**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](mailto: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 c 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 %. |
| Сроки | 2022-2023, 2023-2024 учебные года |
| Финансирование проекта | Бюджетные средства  Внебюджетные средства |
| Ожидаемые результаты | 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).  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, отвечающее требованиям проведения игр, с использованием оборудования цифровой образовательной среды).  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 %. |

**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 – 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 Рособрнадзора, 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.

1. **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 c 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 %.
8. **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 | * 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 использование 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 |

1. **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-творческих игр с использование ресурсов цифровой образовательной среды МБОУ Озерновская СОШ № 47 | | Методический материал, сценарии проведения игр, определение и выбор информационно-образовательных ресурсов, которые будут использованы | Творческая группа | Размещение информации на сайте ОУ и в 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, используя оборудование ЦОС | Цифровая площадка для размещения информации для участников проекта | | Творческая группа, учащиеся ОУ | Ссылка на площадку, размещенная на сайте и в 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 группа, педагоги ДО | Ссылка на сайт и официальную 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.

1. **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 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, 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, полученных 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.