

Департамент образования Администрации города Омска
бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Омска
«Центр развития творчества детей и юношества «Амурский»

Рекомендована к реализации
научно-методическим советом
Председатель _____ Л.С. Обласова
Протокол от «22» сентября 2022 г. № 2

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ Н. Е. Андрианова
Приказ от «22» сентября 2022 г. № 293/1ПД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ШКОЛА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ:
ОТ ИГРЫ К ПРОЕКТУ»

Возраст обучающихся:	15-17 лет
Срок реализации:	2 месяца
Трудоёмкость:	8 часов
Уровень:	стартовый

Составитель:
Григорьева Истина Сергеевна,
старший методист

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3 - 5
1.1.	Актуальность и основные идеи программы	3 - 4
1.2.	Уровень освоения и типология программы	4
1.3.	Адресат программы	4
1.4.	Объем, сроки и особенности реализации программы	4
1.5.	Цель и задачи программы	5
1.6.	Планируемые результаты	5
2.	Учебно-тематический план	6
3.	Содержание программы	7 - 8
4.	Контрольно-оценочные средства	9 - 12
5.	Условия реализации программы	13 - 14
6.	Список литературы	15 - 16

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Актуальность и основные идеи программы.

На современном этапе развития отечественного образования и в мировом образовательном сообществе взят курс на развитие функциональной грамотности обучающихся, где дети приобретают способность решать жизненные задачи с помощью предметных и универсальных умений. Такой человек самостоятелен, инициативен, готов обучаться всю свою жизнь, способен принимать нестандартные решения, уверенно выбирает свой профессиональный путь.

Осваивая программу, обучающиеся получают начальное представление о профессии педагога-организатора или вожатого в процессе организации различных видов игр со сверстниками. В каникулярный период обучающийся, после занятий, может выйти на улицу и применить полученные знания среди сверстников в рамках правил и требований каждой игры.

Функционально грамотный человек какой бы профессии не был, где бы не жил, он сможет не растеряться в любой жизненной ситуации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа функциональной грамотности: от игры к проекту» способствует достижению в дополнительном образовании детей нового качества результата – функционально грамотную личность ребенка, умеющего работать на результат, способного к определенным, социально значимым достижениям. В рамках этой программы, обучающиеся в игровой и проектной деятельности, решают жизненные ситуации с помощью всего спектра имеющихся у них умений, получая в руки шаблон, схему, модерацию своих действий.

Программа включает обучающихся 15-17 лет в процесс развития функциональной грамотности в условиях дополнительного образования, где удовольствие от игрового процесса, проектной деятельности и ситуации успеха мотивирует подростков на дальнейшее саморазвитие.

Выделяется несколько основных видов функциональной грамотности:

– *коммуникативная* грамотность (глобальная компетенция), предполагающая свободное владение всеми видами речевой деятельности; способность адекватно понимать чужую речь; самостоятельно выражать свои мысли, а также, умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения. Это умение определить общую цель команды и способы ее достижения с усилиями каждого, рациональное распределение ролей и оценка результатов каждого;

– *информационная* грамотность – умение осуществлять поиск информации в учебной и справочной литературе, извлекать информацию из Интернета и других различных источников, перерабатывать и систематизировать информацию и представлять её разными способами; умения ориентироваться в потоках информации, видеть причинно- следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы, чтобы находить решения даже в случае провала, понимая причины своих успехов и неудач;

– *финансовая* грамотность - это знание и понимание финансовых понятий и финансовых рисков. Включает навыки, мотивацию и уверенность, необходимые для принятия эффективных решений в разнообразных финансовых ситуациях, способствующих улучшению финансового благополучия личности и общества, а также возможности участия в экономической жизни;

– *деятельностная грамотность* – это проявление организационных умений и навыков, а именно способности ставить и формулировать цель деятельности, планировать и при необходимости изменять её, аргументируя эти изменения, осуществлять самоконтроль, самооценку, самокоррекцию и др. Эти умения позволяют принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах, а также генерировать идеи и развивать начинания других людей, преодолевать трудности в режиме увлекательной

головоломки.

Занятия в программе проводятся в форме образовательных проб, где обучающийся в практической деятельности имеет возможность в имитационных или игровых условиях испытать эти умения, почувствовать к ним интерес и понять их значение в своей сегодняшней и завтрашней жизни, получив от педагога информационную и инструментальную поддержку. Образовательные пробы - это практические занятия, помогающие обучающимся определить, насколько запросы современного общества к их образовательной и жизненной подготовке соответствуют их сегодняшним возможностям. В качестве результата образовательной пробы выступают новые умения и отношения, которые отвечают образовательным интересам обучающихся. Основными целями образовательных проб-занятий выступают: организация пробного опыта реализации «себя в решении жизненных задач» и оценкой успешности этого опыта; создание условий для формирования долговременной, перспективно-прогностической мотивации к образовательной деятельности в этом направлении.

Осваивая программу, обучающиеся получают начальное представление о профессии педагога-организатора или вожатого в процессе организации различных видов игр со сверстниками. В каникулярный период обучающийся, после занятий, может выйти на улицу и применить полученные знания среди сверстников в рамках правил и требований каждой игры.

1.2. Уровень освоения и типология программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа функциональной грамотности: от игры к проекту» реализуется на стартовом уровне дополнительного образования, имеет социально- гуманитарную направленность.

1.3. Адресат программы: настоящая программа предназначена для обучающихся 15-17 лет, занимающихся в дополнительных общеразвивающих программах БОУ ДО г. Омска «ЦРТДиЮ «Амурский» и для обучающихся образовательных организаций основного общего образования - партнеров Учреждения.

1.4. Объем, сроки и особенности реализации программы. Программа по трудоемкости является краткосрочной 8 часов, может входить в программно-методическое обеспечение образовательной организации дополнительного образования как программа сезонной школы.

В процесс освоения данной программы включаются все обучающиеся именного контингента 15-17 лет из дополнительных общеразвивающих программ художественной, социально-гуманитарной, естественнонаучной, физкультурно-спортивной направленностей. Занятия могут проходить по вариативным организационным моделям, например, могут быть приурочены и к каникулярным периодам, проходить в сессионном режиме. Форма проведения занятий – очная. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Очные практические занятия предполагают фронтальную, парную, групповую, индивидуальную деятельность обучающихся.

При реализации программы в каникулярный период или сессионном режиме занятия могут проводиться сконцентрировано: 4 раза в неделю по 2 часа, 2 раза в неделю по 2 часа, 1 раз в неделю по 2 часа. Таким образом, срок реализации программы может варьироваться от 1 недели до 2 месяцев.

1.5. Цель и задачи программы: формирование и развитие функциональной грамотности обучающихся через решение нестандартных, жизненных ситуаций с применением полученных знаний и опыта.

Задачи:

- формировать у обучающихся коммуникативные навыки с помощью интеллектуально-игровой командной и проектной деятельности;
- организовать игровой процесс мыследеятельности с использованием цифровых сервисов и поисковой системы для выполнения образовательных заданий;
- развивать рефлексивные и оценочные навыки в контексте определения причин и уровня жизненной успешности;
- закрепить устойчивый интерес к развитию навыков функциональной грамотности;
- предоставить возможность обучающимся позиционировать свои приоритеты и социально-нравственные ценности при планировании личного образовательного маршрута.

1.6. Планируемые результаты:

Профильные:

- владеют игротехническими навыками и умениями по разработке социально-значимого проекта, планированию и оценке его реализации.
- находит оптимальные и нестандартные решения в игровом процессе мыследеятельности.

Метапредметные:

- владеет коммуникативными навыками;
- имеет рефлексивные и оценочные навыки в контексте определения причин и уровня жизненной успешности;
- обладает навыками использования цифровых сервисов и поисковой системы при выполнении образовательных заданий.

Личностные:

- активность при выполнении образовательных заданий и демонстрация осознанного решения (мнения) о продолжении развития и использования навыков функциональной грамотности на своем образовательном маршруте.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

<i>№ п/п</i>	<i>тема</i>	<i>количество часов</i>
1	Вводное занятие	1
2	Шанс на выживание	2
3	Я - проектировщик	2
4	Экономика вокруг нас	2
5	Контрольное занятие	1
	Всего:	8

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие

Основные понятия. Активизация познавательной деятельности. Эмоциональный подъём группы.

Форма занятия. Игровой практикум.

Практика по видам деятельности. Игры – энергизаторы, снимающие мышечное напряжение, улучшающие общий эмоциональный настрой, активизирующие внимание: «Приветствие» (ребята приветствуют друг друга разными способами, что способствует созданию благоприятной атмосферы в коллективе), игра на развитие концентрации внимания «Мяч». Организация коммуникативного пространства с помощью игры «Карусель». Упражнение, направленное на осознание мотивов выбора модели поведения в различных ситуациях и развитие эмпатии «Поддержка». Развитие способности к позитивному восприятию другого человека, через игру «Пожелание».

Оценка и контроль. Педагогическая оценка по результатам выполнения индивидуального упражнения «Я радуюсь когда...». Игра на самооценку и взаимооценку результатов деятельности «Моё настроение» и рефлексия обучающихся на занятии.

2. Шанс на выживание

Основные понятия. Принятие решений в нестандартных жизненных ситуациях.

Форма занятия. Практикум.

Практика по видам деятельности. Игровой тренинг на сплочение, концентрацию внимания и создание благоприятного эмоционального фона «Ритмические хлопки» (обучающиеся закрыв глаза не сговариваясь, одновременно должны хлопнуть в ладоши по порядку числа натурального ряда, до 10 раз). Упражнение на осознание причин выбора модели поведения и формирование навыков определения своей позиции в затруднительных ситуациях «Ваш остров». Анализ проблемных ситуаций упражнения. Организация работы в подгруппах по поиску решений в нестандартных жизненных ситуациях.

Оценка и контроль. Педагогическая оценка по результатам выполнения индивидуального упражнения на мыследеятельность «Я принимаю решение». Игра на самооценку и взаимооценку результатов деятельности «Мой выбор» и рефлексия обучающихся на занятии.

3. Я-проектировщик

Основные понятия. Технология проектирования. Командный проект.

Форма занятия. Проектная мастерская.

Практика по видам деятельности. Изучение структуры проекта. Основные правила составления проектов, выбор темы, цель проекта, этапы реализации. Разработка проекта в подгруппах. Обсуждение с обучающимися выбора темы проекта. Организация практической работы по выполнению проекта. Работа со схемами-подсказками и таблицами по оформлению проекта. Оформление, разработка и презентация проекта.

Оценка и контроль. Педагогическая оценка по результатам выполнения упражнения, направленного на осмысление жизненных приоритетов «Послание самому себе». Само - и взаимооценка результатов и рефлексия обучающихся деятельности на занятии.

4. Экономика вокруг нас

Основные понятия. Финансовая грамотность. Современные рыночные отношения.

Форма занятия. Игровой практикум.

Практика по видам деятельности. Игра на развитие эффективной коммуникации «Восточный базар». Имитационная бизнес-игра «Семейный бюджет». Приобретение обучающимися опыта в сфере финансовых отношений в семье, применение полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики семьи; развитие собственной финансовой грамотности и выработка экономически грамотного поведения, а также способов поиска и изучения информации в этой области; помощь участникам в вопросе

выбора последующей трудовой деятельности. Организация работы в подгруппах для решения нестандартных задач в области экономики. Деловая игра по формированию навыков разработки и анализа финансовых прогнозов, планов и бюджетов «Бизнес план».

Оценка и контроль. Педагогическая оценка по результатам выполнения индивидуального практического упражнения, направленного на закрепление основ финансовой грамотности «Финансовый компас». Само - и - взаимнооценка результатов и рефлексия обучающихся деятельности на занятии.

5. Контрольное занятие

Форма занятия. Мастерская.

Практика по видам деятельности. Актуализация знаний, приобретённых на занятиях. Упражнение на индивидуальную мыследеятельность и определение своих мотивов в затруднительных ситуациях «Есть идея». Деловая игра-практикум, основанная на применении ранее полученных знаний и коммуникативных навыков в решении творческих задач «Рекламная акция». Разработка и защита социальных или экологических мини-проектов в малых группах: «Моя планета». Организация работы в подгруппах для преобразования, систематизирования и применения полученных ранее знаний при создании проекта.

Оценка и контроль. Педагогическая оценка по результатам выполнения упражнений и презентации проектов. Пошаговое обсуждение этапов игры на самооценку и взаимнооценку результатов деятельности «Шаги к самообразованию» и рефлексии обучающихся на занятии.

4. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Система оценки образовательных результатов обучающихся в программе охватывает профильные, метапредметные и личностные результаты обучающихся и состоит из следующих компонентов:

- критериальная база и оценочная методика, которой пользуется педагог в процессе наблюдения за действиями обучающихся при выполнении контрольных заданий;
- электронные оценочные карты, где фиксируются оценочные баллы за действия обучающегося.

Действия обучающихся по каждому показателю оценочного параметра на входе и выходе из образовательного процесса оцениваются по 10-бальной шкале, которая соотносится с уровнями результата обучающегося – ниже базового, базовый, выше базового (см. табл. 4.1.). По итогам освоения программы по каждому параметру определяется средний балл и в целом по программе, что дает педагогу возможность увидеть динамику образовательных результатов обучающегося.

Далее педагог может определить доленое соотношение результатов обучающихся в программе (% детей по уровням) и фиксировать качество реализации программы.

В оценочной деятельности педагог использует свои наблюдения за действиями обучающихся при выполнении практических (игровых командных, проблемных, познавательных, творческих, проектных, коммуникативных) и контрольных заданий в темах, на контрольном занятии

4.1. Сводная ведомость оценки образовательных результатов обучающихся в программе

№	ФИ об-ся	профильные						метапредметные								личностные				в целом по программе/ уровень освоения					
		мыследеятельность в игровой деятельности		проектно-деятельностная		ср значение		информационная		рефлексивно-оценочная		коммуникат.		ср значение		интерес		отношение и поведение		ср значение					
		ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В	ВХ	В
1																									
2																									

4.2. Таблица организации педагогической оценки результатов обучающихся в программе по итогам выполнения контрольных заданий, наблюдений педагога за образовательными действиями обучающихся:

оценочный параметр	показатели параметра	признаки наблюдаемых и оцениваемых действий	баллы/ уровень НБ Б ВБ
Уровень проявления умений в познавательно-интеллектуальной и творческой деятельности	Уровень участия в играх и заданиях на мыследеятельность	Не участвует в играх на мыследеятельность	1-3,9
		Пользуется информацией на любом носителе для выполнения практического задания, объясняет причины и последствия выбора действий при поддержке педагога и сверстников	4-7,9
		Самостоятельно пользуется информацией на любом носителе для выполнения практического задания, объясняет причины и последствия выбора действий при поддержке педагога и сверстников	8-10
	Уровень выполнения проектной деятельности	Разработка и защита проекта	1-3,9
		Вступает в общение для более успешного выполнения индивидуального или группового задания,	4-7,9
		согласовывает свои действия и договаривается со сверстниками в процессе подготовки коллективного продукта	8-10
Уровень проявления метапредметных умений	Уровень использования цифровых навыков в образовательной деятельности	Не участвует в выполнении электронных заданий. Нет опыта дистанционного обучения	1-3,9
		Выполняет электронные задания при поддержке педагога, родителей, сверстников	4-7,9
		Самостоятельно выполняет электронные задания известного образца, может выполнять задания нового типа	8-10

	Уровень рефлексивно-оценочных и коммуникативных умений	Не стремится к самоконтролю и самооценке своих действий и результатов работы на занятии. Испытывает сложности с самоорганизацией своей деятельности.	1-3,9
		Умеет контролировать свои действия на занятии, включается в оценку своих результатов работы на занятии. Не инициирует конфликтных ситуаций, способен договариваться и свободно общаться со сверстниками и взрослыми	4-7,9
		Проявляет достаточную самостоятельность в самооценочной и рефлексивной деятельности. Пытается включиться в рассуждения о причинах своих успехов. Выходит из конфликта сам и помогает решать другим конфликтные ситуации в общении, выступает его инициатором	8-10
Уровень проявления личностных качеств	Уровень интереса к занятиям	Не проявляет интерес к играм и заданиям на занятиях, часто их пропускает	1-3,9
		Активен на занятиях и в развивающих играх	4-7,9
		С удовольствием выполняет дополнительные задания на занятии, поддерживает разговор о развитии функциональной грамотности	8-10
	Уровень демонстрации нравственного и социально-ориентированного поведения	В поведении может демонстрировать поступки, не отвечающие нравственно-культурным правилам в объединении	1-3,9
		Чаще демонстрирует нравственно-культурные формы поведения, чем их нарушает	4-7,9
		Осознанно демонстрирует нравственно-культурные формы поведения и позиционирует их среди сверстников	8-10
	Уровень участия в играх на творческую активность	Избегает участия в творческих заданиях даже при поддержке педагога	1-3,9
		Активен в творческих заданиях известного образца. Может быть вариативен в решениях и действиях	4-7,9
		Выполняет творческие задания нового образца. Самостоятелен в поиске вариативных решений	8-10

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Кадровое обеспечение:

– педагоги дополнительного образования, владеющие игровыми приемами по развитию функциональной грамотности, компетентные в использовании электронных ресурсов в образовательном процессе.

5.2. Информационно-методическое обеспечение:

– электронный формат дидактического комплекса;
– электронные экспертные карты и итоговые ведомости педагога по фиксации оценок образовательных результатов обучающихся;
– сервисы для электронных заданий (PowerPoint).

5.3. Педагогические методики и технологии:

Информационно-коммуникационная технология: включение в образовательный процесс работу обучающихся с электронными образовательными ресурсами (электронные задания в сервисе медиapрезентации в программе PowerPoint)

Игровые приемы личностно-ориентированной технологии: реализуют основные принципы данной программы. Образовательный процесс строится на индивидуальном взаимодействии обучающихся и педагога. В каждом обучающемся поддерживается уверенность в собственных силах, в возможности достижения успеха. Программа призвана формировать развивающую среду, побуждающую к самостоятельной образовательной деятельности. Поощряется не формальное, а индивидуальное и коллективное подведение итогов и оценку успехов обучающихся.

Практический метод – обучающиеся применяют на практике те знания, которыми они уже владеют. Практический метод способствует углублению знаний и умений, улучшает качество решения задач. Выделяют следующие этапы: объяснение темы, выполнение упражнений, контроль, рефлексия.

Метод проектов как способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (обучающимися), которая должна завершиться вполне реальным практическим результатом, продуктом. Используемые элементы проектной деятельности на занятиях: определение актуальной задачи или проблемы, распределение обязанностей, выделение формы работы (коллективная, парная, групповая), создание продукта, презентация продукта (продуктом является социально - значимая акция, досуговая программа, презентация печатная публикация, видеоролик)

Методы творческого развития позволяют обучающемуся сделать «открытие» прежде всего для себя, найти ответы и решения на поставленные задачи, включают фантазию, способности поиска, сопоставления, сосредоточенности, терпеливости, обучающиеся приобретают навыки, необходимые им в дальнейшей образовательной исследовательской деятельности.

5.4. Материально-технические и дидактические средства:

<i>материально-технические средства</i>	<i>дидактические средства</i>
<p>специально оборудованный кабинет с необходимым количеством посадочных мест (соответствующий требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам, ростовая мебель, игровая зона с ковром; аудиотехника (в т.ч. диктофон); фотоаппарат; ноутбук; мультимедийное оборудование с выходом в интернет (интерактивная доска), аудио- и видеотека</p> <p><i>Для вводного занятия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -мяч -бумажная ромашка <p><i>Для занятия «Шанс на выживание»:</i></p> <p>Для упражнения «Ваш остров»:</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 шариковые ручки -2 листа А4 <p><i>Для занятия «Я - проектировщик»:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -3 листа А4 -3 шариковые ручки -3 простых карандаша -3 ватмана -8 маркеров (из цветов: синий, зелёный, красный) <p><i>Для занятия «Экономика вокруг нас»:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -3 листа А4 -3 шариковые ручки -мультимедийная установка <p><i>Для контрольного занятия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -2 ватмана -8 маркеров (из цветов: синий, зелёный, красный) -6 листов А4 -2 шариковые ручки 	<p>-инструкция для упражнения «Я принимаю решение» (для занятия «Шанс на выживание»)</p> <p>-презентация (PowerPoint)</p> <p>-бланки для заполнения проекта (для занятия «Я-проектировщик»)</p> <p>-презентация (PowerPoint)</p> <p>-памятка по правилам игры «Семейный бюджет» (для занятия «Экономика вокруг нас»)</p> <p>-карточки бизнес плана (для контрольного занятия)</p> <p>-карточки бизнес плана (для контрольного занятия)</p>

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные правовые акты

1. Российская федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ: [Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года: Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года]: (с изменениями и дополнениями). – Текст: электронный // Консультант Плюс: [сайт] – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 09.09.2021)

2. Российская федерация. Законы. Об информации, информационных технологиях и о защите информации: Федеральный закон № 149-ФЗ: [Принят Государственной Думой 8 июля 2006 года: Одобрен Советом Федерации 14 июля 2006 года] – Текст: электронный //КонсультантПлюс: [сайт] –URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/ (дата обращения: 09.09.2021)

3. Российская федерация. Приказы. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам: Приказ Министерства просвещения России № 196 [Принят от 9 ноября 2018 года] (редакция от 30.09.2020). – Текст: электронный//Консультант Плюс: [сайт]–URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_312366d/ (дата обращения: 09.09.2021)

4. Российская Федерация. Законы. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 (регистрация Минюста России 18.12.2020 № 61573) «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». - URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122> (дата обращения 10 октября 2022 г.). – Режим доступа: официальный интернет-портал правовой информации. – Текст: непосредственный.

Список литературы для педагога

1. Лысова, О. В. Особенности формирования рефлексии российских школьников в свете функциональной грамотности и стандартов XXI века / О. В. Лысова, А. Ш. Абдуллина, Л. К. Нурымхаметова – Москва: International Journal of Medicine and Psychology, 2020. - 22-27 с.

2. Микалко, М. Рисовый штурм и ещё 21 способ мыслить нестандартно / М. Микалко; под ред. М. Красовской. – Москва: Миф, 2021. – 416 с. – ISBN 978-5-00057-513-0

6. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. – Москва: ИЦ «Академия», 2019. – 320 с. – ISBN 5-7695-0888-4.

3. Федорова, Е. И. Логическая грамотность – одно из направлений функциональной грамотности / Е. И. Федорова – Чебоксары, 2020. - 47- 49 с.

4. Аткинсон, У.У. Сила мысли в деловой и повседневной жизни / У.У. Аткинсон. – Москва: София, 2018. – 192 с. – ISBN: 978-5-399-00323-8.

5. Козлова, М. И. Повышение функциональной грамотности как необходимость современного образования / М. И. Козлова – Петрозаводск: Сборник статей II Международного учебно-исследовательского конкурса, 2020. - 116-125 с.

6. Матяш, Н.В. Инновационные педагогические технологии: Проектное обучение / Н.В. Матяш. - Москва: Academia, 2018. - 256 с.

7. Семенова, И. В. Адаптивно-инновационные педагогические технологии в формировании функциональной грамотности школьников / И. В. Семенова, О. А. Казарова; научный редактор Н. О. Берая – Москва: Избранные вопросы науки XXI века: сборник научных статей, 2019. - 42-46 с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Архипова, Н.В. Проектная деятельность как одна из форм вовлечения учащихся в процесс исследования / Н.В. Архипова – Санкт-Петербург, 2019. -38 с.
2. Вебер, С. А. О механизме реализации личностных ресурсов старшеклассников через проектную деятельность // Воспитание школьников / С.А. Вебер. – Москва,2018. – 16-23 с.
3. Новикова, О.Ю. Мы – будущее России (азбука лидера): 2-е издание / О.Ю.Новикова. – Омск, 2017. – 349 с.
4. Тетерский, С.В. Искусство вести за собой... Тренинги и занятия по формированию у юношества социальной инициативности и лидерских качеств / С.В. Тетерский. – Москва: АРКТИ, 2017. – 96 с. – ISBN 978-5-89415-590.
5. Чеснакова, А.В. Функциональная грамотность школьников: проблемы и эффективные практики / А.В. Чеснокова. – Краснодар, 2021. – 10 – 21 с.

Электронные образовательные ресурсы

1. Банк тренировочных заданий по оценке функциональной грамотности: сайт - URL: https://vk.com/doc497595974_624724879?hash=iYCp6ROqwDyKdDt89njwCcBT33BCZzHjoYWL2wdBMQT (дата обращения: 07.09.2022) – Текст: электронный.
2. Учебное пособие НИМРО «Уроки формирования функциональной грамотности»: сайт – URL: https://vk.com/doc497595974_624725140?hash=ZZ73ZLZJmozB68Q59Ekzi3ZQhH5PB DfNb3ucDVU5DQT (дата обращения: 07.09.2022) – Текст: электронный.
3. Артамонова, О.А. Проектные технологии в образовательном процессе: сайт - URL: 150sch-havoronky.edusite.ru/...proyektnayadeyatel (дата обращения: 07.09.2022) - Текст: электронный.
4. Михалева, Л.П. Проектная деятельность в образовательном процессе: сайт - URL: [Проектная деятельность в образовательном учреждении \(ganepa.ru\)](http://ganepa.ru) (дата обращения: 07.09.2022) - Текст: электронный.
5. Современные образовательные технологии: практика формирования функциональной грамотности учащихся в условиях реализации новых предметных концепций: сайт - URL: [sbornik-vi-forum-2021.pdf \(mimc.org.ru\)](http://sbornik-vi-forum-2021.pdf) (дата обращения: 07.09.2022) - Текст: электронный.