

КГУ «Общеобразовательная школа села Максимовка отдела образования по Сандыктаускому району управления образования Акмолинской области»

Методический сборник
«Игры на уроках как метод развития функциональной грамотности учащихся начальной школы».



Подготовила: учитель начальных классов Васильева Светлана Алексеевна

Введение

Функциональная грамотность – это способность учащихся применять знания и умения на практике, решать задачи, возникающие в повседневной жизни. Игры – мощный инструмент для развития этой способности. Данный сборник предлагает учителю начальной школы методические рекомендации по использованию игр на уроках для повышения функциональной грамотности учащихся. Он охватывает различные предметы и типы игр, позволяя гибко подбирать подходящие варианты для конкретных уроков и целей.

Часть 1. Принципы использования игр для повышения функциональной грамотности

- * **Активность и вовлеченность:** Игры должны стимулировать активное участие каждого ученика. Важно создавать условия для сотрудничества и взаимодействия.
- * **Релевантность:** Игры должны быть связаны с содержанием учебного материала и способствовать практическому применению знаний.
- * **Разнообразие:** Используйте различные типы игр – ролевые, логические, сюжетные, творческие, подвижные, дидактические.
- * **Дифференциация:** Подбирайте игры, учитывая разные уровни подготовки учащихся.
- * **Позитивная атмосфера:** Создавайте атмосферу доверия и взаимоподдержки, где ошибки рассматриваются как возможность для обучения.
- * **Связь с жизнью:** Игры должны отражать реальные ситуации, с которыми дети сталкиваются в повседневной жизни.
- * **Рефлексия:** После игры обсуждайте с детьми, что они узнали, какие навыки они использовали и как можно применить полученный опыт в реальной жизни.

Часть 2. Игры по предметам

1. Русский язык

* Игра «Собери предложение»: Цель: научились правильно ставить слова в нужном порядке и формировать осмысленные предложения. Ожидаемые результаты: включают усиление навыков синтаксического анализа, улучшение орфографической грамотности и развитие творческого мышления.

Учащиеся собирают предложения из разрозненных слов, используя грамматические правила. Игра «Собери предложение» направлена на развитие грамматических навыков учащихся, а именно – практическое применение знаний о структуре предложений и использованием имен существительных.

Тема: «Имя существительное» может быть следующим: учащиеся получают набор слов, например: «кот», «спит», «на», «коврике», «мягком». Им необходимо расположить слова так, чтобы получить грамматически правильное предложение: «Кот спит на мягком коврике».

* Игра «Составь рассказ»: Учащиеся по заданному началу или ключевым словам составляют короткий рассказ. Цель: развитие креативного мышления, навыков письма и умения работать в команде. Участники должны по очереди добавлять фразы или предложения к общему сюжету, что способствует развитию воображения и навыков общения. Ожидаемые результаты: включают улучшение навыков самовыражения, развитие грамматической грамотности, а также способности к критическому мышлению и совместному творчеству. Участники смогут лучше работать в группе, уважать мнения других и находить компромиссы. Тема: «Мое любимое занятие — это чтение книг». Ключевые слова: люблю, волшебные миры, читать, книга, герои, мир, мечтал, хобби.

* Игра «Найди ошибку»: Учащиеся находят и исправляют ошибки в предложениях, текстах. Цель: развитие внимательности, аналитического мышления и навыков критического восприятия; выявлять ошибки в предложенных текстах, изображениях или ситуациях. Ожидаемые результаты: повышение уровня концентрации, улучшение навыков наблюдения и повышения общей эрудиции участников.

* Ролевая игра «Диалог в магазине»: Учащиеся моделируют диалог продавца и покупателя. Цель ролевой игры «Диалог в магазине» заключается в развитии навыков общения и практическом применении языковых знаний в контексте повседневной жизни. Ожидаемые результаты включают в себя повышение уровня владения языком, улучшение коммуникативных навыков и развитие способности к критическому мышлению при выборе товаров.

* Дидактическая игра «Слова-синонимы»: Учащиеся находят слова с похожим значением и применяют их в предложениях. Цель: развитие языковой активности, расширение словарного запаса учащихся и формирование навыков работы с синонимами. Ожидаемые результаты: улучшение понимания словосочетаний, повышение креативности в использовании языка и закрепление знаний о значении прилагательных. Карточки со словами-синонимами могут включать пары, такие как: "красивый - привлекательный", "умный - интеллектуальный", "быстрый - скорый", «веселый-радостный, «алый-красный», «грустный- печальный».

2. Математика

* Игра «Математические цепочки»: Цель: развитие у детей логического мышления, навыков работы с последовательностями и понимания основных математических операций; решать задачи и объяснять свои решения.

Ожидаемые результаты:

1. Умение распознавать и продолжать числовые последовательности.
2. Повышение уровня владения арифметическими операциями.
3. Развитие критического мышления и способности к анализу.
4. Улучшает коммуникативные навыки и уверенность в свои силы.

Пример задачи для 2 класса:

"В один день Петя собрал 5 яблок, на следующий день он собрал на 3 яблока больше. Сколько яблок собрал Петя за два дня? Учащиеся решают задачи, связанные с последовательностями и вычислениями.

* Игра «Составь задачу»: Учащиеся составляют задачи по картинкам, рисункам или реальным ситуациям. Цель: составлять задачи по рисункам и реальным ситуациям.

* Игра «Найди решение»: Учащиеся применяют математические навыки для решения практических задач.

* Игра «Геометрические фигуры в жизни»: Учащиеся находят примеры геометрических фигур в окружающем мире. Цель: развитие у детей навыков распознавания и использования геометрических фигур в повседневной жизни. Игра поможет учащимся укрепить знания о таких фигурах, как круг, квадрат, треугольник, прямоугольник и другие, а также развить мелкую моторику и творческое мышление через креативные задания.

Ожидаемые результаты включают:

1. Узнавание и идентификация геометрических фигур в окружающем мире.
2. Развитие способности сравнивать и сортировать фигуры по различным признакам.
3. Повышение интереса к математике через игру и практические задания.
4. Формирование навыков командной работы и общения в группе.

* Игра «**Лабиринт**». Цель игры «Лабиринт» заключается в развитии логического мышления, пространственного восприятия и навыков решения задач у участников. Участники должны найти выход из лабиринта, преодолевая различные препятствия и принимая решения на каждом этапе. Ожидаемые результаты включают не только успешное прохождение лабиринта, но и улучшение способности к анализу, критическому мышлению и координации действий. Игра может также способствовать командной работе, если участники работают в группах, развитие функциональной грамотности. Карточки с примерами. Надо пройти через двое ворот так, чтобы сумма чисел, стоящих в воротах, равнялась 11 (12) Вам нужно пройти через двое ворот, чтобы сумма чисел на воротах равнялась 11 или 12.

****Примеры карточек:****

1. Ворота 1: 5, Ворота 2: 6 (Сумма 11)
2. Ворота 1: 7, Ворота 2: 4 (Сумма 11)

3. Ворота 1: 8, Ворота 2: 3 (Сумма 11)
4. Ворота 1: 9, Ворота 2: 3 (Сумма 12)
5. Ворота 1: 10, Ворота 2: 2 (Сумма 12)
6. Ворота 1: 6, Ворота 2: 5 (Сумма 11)

Теперь, пожалуйста, подумайте, какие еще комбинации вы можете придумать для достижения нужной суммы?

3. Естествознание.

* Игра «Назови животных»: Учащиеся отгадывают животных по описанию или картинкам, систематизируя знания об окружающей среде. Цель игры направлена на развитие функциональной грамотности у детей, так как помогает им улучшить навыки коммуникации, расширить словарный запас и активизировать ассоциативное мышление. В процессе игры дети учатся формулировать мысли, работать в команде, а также развивают свои познавательные способности, выявляя различные характеристики и места обитания животных. Ожидаемые результаты включают умение быстро находить нужную информацию, аргументировать свои ответы и развивать интерес к окружающему миру.

* Игра «Собери пазл»: Учащиеся собирают пазлы, изображающие экосистемы или природные явления. Цель игры «Собери пазл» состоит в том, чтобы обучить учащихся основам экосистем и природных явлений, развивать критическое мышление и командную работу, а также способствовать лучшему пониманию экологических принципов. Ожидаемые результаты включают увеличение знаний о взаимодействиях в экосистемах, осознание важности сохранения биоразнообразия и формирования устойчивых привычек бережного отношения к окружающей среде. Игра помогает улучшить навыки визуального восприятия, концентрации и совместной работы в группе.

* Ролевая игра «Туристическая поездка»: Учащиеся моделируют туристическую поездку, планируют маршрут, учитывая природные условия. Цель состоит в том, чтобы развить у детей навыки планирования, командной работы и понимания природных условий, необходимых для безопасного и интересного путешествия. Учащиеся исследуют различные маршруты,

учитывая такие факторы, как погода, рельеф, доступные ресурсы и безопасность.

Ожидаемые результаты включают:

1. Развитие навыков сотрудничества и коммуникации в команде.
2. Умение проводить исследования и находить необходимую информацию для планирования маршрута.
3. Формирование понимания влияния природных условий на путешествия.
4. Создание умения принимать решения и прогнозировать возможные проблемы.

* Дидактическая игра «Сезонные изменения»: Учащиеся описывают изменения в природе в зависимости от сезона. Цель дидактической игры «Сезонные изменения» заключается в развитии у учащихся 2 класса функциональной грамотности через осознание и описание изменений в природе в зависимости от сезона. Ожидаемые результаты включают способность учащихся наблюдать и фиксировать изменения в окружающем мире, развивать навыки описания и анализа, а также формировать умение работать в группе, обсуждая и сопоставляя свои наблюдения.

Заключение

Игры – это не просто развлечение, а мощный инструмент для развития функциональной грамотности. Использование игр на уроках в начальной школе способствует формированию у учащихся практических навыков, умения применять знания в реальной жизни, развитию критического мышления и творческого подхода. Данный сборник служит практическим руководством для учителей, позволяя им эффективно применять игры на уроках, достигая высоких результатов в обучении.

Литература:

1. <https://www.1urok.ru/>
2. <https://multiurok.ru/files/publikatsiia-razvitie-funktsionalnoi-gramotnosti->
3. <https://urok.1sept.ru/articles/703109>
4. Е.М. Минкин. От игры к знаниям. 1982г.
5. Республиканский научно-методический журнал «Педагогический мир Казахстана» 2020г.
6. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. М., 1990.