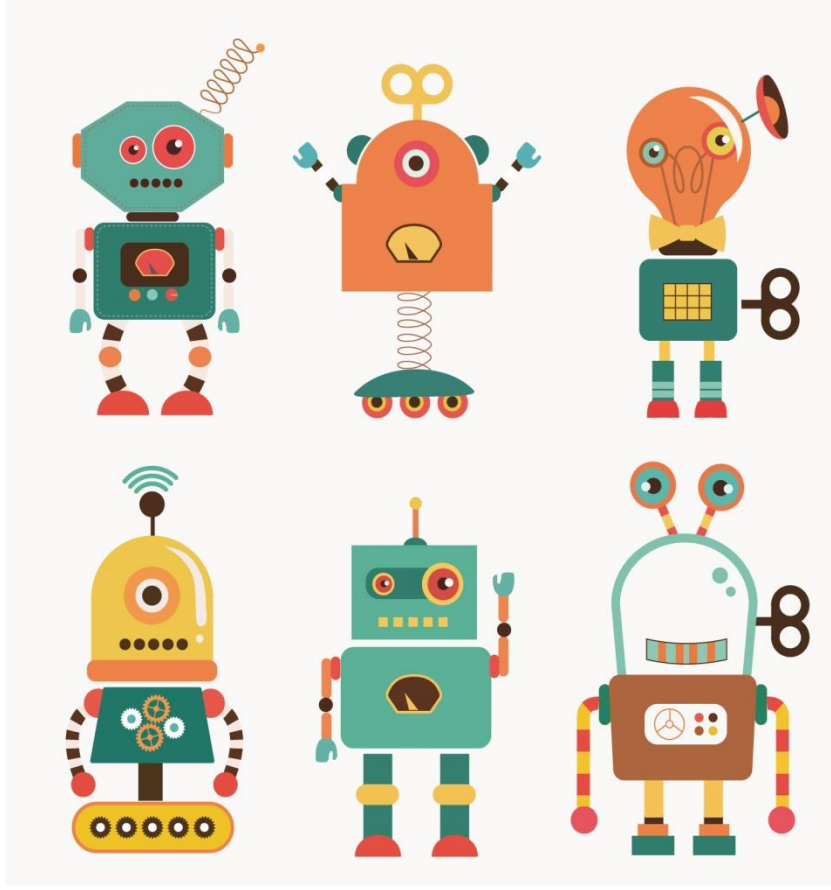




**«Развитие «гибких навыков» у
обучающихся средствами
физического воспитания в условиях
проектной деятельности»**

Мутагарова Люция Рифовна,
МАОУ «Гимназия №33»

Технологизация



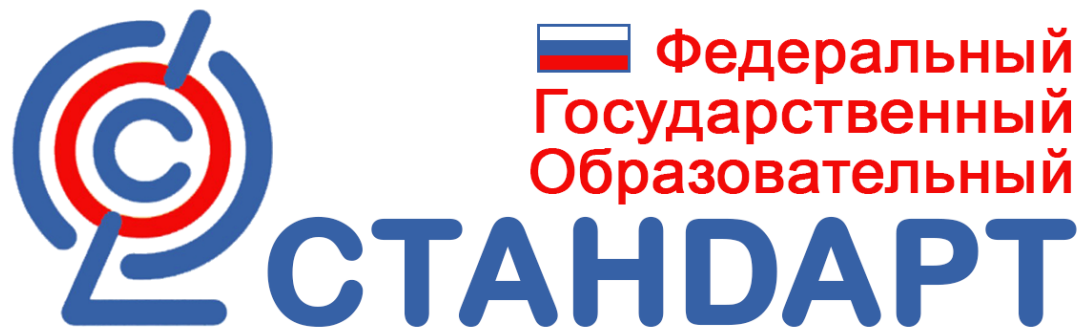
Информатизация

Основная задачи современной школы

«...формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию»



формирование у учащихся культуры здоровья, предусматривающей самостоятельную сознательную регуляцию своих действий и поведения в интересах, как собственного здоровья, так и здоровья окружающих



Hard skills



- владение иностранным языком
- знание компьютерных программ
- навыки программирования
- скорость набора текста на клавиатуре
- скорость чтения
- знание математических формул

Soft skills



- навыки общения
- умение работать в команде
- навык разрешения конфликтов
- чувство юмора
- пунктуальность и организованность
- способность учиться, решать сложные задачи
- уравновешенность и стрессоустойчивость
- лидерство
- навык публичных выступлений

Максим Гришаков, коммерческий директор
Яндекс



«...Российским топ-менеджерам не хватает прежде всего soft-навыков...»



Сергей Мацоцкий, совладелец и
председатель правления группы
компаний IBS

Герман Греф, председатель
правления Сбербанка России.



«...побеждают те, кто инвестировал в soft
skills...»

«Бизнес переориентировался с
hard skills на soft...»

Результаты исследования

Гарвардском Университет
и Стенфордский
Исследовательский
Институт

- вклад твёрдых - 15%
- мягкие - 85%.

Другое исследование,
проведенное Стенфордским
исследовательским
институтом Is

Стенфордский
исследовательский
институт
совместно с фондом Карнеги
Мелона среди генеральных
директоров компаний из списка
“Fortune 500”

долговременный и стабильный
успех руководителей компаний
в работе на 75% определяется
soft skills и только на 25% – hard
skil

Какими качествами/умениями должен обладать человек в условиях такого общества?



Востребованность навыков предопределяется работодателем

Топ-10 soft skills

Мир

- 1. Умение решать сложные задачи
- 2. Критическое мышление
- 3. Креативность
- 4. Управление людьми
- 5. Координация
- 6. Эмоциональный интеллект
- 7. Принятие решений
- 8. Клиентоориентированность
- 9. Умение вести переговоры
- 10. Когнитивная гибкость

Топ-10 soft skills

Пермский край

- 1. Клиентоориентированность
- 2. Тайм-менеджмент
- 3. Умение решать сложные задачи
- 4. Информационная грамотность
- 5. Активное обучение
- 6. Устная коммуникация
- 7. Критическое мышление
- 8. Когнитивная гибкость
- 9. Принятие решений
- 10. Эмоциональный интеллект

*Наиболее эффективные модели
организации деятельности
школьников на уроке*

**«Индивидуальная
траектория»**
(Individual-Rotation)

**«Автономная
группа»**
(Lab-Rotation)

**«Смена
рабочих зон»**
(Station-Rotation)

**«Перевернутый
класс»**
(Flipped-Classroom)

Технология BYOD
(«принеси свое
мобильное устройство»
(Bring your own device)

Модель

«Перевернутый класс»

- ❖ **Чередование компонентов очного и дистанционного (электронного) обучения**
- ❖ **Самостоятельная учебная деятельность**
- ❖ **Ответственность самого обучающегося**
- ❖ **Стимулируется развитие:**
 - личностных характеристик (активность, ответственность, инициативность)
 - метапредметных навыков (самоорганизация, управление временными ресурсами)

Ребенок

- активный участник учебного процесса
- повышается мотивация, познавательный интерес и ответственность за свое обучение
- снимается тревожность, так как ученик изучает новый материал в доступном, для него, темпе
- возможность стать лидером, быть «экспертом», выступать в роли учителя,
- одаренные школьники имеют возможность выполнять более сложные элементы

1 класс «Ты чемпион»

Семейный журнал «Я и мой папа (моя мама) – чемпионы»

20__ / 20__ учебный год

(семья, фамилия)

[illegible]

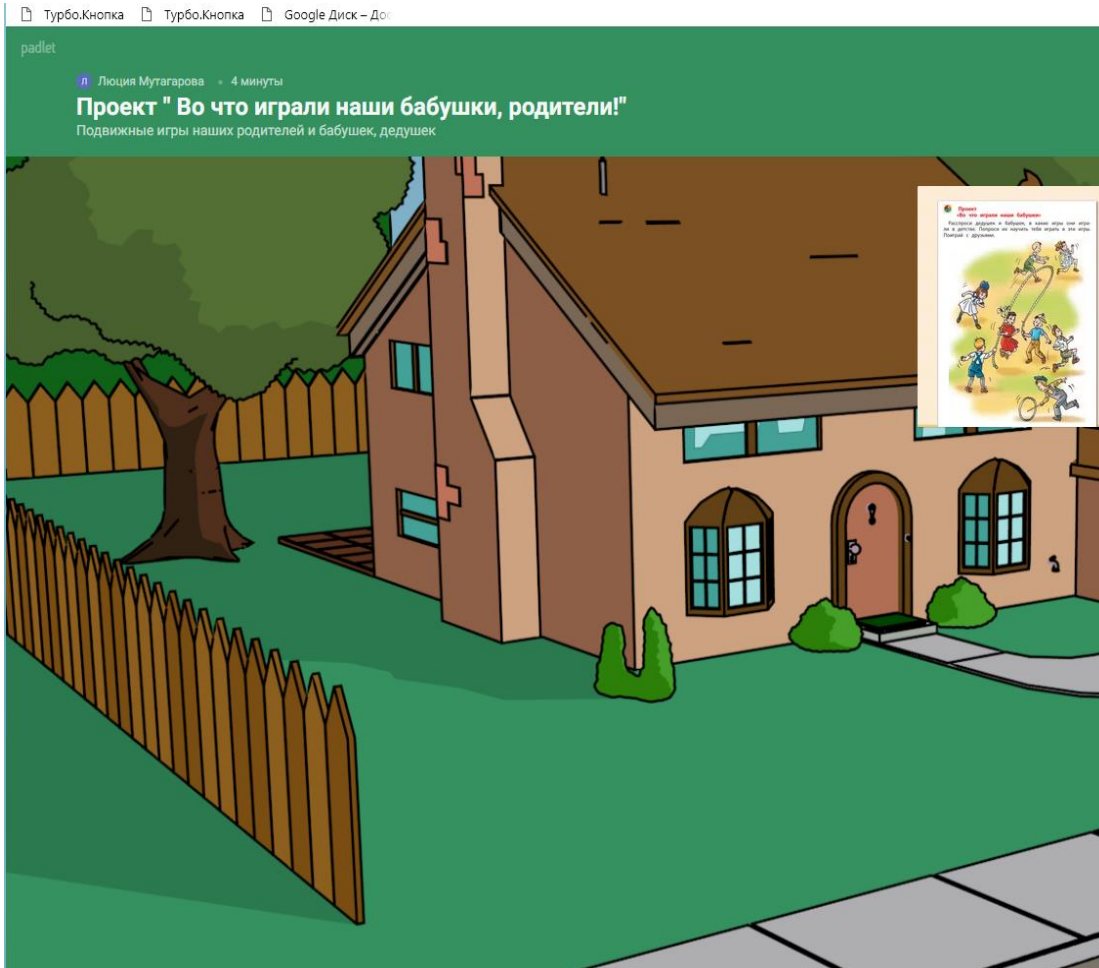
Условные обозначения:

С – сентябрь (начало учебного года)

М – май (конец учебного года)

«Во что играли наши бабушки» (2 класс)

«Игры народов мира» (3 класс)



Проект

«Во что играли наши бабушки»

Расспроси дедушек и бабушек, в какие игры они играли в детстве. Попроси их научить тебя играть в эти игры. Поиграй с друзьями.



Этапы работы над проектом

- **Выявление проблемы** – в процессе беседы с ребятами выявляем проблему, что дети очень мало знают игры, в которые играли родители, бабушки, дедушки.
- **Планирование** – составляем план действий, ставим цель, пути решения (задачи)
- **Поиск информации** – школьники составляют «Банк подвижных игр», в которые играли родители (бабушки, дедушки) детей. «Банк подвижных игр» составляется каждым ребенком в творческой форме. Ребята узнают у родителей правила игры, какие нарушения могут быть, какое наказание могут получить играющие за невыполнение правил игры. Банк игр представляется на промежуточном этапе.
- **Представление игры** (продукт). С школьниками разрабатываем критерии представления игры. Школьники представляют свою игру одноклассникам, объясняют правила и условия игры, становятся ведущими. После игры одноклассники оценивают (в корректной форме) по критериям: безопасность игры для окружающих и играющих; интересна игра или не очень; умение донести, объяснить правила игры, умение владеть ходом игры.
-
- Этапы работы над проектом (3-4 класс):
- **Проблема** – очень шумные перемены, первоклашки не знают чем и как занять себя в перемены.
- **Планирование** - Класс делится на группы по 4-5 человек по интересам, дружбе. Постановка цель проекта, прорабатывание шагов проекта(задачи), выбор руководителя проектной группы.
- **Поиск информации.** Создание «Банка подвижных игр на переменах, безопасных для здоровья». Каждая группа внеурочное время работает над проектом. Связь учителя идет через руководителя проектной группы. В группе каждый участник представляет не менее 4-5 подвижных игр. Игры, оформленные по критериям (Название игры, Цель игры, оборудование или игровой материал, описание хода игры, Правила и условия, графическое изображение).
- **Выбор «безопасных игр» для организации подвижной перемены**(4-5 игр) с первоклашками. Представление игры на уроке, объяснение и организация игры с одноклассниками, выявление ошибок при организации игры, методические указания.
- **Организация подвижной перемены с первоклашками.** Видео или фотосъемка организации подвижных перемен. Умение найти класс, договориться с классным руководителем об организации подвижных перемен в классе. Вводное анкетирование. Проведение подвижных игр, знакомство с новыми играми. Повторное анкетирование с целью выявления наиболее интересных игр.
- **Презентация результатов проекта.** Представление результатов анкетирования. Достигли ли цели? Как организована перемена после реализации проекта у данного класса. Играют ли дети (проектная группа) сами? Какие навыки и умения приобрели ребята в ходе реализации проекта?

«Виды спорта. Физические качества» (3,4 классы)

«Спортивное генеалогическое древо моей семьи»



Среднее и старшее звено

- Сколиоз- это поправимо
- Компьютерная зависимость. Как избавиться?
- Зачем стройным девушкам заниматься аэробикой?
- Волонтерство- нужно ли это мне?
- Я и мое здоровье
- Правильное питание и т.д.

Проектная деятельность

Дает возможность:

- организовать современный образовательный процесс, соблюдая разумный баланс между теорией и практикой
- стимулировать познавательную активность самих учащихся
- обеспечить не только успешное освоение предметного содержания, но и интеллектуальное и нравственное развитие детей

Позволяет:

- взаимодействовать учащимся с взрослыми в сотрудничестве
- приобретать социальный опыт
- учат решать жизненные проблемы
- способствуют созданию ситуации успеха
- т.е спозволяют развивать те мягкие навыки *soft skills*, которые пригодятся в будущей жизни.