

Мостовский район, село Беноково

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 11
имени Николая Алексеевича Свистунова
села Беноково муниципального образования Мостовский район

**Интерактивная игра «Хочу всё знать» для развития
функциональной грамотности учащихся и создания положительной
мотивации к обучению
(методическая разработка)**

Автор:
Малкова Ольга Александровна,
Учитель начальных классов

2024 год

Аннотация

Игра «Хочу всё знать» направлена на развитие функциональной грамотности школьников, воспитание интереса к чтению, любви к родной семье и уважения её традиций.

Представленная разработка поможет не только проверить знания школьников, но и создать положительную мотивацию для развития читательской грамотности, креативного мышления детей.

Практическая значимость материала в том, что в игровой форме происходит развитие монологической речи и обогащение словарного запаса учащихся. Разноплановые игровые задания основаны на использовании метапредметных связей с уроками музыки, математики, окружающим миром, кубановедения.

Универсальность игры в том, что она может быть использована не только для групповой, фронтальной работы с обучающимися на уроке, но и во внеурочное время. Допускается фрагментарное применение отдельных заданий на разных этапах урока.

Игра построена по принципу телевизионной игры «Своя игра», помогает решить задачи социализации учащихся (в том числе детей с ОВЗ), воспитывает умение работать в команде.

Предложенная разработка в течение двух лет активно применялась учителями начальных классов школы и была рассмотрена на заседании школьного методического объединения как одна из креативных форм работы учителя по формированию функциональной грамотности школьников.

Содержание

Введение.....	3
Основная часть	
Интерактивная игра «Хочу всё знать»	6
Заключение.....	11
Список использованной литературы.....	12

Согласно новому ФГОС НОО, задачи развития функциональной грамотности младших школьников должны решаться как на уроках, так и во внеурочное время. Создание положительной мотивации к учебе, комфортного психологического климата на уроке, ситуации успешности для каждого ученика и для класса в целом – необходимое условие положительной динамики усвоения учебного материала учащимися. Все это возможно достигнуть в ходе игровой деятельности, как одной из составляющих урока.

Новизна представленной интерактивной игры в том, что все материалы заданий отражают традиции семьи, её уклад и направлены на подтверждение огромного значения семьи в жизни каждого человека.

Цель игры: развития функциональной грамотности учащихся 2-4 классов путем трансформации литературных произведений и их героев в мир музыки, ИЗО, социальных и точных наук и создание.

Актуальность разработки: формирование интереса и любви к чтению, развитие функциональной (читательской) грамотности учащихся; в игровой эвристической форме учащиеся находят отражение темы семьи и семейных традиций в устном народном творчестве, литературе, музыке; реализация воспитательных задач в нравственном и эстетическом направлении.

Задачи:

- изучить теоретические и методические источники по теме;
- провести анализ и систематизировать информацию по данному направлению;
- разработать интерактивную игру на основе изученных информационных и методических источников.

Практическая значимость: разноплановые игровые задания основаны на использовании метапредметных связей с уроками музыки, математики, ознакомления с окружающим, кубановедения. Задания игры «Хочу всё знать» универсальны и автономны, позволяют применять игру фрагментарно, на разных этапах урока.

Игра рекомендована так же для внеклассной работы.

Адресат представленного материала: учителя начальных классов, ученики 2-4классов.

Применение данной интерактивной игры направлено на:

- развитие у обучающихся умения видеть метапредметные связи, устанавливать соответствия и выстраивать логическую цепочку рассуждений;
- формирование читательской грамотности и креативного мышления;
- решение задач социализации учащихся (в том числе детей с ОВЗ), умения работать в команде;

-воспитание интереса к сказкам, как к отражению мудрости народа, его истории и традиций.

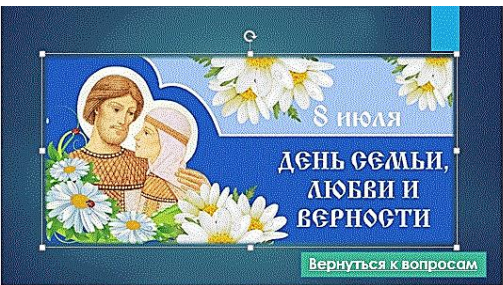
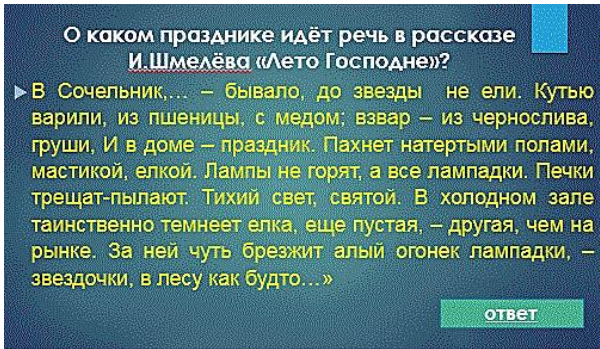
Основная часть

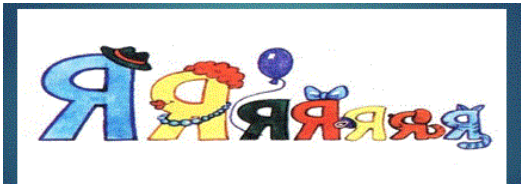
Интерактивная игра построена по мотивам известной телепередачи «Своя игра» и содержит как лёгкие задания, так и вопросы повышенной сложности. Соответственно, цена вопроса возрастает: от 10 баллов до 40. Играют две команды. Если члены команды дают неверный ответ на вопрос, то ход переходит к соперникам. У каждой из команд есть капитан, который выбирает категорию и стоимость вопроса. Если попадаете «Кот в мешке», то капитан может ответить сам на вопрос без помощи команды. В этом случае стоимость правильного ответа выше. Подсчёт очков ведёт учитель.

Игру можно проводить сначала и до конца, но возможен и фрагментарный вариант, в зависимости от цели, места и времени проведения игры: внеклассное мероприятие, игровой момент на уроке, занятие с подгруппой ребят с ОВЗ и пр.

Игра состоит из четырех блоков, каждый из которых содержит вопросы определенной тематики, с опорой на знания по таким дисциплинам, как окружающий мир, литературное чтение, кубановедение, музыка, изо, математика.

Содержание тем и вопросов представлено ниже:

Название блока	Тематика	Вопросы	Ответ/Баллы
Пока все дома	Семейные традиции в государственных праздниках, литературных произведениях, кубанских обычаях	1. «Кот в мешке». Символом какого праздника является ромашка?	День семьи, любви и верности. Если отвечает капитан - 30 баллов. За командный ответ - 20 .
			Уважение/20
		2. Какое качество в отношении к старшим воспитывали в кубанских семьях с ранних лет?	
		3. Какой праздник отмечают в Краснодарском крае в третье воскресенье сентября?	День кубанской семьи/30
		4. О каком празднике идет речь в рассказе И. Шмелёва «Лето Господне»? (дан	Рождество/40
			

		отрывок)	
Заморочки из бочки	Задания на смекалку: ребусы, пословицы, загадки о семье.	1. Какое слово зашифровано (ребус)  2. Продолжи пословицу: ВСЯ СЕМЬЯ ВМЕСТЕ... 3. Отгадай загадку. Бабушкина дочка Мамина сестра, Ты скажи, не мешкай, Кто тебе она? 4. Реши задачу. У трёх братьев по две сестры. Сколько детей в семье?	Семья/10 ...ТАК И ДУША НА МЕСТЕ /20 Тётя/30  5/40
Книжная полка	Вопросы на знание русских народных сказок, литературных произведений, отражающих тему семейных ценностей.	1. Назовите по порядку всех, кто дружно тянул репку. 2. Кот в мешке. В какой русской народной сказке птицы наказали девочку за невнимание к младшему брату? 3. Закончи стихотворение Эммы Мошковской: И в день моего рождения Тот самолет прилетит... 4. В какой из сказок старый охотник Кокованя взял себе на воспитание девочку-сиротку?	 10 баллов «Гуси-лебеди». Капитану-20 команде-10 ...и выйдет оттуда мама И мама меня простит./30 М.Бажов. «Серебряное копытце»/40
Веселая карусель	Вопросы содержат фрагменты из детских песен, требуют знаний по темам ИЗО и музыки. Раскрывается	1. Первая песня, которую слышит ребенок от мамы? 2. Как называется мультфильм, в котором прозвучала данная песня? (слушаем фрагмент песни) 3. Прослушай фрагмент песни и назови,	Колыбельная/10 «Мама для мамонтенка»/20 7/30

	тема материнской любви, крепости семейных уз.	сколько членов семьи в нем перечислено. («Две бабушки, два дедушки») 4. Угадай песню по опорным словам: солнце, небо, я.	Пусть всегда будет солнце../40
--	---	--	---

Конструкция игры

Слайд №1 – титульный

Пока все дома	10	20	30	40
Заморочки из бочки	10	20	30	40
Книжная полка	10	20	30	40
Музыкальная шкатулка	10	20	30	40

Слайд №2- ИГРОВОЕ ПОЛЕ, на котором размещены кнопки выбора вопросов по тематическим блокам. Капитан может выбирать задания, темы в любом порядке. Именно для этого на слайдах есть ключевая кнопка **СЛЕДУЮЩИЙ СЛАЙД**, позволяющая перелистывать кадры, выбирая нужный (без ответов на вопросы).

Какое слово зашифровано?



ответ

«Следующий слайд»

Если ответ на вопрос был дан, то проверить его можно, активировав кнопку ОТВЕТ

На ИГРОВОЕ ПОЛЕ игроки возвращаются после активации ключевой кнопки
ВЕРНУТЬСЯ К ВОПРОСАМ:



Финальный кадр включает в себя
поздравительный момент.
Количество баллов победителей не
указывается, т.к. оно меняется в
зависимости от формы подачи игры
и выбора игрового материала.

Заключение

Представленное дидактическое пособие успешно применялось с сентября 2022 года на уроках во 2-4 классах. Включение игры в сценарий внеклассного мероприятия на Неделе русского языка. В 2024 году во внеурочных занятиях, направленных на формирование семейных ценностей. Фрагменты игры активно используются учителями начальных классов школы на занятиях по формированию функциональной грамотности, при работе с учащимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Опыт практического использования данной интерактивной игры был представлен на методическом объединении учителей начальных классов школы и получил высокую оценку.

Игровой материал насыщенный и разноплановый, но конструкция игры позволяет выбирать отдельные задания, что исключает переутомление учащихся.

Игра «Хочу всё знать» направлена на развитие функциональной грамотности школьников, воспитание интереса к чтению, любви к родной семье и уважения её традиций.

Применение предложенного пособия позволит учителю создать условия для обеспечения единства воспитательной и учебной деятельности с одновременным достижением высоких результатов освоения программы, как требуется по ФГОС ННО.

Тема, которой посвящены все задания игры-это тема семья, семейные ценности и традиции, что особенно актуально ,т.к. 2024 год объявлен Указом Президента Годом семьи.

Список использованной литературы и интернет-источников

1. Учебник Литературное чтение 2 класс . Москва « Просвещение» 2021 УМК Школа России.
2. Кубановедение .Практикум для 2 кл.общеобразоват.организаций
Е.Н.Ерёменко,Г.В.Шевченко- Краснодар: Перспективы образования 2022 г
3. Учебник.Окружающий мир 2 класс, Москва «Просвещение» 2022 УМК Школа России.

<https://nsportal.ru/audio/iz-multifilmov/2019/12/klara-rumyanova-pesnya-mamontenka>

<https://rus.hitmotop.com/song/59017778>

<https://ya.ru/images/search?text=иллюстрации%20к%20сказкам&stypе=image&lr=21030&parent-reqid=1726403690753175-2176287223519774592-balancer-17leveler-kubr-yp-vla-182-BAL&source=serp>

<https://ya.ru/search?text=и.шмелев+лето+господне&source=tabbar&lr=21030>

https://ya.ru/search?text=картинки+рождество+христово&lr=21030&src=suggest_B

<https://nsportal.ru/audio/minusovki-fonogrammy/2020/04/muz-a-ostrovskogo-sl-l-oshanina-solnechnyy-krug>