**Формирования функциональной грамотности у детей младшего школьного возраста на уроках физической культуре”**

Школа – частица жизни, где ученик готовится не только к будущему, но и воспитывается жизнью. Он учится решать любые проблемы, учится превращать информацию в знания, а знания применять на практике. Школа должна помочь детям войти в мир реальных человеческих отношений и научить их жить в современном обществе.

Сегодня я хотела бы представить вашему некоторые приёмы формирования  функциональной  грамотности у детей младшего школьного возраста на уроках физической культуры, так и во внеурочной деятельности.

Одна из важных задач современного образования – формирование функционально грамотных людей.

**Функциональная грамотность** – это способность человека адаптироваться к окружающей среде *(изменяющимся условиям)* и функционировать в ней, применяя уже имеющиеся знания *(умения, навыки)* в конкретных ситуациях для решения разных жизненных задач.

**Что включается в понятие функциональная грамотность**?

Функциональная грамотность включает грамотность в чтении и письме, математическую и юридическую грамотность, грамотность в вопросах здоровья и семейной жизни, естественных науках. При этом важны не столько сами знания, сколько умение их применить: найти новую информацию, проверить ее достоверность, на ее основе изучить новые виды деятельности. Особое внимание уделяется возможностям для саморазвития и самообразования.

**Актуальным взглядом** в политике образовании становится необходимость в организации педагогической деятельности, ведение новых подходов в педагогической практике, который тесно связан с повседневной жизнью ребенка и с формированием основ функциональной грамотности.

Сейчас в сфере образования функциональная грамотность становится одной из главных тем для обсуждения на всех уровнях: и в детских садах, и в школах, и в Министерстве просвещения, и в Совете по науке и образованию.

**Почему же она становится такой важной**?

Современный мир стал гораздо сложнее, чем был двадцать, а тем более тридцать лет назад. Эти сложности требуют особого подхода в педагогике: это связано с появлением новых технологий, новых профессий, сфер экономики и с социально-психологическими изменениями самого человека.

Формирование и развитие  функциональной грамотности  закладывает основу для успешного обучения ребенка в школе, является благодатной почвой, которая помогает ребенку приобретать знания и учиться для себя, быть самостоятельным, уметь жить среди людей.

**Что входит в функциональную грамотность**?

Виды функциональной грамотности.

Читательская грамотность

Математическая грамотность

Естественнонаучная грамотность

Финансовая грамотность

Глобальные компетенции

Креативное мышление

Давайте рассмотрим компоненты функциональной грамотности на уроках физической культуре в начальных классах.

**1.Читательская грамотность** являетсяодной из основных направлений формирования функциональной грамотности.

**Читательская грамотность -** способность человека понимать, использовать, оценивать тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни»

На уроках физической культуре,  я формирую следующие умения:

– осознанно выбирать и упорядочивать информацию;

– работать с иллюстрацией, схемой как с источником данных;

– обобщать фрагменты информации, делать выводы;

– переводить сообщение текста в двигательное действие;

– на основе выполнения двигательного действия, выражать свои мысли, делать обобщения;

– свободно использовать средства и способы работы, освоенные в разных образовательных областях

-

-**Исторические сведения**

**-Правила ТБ**

**- Правила игр, соревнований**

**-Тесты, проекты, сообщения**

Во время проведения уроков физической культуры рассказываю детям исторические сведения о видах спорта, правила игр и соревнований.

-Знакомлю детей с техникой выполнения заданий, возможными ошибками и как их избежать.

-Однако нужно не только объяснять это детям, но и проверять усвоенные знания. Для этого я применяю задания творческого характера: ребусы, кроссворды, загадки, головоломки, задания с выбором ответа, а также задания, где воспитанники сами вписывают ответ. Подобная работа активизирует мыслительные процессы, тренирует память, развивает умение анализировать, сопоставлять и логически мыслить.

Для развития читательской компетенции на уроках физического культуры используются необычные тексты (не адаптированные для учебной деятельности). С целью применения в жизни следует предлагать учащимся задания на извлечение информации из разных источников, например инструкций по здоровому образу жизни, схемы опорно-двигательной системы и т. д.

Вот несколько приемов формирования смыслового чтения (**читательской г**рамотности ) на уроках физкультуры

**а**) Прочитай текст ,ответь на вопросы, вопрос

**б**)Прием «Восстанови текст, словосочетания, слова»

**в**)Прием «Лови ошибку» (дается текст , надо найти в нем ошибки)

**г**) **Прием «Задай вопрос**»(дается текст, нужно прочитать, ответить на вопросы. Вопросы могут быть «тонкие» - да, нет и « толстые» - требуют более раскрытого ответа

**д) Игра «Ассоциация**»

Детям предлагается прочитать тему урока и ответить на вопрос « О чем может пойти речь на уроке»

Тема урока «Что такое ГТО, ступени, нормативные требования»

**Или** тема «Определение ЧСС в процессе занятия физическими упражнениями»

Вопрос: «Какая ассоциация у вас возникает, когда вы слышите словосочетание «Готов к труду и обороне»…

**е)** **Игра «Ключевые слова»**

После объявления темы урока детям предлагается составить предложение или мини рассказ из предлагаемых слов

**Тема урока «Осанка»**  спина, позвоночник, сидеть, прямо, ровно

**Ответ:** Осанка - это привычное положение тела, когда он стоит, сидит или передвигается.

**ж) Игра «Не достающий фрагмент»**

Перед вами схема поэтапного выполнения кувырка вперед, но в схеме не хватает одного фрагмента. Ваша задача дорисовать, выполнить и объяснить

**Упражнение «Кувырок вперёд в группировке»**

**Техника выполнения**.

**Из упора присев (**с опорой руками впере­ди стоп на 30-40 см), выпрямляя ноги, перенести массу тела на ру­ки. **Сгибая руки и наклоняя голову вперед, оттолкнуться ногами и, переворачиваясь через голову,**сделать перекат на шею и лопат­ки. **Опираясь лопатками о пол, резко согнуть ноги и взять группи­ровку**. Заканчивая кувырок, принять упор присев.

**Типичные ошибки.**

Ø Опора руками близко к ступням (приводит к удару спиной).

Ø Отсутствие отталкивания ногами.

Ø Недостаточная группировка.

Ø Неправильное положение рук.

Ø Опора руками сзади при переходе в упор присев.

**Упражнение «Стойка на лопатках**

**Техника выполнения**. Из упора присев, взявшись руками за середину голени, выполнить перекат назад. В конце переката, коснувшись пола лопатками, опереться руками в поясницу и, разогнув ноги, выполнить стойку на лопатках. Туловище долж­но быть прямым, локти широко не разводить

**Последовательность обучения**.

1. Из упора сидя сзади перекатом назад сгибая ноги стойка на лопатках согнув ноги.

2. Из упора присев перекатом назад стойка на лопатках со­гнув ноги — разогнув ноги стойка на лопатках — держать.

3. Из упора сидя сзади перекатом назад стойка на лопатках.

4. Из упора присев перекатом назад стойка на лопатках.

**Типичные ошибки.**

Ø Сгибание в тазобедренных суставах.

Ø Тело отклонено от вертикальной плоскости.

Ø Широко разведены локти.

 **Страховка и помощь**. Стоя сбоку от ученика у места опоры лопатками, одной рукой захватить за голень, предупреждая возможность опускания ног за голову. После выхода в стойку на лопатках до­полнительно (по мере необходимости) поддержи­вать сзади за бедро, добиваясь более точного верти­кального положения тела с вытянутыми носками

**з)** **Игра «Пропущенное слово**», использование приема «Письмо с дырками» работа с деформированным текстом.

**Задание:** Перед вами текст с акробатической комбинацией и пропущенными словами. Вам надо прочитать и дописать недостающие слова

**Комплекс акробатических элементов для учебной комбинации 4 класс**.

1). И.п.- упор присев - два \_\_\_\_\_\_\_\_ вперед в группировке, перекат вперед, два кувырка назад, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ на лопатках, сед, упор присев - основная стойка, руки вверх.

2). И.п.- равновесие на \_\_\_\_\_\_\_\_\_, руки в стороны. Упор присев - два кувырка вперед в группировке, кувырок назад, сед \_\_\_\_\_\_\_\_, из упор присев перекатом назад в «полушпагат», руки в стороны – основная стойка, руки в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

3). И.п.- правая в сторону, \_\_\_\_\_\_\_\_ на пояс. Упор присев - три \_\_\_\_\_\_\_\_\_ вперед в группировке, два кувырка назад в группировке, из упора присев перекатом назад в стойку на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (согнувшись), сед, сед углом, упор присев – основная стойка, руки в стороны.

**Ответы:**

1) И.п.- упор присев - два кувырка вперед в группировке, перекат вперед, два кувырка назад, стойка на лопатках, сед, упор присев - основная стойка, руки вверх.

2). И.п.- равновесие на левой (правой), руки в стороны. Упор присев - два кувырка вперед в группировке, кувырок назад, сед углом, из упор присев перекатом назад в «полушпагат», руки в стороны – основная стойка, руки в стороны.

3). И.п.- правая в сторону, руки на пояс. Упор присев - три кувырка вперед в группировке, два кувырка назад в группировке, из упора присев перекатом назад в стойку на лопатках (согнувшись), сед, сед углом, упор присев – основная стойка, руки в стороны.

**и** ) **Прочитать текст и вставьте на места пропусков слова (словосочетания) из приведенного списка**.

1). Один из главных ритуалов на торжественной церемонии открытия Игр - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2). Инициатива возрождения Игр и олимпийского движения принадлежала французу \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , который полвека своей жизни посвятил этому благородному делу.

3). Состязания атлетов, известные в мировой истории как Олимпийские игры, зародились в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

4). \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – пять переплетённых колец, обозначающих пять континентов.

5). Это процесс воспитания физических качеств и овладения жизненно важными движениями. Термин \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ подчёркивает прикладную направленность физического воспитания к трудовой или иной деятельности.

6). \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ – направлена на повышение уровня физического развития, широкой двигательной подготовленности как предпосылок успеха в различных видах деятельности.

Список словосочетаний*:*

Пьеру де Кубертену

Древней Греции

Зажжение олимпийского огня

Олимпийская эмблема

Физическая подготовка

Общая физическая подготовка

**к) Задание: Прочитайте стихотворение и ответьте на вопросы**

Человеку нужно есть,

Чтобы встать и чтобы сесть,

Чтобы прыгать, кувыркаться,

Песни петь, дружить, смеяться,

Чтоб расти и развиваться

И при этом не болеть.

Нужно правильно питаться

С самых юных лет уметь.

Подведем теперь итог:

Чтоб расти – нужен белок.

Для защиты и тепла

Жир природа создала.

Как будильник без завода

Не пойдет ни тик, ни так,

Так и мы без углеводов

Не обходимся никак.

Витамины – просто чудо!

Сколько радости несут:

Все болезни и простуды

Перед нами отвернут.

Вот поэтому всегда

Для нашего здоровья

Полноценная еда –

Важнейшее условие.

**Вопросы:**

1. Для чего человеку нужна еда? Ответ: Еда нужна, чтобы встать, прыгать, кувыркаться…

2. Как необходимо питаться человеку? Ответ: должно быть правильное питание

3. Для чего необходимо правильно питаться? Ответ: Чтобы правильно развиваться, не болеть.

4. Для чего организму необходим белок? Ответ: чтобы расти

5. Для чего организму необходимы жиры? Ответ: для защиты и тепла

6. Что ещё необходимо организму, кроме белков и жиров? Ответ: углеводы и витамины.

7. Что произойдёт, если человек не будет есть? Ответ: Он не сможет жить без еды, двигаться, будет болеть….

**л) «Как узнать пульс?»**

**Прочитайте текст и выполните задания**

Пульс – это индикатор движения крови по артериям. Приложив палец к крупной артерии, (например, на шее человека) можно почувствовать, как сердце перекачивает кровь. Пульс подсчитывают обычно за 10-секундный интервал, чтобы узнать частоту сердечных сокращений в минуту, используя секундомер.

Врачи используют показатель частоты сердечных сокращений для контроля здоровья человека. А люди, занимающиеся спортом, – чтобы определить эффективность тренировок.

**1. Что показывает пульс?**

Ответ: частоту сердечных сокращений

**2. Для чего врачи контролируют пульс человека?**

Ответ: определяют состояние здоровья

**3. Для чего спортсмены контролируют пульс?**

**Ответ:** определяют эффективность тренировок

**2**.Важной и составной частью функциональной грамотности является **естественно – научная грамотность.**

**Естественнонаучная грамотность -** способность человека разбираться в вопросах личной гигиены, в вопросах здоровьесбережения, знать и владеть навыками первой помощи, понимать принципы биомеханики движении

Естественнонаучными основами физической культуры при организации процесса физического воспитания человека в обществе является комплекс медико-биологических наук, таких как, биология, анатомия, физиология, биохимия, гигиена и др.

Без знания строения человеческого тела, деятельности органов и систем организма человека, особенностей протекания процессов его жизнедеятельности, невозможно организовать процесс формирования здорового образа жизни и физической подготовки.

На  своих уроках я стараюсь прививать сознательное и грамотное отношение к своему телу, своему здоровью, совершенствую знания в области ведения здорового образа жизни.

- На уроках ф.к , **направленных на развитие естественно – научной грамотности**я использую темы: «Знай свое тело», «Соблюдай правила гигиены», «Как правильно чистить зубы» и др.

- видеоролики, мультфильм «Аркадий Паровозов….»

-спортивных праздниках

**3**.На уроках физической культуры я использую **игры для развития креативного мышления.**

**Креативность** – это неизменная спутница творчества. Она подразумевает способность человека придумывать, создавать новые идеи, которые отличаются от традиционных или принятых схем мышления.

На бытовом уровне **креативност**ь можно сравнить со смекалкой – способностью найти выход из ситуации, используя подручные средства, какими бы скудными они ни были. Если трактовать шире, креативность – это нестандартный подход к решению проблем, использование остроумных способов.

З**адан**ия необходимо дополнить вопросами, направленными на развитие креативного мышления. Они должны включать выдвижение решений, их совершенствование и уточнение, а также отбор креативных идей и оценку их сильных и слабых сторон: «**предложите возможные варианты …», «оцените …», «как изменится…, если…», «разработайте …**» и т. д

Предлагаю несколько **упражнений и игр**  на развитие креативного мышления

**1.Интеллектуальная разминка «Назови число***».*

Назовите число, например 10.

Как это число связано со спортом? 10 - это количество игроков двух баскетбольных команд.

Число 6 – количество игроков одной команды на площадке в игре волейбол, в игре хоккей с шайбой (включая вратаря).

Число 2 – количество баскетбольных колец на площадке.

11 – количество игроков в футбольной команде.

20 – время одного периода в матче по хоккею с шайбой.

**2.Игра «Мяч в кольцо».**Ученики делятся на две команды. Каждой команде предлагается провести баскетбольный мяч по площадке любым способом или придумать свой нестандартный вид ведения мяча. В конце ведения – забросить мяч в баскетбольную корзину. Выигрывает та команда, которая покажет больше всего интересных способов ведения мяча и забросит больше всего мячей в корзину.

**3.Игра «Отгадай вид спорта***».*Учащимся представляютсяразличные виды спорта: Кёрлинг, Кудо, Скелетон, Софтбол, Футзал, Шорт-трек, Могул. Необходимо отгадать, что это за виды спорта. Если учащиеся затрудняются ответить, предложить им предположить, что это может быть за вид спорта. Или дать подсказку.

**4.Игра «Назови общее слово***».*Каким общим словом можно назвать следующие слова:

- корзина, мяч, щит, форма, площадка, пробежка, свисток, фол (баскетбол);

- сетка, форма, мяч, расстановка, блок, подача, заступ (волейбол);

- упражнение, стенка, конь, бревно, брусья, мяч (гимнастика);

- бег, прыжки, метание, эстафета, барьер, дистанция (лёгкая атлетика).

**5.Игра «Назови вид спорта».** Разделить учащихся на команды. Предложить каждой команде назвать как можно больше видов спорта на букву «В», «К», «Б». Побеждает та команда, которая назовёт как можно больше видов спорта.

**6.Игра «Цветик-семицветик***».*Ведущий обращается к любому ученику и просит его выполнить то или иное упражнение. Исполнивший просьбу становится ведущим. Просьба выполняется семь раз (по числу лепестков в цветке.)

**7.Упражнение «Перекинь мяч»**

**Цели**: вербальное и невербальное общение, сближает членов группы. Оно направлено на раскрепощение членов группы, на установление контактов друг с другом и поиску быстрого решения поставленной задачи.

**Ход игры**: Участники стоят в тесном кругу, им дается небольшой мячик (размером приблизительно с теннисный) и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Ведущий фиксирует потребовавшееся на это время. Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8; при большем их количестве целесообразно выполнять упражнение в нескольких подгруппах. Упражнение повторяется 3-4 раза, ведущий просит делать его как можно быстрее. Когда затраты времени доведены примерно до 1 с на каждого участника, ведущий просит изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь 1 с на всю группу. Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. (Оно состоит в том, что все они ставят сложенные «лодочкой» руки друг над другом и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника). Задача решена!

**Психологический смысл упражнения**. Демонстрация того, как проблема может быть решена более эффективно с помощью нетривиального подхода к ней и как этому препятствуют стереотипы («перекинуть – значит подбросить вверх, а потом поймать»). Сплочение группы, обучение координации совместных действий.

**Вопросы для обсуждения:**

Что мешало сразу же увидеть быстрый способ выполнения задания, какой стереотип при этом активизировался?

Кому первому пришла мысль перебрасывать мяч, не подкидывая, а роняя его, и что подтолкнуло к этой идее?

Какие ситуации, когда стереотипное видение мешало разглядеть простой и нетривиальный способ решения проблемы, встречались в жизненном опыте участников и как удавалось преодолеть эти ограничения?

**8.Упражнение «По клеточкам»**

На полу рисуется поле 5х5 клеток, в центр ставится доброволец, который может перемещаться за каждый ход на одну клетку в любом направлении (вправо-влево, вперед-назад, по диагонали). Другие участники поля не видят. Ведущий просит их поочередно называть по одному ходу. Доброволец, стоящий на поле, двигается в соответствии с их командами.

**Задача участников** - делать ходы так, чтобы он не вышел за пределы игрового поля. При этом запрещено зеркально повторять ход предыдущего участника (например, если сделан ход «вперед», то следующий участник не имеет права говорить «назад», он должен выбрать любой другой ход).

Ведущий наблюдает за игрой со стороны и, если водящий вышел за пределы поля, дает команду остановиться.

Тот, благодаря чьей команде водящий вышел за пределы игрового поля, выбывает из игры.

**Смысл упражнения:**

Концентрация внимания участников, обучение представлять объекты, скрытые от непосредственного восприятия.

**Обсуждение**

Как кто выполнял задание - зрительно представлял движения добровольца по игровому полю, логически просчитывал его ходы, действовал просто случайным образом, или еще как-то? Какой способ оказался эффективнее?

Как это упражнение связано с развитием креативности?

**9.Упражнение «Покорители воздуха»**

**Описание упражнения**

Участникам предлагается, объединившись в подгруппы по 3 — 4 человека, разработать модель, которая будет как можно медленнее опускаться на пол под действием силы тяжести, когда ее отпустят с высоты. Для этого каждой подгруппе выдаются по 2 листа бумаги, 4 скрепки, скотч, ножницы. Время на разработку и изготовление модели — 10 минут. Потом проводится соревнование: каждая из моделей поочередно отпускается с заданной высоты (обычно в пределах 2 — 3 метров) и фиксируется время ее нахождения в воздухе. Правилами запрещается подкидывать модель вверх или «запускать» в сторону, крепить ее к чему-либо, поддерживать на лету с помощью восходящего воздушного потока или прибегать к каким-либо еще подобным уловкам; изделие должно держаться в воздухе исключительно за счет особенностей своей конструкции. Побеждает та команда, чья модель планирует дольше всего.

**Смысл упражнения**

Помимо тренировки генерировать идеи и воплощать их, работая в команде, упражнение в большинстве случаев позволяет продемонстрировать важность использования аналогий при решении необычных проблем. Кроме того, оно показывает, что творческий процесс при использовании предварительных знаний (в данном случае — из физики) результативнее, чем придумывание идей с «чистого листа».

**Обсуждение**

Выстраивается вокруг двух вопросов:

• Какие особенности моделей обеспечили возможность их длительного планирования?

• Как удалось за время работы над моделью определить, в чем должны состоять эти особенности? Была ли это опора на предварительные знания участников (например, из курса физики), аналогия с какими-то изделиями (парашютом, планером, игрушечной «летающей тарелкой» и т. п.), изобретение чего-либо принципиально нового?

**10.Упражнение «Что, Откуда, Как»**

Участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию). Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса:

**Что это?**

**Откуда это взялось?**

**Как это можно использовать**?

При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов.

Самый простой способ добыть реквизит для этого упражнения — брать не предметы целиком (их назначение, как правило, более или менее ясно) , а обломки чего-либо — такие, чтобы по ним сложно было понять, откуда они взялись.

**Цель упражнения**: Легкая «интеллектуальная разминка», активизирующая беглость мышления участников, стимулирующая их к выдвижению необычных идей и ассоциаций.

**Обсуждени**е

Какие ответы на вопросы запомнились участникам, представляются самыми интересными и оригинальными?

**11.Упражнение «Преодоление пространства»**

Участники располагаются около одной из стен аудитории и получают задание: всем добраться до другой стены таким образом, чтобы не касаться пола ступнями ног (например, двигаться ползком или перемещаясь на стульях), но чтобы каждый способ перемещения использовался только один раз. Однако те, кто один раз уже преодолел это пространство, могут возвращаться назад и помогать оставшимся участникам. Сами они имеют право перемещаться нормальным образом, но те участники, которым они помогают, по прежнему не должны касаться ступнями пола (их можно, например, перенести различными способами или «перевести» на руках, держа на весу их ноги). Способы перемещения также не должны повторяться.

При количестве участников менее 13-14 человек упражнение выполняется сразу всей группой, при большем их количестве целесообразно разделить участников на 2- 3 подгруппы и организовать между ними соревнование на скорость (оптимальный размер команды 8-10 человек, юноши и девушки должны быть разделены поровну).

**Психологический смысл:**

Создание условий для выдвижения и воплощения идей о способах действия в нестандартной ситуации, сплочение группы, физическая разминка.

**Обсуждение:**

Сначала участники обмениваются эмоциями и чувствами, потом озвучивают все способы, которыми осуществляли перемещения (ведущий кратко записывает их на доске или на листе ватмана). Дальше участников просят поделиться соображениями, какие из этих способов можно оценить как более, а какие как менее творческие, и пояснить, на основании чего они пришли к таким выводам.

**Эти игры и упражнения помогают научить детей думать творчески.**

**4.**Формирование **финансовой грамотности является компонентом функциональной грамотности**.

**Финансовая грамотность** — способность принимать обоснованные решения и совершать эффективные действия в сферах, имеющих отношение к управлению финансами, для реализации жизненных целей и планов на текущий момент и будущие периоды.

В школьном возрасте под финансовой грамотностью понимаются воспитание у ребенка бережливости, деловитости и рационального поведения в отношении простых обменных операций, здоровой ценностной оценки любых результатов труда, будь то товары или деньги, а также формирование у ребенка правильного представления о финансовом мире, которое сможет помочь ему стать самостоятельным и успешным человеком, принимающим грамотные, взвешенные решения..

Для развития финансовой грамотности на уроке физической культуры необходимо включать задания на расчет стоимости спортивного оборудования и инвентаря для организации соревнований в школе, в классе.

а)На своих уроках я формирую представление о том, что к вещам надо относиться с уважением, поскольку они сделаны руками людей, в них вложен труд, старание, любовь. Стараюсь воспитывать у детей навыки и привычки культурного взаимодействия с окружающим миром вещей, бережного отношения к ним.

А также поощряю желание и стремление детей быть занятыми полезной деятельностью, например, помогать взрослым.

б) Конечно же, сделать финансовую экономику доступной нам помогает игра.

Игра — наиболее приемлемый способ обучения для ребенка

. Существует много игр. направленных на **формирование представлений об экономике и финансах**.

Игровые занятия могут иметь форму «путешествия» по известным сказкам, игры-эстафеты, Ярмарка, квесты.

**1.«Ярмарочные гуляния**».

В ходе Ярмарки дети имеют возможность участвовать в любых соревнованиях, предложенных им на разных “станциях”, работающих одновременно. Инструктор объясняет, какие виды соревнований ждут ребят на “станциях” (выбор "станций" по желанию ребенка)

Кто в чём-то побеждает –

Один жетон получает!

А с жетонами – налетай!

Да товары выбирай!

Количество попыток не ограничено, выбор вида соревнований – по желанию. За удачную попытку ребёнок получает жетон, который является разменной “монетой” для приобретения сладостей, поделок.

**Названия “станций”:**

1. Метание в горизонтальную цель.

2. Бросок в баскетбольное кольцо (попал, получай жетон).

3. Перетягивание каната (один на один) – победителю дается жетон.

4. Армрестлинг (победитель получает жетон).

5. Прыжок в длину (делаются две отметки для мальчиков и девочек. Перепрыгнул данную отметку получай жетон. Нет, приходи еще раз, верь в свою удачу.)

6. Скакалка (прыгни 10 раз без остановки).

7. Обруч

8. Дротики

На заработанные жетоны приобретают «товар» у коробейников. В спортивном зале царит веселое настроение. На жетоны дети могут приобретать поделки с организованной выставки.

**Знакомлю с понятиями «купюры», «монеты», «копилка», играя в подвижныем игры.**

Так на уроках по физической культуре, можно проводить игру-эстафету магазин

**2.«Продукты питания**». Дети делятся на две команды. На столах (столы обозначены как рынок и супермаркет) лежат предметы (муляжи) необходимые для покупки. Каждой команде выдаётся список продуктов для борща и конверт с одинаковым количеством денег. Дети покупают продукты и подсчитывают сколько они потратили, а сколько у них осталось.

Делают вывод, где продукты обошлись дешевле.

**3.«Копилка».** Детям раздаются имитации денег – купюры и монеты, (можно распечатать на принтере и вырезать), на пол кладётся два больших обруча – копилки для купюр и для монет, пока звучит музыка, дети свободно перемещаются по залу, по окончанию музыки или по сигналу дети с купюрами и монетами должны занять соответствующий обруч.

С помощью такой игры дети понимают, что деньги можно хранить в копилке.

**4.Игра-эстафета «Хорошо — плохо**»

**Цель**: заложить основы экономических навыков и привычек в быту у детей с помощью подвижных игр.

**Оборудовани**е: два картонных дерева (магнитные доски), разделенных на две половины «хорошо» (зеленый цвет) и «плохо» (красный); стикеры (магниты).

— Ребята, наши привычки, наше поведение в жизни могут приносить пользу нам и окружающим людям или быть бесполезными для других.

Сейчас мы посмотрим, каких привычек у вас больше. Становитесь в две колонны. Каждый из вас по очереди будет подбегать к деревьям. Я буду зачитывать привычку. Если вы считаете, что это хорошая привычка, поставьте магнит в половину «хорошо» зеленого цвета, если считаете, что это плохая привычка, поставьте магнит в красное поле. **Я перечислю 10 привычек**. Победит команда, которая правильно разместит привычки на поле. Итак, начнем!

**Экономить воду: мыться под душем, а не в ванной.**

**Просить родителей в магазине купить новую игрушку.**

**Закрывать кран с водой после мытья рук.**

**Выключать свет в комнате, когда выходишь.**

**Жадничать, не делиться с друзьями игрушками.**

**После игры собирать за собой игрушки.**

**Аккуратно складывать одежду в шкаф.**

**Разбрасывать на улице мусор.**

**Вырывать страницы из книг. Выбрасывать чужие вещи.**

А теперь давайте посмотрим, сколько ответов «плохо» и «хорошо» у вас получилось? Чья команда выиграла? Все ребята молодцы! Вы хорошо знаете, какие привычки полезные, а какие

вредные.

**5.Подвижная игра «Найди пару»**

Цель: учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Под звучание музыки дети танцуют, когда музыка прекращается, дети должны найти пару по достоинству монет. Пару составляют дети, где у одного – монета меньшего достоинства, а у другого монета большего достоинства.

**6.Игра «Король и работники**»

Один из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

- Здравствуй, Король!

-Здравствуйте! — отвечает Король.

-Нужны вам работники?

-Нужны.

-Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий. Король должен отгадать, кто чем занимается, и если сразу назовет верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работы. Но если Король угадает изображаемую профессию неверно, то называет ее второй, третий раз и т.д., пока не угадает. Ловить работников Король может, пока они не добежали до назначенного места. Если никого не поймает, то остается Королем на следующую игру.

Игра интересна и тем, что нужно выбрать такую профессию, которую трудно было бы угадать, и заставить Короля подольше исполнять свою роль.

Хотелось бы отметить, что **овладение экономическими знаниями в привлекательной для ребенка игровой роли, позитивно сказывается и на качестве их усвоения.**

**5.** **Математическая грамотность – это способность формулировать, применять и интерпретировать математику в разнообразных контекстах: применять математические рассуждения; использовать математические понятия и инструменты**

Задания, направленные на **развитие математической** грамотности, предполагают использование умений формулировать ситуацию на языке математики, применять математические понятия, факты, процедуры, интерпретировать, использовать и оценивать результаты с опорой на математическое содержание.

Для этого необходимо предлагать задания, содержание которых включает графические данные (рисунки, схемы, таблицы, графики), а также задачи, решение которых может быть выполнено графическим способом

**Основные математические понятия**, которые должен усвоить ребёнок, занимаясь по любой образовательной программе, – это *натуральное число, величина, геометрическая фигура.*

В курсе математического развития школьников выделяются несколько содержательных математических линий.

*Простые арифметические задачи на сложение и вычитание.*

*Элементы геометрии.*

*Элементы логического мышления.*

*Ознакомление с пространственными и временными отношениями.*

*Моделирование (конструирование).*

Применение элементарно математических представлений в ходе уроков физкультуры, подвижных играх создает условия для закрепления математических понятий, помогает приобрести необходимые навыки, знания и умения, обеспечивает развитие самостоятельности, уверенности, формирует интерес к количественной деятельности, формирует положительное влияние на дальнейшее усвоение математического материала в школе.

Математическую грамотность применяю часто, в разной форме.

Например: при выполнении команд – по порядку номеров рассчитайсь, на первый второй рассчитайсь; во время подвижных игр – “Цифры, стройся по порядку”, “Быстро пару мы найдем”, “Живые числа”, “Мячи”; во время веселых стартов – “Больше на один”, “Паровозик”, “Найди свою фигуру”.

**6.Глобальные компетенции** - это сочетание знаний, умений, взглядов, отношений и ценностей, успешно применяемых при личном или виртуальном взаимодействии с людьми, которые принадлежат к другой культурной среде, и при участии отдельных лиц в решении глобальных проблем

Каким образом происходит развитие у детей **глобальной компетенций?**

Отвечая на этот вопрос, вспомним о том, что школа – это одно из первых общественных мест для ребёнка, где он входит в контакт с большим количеством сверстников и взрослых. При этом бывает, что в классе есть дети разных национальностей, каждая из которых со своими «жизненными правилами», религией, национальным языком, традициями и культурой. Сама среда, атмосфера, режим работы школы устроены так, что в ребенке начинают развиваться те качества, о которых мы сказали выше. Если к этому добавить современные образовательные технологии, то предсказуемо включается механизм формирования глобальных компетенций.

Я в своей работе **при**меняю **игровые приемы:**

Игры для развития умения **устанавливать контакт с собеседником**:

«Комплимент» – похвали друга, глядя ему прямо в глаза, скажи самые добрые слова.

«Улыбка» – подари всем самую добрую улыбку, какая только есть.

Ситуация: «Ребята играют в интересную игру. Попроси принять тебя в игру».

– Игры **для совершенствования у детей умения общаться без** слов:

«Угадай, какое это упражнение?».

«Угадай, какое это упражнение?».

– Игры **для развития умений вести себя в конфликтной ситуаци**и:

 «Ты обидел своего друга. Попробуй попросить прощения».

**Задания по функциональной** грамотности не должны занимать большую часть урока, но могут использоваться на разных его этапах. Такие задания активизируют мыслительные процессы, тренируют память, развивают умение анализировать, сопоставлять, логически мыслить

Формирование функциональной грамотности на уроках физической культуры является сложным многосторонним длительным процессом, который позволяет сформировать такие черты характера как: любознательность, инициативность, социальная и культурная осведомленность, упорство,

лидерство.

Чтобы достичь нужных результатов нужно умело и грамотно сочетать различные современные образовательные педагогические технологии.

**ВЫВОД:** функционально грамотный человек – это непросто тот, кто научился читать и писать, а тот, кто способен применять свои знания на практике и усовершенствовать их, самостоятельно обучаться, развиваться и тем самым помогать развитию современного общества.

Учить детей сегодня трудно,

И раньше было нелегко.

Читать, считать, писать учили:

«Даёт корова молоко».

Век XXI – век открытий,

Век инноваций, новизны,

Но от педагога зависит,

Какими дети быть должны.

Желаю вам, чтоб дети в группах

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов

В век инноваций, новизны!

**Функционально грамотная** личность – это человек, ориентирующийся в мире и действующий в соответствии с общественными ценностями, ожиданиями и интересами.

**Основные признаки функционально грамотной личности** : это человек самостоятельный, познающий и умеющий жить среди людей, обладающий определёнными качествами, ключевыми компетенциями