



# Функциональная грамотность

Визуализация



# Эволюция дидактических средств

**От наглядности-иллюстрации  
к наглядности-модели**

знаковая система, моделирующая структуру  
знания или ход мысли

**От пассивного восприятия к  
активному конструированию**

ребенок создает собственные  
визуальные модели

**От дидактического материала  
к когнитивному инструменту**

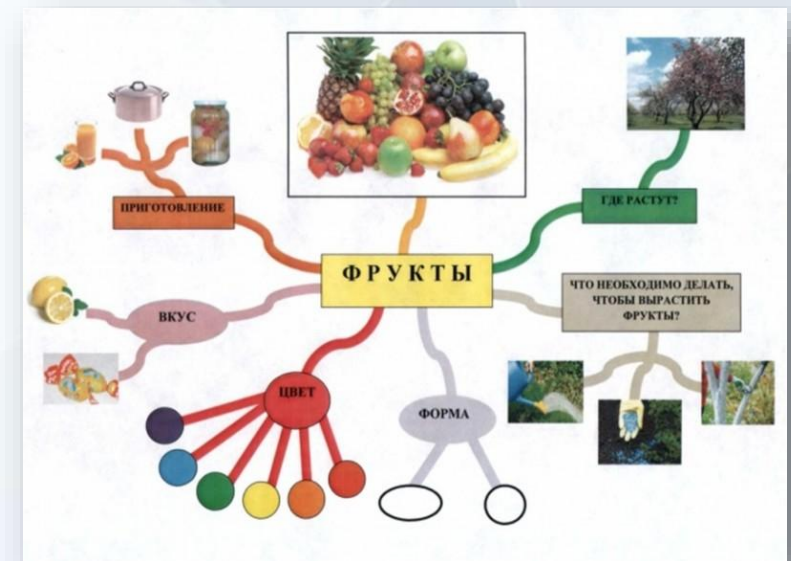
инструменты мышления для самого ребенка



**Наглядность** – это принцип обучения, согласно которому новые знания опираются на непосредственное восприятие объектов. (иллюстрация, ее цель – сделать информацию доступной)  
**Визуализация** – это процесс преобразования абстрактного отношения в зрительный образ




Наглядность:  
объект → его изображение  
(цель: узнать)



Визуализация:  
проблема/ отношение →  
схема / модель

# Групповая работа «Штурм понятий»



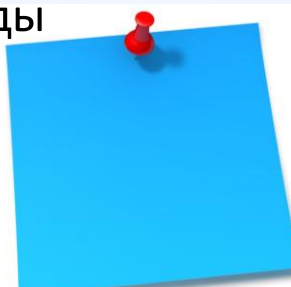
## Инструкция для группы 1 (желтые стикеры)

- **Тема:** «Функциональная грамотность детей дошкольного возраста: определение и виды»
- **Задача:** написать определение функциональной грамотности детей дошкольного возраста и ее виды



## Инструкция для группы 2 (красные стикеры)

- **Тема:** «Средства визуализации»
- **Задача:** перечислить как можно больше различных средств визуализации, которые можно использовать в работе с детьми дошкольного возраста



## Инструкция для группы 3 (синие стикеры)

- **Тема:** «Как визуализация способствует развитию функциональной грамотности»
- **Задача:** описать, как использование средств визуализации может способствовать развитию функциональной грамотности воспитанников.

**Функциональная грамотность** – это способность использовать усвоенные знания и навыки для самостоятельного решения возрастных контекстных жизненных задач, это фундамент, на котором строится успешное обучение в школе и адаптация в социуме



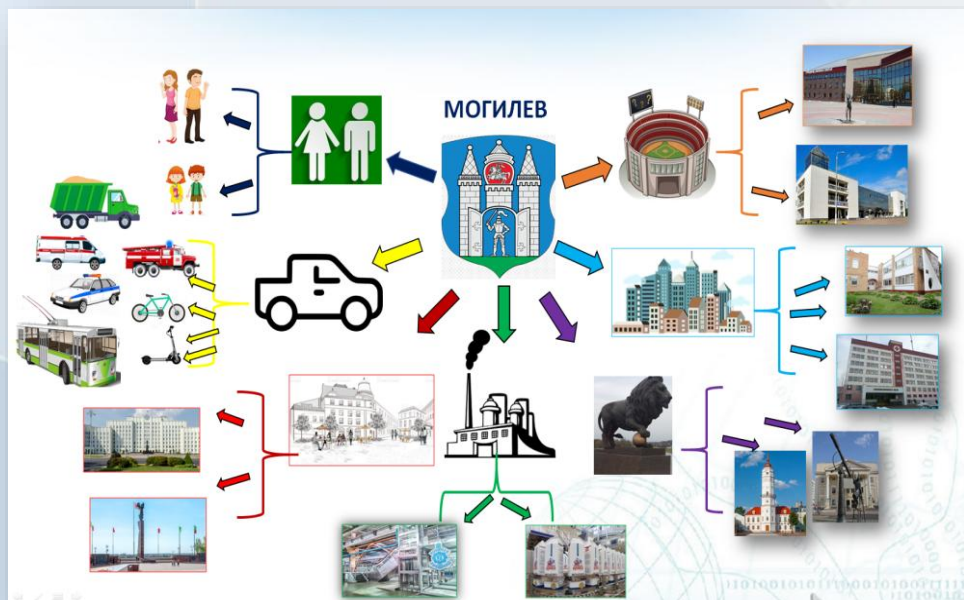
**Функциональная грамотность** – степень образованности человека, обуславливающая его способность к эффективному функционированию в различных сферах жизни (человек, социум, природа, материальная и духовная культура) и областях деятельности (работа с текстами и информацией, включая цифровую, математика, естествознание, социально-экономическая область и предпринимательство, искусство, технологии, бытовая область и др.)



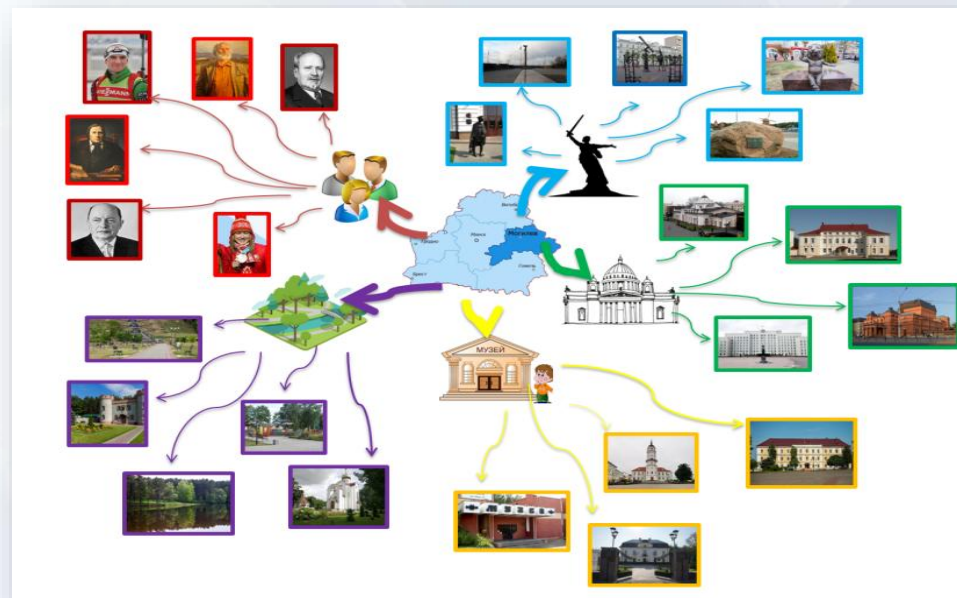
# Интеллект-карта

**Цель:** собрать и структурировать информацию о чем-либо

**Дидактический потенциал:** развитие системного мышления, умения выделять главное, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи. Оптимально использовать для обобщения знаний по теме, мозгового штурма, планирования проекта



*«Город Могилев»*



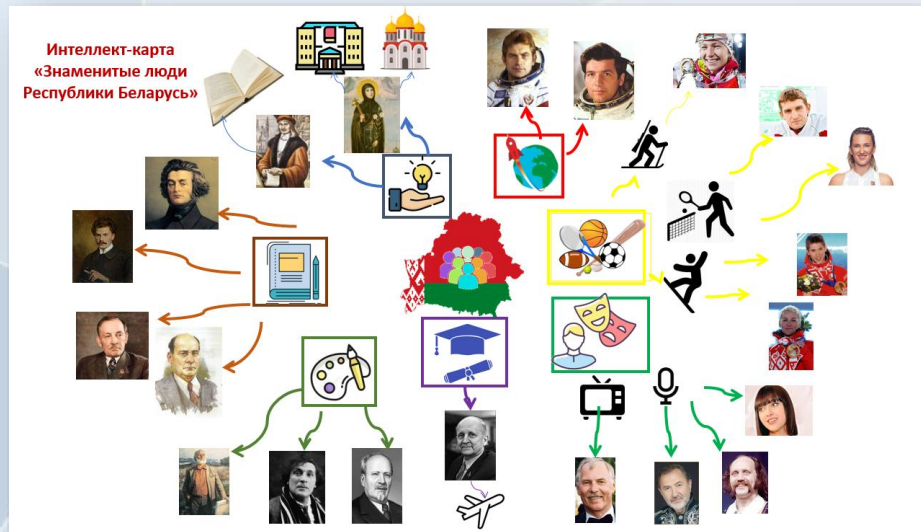
*«История города Могилева»*



«Символы Республики Беларусь»



«Минск – столица Республики Беларусь»



«Знаменитые люди Республики Беларусь»



«Республика Беларусь»

# Лента времени

**Дидактический потенциал:** формирование временных представлений, понимания последовательности и длительности событий, причинности  
«Бабочка: гусеница (было) → куколка (есть) → бабочка (будет)»



«Путешествие в прошлое и будущее. Профессия спасателя»



# Инфографика

**Дидактический потенциал:** преобразование сложных данных и правил в простую для понимания детьми форму; формирование навыка «чтения» диаграмм, схем

Основы медиаграмотности – способности критически осмысливать и создавать визуальные сообщения

## Круговая диаграмма «Бюджет семьи»



## Статистическая инфографика



## Процессуальная инфографика



## Сравнительная инфографика

### Быстрое животное





# Интерактивный плакат

Дидактический потенциал: повышение мотивации и вовлеченности, деятельностного подхода, вариативного использования

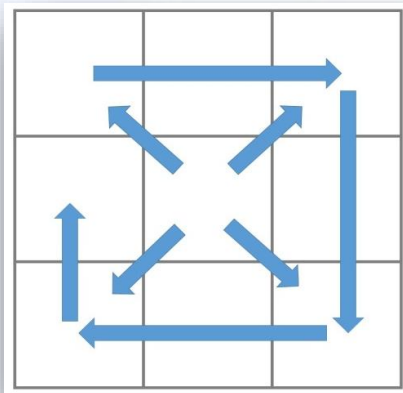
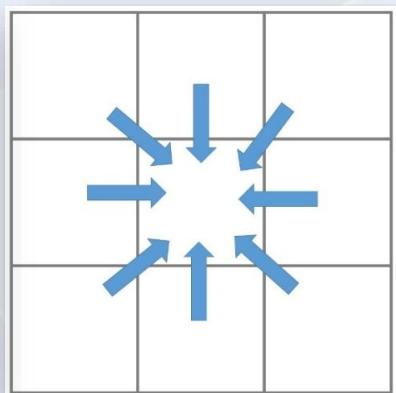
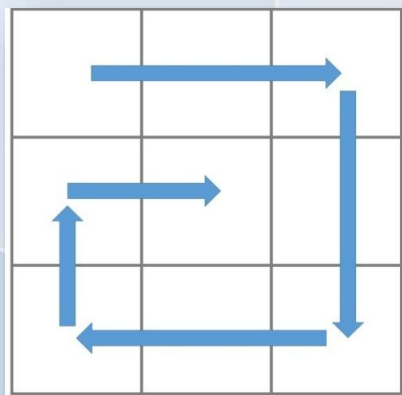
повышение обеспечения возможности



# Кроссенс

**Кроссенс** — это ассоциативная головоломка нового поколения, соединяющая в себе лучшие качества сразу нескольких интеллектуальных развлечений: головоломки, загадки и ребуса

**Дидактический потенциал:** развитие ассоциативного, дивергентного и логического мышления, умения находить неочевидные связи между объектами



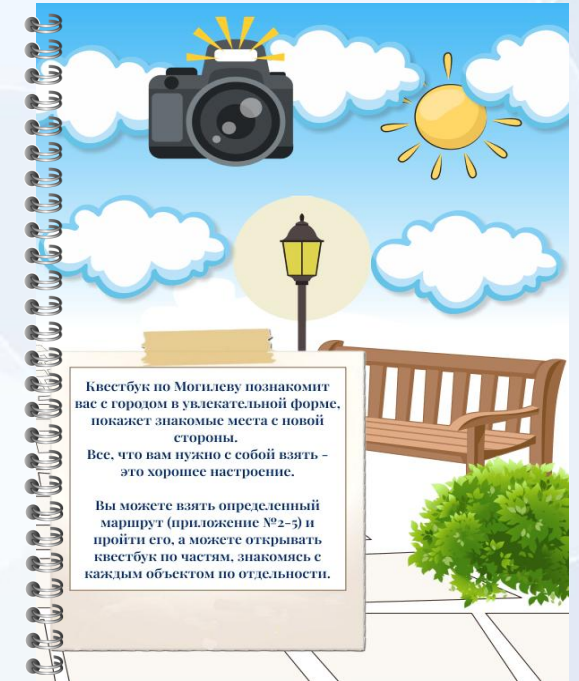
Основа креативности — способности генерировать принципиально новые идеи

# Кроссенс «Профессия»



# Квест-бук

Дидактический потенциал: игровая мотивация, проблемный подход и возможности для самостоятельного поиска решений

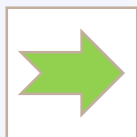




**Методика применения:** серия последовательных заданий, объединенных сюжетом, где каждое выполненное задание дает ключ или подсказку к следующему



ЯРКИЕ И КРАСОЧНЫЕ КАРТИНКИ



ВЕКТОРНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ



РАСКРАСКИ



УНИКАЛЬНЫЕ СТИКЕРЫ,  
СОЗДАННЫЕ ИСКУССТВЕННЫМ  
ИНТЕЛЛЕКТОМ



МАРШРУТНЫЕ ЛИСТЫ



ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАДАНИЯ



ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ



# Виды функциональной грамотности:

**естественнонаучная грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих понимание окружающего мира, выявление проблем и противоречий в нем, с помощью взрослого принятие обоснованных решений на основе научных фактов

**здоровьесберегающая грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих здоровый образ жизни, сохранение и укрепление собственного здоровья и здоровья окружающих

**информационная грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, позволяющих обращаться к различным источникам информации и ориентироваться в них в соответствии с возрастными возможностями; использовать информационно-коммуникационные технологии с учетом требований информационной безопасности

**математическая грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих применение логических способов познания математических характеристик окружающего мира, использование информации математического содержания для решения игровых и жизненных задач

**социально-бытовая грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, позволяющих проявлять социально приемлемое поведение, ориентироваться в бытовых ситуациях, владеть навыками самообслуживания

**социокультурная грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих в соответствии с возрастными возможностями освоение культурно-исторического наследия, следования общепринятым ценностям, традициям белорусского общества

**технологическая грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих понимание инструкции (текст, схема, таблица, иное) и соблюдение алгоритма деятельности; использование способов преобразования, применение усвоенного опыта в игровых и реальных жизненных ситуациях

**финансовая грамотность** – посредством формирования начальных представлений о сфере финансов, о ее базовых составляющих, позволяющих в последствии принимать рациональные финансовые решения, приводящие к экономическому благополучию

**художественно-эстетическая грамотность** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих восприятие, понимание, интерпретацию, преобразование, оценку и применение полученной информации для воплощения своих творческих замыслов, а также решения задач в игровых и реальных жизненных ситуациях

**читательская** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих восприятие текстов с целью понимания, интерпретации, преобразования, оценки и применения полученной информации для решения задач в игровых и реальных жизненных ситуациях

**экологическая** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, направленных на проявление экологически ответственного поведения в посильной природоохранной деятельности, бережное отношение к окружающей среде и природным ресурсам

**экономическая** – посредством формирования умений и приобретения опыта деятельности, обеспечивающих понимание и ценностное отношение к окружающему миру, уважение к труду и профессиям людей, проявление личностных качеств (бережливость, рациональность, экономность, трудолюбие, щедрость, честность, отзывчивость, сочувствие), рациональное оценивание способов и средств выполнения желаний, выстраивание иерархии собственных потребностей, применение приобретенных умений и опыта в реальных жизненных ситуациях

## «Синквейн и перспективы»

### Правила:

1. Одно слово – существительное (Тема – визуализация)
2. Два слова – прилагательные (Какая?)
3. Три слова – глаголы (Что делает?)
4. Фраза из четырех слов. Ваше отношение.
5. Одно слово – синоним, резюме

**Например:**

## **ВИЗУАЛИЗАЦИЯ**

Ясная, эффективная

Структурирует, объясняет, увлекает

Помогает детям понять мир

Ключ

