

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Полное наименование образовательной организации (согласно Уставу)	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Озерновская средняя общеобразовательная школа № 47»
Юридический адрес и фактический адрес	663182, Красноярский край, Енисейский район, с. Озерное, ул. Ленинградская, д. 48
ФИО руководителя	Драчук Галина Андреевна
Контактный телефон	8 (39195) 7-12-88
Электронная почта	school47-ozer@yandex.ru
Адрес сайта образовательной организации	http://озерновская-школа47.енисейобр.рф
Название проекта	Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды
Идея Проекта	Развивать функциональную грамотность обучающихся 5-11 классов, используя ресурс интеллектуально-творческих игр на основе уже имеющегося опыта, через разработанные разноформатные мероприятий по созданию внеурочных интеллектуальных мест, событий и мероприятий с учетом возрастных особенностей детей, а так же через внедрение в механизм реализации игр цифровых средств и ресурсов.
Разработчики Проекта	Драчук Г.А., директор школы, Никулина А.С., заместитель директора по УВР, Прусаков И.В., учитель, Елистратов С.В., учитель, педагог ДО.
Исполнители Проекта	Администрация школы, классные руководители 5-11 классов, педагоги МБОУ Озерновская СОШ № 47
Целевая аудитория	Обучающиеся 5-11 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47 (257 человек), обучающиеся 5-10 классов школ Енисейского района
Цель Проекта	Развитие функциональной грамотности обучающихся 5-11 классов через усовершенствование системы интеллектуальных мероприятий, отвечающих задачам МБОУ Озерновская СОШ № 47, инструментами цифровой образовательной среды.
Задачи Проекта	1. Создать условия для усовершенствования интеллектуальных событий и мероприятий в школе на предмет соответствия задачам МБОУ Озерновская СОШ № 47 с выделением образовательных результатов (кадры - повысить профессиональную компетенцию педагогов, путем обучения на курсах ЦНППР, других КПК;

	<p>нормативная база - корректировать локальные акты школы)</p> <p>2. Разработать модель проведения интеллектуально-творческих игр, используя инструменты цифровой образовательной среды (определить мероприятия и технологии, позволяющие наиболее эффективно развивать компетенции у обучающихся с помощью электронных образовательных ресурсов; создать информационное пространство, отвечающее требованиям проведения игр, используя оборудование цифровой образовательной среды).</p> <p>3. Разработать систему подготовки 11-классников к проведению интеллектуальных мероприятий для основной школы инструментами цифровой образовательной среды.</p> <p>4. Провести стартовый и итоговый мониторинг уровня развития функциональной грамотности учащихся 5-10 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47.</p> <p>5. Привлечь к совместному участию в интеллектуально-творческих играх школы Енисейского района.</p> <p>6. Создать условия для удовлетворения индивидуальных потребностей учащихся с учетом их развития (индивидуальные образовательные маршруты).</p> <p>7. Увеличить количество обучающихся, вовлечённых в интеллектуально-творческие игры, через популяризацию индивидуальных, парных и групповых соревнований и систему поощрений на 35 %.</p>
Сроки	2022-2023, 2023-2024 учебные года
Финансирование проекта	<p>Бюджетные средства</p> <p>Внебюджетные средства</p>
Ожидаемые результаты	<p>1. Создана образовательная среда для усовершенствования интеллектуальных мероприятиях с помощью инструментов цифровой образовательной среды (25 педагогов повысили информационную компетенцию; создана нормативно-правовая база, обеспечивающая развитие интеллектуально-творческих игр, инструментарий для развития функциональной грамотности).</p> <p>2. Разработана модель проведения интеллектуально-творческих игр с использование ресурсов цифровой образовательной среды МБОУ Озерновская СОШ № 47 (определены мероприятия и технологии, позволяющие наиболее эффективно развивать компетенции у обучающихся с помощью электронных образовательных ресурсов; создано информационное пространство,</p>

	<p>отвечающее требованиям проведения игр, с использованием оборудования цифровой образовательной среды).</p> <p>3. Разработана и апробирована система подготовки 11-классников к проведению интеллектуальных мероприятий для основной школы инструментами цифровой образовательной среды.</p> <p>4. Определен уровень развития функциональной грамотности учащихся 5-10 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47.</p> <p>5. Не менее 15 % обучающихся школ Енисейского района стали участниками муниципальных интеллектуально-творческих игр, не менее 5 % обучающихся стали участниками региональных и всероссийский интеллектуальных онлайн-турниров.</p> <p>6. Разработаны индивидуальные образовательные маршруты для не менее 10 % обучающихся.</p> <p>7. Увеличилось количество обучающихся, вовлечённых в интеллектуально-творческие игры на 35 %.</p>
--	--

ПРОЕКТ

Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды

ВВЕДЕНИЕ

XXI век — век высоких компьютерных технологий. Современный ребёнок живёт в мире электронной культуры. Меняется и роль учителя в информационной культуре — он должен стать координатором информационного потока.

Со времени пандемии широкое распространение получили дистанционные технологии, использование в образовательных целях Интернет ресурсов стало практически неотъемлемой частью образования. Несомненно, это расширяет возможности учащихся, особенно проживающих в сельской местности, они обретают некоторую свободу и автономию в образовательном процессе. Однако доступ к неограниченному количеству информации часто сопровождается недостаточной компетентностью, в результате чего на молодых людей легко влияет необъективная, предвзятая или «фейковая» информация. При этом возникает дефицит ребят с активной жизненной позицией, людей, способных мыслить системно, нешаблонно, умеющих находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать её и систематизировать. А это необходимо в постоянно меняющемся мире. Как раз функциональная грамотность человека – это его способность применять приобретённые знания, умения и навыки для решения жизненных задач в различных сферах. Её смысл – в метапредметности, в осознанном выходе за границы конкретного предмета, а точнее – в синтезировании всех предметных знаний для решения конкретной задачи.

Оценивание функциональной грамотности проходит ежегодно в школах России, в которой оцениваются основные составляющие: математическая, финансовая, читательская и естественнонаучная грамотности, креативное мышление и глобальные компетенции.

Функциональная грамотность – одно из средств повышения качества образования. Ее оценивают по критериям в соответствии с методологией моделей международных исследований, которую разработали ведомства (приказ Рособнадзора, Минпросвещения от 06.05.2019 № 590/219). В стандартах второго поколения отсутствуют упоминания о функциональной грамотности. А в новых образовательных стандартах 2021 года понятие появляется в третьем разделе, который характеризует требования к условиям реализации программы НОО и ООО. Так, чтобы реализовать основные образовательные программы, школам необходимо создать условия, которые обеспечат формирование функциональной грамотности учеников (п. 34.2 ФГОС-2021 НОО, п. 35.2 ФГОС-2021 ООО). Еще термин встречается в новых стандартах в неявном виде в качестве результата системно-деятельностного подхода (п. 5 ФГОС-2021 НОО, п. 4 ФГОС-2021 ООО). Такой подход обеспечивает развитие личности школьника и освоение им знаний. Это позволит ученику функционировать в современном обществе и обучаться в течение жизни.

Как помочь детям избежать рисков, лучше понять мир, в котором они живут, ответственно выразить свое мнение в Интернете, быть конкурентоспособным? Мы решили использовать интеллектуально-творческие игры (далее – ИТИ).

Формирование функциональной грамотности школьников через организацию ИТИ соответствует следующим принципам:

Во-первых, формируются ключевые компетенции

- управленческие (способность к разрешению проблем, т.к. любой вопрос требует поиска нестандартного решения в экстремальной ситуации ограниченного времени);
- информационные (способность к самостоятельной познавательной деятельности, которая требует поиска правильного ответа с опорой на имеющиеся знания из разных областей);
- коммуникативные (способность к устной или письменной продуктивной коммуникации, что реализуется как в процессе обсуждения, так и во время формулирования и озвучивания ответа);
- социальные (способность к социальному взаимодействию в команде);
- личностные (способность к самоорганизации, самосовершенствованию, жизненному и профессиональному самоопределению).

Во-вторых, игра всегда сопровождается и заканчивается рефлексией, само- и взаимооценкой, что тоже является чрезвычайно важным принципом формирования функциональной грамотности.

В-третьих, на развитие функциональной грамотности учащихся влияет «фактор наличия дружелюбной образовательной среды, основанной на принципах партнерства со всеми заинтересованными сторонами», а это является краеугольным камнем построения партнерских отношений между учащимися и педагогами.

Кроме того, интеллектуальная игра сопряжена с постоянным систематизированием получаемых знаний, выработкой у детей способности адекватно реагировать на любой поток информации и быстро осмысливать её.

Активное освоение информации через творческое коллективное дело благотворно сказывается на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, креативности и самостоятельности.

Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность — всё это выгодно выделяет ИТИ. А проведение игр инструментами цифровой образовательной среды позволит сделать их более интересными и актуальными для современных детей и подростков.

С 2021 года МБОУ Озерновская СОШ № 47 стала участником федерального проекта «Цифровой образовательной среды» (далее – ЦОС). Под ЦОС понимают единую информационную систему, которая объединит всех участников образовательного процесса — учеников, учителей, родителей и администрацию учебных заведений.

Оценив свои возможности, а также интерес школьников, учителей и родителей к освоению цифровых технологий, творческая группа учителей обратила внимание на ряд проблемных вопросов в части интеграции и трансформации педагогической деятельности:

- что из цифровых ресурсов будет современным, перспективным и эффективным для образовательного процесса в ближайшие 2-3 года?

- какие из приобретаемых цифровых средств (оборудование, программы, инструменты, системы, сервисы, пр.) качественно и количественно необходимы в информационной среде конкретного образовательного учреждения?

- при помощи каких цифровых инструментов учебной деятельности обучающимися различных возрастных групп достигаются индивидуальные, цифровые, социальные компетенции и образовательные результаты?

- как с помощью инструментов ЦОС интеллектуально-творческие игры продемонстрируют личностные, метапредметные образовательные результаты и предметные результаты по математике, русскому языку, литературе, естественным наукам, английскому языку, изобразительному искусству.

ИТИ включают три тура: индивидуальный, парный и групповой, публичную защиту лучших работ. В индивидуальном туре имеют право принимать участие все желающие школьники; в парном и групповом туре – лишь члены разновозрастных команд (5-10 кл.). Групповой тур позволяет оценить возможности коллективной (командной) работы учащихся по разрешению проблемных ситуаций; оценить не столько учебно-предметные знания и навыки, сколько достижения учащихся в развитии мышления, коммуникативных и исследовательских способностей.

Подготовка заданий каждого тура требует высокой квалификации учителя, участие в судействе предполагает понимание педагогом принципов устройства учебной задачи и возрастных особенностей ребенка, обсуждение критериев составления и оценивания заданий, особенно парного и группового тура.

В подготовке и проведении ИТИ принимают участие 11-классники, разрабатывая задания группового тура и принимая участие в судействе всех этапов. Для 11-классников ИТИ – это место реализации собственного социального действия и демонстрация понимания результатов обучения у учащихся, возраст которых младше. Происходит своего рода наставничество старших детей над более младшими.

Таким образом, назначение интеллектуально-творческих игр, проводимых инструментами цифровой образовательной среды:

- поддержка учебного интереса обучающихся;
- развитие функциональной грамотности обучающихся;
- повышение уровня цифровой грамотности обучающихся;
- место предъявления предметных, метапредметных и личностных результатов обучающихся в основной школе;
- место разновозрастного сообщества обучающихся;
- построение внеурочных форм образовательного пространства школы.

ОПИСАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТА

1. Основания инициации Проекта

Изложенные выше обстоятельства привели команду нашей школы к идее проекта: развивать востребованную сегодня функциональную грамотность у обучающихся 5-11 классов, используя ресурс интеллектуально-творческого направления инструментами цифровой образовательной среды

В деятельность включены разноформатные мероприятия, разработанные с учетом возрастных особенностей детей и направленные на формирование и развитие функциональной грамотности. Каждое мероприятие продумано с точки зрения используемых педагогических технологий: информационно-коммуникационные, проектные, соревновательные, личностно-ориентированные, технологии критического мышления. Выбор наиболее эффективных технологий определялся педагогами с учетом формируемых компетенций.

Компетенции – это практико-ориентированные знания, навыки и умения, необходимые для получения качественного результата. Компетентностный подход отнюдь не отрицает значимости формирования прочных предметных знаний и навыков, которые необходимы, но далеко не достаточны для успешного развития личности ребенка. Важно эффективно применять полученные знания на практике как инструмент решения разнообразных жизненных задач.

Компетентные в глобальном масштабе учащиеся могут разумно использовать информацию из разных источников, например, из учебников, от сверстников, взрослых, традиционных и цифровых СМИ. Они могут самостоятельно определять свои информационные потребности и целенаправленно выбирать источники на основе их актуальности и надежности. Они используют логический, систематический и последовательный подход для изучения информации в текстовой части или в любой другой форме медиа, изучения связей и расхождений. Они могут оценивать ценность, обоснованность и надежность любого материала на основе его внутренней согласованности, а также его соответствия фактическим данным и собственным знаниям и опыту. Понимать, как собеседник смотрит на мир относится к когнитивным и социальным навыкам, которые необходимы людям для понимания того, как другие люди думают и чувствуют. Это способность выявлять и принимать часто противоречивые точки зрения.

Различные ориентированные на учащихся педагогические технологии помогут участникам проекта развить критическое и креативное мышление в отношении глобальных проблем, уважительного общения, навыков управления конфликтами, определения перспектив и адаптивности. Групповая совместная интеллектуально-творческая игра может улучшить навыки рассуждения и сотрудничества.

Реализация проекта будет происходить на следующих принципах:

- **Принцип учета возрастных особенностей.** Возраст взросления (персонализации), на границе перехода от младшего школьного к подростковому возрасту решаются специфические задачи личностного развития и взросления человека, идет интенсивное усвоение культурных ценностей, определяющих в дальнейшем его главные жизненные предпочтения, этот возраст называют возрастом «зенита любознательности», но не в рамках школьной программы. Обучающиеся этого (среднего) возраста всегда готовы помочь, так как у них развито желание лидерства, поэтому в программе будет предусмотрена

система мотивации и поощрений, способствующая достижению личностных результатов, развитию лидерских качеств через групповую и индивидуальную формы работы, коллективное творческое дело, сочетание активных и пассивных модулей, возможности развивать свое критическое мышление в позитивном русле. Кроме того, обучающиеся данного возраста готовы работать в команде, подражать положительным образам, поэтому будет организована командная работа, во время которой учащиеся должны будут определиться с ролевыми позициями, суметь сорганизоваться.

- **Принцип увлекательности, образовательного азарта.** Элементарное любопытство, собственное открытие формируют у школьников такие нравственные качества, которые заставляют почувствовать себя частицей общества, предвидеть результаты своей деятельности и нести ответственность перед предками, современниками и потомками. Познавательный интерес – хорошее эмоциональное состояние детей, стимуляция воли, внимания. Интерес положительно влияет на психические процессы и функции. Он улучшает память, внимание и способствует значительному повышению активности и работоспособности.

- **Принцип открытости.** Возможность проведения и участия в интеллектуально-творческих играх среди учащихся Енисейского района путем проведения очных и онлайн туров, ведет к выстраиванию взаимодействия с новыми партнерами.

- **Принцип свободной импровизации.** Импровизация – это единственный способ осуществления адекватного оперативного поведения. Планирование вовсе не противоречит принципу свободной творческой импровизации как учителя, так и ученика.

- **Принцип образовательной ответственности и эффективности.** Основанием для оценки эффективности образовательной реализации участника является активность, субъектность и продуктивность. Причем образовательная эффективность определяется не в результате субъективной оценочной экспертизы, а на основании таких объективных показателей, как количество созданных новых образовательных маршрутов и качество созданных продуктов.

2. Цель и задачи проекта

Цель: Развитие функциональной грамотности обучающихся 5-11 классов через усовершенствование системы интеллектуальных мероприятий, отвечающих задачам МБОУ Озерновская СОШ № 47, инструментами цифровой образовательной среды.

Задачи:

1. Создать условия для усовершенствования интеллектуальных событий и мероприятий в школе на предмет соответствия задачам МБОУ Озерновская СОШ № 47 с выделением образовательных результатов (кадры - повысить профессиональную компетенцию педагогов, путем обучения на курсах ЦНППР, других КПК; нормативная база - корректировать локальные акты школы)

2. Разработать модель проведения интеллектуально-творческих игр, используя инструменты цифровой образовательной среды (определить мероприятия и технологии, позволяющие наиболее эффективно развивать компетенции у обучающихся с помощью электронных образовательных ресурсов; создать информационное пространство, отвечающее требованиям проведения игр, используя оборудование цифровой образовательной среды).

3. Разработать систему подготовки 11-классников к проведению интеллектуальных мероприятий для основной школы инструментами цифровой образовательной среды.

4. Провести стартовый и итоговый мониторинг уровня развития функциональной грамотности учащихся 5-10 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47.

5. Привлечь к совместному участию в интеллектуально-творческих играх школы Енисейского района.

6. Создать условия для удовлетворения индивидуальных потребностей учащихся с учетом их развития (индивидуальные образовательные маршруты).

7. Увеличить количество обучающихся, вовлечённых в интеллектуально-творческие игры, через популяризацию индивидуальных, парных и групповых соревнований и систему поощрений на 35 %.

3. Ресурсное обеспечение инновационного Проекта

Организационно-управленческие Ресурсы	Администрация школы, рабочая группа по разработке Проекта, Координационный совет, руководители ОУ, кураторы реализации Проекта, соисполнители
Кадровые ресурсы	21 педагогический работник и 2 заместителя директора прошли курсы «Цифровая образовательная среда – новые инструменты педагога», 11 педагогических работников прошли повышение квалификации по теме «Функциональная грамотность»
Материально-технические ресурсы	<ul style="list-style-type: none"> ✓ единая локальная сеть ✓ автоматизированные рабочие места педагогов ✓ мобильные классы ✓ лаборатории по робототехнике ✓ кабинеты информатики ✓ цифровые классы (с планшетным оборудованием) ✓ интерактивные панели ✓ цифровые научные лаборатории «Точка роста».
Научно-методические ресурсы	Действующее законодательство, локальные акты и нормативно-правовое обеспечение Проекта, банк и каталог научно-методических источников
Финансовые ресурсы	Бюджетные средства, выделенные в текущем финансовом году на осуществление мероприятий в рамках проекта модернизации региональной системы образования. Средства субвенции на обеспечение государственных гарантий граждан на получение обязательного образования. Внебюджетные средства.
Информационные ресурсы	Официальный сайт школы, СМИ, группа школы в социальной сети ВК

4. Основные этапы реализации Проекта

4.1. Организационный (март-август 2023 года)

1.03.2023-20.03.2023	Создание творческой группы
20.03.2023-30.04.2023	Разработка модели проведения интеллектуально-творческих игр с использованием ресурсов цифровой образовательной среды МБОУ Озерновская СОШ № 47
1.03.2023-30.04.2023	Подбор заданий для проведения мониторинга, создание онлайн инструментов проведения мониторинга
1.05.2023-30.05.2023	Презентация модели «Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды»
1.05.2023-30.06.2023	Корректировка локальных актов школы
1.03.2023-01.09.2023	Повышение квалификации педагогов

4.2. Основной (сентябрь 2023-май 2024 года).

1.09.2023-30.09.2023	Мониторинг функциональной грамотности инструментами ЦОС
1.09.2023-30.09.2023	Создание нового информационного пространства, используя оборудование ЦОС
1.09.2023-30.05.2024	Реализация модели «Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды»
1.09.2023-10.06.2024	Создание и деятельность детско-взрослого общественного объединения «Клуб игроков»

4.3. Контрольно-аналитический (май-июнь 2024 года)

10.06.2024-01.07.2024	Анализ результатов проекта
1.05.2024-25.05.2024	Итоговый мониторинг учащихся
1.06.2024-30.06.2024	Оформление практики в РАОП

5. Календарный план реализации проекта

Сроки	Мероприятия	Результат	Целевая группа	Форма фиксации результата
Организационный этап				
1.03.2023-20.03.2023	Создание творческой группы	Группа для реализации проекта	Администрация, педагоги и учащиеся ОУ	Приказ директора
1.04.2023-30.04.2023	Анкетирование учащихся	Выявление заинтересованных участников проекта	Учащиеся 5-11 классов школы	Аналитическая справка
20.03.2023.-30.04.2023	Разработка модели проведения интеллектуально-	Методический материал, сценарии	Творческая группа	Размещение информации на сайте ОУ и в

	творческих игр с использованием ресурсов цифровой образовательной среды МБОУ Озерновская СОШ № 47	проведения игр, определение и выбор информационно-образовательных ресурсов, которые будут использованы		официальной группе школы в ВК
1.03.2023-30.04.2023	Подбор заданий для проведения мониторинга, создание онлайн инструментов проведения мониторинга	Диагностический материал	Творческая группа из числа педагогов	Онлайн площадка с заданиями для определения уровня функциональной грамотности обучающихся
1.05.2023-30.05.2023	Презентация модели «Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды»	Мотивация родителей и детей для участия в проекте	Классные руководители, родители	Протокол собрания
1.05.2023-30.06.2023	Корректировка локальных актов школы	Создана нормативно-правовая база для реализации проекта	Администрации ОУ, педагоги ДО	Размещение информации на сайте ОУ и в официальной группе школы в ВК
1.03.2023-01.09.2023	Повышение квалификации педагогов	Развитие компетенций педагогов	Педагоги школы	Удостоверение, свидетельство
Основной этап				
1.09.2023-30.09.2023	Мониторинг функциональной грамотности инструментами ЦОС	Анализ сформированности функциональной грамотности	Учащиеся 5-10 классов	Аналитическая справка по результатам
1.09.2023-30.09.2023	Создание нового информационного пространства,	Цифровая площадка для размещения информации для	Творческая группа, учащиеся ОУ	Ссылка на площадку, размещенная на сайте и в

	используя оборудование ЦОС	участников проекта		официальной группе школы в ВК
1.10.2023-30.10.2023	Интенсивная школа для 11-классников по проведению ИТИ инструментами ЦОС	Развитие компетенций обучающихся	11-классники, творческая группа	Задания для ИТИ
1.09.2023-30.05.2024	Реализация модели «Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды»	Динамика результатов участия в соревнованиях	Учащиеся 5-11 классов	Отчетная документация о реализации проекта
1.09.2023-30.05.2024	Проведение интеллектуально-творческих игр в информационном пространстве с использованием оборудования ЦОС	Развитие компетенций обучающихся, популяризация интеллектуально-творческих игр	Учащиеся 5-11 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47 и 5-10 классов школ Енисейского района	Фотоотчеты на сайте ОУ и в официальной группе школы в ВК
1.04.2024-30.04.2024	Фестиваль функциональной грамотности «От буквы к цифре»	Предъявление результатов учащимися, проведение интеллектуально-творческих игр учащимися для родителей	Учащиеся 5-11 классов, родители	Фотоотчет на сайте ОУ и в официальной группе школы в ВК
1.09.2023-10.06.2024	Создание и деятельность детско-взрослого общественного объединения «Клуб игроков»	Сообщество для развития интеллектуально-творческих игр, площадка для проведения товарищеских игр	Учащиеся 5-11 классов, родители и педагоги.	Ссылка на информацию о деятельности клуба на сайте школы и в официальной группе школы в ВК
Контрольно-аналитический этап				
10.06.2024-01.07.2024	Анализ результатов проекта	Итоговый отчет	Администрация ОУ, творческая	Ссылка на сайт и официальную

			группа, педагоги ДО	группу школы в ВК
1.05.2024- 25.05.2024	Итоговый мониторинг учащихся	Анализ сформированности функциональной грамотности	Учащиеся 5-10 классов	Аналитическая справка
1.06.2024- 30.06.2024	Оформление практики в РАОП	Методические материалы, тиражирование педагогического опыта	Педагоги, участвующие в реализации проекта	Оформленная практика

6. Механизмы (средства) контроля и управления Проектом

Проект представляет собой комплекс мероприятий, объединенных единым замыслом и обеспечивающих реализацию намеченных Проектом целей и задач, достижение ожидаемых результатов. Эти мероприятия подлежат корректировке и планированию работы школы. Механизм реализации проекта предусматривает составление рабочих документов:

- перечень мероприятий;
- протоколы и аналитические справки;
- отчет о выполнении Проекта.

Контроль над реализацией Проекта предусматривает систему мероприятий, направленных на своевременное получение информации о ходе реализации проекта и систему мероприятий, направленных на создание всех условий, которые необходимы для достижения запланированного результата, а также своевременную коррекцию реализации проекта при изменении внутренних или внешних условий.

Ответственными исполнителями Проекта являются администрация школы и творческая группа учителей.

Для реализации Проекта создается творческая группа, которая:

- разрабатывает в пределах своих полномочий нормативно-правовые локальные акты, необходимые для реализации Проекта;
- подготавливает анализ о ходе реализации Проекта;
- несет ответственность за своевременное и качественное выполнение мероприятий Проекта;
- составляет отчет о реализации Проекта;
- организует независимую оценку эффективности Проекта, соответствия целевым показателям;
- организует размещение в электронном виде на сайте ОУ и в СМИ информации о ходе реализации Проекта;
- готовит методические материалы для подготовки к размещению на сайте.

7. Ожидаемые результаты проекта.

1. Создана образовательная среда для усовершенствования интеллектуальных мероприятиях с помощью инструментов цифровой образовательной среды (20 педагогов повысили информационную компетенцию; создана нормативно-правовая база, обеспечивающая развитие интеллектуально-творческих игр, инструментарий для развития функциональной грамотности).

2. Разработана модель проведения интеллектуально-творческих игр с использованием ресурсов цифровой образовательной среды МБОУ Озерновская СОШ № 47 (определены мероприятия и технологии, позволяющие наиболее эффективно развивать компетенции у обучающихся с помощью электронных образовательных ресурсов; создано информационное пространство, отвечающее требованиям проведения игр).

3. Разработана и апробирована система подготовки 11-классников к проведению интеллектуальных мероприятий для основной школы инструментами цифровой образовательной среды.

4. Определен уровень развития функциональной грамотности учащихся 5-10 классов МБОУ Озерновская СОШ № 47.

5. Не менее 15 % обучающихся школ Енисейского района стали участниками муниципальных интеллектуально-творческих игр, не менее 5 % обучающихся стали участниками региональных и всероссийский интеллектуальных онлайн-турниров.

6. Разработаны индивидуальные образовательные маршруты для не менее 10 % обучающихся.

7. Увеличилось количество обучающихся, вовлечённых в интеллектуально-творческие игры на 35 %.

8. Идентифицированные риски реализации Проекта

Риски	Преодоление рисков
Недостаточно высокая мотивация педагогического коллектива, обучающихся, родителей (законных представителей) к изменениям в организации внеурочной деятельности школы	Разъяснительная работа с использованием различных методов и способов (родительские собрания, конференции, круглый стол) формирования понимания сути инновационных изменений в рамках реализации Проекта
Недостаточный уровень профессиональной подготовки педагогических работников в вопросах развития функциональной грамотности	Система непрерывного профессионального образования (очные и дистанционные курсы ПК, семинары, вебинары и т.д), обеспечивающие каждому педагогу возможность формирования восходящей траектории на основе компетентностного и метапредметного подхода к образованию

9. Предложения по распространению и внедрению результатов проекта в массовую практику

Имеется возможность тиражирования в трех сценариях:

- Первый – использование проекта в том виде, в котором он представлен без каких-либо изменений, с изменениями, полученными в ходе апробации проекта.
- Второй – использование отдельных мероприятий модели «Интеллектуально-творческие игры – ресурс развития функциональной грамотности у обучающихся инструментами цифровой образовательной среды» с учетом ресурсных возможностей и потребностей образовательных учреждений.
- Третий – использование в муниципальной системе образования, образовательных организациях отдельных технологий и методов модели.