**ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ЧЕРЕЗ ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

***Аннотация****. В статье представлен опыт формирования функциональной грамотности -универсальных учебных навыков,условиях реализации ФГОС, через применение игровых технологий, на примере дисциплин гуманитарного цикла. Представленыпримеры игровых технологий. Описаны особенности организации работы учащихся. Приведены примерыигровых заданий.*

Функциональная грамотность – термин, введенный в 1957 году ЮНЕСКО, наряду с понятиями «грамотность» и «минимальная грамотность» – уровень знаний, умений и навыков, обеспечивающий нормальное функционирование личности в системе социальных отношений, для осуществления жизнедеятельности личности в конкретной культурной среде. То есть, формирование знаний, ценностей происходит через умения и компетентности, что приводит к постановке жизненных ориентирови жизненных задач, которые человек реализует в процессе жизнедеятельности.

Мы можем говорить о сформированности функциональной грамотности лишь в том случае, если учащийся имеет определенное знание и понимание данного знания, может его проанализировать, синтезировать и оценить и, в дальнейшем, сделать обоснованный выбор. Обоснованность выбора возможно лишь при условии самостоятельного диагностировании проблемы, определении и характеристики критериев личного выбора и ограничений этого выбора, осуществлении поиска и характеристики альтернатив решения проблемы, оценка альтернатив с точки зрения критериев выбора и только после этого осуществление выбора – принятие решения и реализация принятого решения.

Итак, формирование функциональной грамотности – сложный, многосторонний процесс. Достичь нужных результатов можно лишь умело, грамотно сочетая в своей работе различные современные образовательные педагогические технологии, формируя универсальные учебные действия.

Современный педагог перестает быть транслятором знаний, просветителем, руководителем, критиком и «оценщиком» знаний. Современный педагог – это эксперт, аналитик, партнер, советник. Происходит смена приоритетов образования: статистическая модель знаний совершенствуется в динамическую систему умственных действий; внешняя мотивация обучающегося трансформируется во внутреннюю нравственно – волевую регуляцию. Цели обучения в рамках учебного процесса сегодня формулируются через результаты обучения, выраженные в действиях обучающихся.

В рамках поставленных задач, на мой взгляд, наиболее эффективными в формировании метапредметных навыков и умений, междисциплинарных связей становятся игровые технологии, форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. Игровые технологии являют собой, совокупность активных или практических методов обучения, направленных на активацию мышления, пробуждающих активность у обучающихся, что обеспечивает: устойчивую вовлеченность в процесс обучения и стимулирование учебной деятельности. Поскольку особенно важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт – наиболее универсальными, в рамках метапредметности и междисциплинарных связей, являются следующие игровые технологии: «Коммуникативные бои», «Кейс технологии» и «Технология творческой мастерской», относящиеся к обучающим, тренинговым, контролирующим – по характеру педагогической деятельности, ее целям и деловым, имитационно-ролевым по игровым технологиям.

Рассмотрим данные игровые технологии на предмет реализации междисциплинарных связей и метапредметности.

«Коммуникативные бои»: 1) Участники дискутируют на заданную тему. 2) Представитель первой команды защищает одну позицию, представитель второй– противоположную. Смена игроков– смена позиций. Диалог: аргумент–контраргумент. Ограничены во времени: (идет обратный отсчет) 2-5 минут у каждого (зависит от выбранной темы). 3) Обязательно обсуждается итог боя, делается вывод. Оценивается: содержание аргументов, стремление к диалогу, качество выступления.

Данную технологию можно использовать, например, при изучении темы по обществознанию «Семья и домашнее хозяйство»: «Должны ли дети участвовать в решении финансовых вопросов семьи?»; «Нужно ли следить за инфляцией и корректировать свое финансовое поведение?»; «Нужно ли уже с первой небольшой зарплаты начинать делать накопления?».

Можно использовать любые другие дискуссионные темы – технология универсальна. Не менее универсальна и «Кейс –технология».

«Кейс-технология» – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций. Описание конкретной ситуации, содержащей в себе определенную проблему, вопрос, не всегда имеющий единственное решение. Технология включает в себя моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, игровые методы.

Пример задания относится к дисциплине «Основы финансовой грамотности», но эти задачи, можно использовать при изучении предмета «Математика», по теме «Проценты»; или на занятиях по «Обществознанию», при изучении раздела «Экономика».

Задание: «Представьте, что доходы вашей семьи в начале года составляли 80 000 р., а к концу года – 88 000 р. За этот же период инфляция, по официальным данным, составила 8 %. Что произошло с вашими реальными доходами: увеличились они или уменьшились?»

«Технология творческой мастерской»– это образовательная технология, в основе которой лежит следующий принцип: для решения практической или реже теоретической задачи обучающимся необходимо создать продукт.

Мини проекты по дисциплинам: «Основы финансовой грамотности» и «Обществознание»: «Моя фирма»; «Реклама двигатель торговли», «Продать за 5 минут». Проекты по дисциплине «История»: «Аллея героев», «Космос наш». и др.

Особая ценность данной технологии, в том, что весь процесс от постановки целей, до презентации результата контролируется самоорганизованной «рабочей группой» учащихся, педагог изначально ставит задачи, а в дальнейшем выступает как советник-консультант, при условии обращения к нему учеников.

По мнению специалистов Гарвардского университета, продвижение по карьерной лестнице на 85% зависит от «мягких навыков» – Soft skills, и на 15% – от «жестких», профессиональных навыков – Hard skills.

«Мягкие навыки» – это та же функциональная грамотность, метапредметные навыки и умения, все то, что формируется, в том числе, благодаря игровым образовательным технологиям. Данные технологии способствуют формированию универсальных учебных действий, которые включают в себя всевозможные коммуникативные навыки; эмоциональный интеллект; самомотивацию; тайм-менеджмент; умение работать в команде; умение находить связи в разных областях знаний и принимать решения.

Таким образом, происходит формирование социально-психологических навыков: коммуникативных, лидерских, командных. Формируются личностные результаты, «картины мира».

Нельзя сказать, что отсутствие так называемых, «жестких навыков»– Hard skills– предметных знаний, позволить добиться успеха, но с уверенностью можно сказать, что только в сочетании с «мягкими навыками» – Soft skills – появляется мотивация к развитию, саморазвитию, формированию мировоззрения и как результат формирование личности.

**Список источников**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования. Профессиональное обучение (по отраслям). Доступ из информационно-правового портала – «Грант.ру».Источник: <https://base.garant.ru/70812454/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/>

2. Что такое навыки softskills простыми словами, как их формировать [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://uchis-online.ru/blog/](https://uchis-online.ru/blog/samorazvitie/chto-takoe-soft-skills) , свободный. – (дата обращения 05.04.2022).

3. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. М.: Издательство ИРПО МО РФ, 1995. 336 с.

4.Виленский В.Я. Технологии профессионально-ориентированного обучения в высшей школе: Учебное пособие. Издание второе. М.: Педагогическое общество России, 2005. 192 с.

5. Голуб Г.Б. Метод проектов - технология компетентностно-ориентированного образования: Методическое пособие. Самара: «Издательский дом «ФЕДОРОВ», 2006. 176с.

6. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров. М.: Издательский центр «Академия», 2002. 272с.