какими из перечисленных заключений вы согласны:

а) чем больше удается заработать денег, тем большее удовлетворение получаете от своей работы;

б) деньги - власть;

в) обладание богатством вызывает зависть, и это приятно

4. Вложите ли вы свои деньги в мероприятие, когда нет никаких гарантий, что эти деньги не потеряете:

а) да;

б) сумму в разумных размерах (не приведет к разорению);

в) нет

5. Как отнесетесь к вымогательству, сопровождаемому шантажом и угрозами физической расправы:

а) прибегнете к помощи соответствующих органов;

б) постараетесь справиться своими силами;

в) откупитесь

6. Участвуете ли в азартных играх, в частности в тотализаторе на ипподроме, и готовы ли в пылу азарта сделать крупную ставку:

а) да;

б) да, если есть “свободные” деньги;

в) нет

7. Как вы считаете, люди какой из перечисленных специальностей имеют самый большой шанс разбогатеть?

а) актер, художник, журналист, инженер, геолог;

б) адвокат, врач, политик, певец, мастер на все руки;

в) руководитель фирмы, издатель, коммерсант.

8. Как вы относитесь к деловым связям с друзьями:

а) могу дать взаймы надежному приятелю: не исключено, ведь, что и он мне ответит взаимностью в нужный момент;

б) дружба дружбой, а денежки врозь;

в) при нужде беру в долг, сам же - никогда, никому и ни под каким видом, таков мой принцип

9. Если станете миллионером, будете ли наслаждаться сознанием, что принадлежите к элите:

а) несомненно;

б) буду демонстрировать свое наслаждение только тем, кто не верил в меня или относился свысока;

в) нет

10. Куда бы вы “вложили” свои “свободные” капиталы:

а) в недвижимость, другое имущество, в предметы искусства;

б) в акции и ценные бумаги;

в) сделаю так, как решит моя жена (муж)

11. Если вы имеете на своем счету тридцать миллионов, будете активно продолжать операции по наращиванию своего состояния?

а) может быть, если только дело окажется надежным;

б) непременно;

в) ну его к черту! С меня хватит.

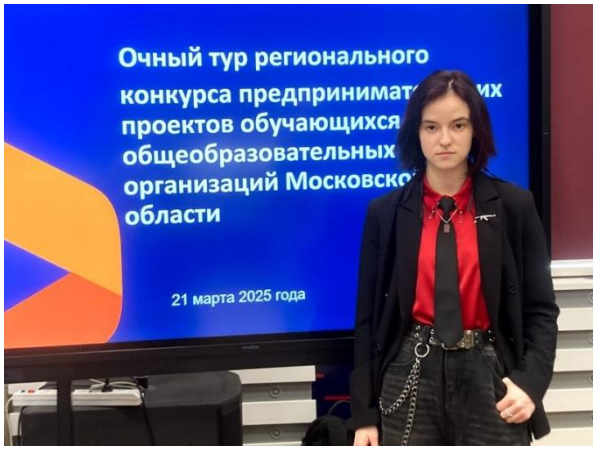
Оценка результатов тестирования

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
“а”	6	0	6	0	6	0	0	3	0	3	3
“б”	0	3	3	6	3	3	3	6	3	6	6
“в”	3	6	0	3	0	6	6	0	6	0	0

До 21 очка включительно. Здоровая и цепкая хватка бизнесмена вам совершенно чужда. Вы очень поверхностно представляете себе коммерческую

и деловую деятельность, далеки от экономики и юриспруденции. Советуем поискать иное поприще.

От 22 до 45 очков. Вы можете стать миллионером, но это потребует от вас неимоверных усилий и адского труда. Избегайте финансовых и прочих спекуляций. Не ищите легких путей в своем деле. Лучшее, что вам “светит” - войти в состав правления фирмы или стать совладельцем. Только со временем, приобретая и не теряя присутствия духа, вы сможете обрести имя в бизнесе.



Свыше 45 очков. Вы имеете, кажется все необходимое, чтобы стать миллионером. Ваши взгляды, способности, деловая хватка дают вам большой шанс. Пусть ваше богатство не лишит вас человеческих качеств и не отгородит каменной стеной от былых друзей.

2. Мастер-класс «Эффективные методы и пути повышения качества образования в начальных классах в рамках реализации ФГОС и ФООП».

Автор:
Прохорова Ольга Викторовна,
учитель начальных классов
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6

Презентация к мастер-классу: https://ivant-gimn6.edumsko.ru/uploads/

Цель: повышение результативности обучения, интеллектуального развития учащихся, эффективности образовательного процесса и качества образования.

Задачи:

- активизация познавательной деятельности учащихся с помощью современных электронных учебных материалов;
- развитие мотивации к обучению;
- развитие информационного мышления школьников, формирование информационно-коммуникативных компетенций;
- развитие навыков самообразования и самоконтроля;
- повышение уровня комфортности обучения;
- снижение дидактических затруднений учащихся;
- повышение активности и инициативности на уроке и во внеурочной деятельности.

Также важной задачей является **формирование у школьников высокого уровня информационной грамотности**. Знания в области компьютерных технологий дадут ученику в дальнейшей взрослой жизни множество возможностей, будут способствовать его самостоятельности и успехам в жизни.

Сценарий мастер-класса на основе платформы Joyteka:

1. Создание образовательных квестов. Прохождение квеста.

2. Веб-сервис «Видео»
3. Сервис проверки знаний «Тест». Прохождение теста.
4. Игра «Термины». Суть игры.
5. Интеллектуальная игра «Викторина». Участие в викторине

Актуальность. Каждый раз, приступая к разработке урока, мы ищем новые методы и способы реализации педагогических целей. Для учителя становится актуальной проблема поиска ответа на вопрос: «Как учить по-новому?». Измененное и обновленное содержание требует новых методов преподавания. Возникает потребность в расширении методического потенциала и в активных формах обучения.

Измененное и обновленное содержание требует новых методов преподавания. Здесь на помощь учителю приходят различные образовательные платформы, сайты с цифровыми образовательными ресурсами и программы.

Сегодня поговорим о внедрении игровой, ИКТ и кейс-технологии на практике, поскольку речь пойдет об учениках начальной школы. Ребенок возраста 7-10 лет очень активен. Любит приключения, игры, хорошо мыслит, ему нравится исследовать все, что незнакомо. Поэтому при работе с младшими школьниками важно соблюдать следующие тезисы:

Акцент на увлечение. Важным для образовательного процесса становится интерес обучающего. При грамотной организации процесса развитие интереса приводит к накоплению знаний.

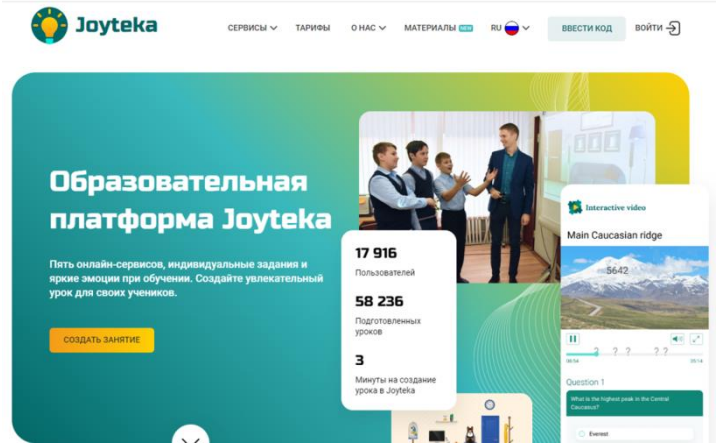
Мотивация через развлечение. Удовольствие, получаемое в процессе образования, становится помощником в раскрепощении обучаемого и способствует формированию стойкого интереса к учебному процессу.

Современность сопровождения. Разнообразные формы обучения оказываются привлекательны и для детей младшего, и для детей старшего школьного возраста ещё и потому, что их реализация связана с

использованием актуальных видео- и аудиоисточников, дидактических игр, образовательных программ на девайсах.

Измененное и обновленное содержание ФООП требует новых методов преподавания. Здесь на помощь учителю приходят различные образовательные платформы, сайты с цифровыми образовательными ресурсами и программы. Данные проекты носят, как правило, направлены на обучение детей через развлечение.

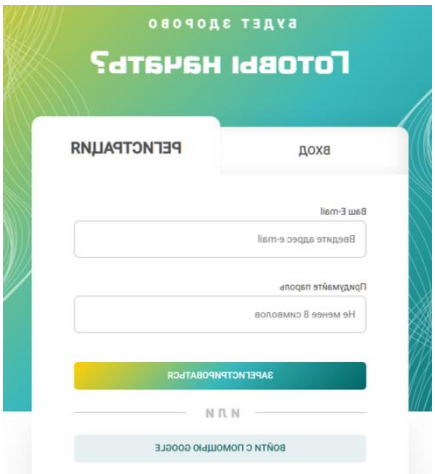
Не секрет, что одним из важнейших методов повышения качества обучения является развитие познавательной активности учащихся на уроках, то есть формирование у них интереса к изучаемому предмету. Под интересом в методическом плане понимается такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познавать изучаемое и стимулирует увлечение этим предметом. Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности учащихся, в их внимании и активности на уроке.



Учитель обязан пробуждать в детях дух творчества, поскольку детям интересно, когда необычно и занимательно. Ориентиром для решения этой задачи являются педагогические технологии. Их многообразие позволяет педагогу применительно к своему предмету выбрать наиболее продуктивные.

Одна из таких платформ – Joyteka. Это электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.

Ресурс появился в 2018 году и стал победителем конкурса инноваций в образовании - КИвО'2018 в номинации "Приз зрительских симпатий". Данный ресурс имеет **бесплатный и платный контент**.



На платформе 5 инструментов, которые помогут создавать игры и викторины. Вот список этих активностей:

1. Образовательная игра **«Квест»**: игрокам предстоит выбраться из комнаты, решая задания и отвечая на вопросы.

2. Веб-сервис «**Видео**»: добавляем задания и комментарии на нужные секунды видеоролика.

3. Сервис проверки знаний "**Тест**": вписываем в конструктор вопросы и ответы, а сервис сформирует удобный формат для игроков и настроит автопроверку ответов.

4. Игра «**Термины**»: игроки будут объяснять друг другу сложные термины.

5. Интеллектуальная игра «**Викторина**»: можно провести «Свою игру» прямо на уроке или мероприятии.

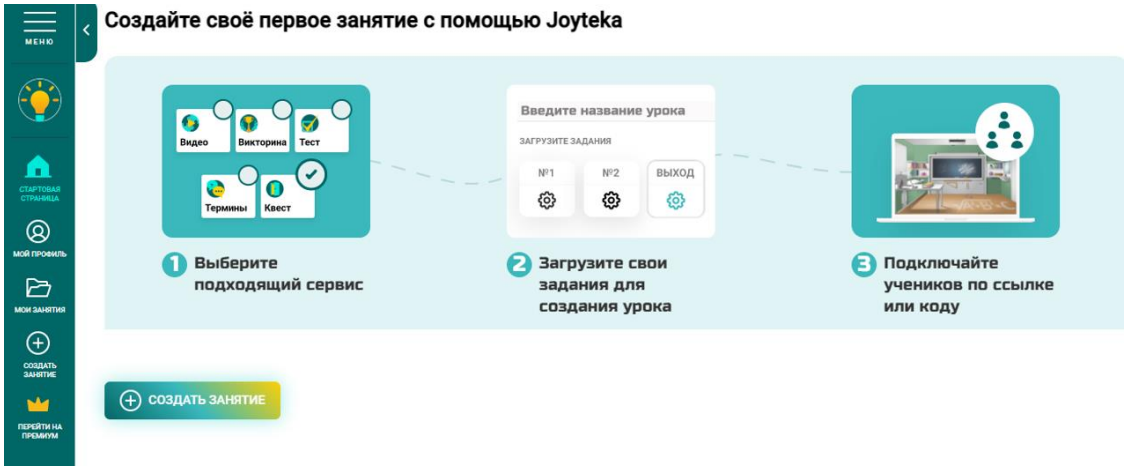
Для создания игры на сайте необходимо зарегистрироваться. При регистрации пользователь получает личный кабинет, в нем будут храниться Вами созданные образовательные игры. В дальнейшем игры можно будет редактировать.

Заходим **на сайт сервиса** https://www.joyteka.com/ru и нажимаем на кнопку **«Войти».**

Во вкладке **«Регистрация»** указываем адрес электронной почты и пароль. Можно зарегистрироваться с помощью аккаунта Google

.

И вот мы в личном кабинете, где будем создавать игры и викторины. Для



этого нажимаем на кнопку **«Создать занятие»**. В бесплатном аккаунте можно создать до 20 проектов.

Квест

Квесты - первый тип игр, в них перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи (задания), которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

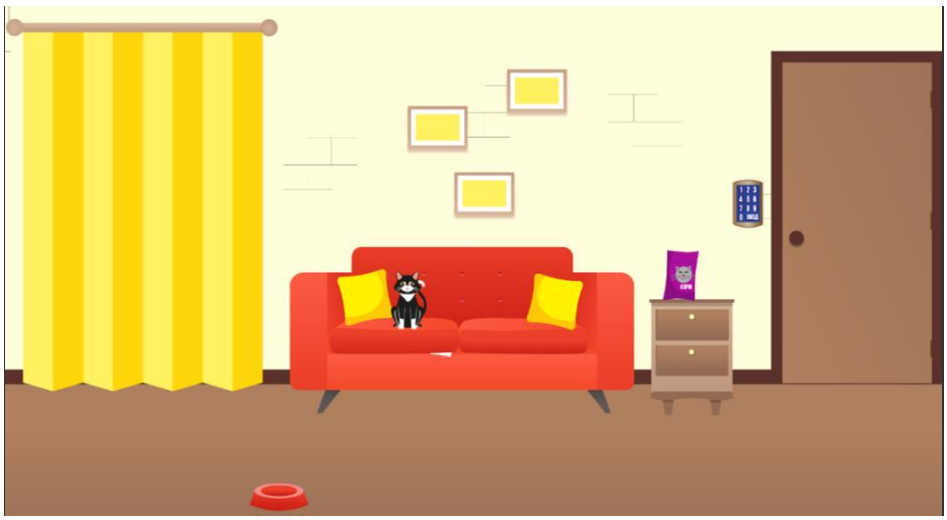
На начало февраля 2025 года **бесплатно доступно 20 вариантов макетов квест-комнат**.

Среди бесплатных квест-комнат есть комнаты на 3, 4 и 5 заданий, каждая комната адаптирована для смартфона. Есть комнаты премиум класса, но платный контент. Находя подсказки и используя предметы интерьера, участники квеста получают доступ к заданиям, а их решение позволит определить код от двери для выхода. Сложность задуманного Вами кода для открывания, будет зависеть от возрастной категории обучающихся и индивидуальных особенностей.

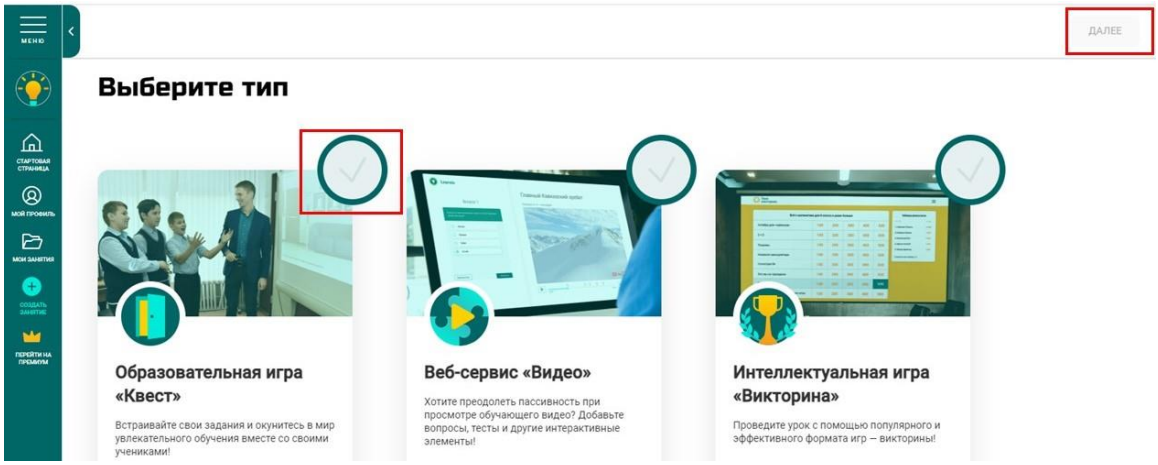
Как сконструировать веб-квест. Для создания квеста педагогу необходимо:

1. Продумать небольшой сценарий квеста по теме своего предмета.
2. Выбрав тему занятия, составить 3, 4, 5 заданий для обучающегося.
3. Оформить их в виде изображений (для этого удобно использовать сохранение слайдов презентации в виде отдельных изображений).
4. Выбрать макет квест-комнаты на нужное количество заданий из списка, доступного на сайте.
5. Загрузить задания в виде изображений или звукового файла.
6. Получить доступ по ссылке или в виде кода.
7. Раздать код ученикам для прохождения квеста.

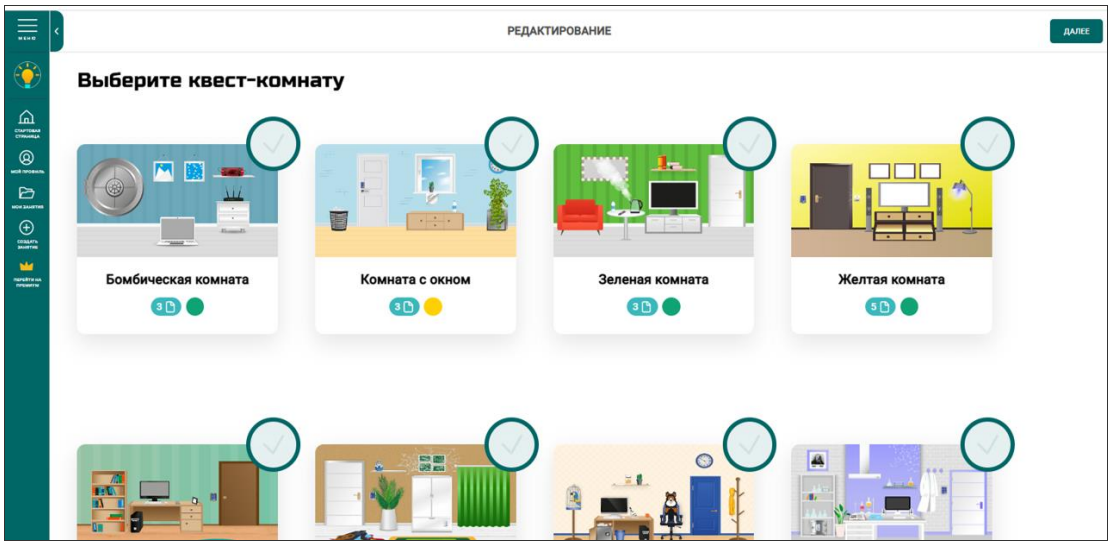
Вот небольшой пример. Квест **«Кошки — герои литературных произведений»** (можно перейти по ссылке или щёлкнуть по картинке).



Выбираем шаблон под названием **«Образовательная игра «Квест»**: ставим «галочку» и нажимаем на кнопку **«Далее»**.

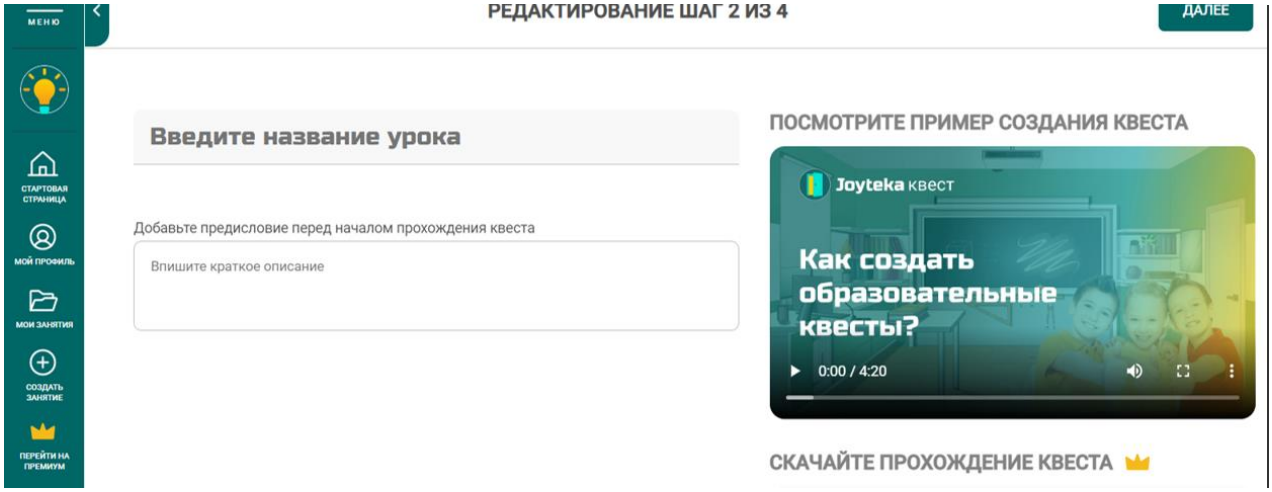


Выбираем локацию для квеста. В бесплатном тарифе доступно 16 комнат (платные помечены значком «Premium»). Выбираем нужную и снова нажимаем **«Далее»**.

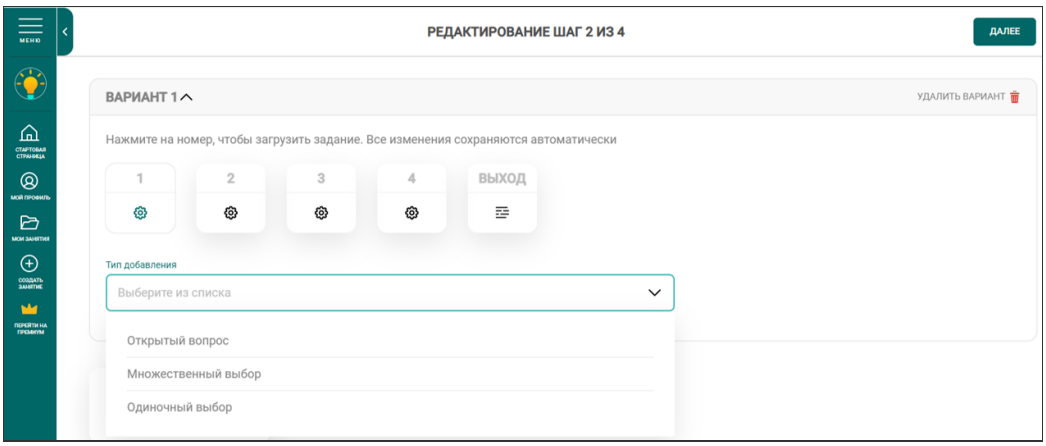


Напротив каждой комнаты указана степень сложности локации для квеста: зелёный кружок — простой уровень сложности, жёлтый — средний, красный — сложный.

Вписываем в предложенные поля название квеста и его краткое описание. Нажимаем **«Далее»**.

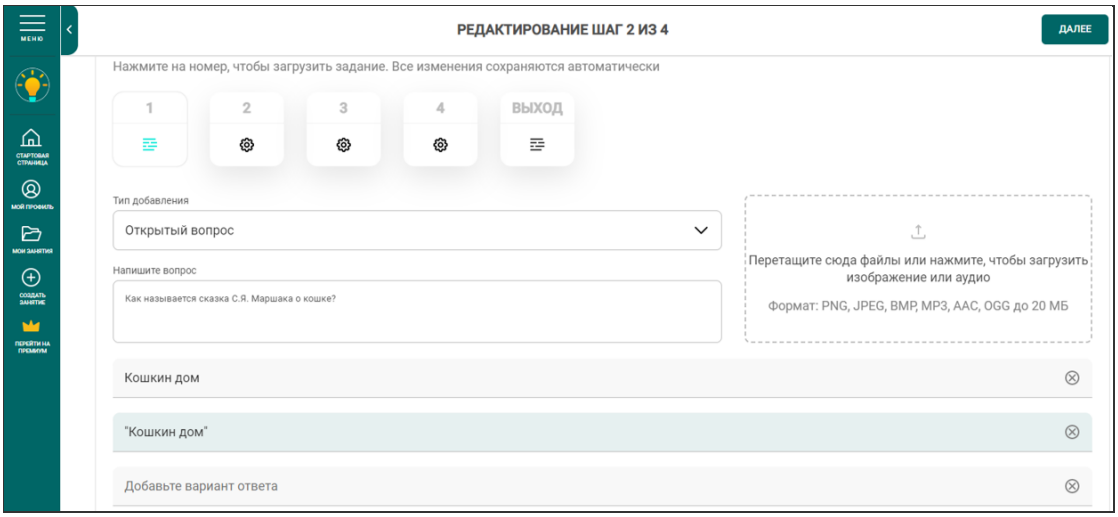


Прокручиваем страницу ниже и добавляем задания. Нажимаем на значок-шестерёнку под каждым заданием и выбираем тип вопроса: открытый вопрос, вопрос с одним правильным ответом (одиночный выбор) или несколькими правильными ответами.

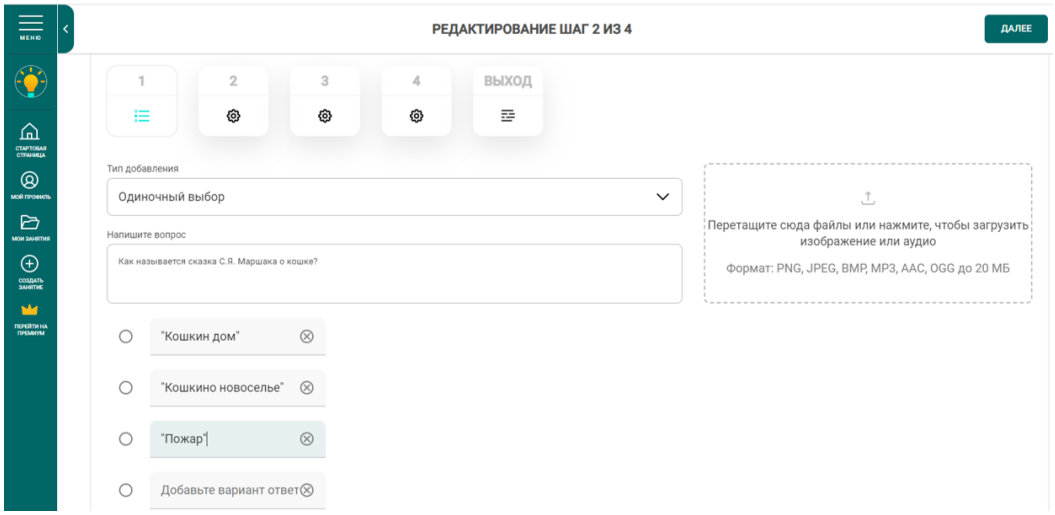


Дальше заполняем конструктор для вопросов и ответов. Так выглядит конструктор открытого вопроса.

Записываем вопрос и все возможные варианты ответов на него. Дополнительно можно добавить к вопросу картинку или аудио.

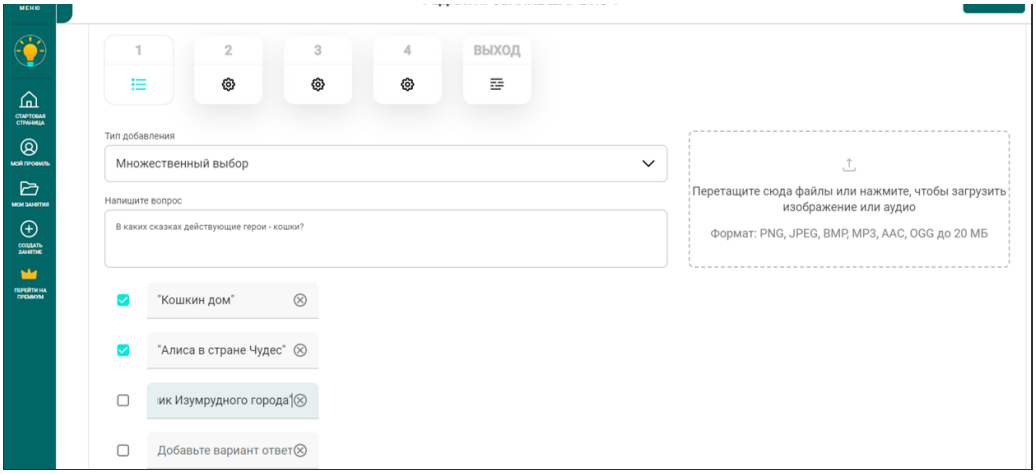


Это конструктор вопроса **«Одиночный выбор»**. Вписываем вопрос, добавляем варианты ответов, загружаем картинку или аудио. Правильный

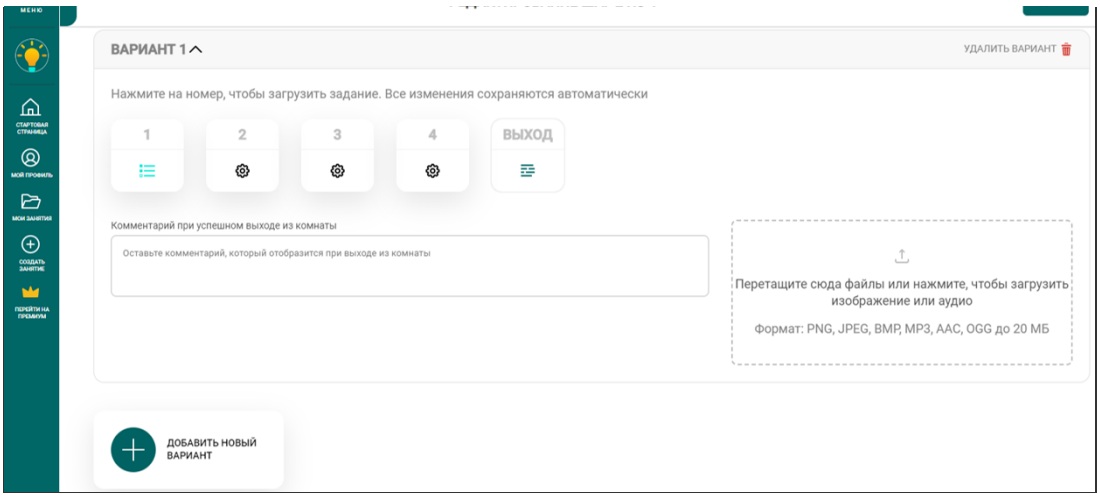


вариант ответа отмечаем точкой слева.

В конструкторе вопроса со множественным выбором всё то же самое, только отмечаем как правильные несколько вариантов.

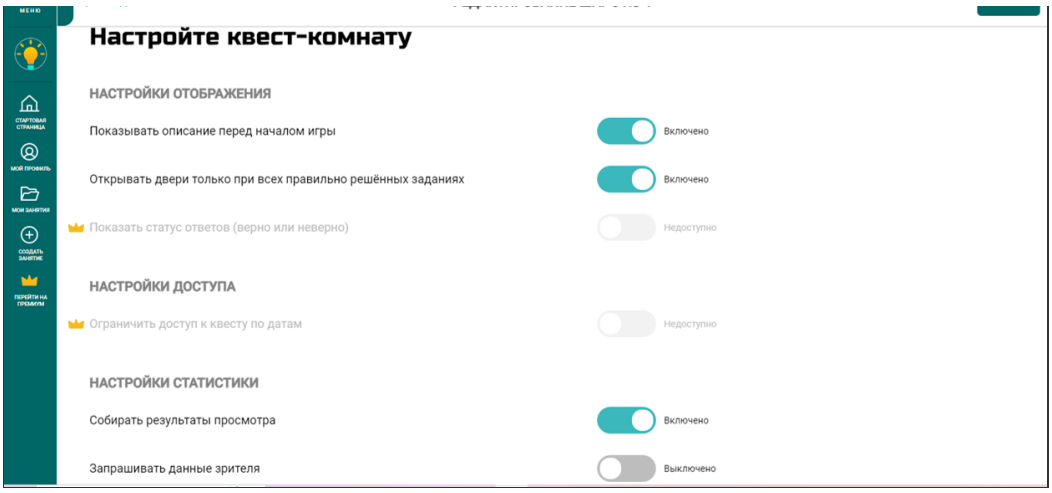


В разделе **«Выход»** можно добавить комментарий, который отобразится при выходе из комнаты. Если нужно сделать несколько вариантов заданий для одной квест-комнаты, то нажимаем кнопку **«Добавить новый вариант»**, и появится форма загрузки заданий для нового варианта. Игроку при загрузке квеста будет открываться случайный вариант заданий. Если все задания добавлены, нажимаем на кнопку **«Далее»**.

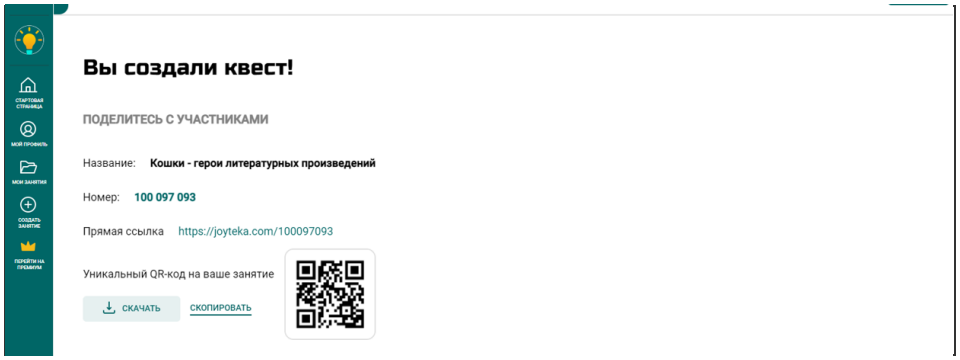


Настраиваем игру. Можно включить такие опции:

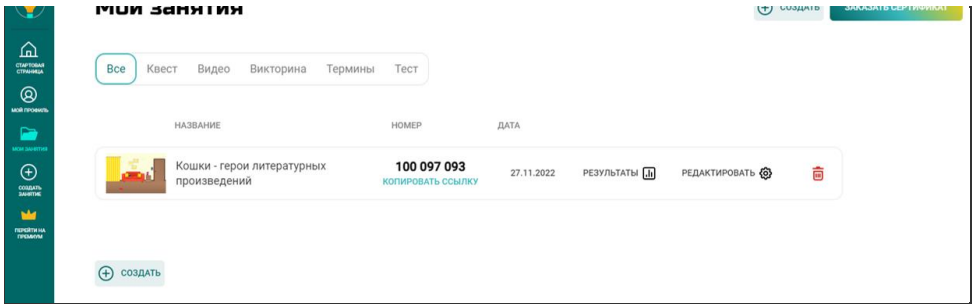
- Показывать описание перед началом игры.
- Открывать двери только при всех правильно решённых заданиях.
- Собирать результаты просмотра.
- Запрашивать данные зрителя.



Переходим к следующему этапу. Получаем номер квеста, который можно раздать игрокам, чтобы они его вводили на главной странице **Joyteka** и начинали работать с комнатой, есть и прямая ссылка на квест или QR-код: так ещё быстрее можно открыть игру. В заключение нажимаем на кнопку **«Готово»**.

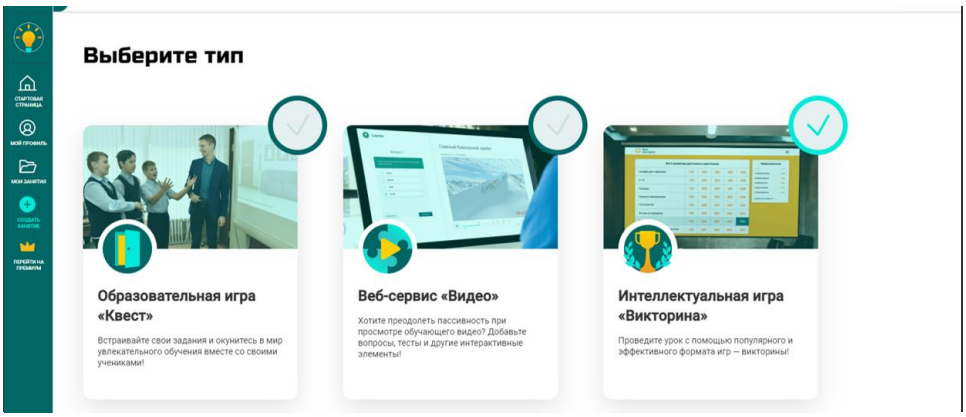


Созданную квест-комнату можно найти в личном кабинете и снова отредактировать.

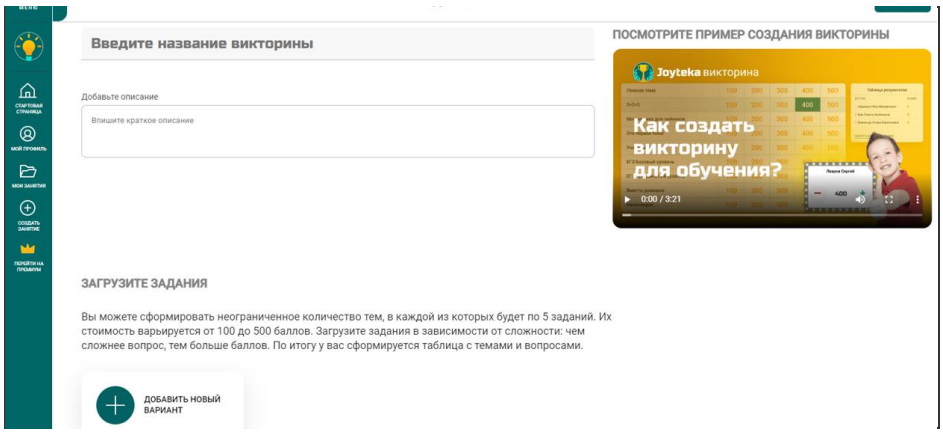


Викторина

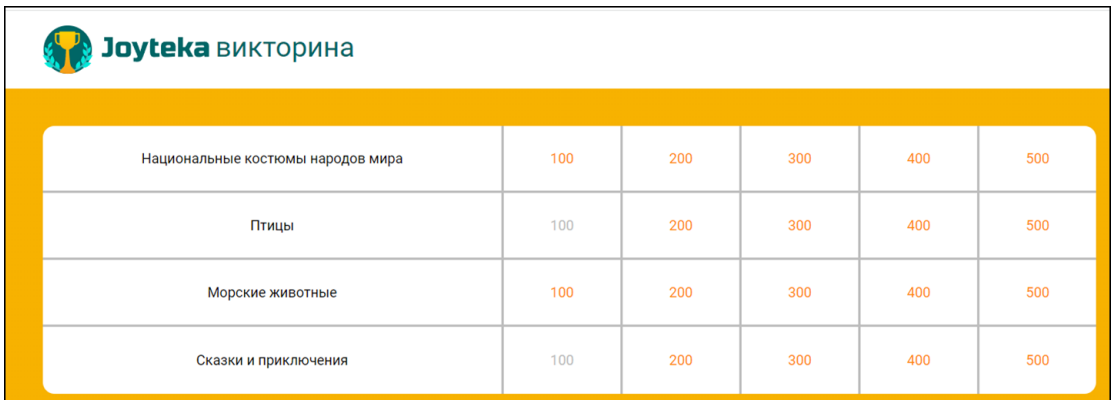
Выбираем в личном кабинете шаблон **«Интеллектуальная игра «Викторина»** и нажимаем **«Далее»**.



Даём название викторине, придумываем описание. Нажимаем на кнопку **«Добавить новый вариант»**.

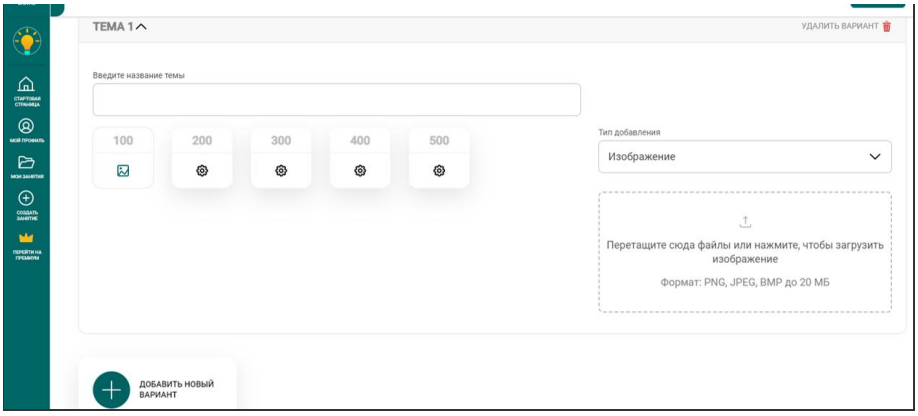


Откроется конструктор для создания игры. В игре можно сформировать неограниченное количество тем, в каждой из которых будет по 5 заданий. Их стоимость варьируется от 100 до 500 баллов. Нам надо загружать задания в зависимости от сложности: чем сложнее вопрос, тем больше баллов. По итогу получится таблица с темами и вопросами. Примерно такая.



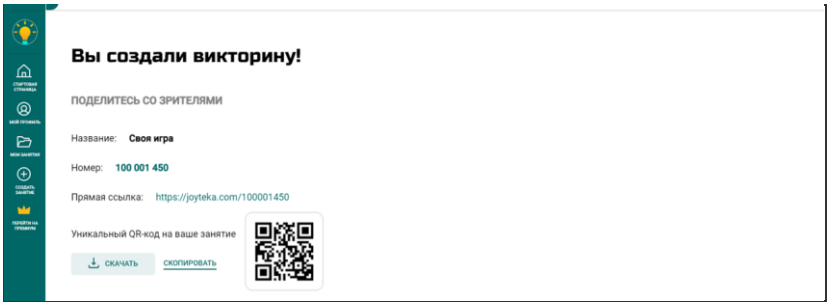
Чтобы добавить вопрос, нажимаем на значок-шестерёнку и загружаем задание в формате картинки (картинки с вопросами можно заранее сделать в

PowerPoint, например. В разделе **«Тип добавления»** нужно выбрать опцию «Изображение» и приступить к загрузке. Чтобы дополнить игру следующими темами, нажимаем на кнопку **«Добавить новый вариант»,** и появится форма загрузки заданий для новой темы.

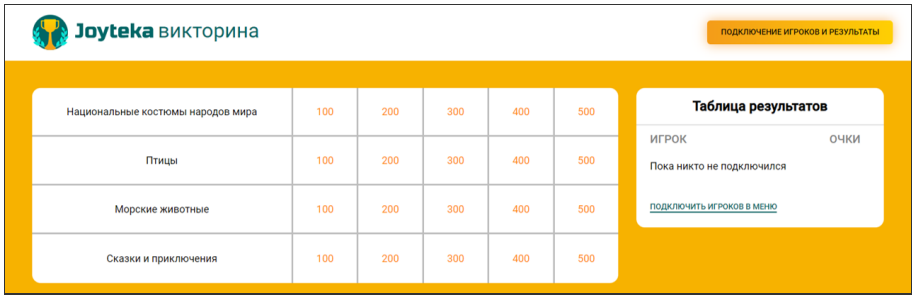


Когда все темы и вопросы добавлены, нажимаем на кнопку **«Далее»**.

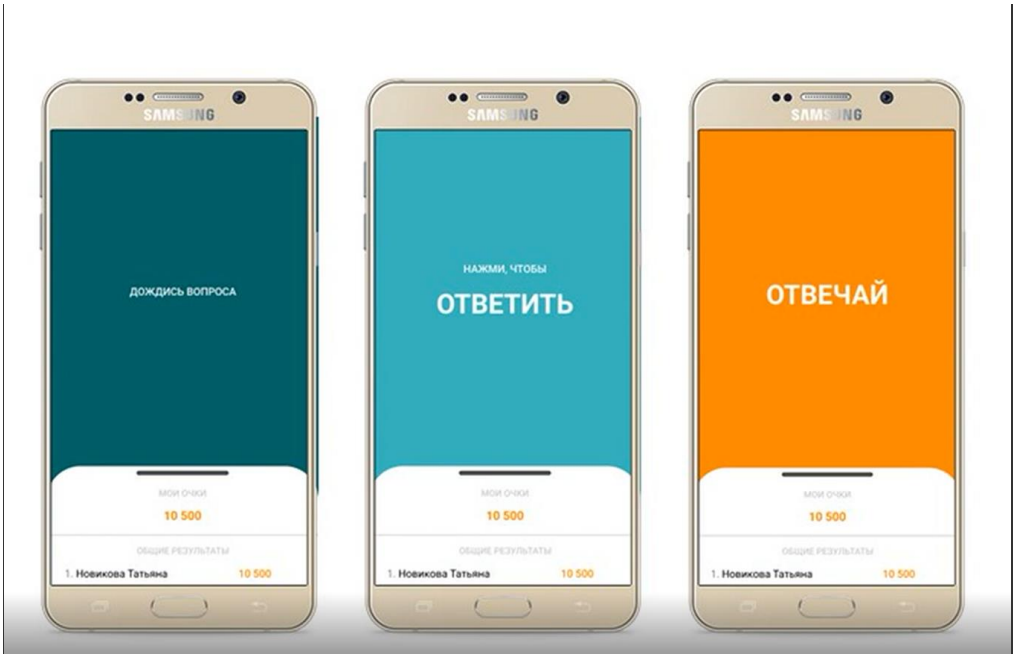
Получаем ссылку на игру и сообщаем её игрокам. Теперь можно провести викторину в режиме реального времени — на уроке или на мероприятии. Копируем ссылку и нажимаем на кнопку **«Готово»**.



По ссылке открываем игру на большом экране, сообщаем ссылку игрокам. Одновременно в викторине могут принять участие 5 человек. Они заходят по ссылке в виртуальную комнату, ведущий видит на экране, кто присоединился к викторине.



Игроки выбирают категории и вопросы. Ведущий открывает их на большом экране. Телефоны участников — это своеобразные пульты: отвечает тот, кто первым нажал на свою кнопку.

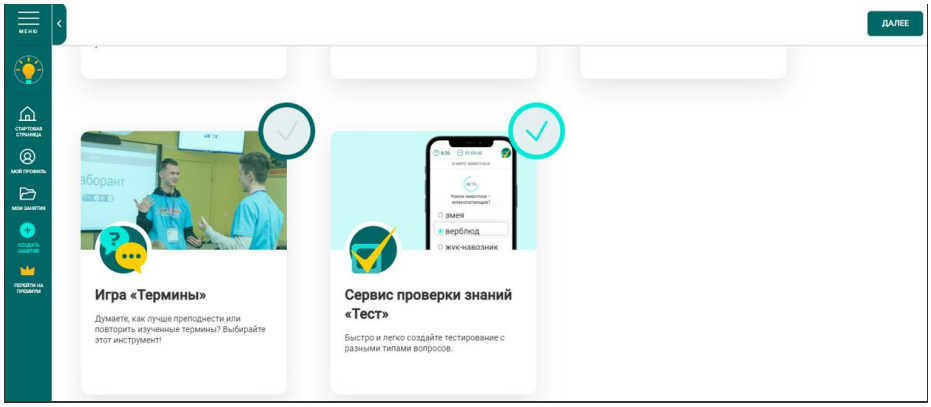


Дальше участник отвечает, а ведущий начисляет ему баллы (или отнимает их), используя соответствующие кнопки.

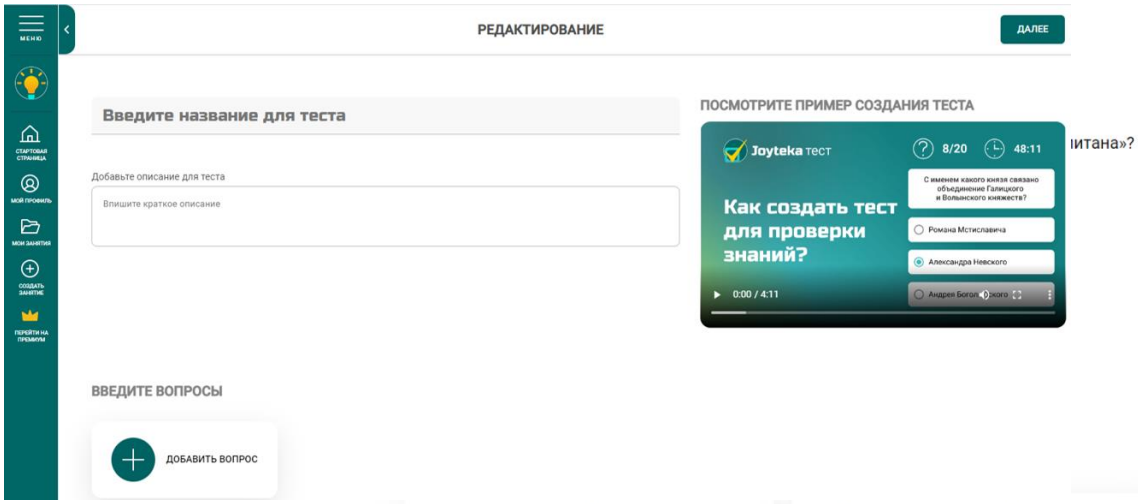
Сервис автоматически ведёт подсчёт баллов и показывает таблицу результатов.

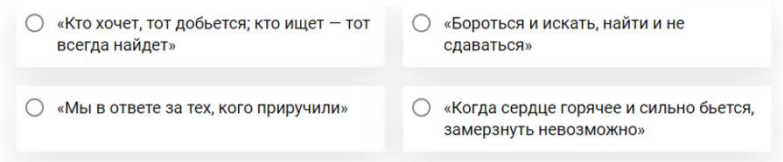
Тест

Для начала — пример теста: «Помните ли Вы книги из детства?» (можно перейти по ссылке или щёлкнуть по картинке). Выбираем в личном кабинете шаблон **«Сервис проверки знаний «Тест»** и нажимаем **«Далее»**.

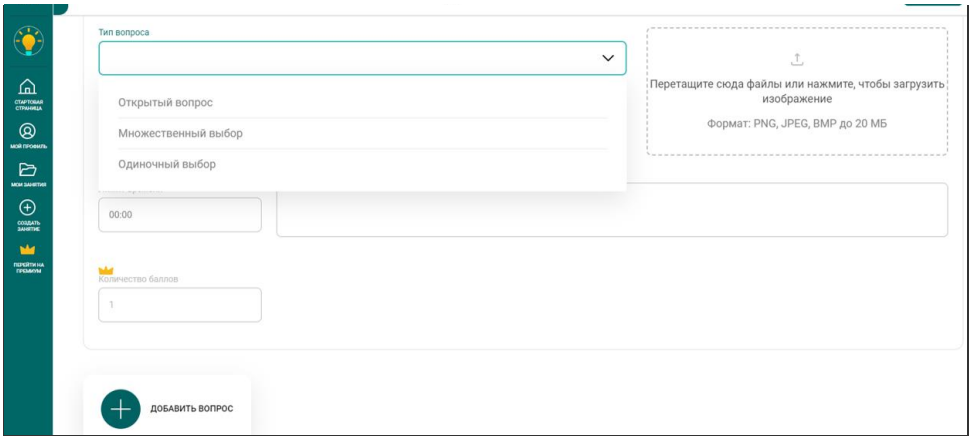


Даём название тесту, придумываем описание. Нажимаем на кнопку **«Добавить вопрос»**.

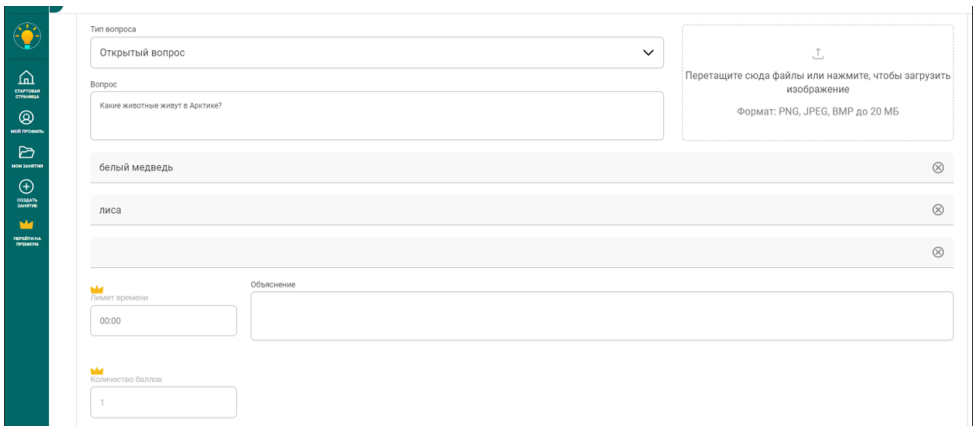




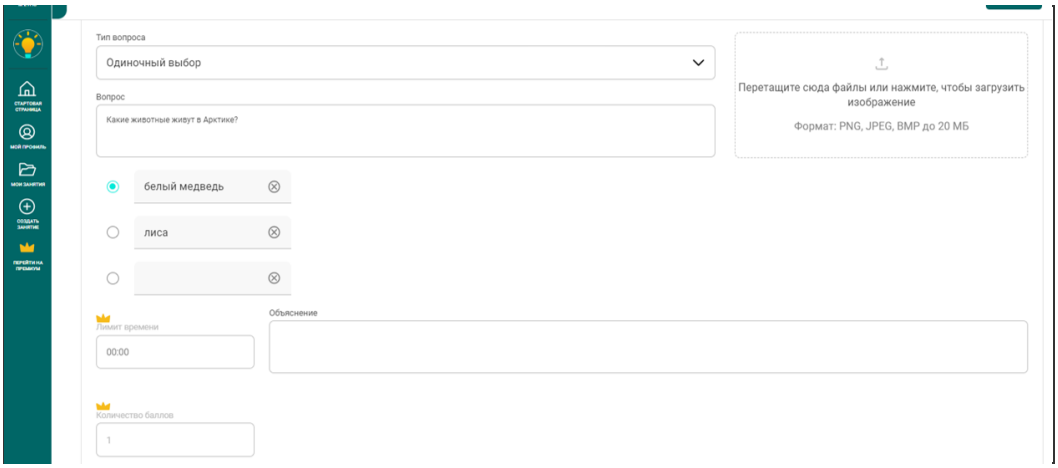
Типы вопросов — такие же, как и в квесте: открытые, с одним правильным ответом (одиночный выбор) и несколькими правильными ответами (множественный выбор).



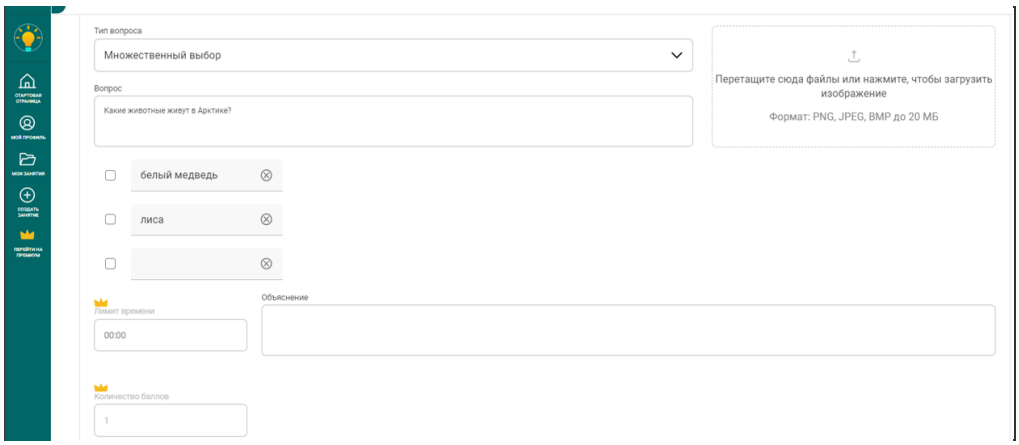
Так выглядит конструктор открытого вопроса. Записываем вопрос и все возможные варианты ответов на него. Дополнительно можно добавить к вопросу картинку или аудио, а ещё — объяснение, которое будет показано игроку после ответа на вопрос.



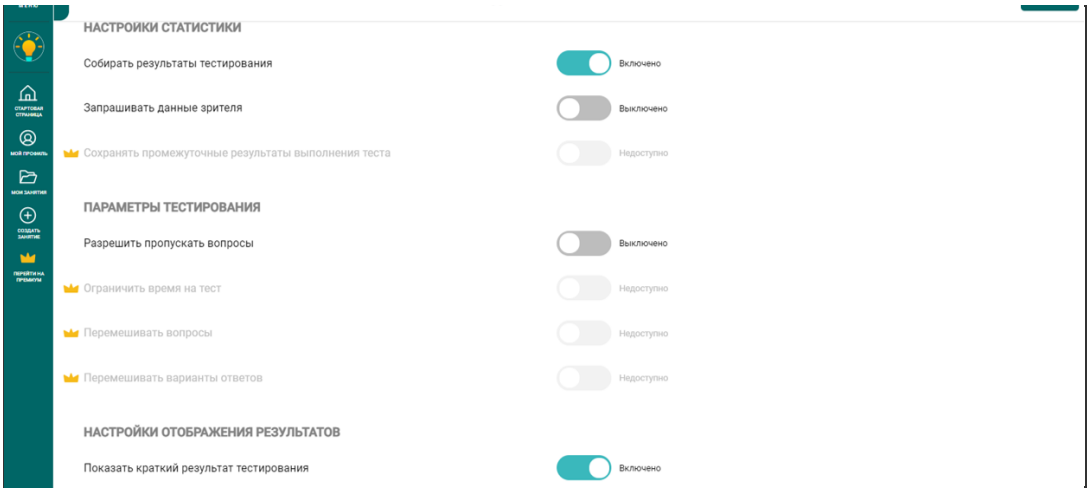
Это конструктор вопроса **«Одиночный выбор»**. Вписываем вопрос, добавляем варианты ответов, загружаем картинку или аудио. Правильный вариант ответа отмечаем точкой слева. Если нужно, добавляем объяснение.



В конструкторе вопроса со множественным выбором всё то же самое, только отмечаем как правильные несколько вариантов. Если нужно, добавляем объяснение.



Новый вопрос добавляем, нажав на кнопку **«Добавить вопрос»**. Когда все вопросы будут добавлены, нажимаем **«Далее»** и переходим к настройкам. Вот они.



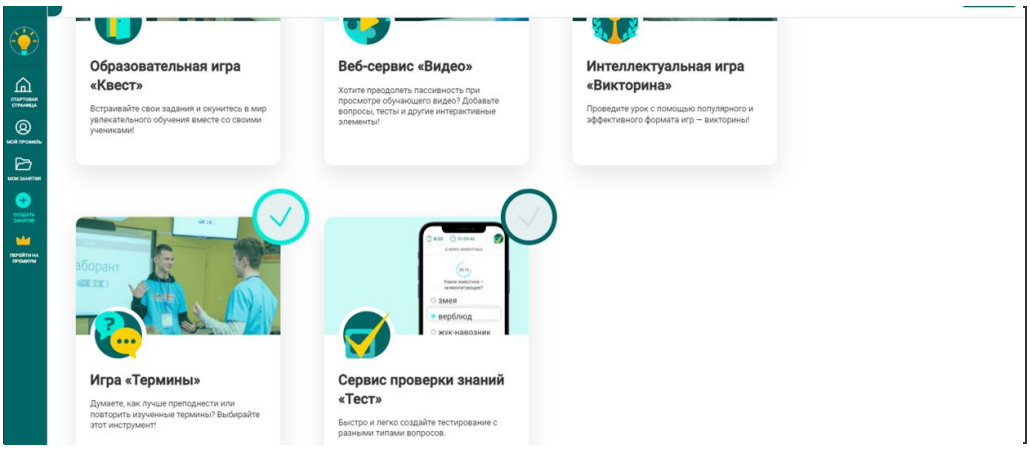
Нажимаем **«Далее»** — и получаем ссылку на полученную игру.

Кнопка **«Готово»** возвращает в личный кабинет.

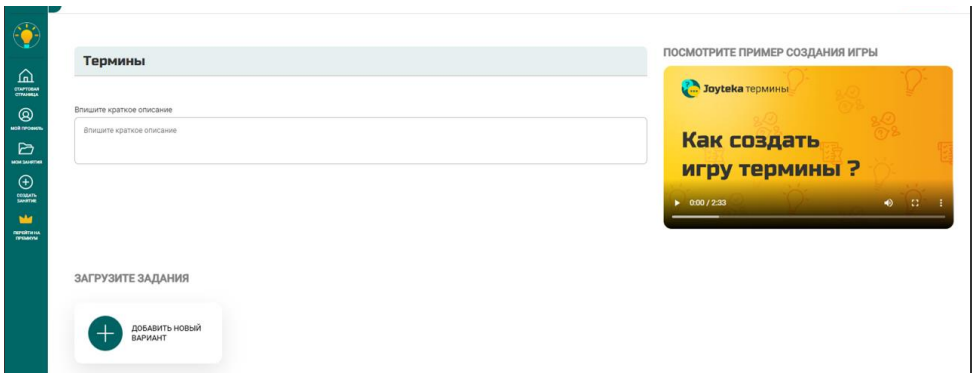
Игра «Термины»

Цель игры — объяснить слово другому игроку с помощью синонимов, антонимов, описаний и различных подсказок. В игре несколько раундов, продолжительность каждого — 60 секунд.

Чтобы создать игру **«Термины»**, выбираем её из списка шаблонов и нажимаем **«Далее»**.

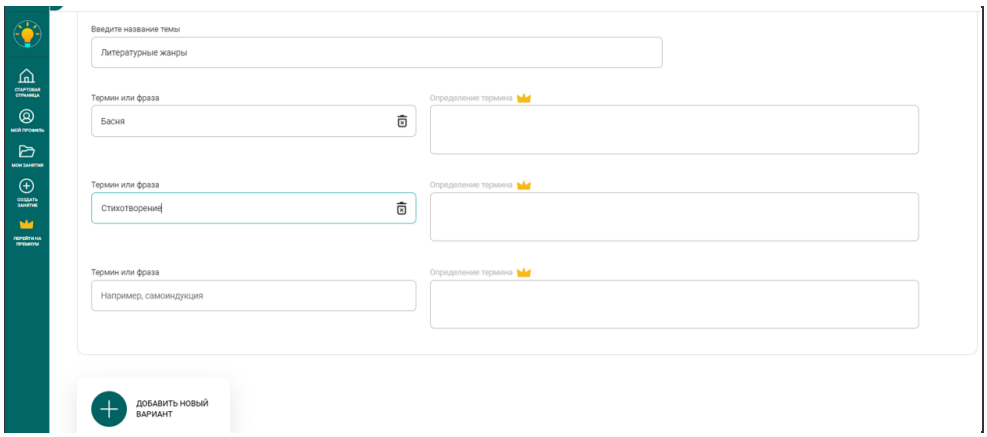


Даём название игре. Придумываем описание. Нажимаем **«Добавить новый вариант»**.

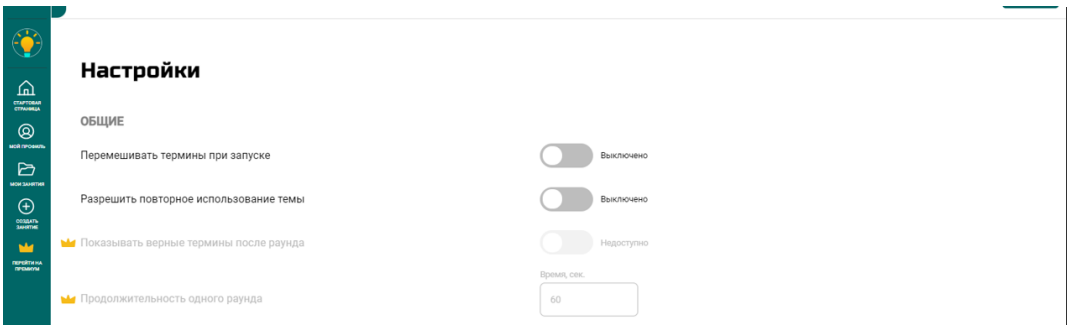


Вписываем в поле название первой темы, чтобы игроки смогли догадываться, из какой сферы будут термины. Вписываем необходимые слова / термины / словосочетания / понятия / названия: в каждом поле — одно слово или словосочетание. Длина раунда — 60 секунд, поэтому вписываем посильное количество слов. Если терминов в одной теме слишком много, то можно разделить их на несколько подтем, чтобы игроки успевали разгадывать слова. Чтобы дополнить игру следующими темами, нажимаем на кнопку **«Добавить новый вариант»**, и у нас появится ещё одна форма.

Когда все термины будут добавлены, нажимаем на кнопку **«Далее»**.

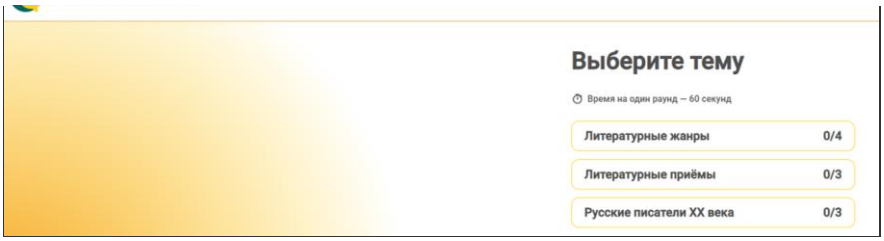


И переходим к настройкам игры. Выбрав нужные опции, нажимаем **«Далее»**.



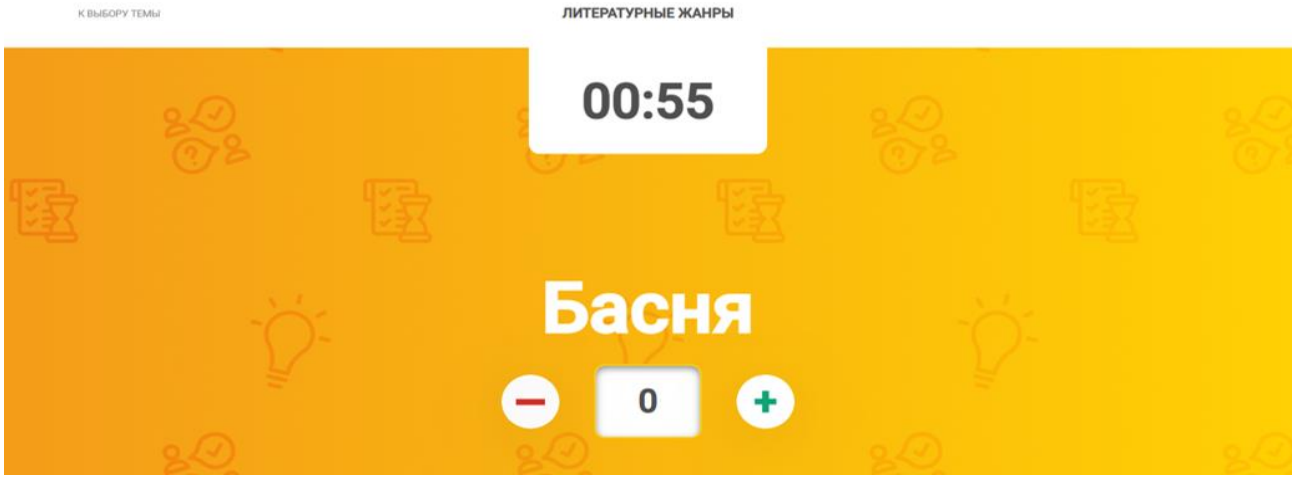
Получаем ссылку на созданную игру.

Как играть в «Термины»? Запускаем игру. Один игрок подключается к игре по ссылке или по номеру. Этот игрок видит слово и должен объяснить его напарнику без использования однокоренных слов. Для начала раунда необходимо выбрать тему и нажать на неё. Тема выбрана, и начинается раунд в 60 секунд.



Если напарник назвал загаданное слово, то балл прибавляется при нажатии на **«плюс»**. Если игрок не смог объяснить значение термина, то ему необходимо нажать на **«минус»** для вычитания балла.

В итоге сервис показывает результаты игры: сколько правильных ответов в каждом раунде было дано.



Заключение

Использование интеллектуальных игр на уроках способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению школьников и является неотъемлемой частью учебного процесса.

Используя игры, квесты, викторины, мы не только осуществляем проверку или получение новых знаний на ту или иную тему, но и Soft skills, или гибкие навыки. К ним относятся умение искать информацию, умение пользоваться ИКТ, умение вести дискуссию, творческое мышление, познавательная активность, функциональная грамотность, креативное мышление, проектное мышление.

Именно это способствует повышению качества образования в начальных классах, повышению качества обученности и развитию познавательной активности.

3. **Мастер-класс «Особенности формирования функциональной грамотности на уроках английского языка в рамках внедрения ФГОС и ФООП»**

Автор:
Прохорова Наталья Николаевна,
учитель английского языка
МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6»

Презентация к мастер-классу: https://ivant-gimn6.edumsko.ru/uploads/1000/

Цель: трансляция опыта педагогической деятельности, направленной на овладение обучающимися функциональной грамотностью в процессе изучения английского языка.

Задачи:

- Произвести обзор источников цифровой образовательной среды
- Раскрыть содержание мастер-класса через знакомство с приемами работы
- Показать практическую значимость предложенных приемов работы, целесообразность из использования на уроках английского языка.

Актуальность

Формирование функциональной грамотности обучающихся – задача каждого педагога в соответствии с Государственным образовательным стандартом образования. Это масштабный процесс, в котором от самого учителя потребуется множество качеств и действий, таких как креативность, творческое мышление, использование инновационных форм и методов обучения.

Участники мастер-класса получат знания о различных типах интерактивных заданий по формированию видов функциональной грамотности на уроках английского языка, смогут использовать приобретенные знания в своей практике.

Новизна и оригинальность

Развитие компьютерных технологий позволило перейти в образовании на качественно иной уровень хранения, переработки и распространения информации. Включение цифровых образовательных ресурсов в процессе обучения иностранным языкам дает возможность реализации целого ряда инноваций и перспектив. Цифровые образовательные ресурсы обеспечивают доступность современного образования для всех категорий обучающихся в соответствии с их образовательными потребностями.

Ход мероприятия

Среди множества инструментов для формирования интерактивной интеллектуальной виртуальной среды мы хотели бы выделить Twinkl, Plickers, Wordwall, Vocaroo, Upupenglish. Для подробного обзора мы составили таблицу, представив основные аспекты каждого из них.

Название	**Краткое описание**	**Принцип работы**	**Технические требования, оборудование**	**Некоторые возможности**
Twinkl	Масштабная библиотека качественных и красочных презентаций, рабочих листов и флеш-игр для изучающих английский как иностранный в любой точке мира и в любом возрасте.	Презентации и рабочие листы из библиотеки распечатываются или презентуются в электронном виде. Флеш-игры проигрываются онлайн.	Персональный компьютер, интернет.	Предоставляет образовательные ресурсы и планы уроков для всех уровней обучения, поддерживая учителей в подготовке к занятиям.
Plickers	Облачный сервис для мгновенного сбора обратной связи от аудитории при помощи сканирования бумажных карточек через мобильное устройство.	Обучающиеся получают по одной карточке с QR-кодами. Учитель задаёт вопрос, ученик выбирает вариант ответа с помощью карточки. Учитель сканирует ответы в режиме реального времени. Результаты	Персональный компьютер, интернет, смартфон с установленным приложением Plickers, набор карточек с QR-кодами и проектор с открытым	Создание тестов различного формата, голосований и опросов, отчётность и ведомости успеваемости, создание групп пользователей.

		сохраняются в базу данных и доступны как напрямую в мобильном приложении, так и на сайте для мгновенного или отложенного анализа.	сайтом Plickers в режиме Live View.	Возможность мгновенного опроса всей группы.
Wordwall	Интерактивная платформа, которая позволяет создавать разнообразные образовательные игры и упражнения.	Коллекция шаблонов для интерактивных упражнений - от кроссвордов и викторин до флеш-карточек, заполнения пробелов и заданий типа «Найди пару» в онлайн-режиме.	Персональный компьютер или смартфон, интернет.	Можно назначить задание, где ученик указывает свою имя или ник. Благодаря этому можно отследить результаты работы каждого ученика. Поддерживает интеграцию с различными инструментами для совместной работы, такими как Google Classroom и Microsoft Teams.
Upupenglish	Сайт для онлайн-изучения английского языка. Ресурс, позволяющий в игровой форме изучить все разделы и модули УМК Spotlight с 1 по 4 класс.	Подача обучающих материалов по английскому языку в лёгкой и интересной форме.	Персональный компьютер или смартфон, интернет.	Выбор темы для изучения; чтение, просмотр или прослушивание материалов; выполнение заданий; изучение слов по карточкам.
Vocaroo	Онлайн-сервис записи голоса, который позволяет пользователям записывать и обмениваться аудиосообщениями.	Получение URL-адреса для обмена записями. Получатели могут прослушать записи, открыв URL-адрес с помощью своих браузеров.	Персональный компьютер или смартфон, интернет.	Качественная аудиозапись с шумо-подавлением, возможность формирования QR-кода на любую запись.

Мастер-класс по развитию функциональной грамотности дан на примере учебника Spotlight 4, модуль 3 «Tasty Treats» (SB part I pp.41-56).

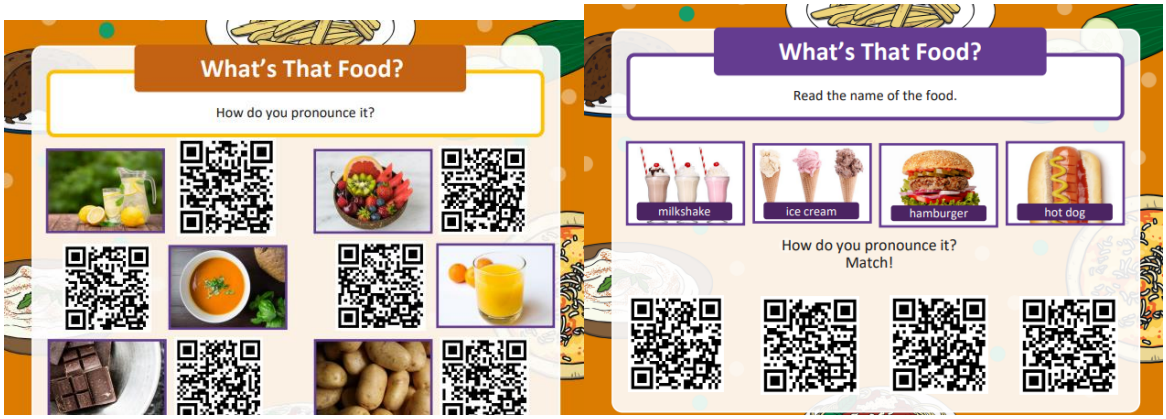
Предоставленные материалы дополняют не один, а несколько разделов модуля и используются на разных уроках.

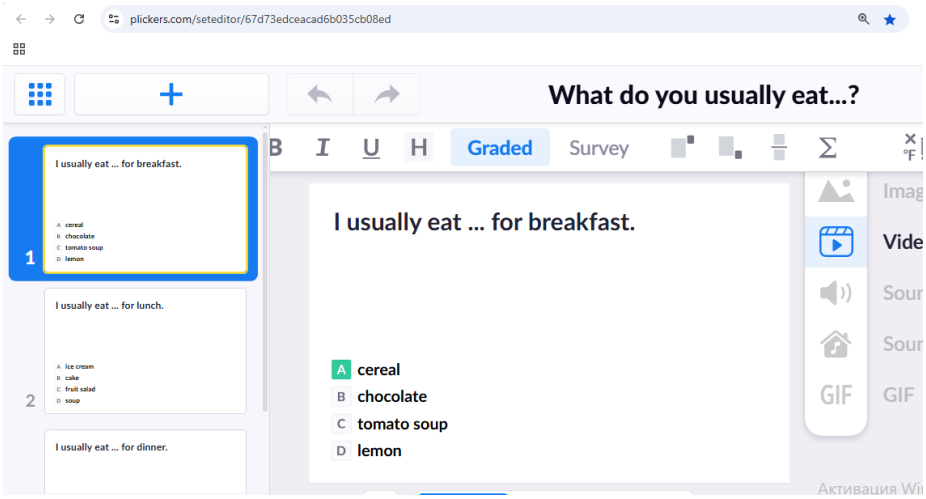
Ресурс Twinkl предоставляет нам возможность найти подходящую тематическую презентацию. Презентация https://www.twinkl.com/resource/whats-that-food-reveal-the-picture-powerpoint-us-he-1678210235 свободно скачивается с ресурса. Далее корректируется с учетом изучаемой лексики и грамматики. Это основа для дальнейшей работы.

На первых слайдах знакомство с лексикой раздела модуля – обучающиеся читают слова и видят перевод. При возникновении трудностей с чтением слов на этом же слайде указана ссылка на онлайн-словарь, где можно прослушать британское произношение слова. Ссылка на примере первого слова презентации: https://wooordhunt.ru/word/cereal. Обращение к словарю в классе и доведение этого действия до автоматизма облегчает задачу при выполнении домашний заданий.

Далее следует работа над видами функциональной грамотности. Предлагается задание на развитие глобальных компетенций и креативного мышления. Обучающиеся сами произносят изученные слова, учитель записывает их на диктофон https://vocaroo.com/, сохраняет в виде QR-кода и добавляет в презентацию.

Теперь к словам можно вернуться в любой момент и вспомнить их произношение, играть, предлагая сопоставить перепутанные qr-коды и картинки. Дополнительные возможности с применением смартфонов на уроке развивают в обучающихся интерес и способность добывать знания, показать значимость их деятельности, а также вселить уверенность в своих силах.



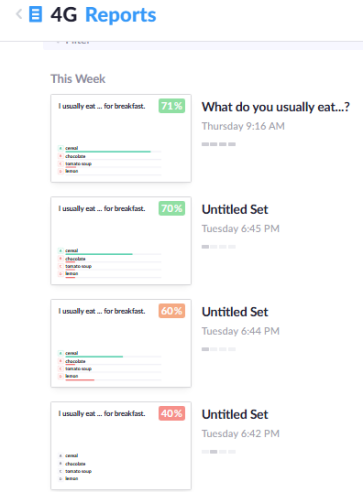


Одно и то же задание в Plickers (https://www.plickers.com/) может

развивать как читательскую грамотность, так и креативное мышление, в зависимости от условий задания. Первый вариант предполагает чтение текста:

«I really like healthy food. For breakfast I usually eat porridge or cereal with milk. For lunch I like tomato soup and fish with rice. I always have dinner at home with my family, my mum makes sandwiches. As for drinks, I usually drink orange juice.»

И прохождение по нему теста в Plickers, состоящего из пяти вопросов.



Второй вариант предполагает определение верного ответа с помощью логических умозаключений («я не могу есть суп, шоколад и лимоны на завтрак, значит верный ответ А»). Ресурс позволяет за три минуты оценить всю подгруппу путем сканирования класса через приложение на смартфоне учителя. Данные сохраняются. Их можно использовать как для выставления оценок, так и для получения навыков чтения графиков обучающимися.

Задание по теме из Wordwall https://wordwall.net/ru/resource/23147491/english/food-healthy-unhealthy предполагает развитие естественно-научной грамотности путем выполнения заданий межпредметного характера с жизненными ситуациями.

Следующее задание уже находилось в предложенной презентации Twinkl, но нами было изменено условие. С помощью опорных слов необходимо задать вопрос. При положительном ответе открывается одно окошко и так до момента догадки, какое слово скрыто за кубиками.

Наглядность и игры помогают в освоении математической и финансовой грамотности. На основе диалога из учебника SB part I p.46 ex. 2 построено следующее задание.

Предполагается знакомство с денежными единицами страны изучаемого языка, навык обращения с ними и проигрывание диалога из учебника**.** Кроме развития математической и финансовой грамотности, такое задание развивает способность к социальному взаимодействию через вживание в социальные роли.

Презентация позволяет передвигать элементы: мы можем положить кассиру требуемую сумму.

Желание учиться во многом зависит от результатов, которых удается достичь. Ребенок должен обладать готовностью успешно взаимодействовать с изменяющимся окружающим миром, возможностью решать различные учебные и жизненные задачи. С помощью презентуемых материалов мы можем реализовать главное правило обучения функциональной грамотности: «Все из жизни, все для жизни.

Ссылки на использованные в мастер-классах интернет платформы:

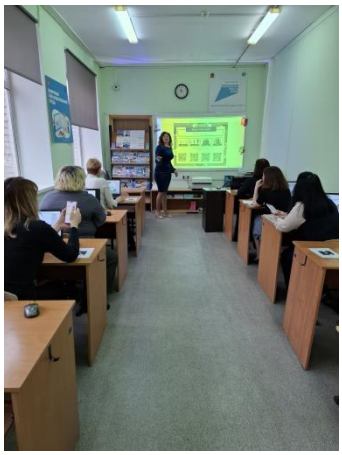
1. https://Joyteka.ru
2. https://ru.wikipedia.org/wiki
3. https://www.twinkl.com/
4. https://vocaroo.com/
5. https://wordwall.net
6. https://www.plickers.com/
7. https://upupenglish.ru/
8. https://wooordhunt.ru/

Заключение

На базе МБОУ г. Ивантеевка «Гимназия №6» в рамках работы РСП «Опорные школы ФГОС и ФООП» состоялся региональный семинар «Введение обновленных ФГОС и ФООП в контексте изучения различных предметов».

В ходе семинара были рассмотрены эффективные практики изучения предметов из части, формируемой

участниками образовательных отношений, методы и пути повышения качества образования в начальных классах, особенности формирования функциональной грамотности на уроках английского языка в рамках реализации ФГОС и ФООП. На мастер-классах были созданы бизнес-модели с использованием упрощенного шаблона Business Model Canvas, созданы образовательные квесты на платформе Joyteka, проанализированы возможности инструментов интеллектуальной образовательной среды Twinkl, Plickers, Wordwall, Vocaroo, Upupenglish для формирования функциональной грамотности обучающихся.



При подведении итогов участники семинара-практикума отметили актуальность и значимость данного мероприятия.

Список литературы

1. Алексашина И.Ю., Абдулаева О.А., Киселев Ю.П. Формирование и оценка функциональной грамотности учащихся: учеб.-метод. пособие / науч. ред. И.Ю. Алексашина. – СПб.: КАРО, 2019. – 160 с.
2. Английский язык: 4-й класс, учебник в двух частях, часть 1/ Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д., Эванс В. – 19-е изд., стер. – М: Express Publishing Просвещение, 2024.
3. Виноградова Н.Ф., Кочурова Е.Э., Кузнецова М.И. и др. Функциональная грамотность школьника: книга для учителя. – М.: Вентана-Граф, 2018. – 288 с.
4. Воронина К.В. Формирование функциональной грамотности на уроках английского языка // Молодой ученый. 2020. № 5.
5. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. – М.: Аркти, 2014. – 192 с.
6. Меркушова Н.И. Формирование и оценка функциональной грамотности школьников // Школьная педагогика. 2021. № 1 (20). – С.3–7.
7. Нурмуратова К.А. Функциональная грамотность как основа развития гармоничной личности в современных условиях // Педагогическая наука и практика. 2019. № 1(23). – С.14–18.
8. Образовательная система «Школа 2100». Педагогика здравого смысла: сб. матлов / под науч. ред. А.А. Леонтьева. – М.: Баласс: РАО, 2003. – 368 с.
9. Фролова П.И. К вопросу об историческом развитии понятия «функциональная грамотность» в педагогической теории и практике // Наука о человеке: гуманитарные исследования. 2016. № 1 (23). – С.179–185.