Нестандартная технология игрового картинирования мира при формировании функциональной грамотности.

Латыпова Ирина Владимировна,

методист

Муниципальное автономное образовательное учреждение

«Академический лицей № 95 г. Челябинска»

Функциональная грамотность младшего школьника-это не только готовность взаимодействовать с изменяющимся миром, но и возможность решать нестандартные учебные задачи, способность строить социальные отношения в соответствии с нравственно-этическими ценностями, уметь сотрудничать, прогнозировать будущее и, несомненно, самообразовываться.

В разделе «Требования к условиям реализации программы начального общего образования» Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования конкретизируются условия, обеспечивающие возможность в том числе и для формирования функциональной грамотности (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»). Общеобразовательная организация может использовать различные педагогические технологии, встраивать в урочную и внеурочную деятельность для достижения планируемых результатов.

Игровые технологии, при определенных условиях, превращаются в метод и способствуют формированию функциональной грамотности. В МАОУ «Академическом лицее № 95 г. Челябинска» (далее Лицей) функциональная грамотность формируется во время урочной и внеурочной деятельности, а также посредством выполнения мероприятий Программы развития. Одним из целевых проектов Программы развития стали метаигры, эффектом которых стали задания по формированию функциональной грамотности посредством игрового картинирования мира. При анализе микрокартинных метаигр было принято решение заявиться на обладание статуса Муниципальной опорной площадки по теме «Формирование функциональной грамотности посредством игрового картинирования мира. Здесь мы видим преемственность игрового картинирования мира и формирование функциональной грамотности.

Микрокартинная метаигра создает особый режим организации образовательного пространства и времени в Лицее, в котором происходит коллективная мыслительная деятельность по поиску актуальных проблем, обозначенных в теме игры.

Участниками игры стали обучающиеся с1 по 8 класс и 10 класс. Тематика игр от вклада России в формирование современной картины мира до разнообразия и единства регионов России.

Татьянченко Д.В., Воровщиков С.Г. в статье «Проблемно-деловая игра – средство совершенствования управления школой» (Минск: РИУУ, 1990. – 74 с.) рассматривают игровое картинирование мира как единое пространство преподавания, учения и исследования, как модульную информационно-методическую систему.

Виды функциональной грамотности такие как читательская, математическая, естественно-научная, финансовая, а также креативное мышление и глобальные компетенции могут быть сформированы посредством игрового картинирования мира. Надо только помнить, что формирование функциональной грамотности возможно при грамотном сочетании современных образовательных технологий, которыми, в данном случае являются игровые технологии и игровое картинирование мира.

В отличие от академической грамотности, которая моделирует ту или иную область научного познания, функциональная грамотность моделирует реальную жизненную ситуацию. Обучающиеся при академической грамотности осваивают систему понятий конкретной науки, а при формировании функциональной грамотности обучающиеся осваивают систему концептов, которые включают предметные знания обучающихся становятся опорой, средством решения задач в реальных жизненных ситуациях.

Для формирования успешной личности нужен учитель, владеющий приемами формирования функциональной грамотности. Закон «Об образовании в Российской Федерации» в одной из статей рассматривает обязанность учителя работать на высоком профессиональном уровне (Статья 48. Обязанности и ответственность педагогических работников), а конкретизируется деятельность учителя в Профессиональном стандарте педагога (Приказ Минтруда России от 18.10.2013 N 544н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)». Трудовые действия, предъявляемые к деятельности учителя, детализируют работу учителя в соответствии:

с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов;

с разработанной программой развития;

с организацией контроля и анализа результатов освоения основной образовательной программы.

Мы смело можем говорить о том, что функциональная грамотность и учитель – это составляющие образовательного процесса. Роль учителя всегда выходила за рамки урока, а сегодня, в эпоху стремительного развития технологий это становится неотъемлемой частью работы учителя. Сегодня урок это и поиск решений реальных задач, понимание окружающего мира и постоянного обновления знаний. Соответственно, взаимосвязь учителя и функциональной грамотности обучающихся ведет к формированию активных, самостоятельных граждан, готовых к вызовам современности.

Для примера по формированию функциональной грамотности в рамках игрового картинирования мира мы взяли рассказ Л.Н.Толстого «Весна». При работе с текстом предлагаем обучающимся три вопроса-задания и, соответственно делим обучающихся на три группы. Учитель сам планирует работу в группах и демонстрацию результатов работы групп.

*Пришла весна, потекла вода. Дети взяли дощечки, сделали лодочку, пустили лодочку по воде. Лодочка плыла, а дети бежали за нею, кричали и ничего впереди себя не видали, и в лужу упали* (дата обращения 22.10.2024 г. [https://mama-pomogi.ru/ obuchenie/ chtenie/ korotkie-rasskazy-dlya-detej-tolstoj-l-n](https://mama-pomogi.ru/%20obuchenie/%20chtenie/%20korotkie-rasskazy-dlya-detej-tolstoj-l-n)).

Читательская грамотность позволяет обучающимся искать и вычленять информацию из текста; интерпретировать информацию; не только принимать, но и оценивать содержание и формы текста; использовать информацию из текста. В свою очередь, читательская грамотность посредством игрового картинирования мира позволяет обучающимся стать активными читателями в создании смыслов и образов, предлагая стать соавтором повествования. Предлагаем следующие задания группам:

придумать свой, современный рассказ на основе предложенного;

написать инструкцию «Безопасная игра»;

создать алгоритм выполнения лодочки из дощечек.

Небольшие рассказы позволяют развивать у обучающихся нелинейное мышление при котором дети могут предлагать свои варианты развития событий.

Математическая грамотность является одним из основных элементов позволяющим стать успешным в различных сферах жизни. Функциональная грамотность математическая формирует у обучающихся распознавание математической информации в реальных жизненных ситуациях; интерпретировать и оценивать данные средствами математики; обосновывать выбор математического аппарата для решения реальных проблем. Игровое картинирование мира позволяет воспринимать умственные операции как путешествие в мир математики, где каждый шаг раскрывает новые горизонты понимания. Для работы с текстом при формировании математической грамотности посредством игрового картинирования мира предлагаем следующие задания для работы групп:

предложить и обосновать свой выбор формы лодочки, которая позволит ей быстрее плыть;

предположить скорость лодочки относительно бега за ней детей;

что способствует уменьшению/ увеличению скорости лодочки.

Уровень математической грамотности повышается и формирует положительный образовательный опыт, когда обучающиеся выступают в роли исследователя окружающего мира и его предметов. Игровое картинирование мира становится обучения, способом создания новой реальности.

Естественно-научная грамотность позволяет обучающимся объяснять различные явления через научное объяснение; понимать особенности естественно-научного явления; делать выводы на основе интерпретации данных. Погружая обучающихся в игровое картинирование мира при формировании естественно-научной функциональной грамотности, обучающиеся становятся не только наблюдателями, но и активными исследователями, способными экспериментировать, принимать решения и анализировать последствия действий. Предлагаем задания для работы групп:

из чего можно сделать лодочку, не используя природные материалы;

может ли нанести лодочка из неприродных материалов вред воде;

что значит вода для человека.

Сегодня важно не только овладеть основами естественных наук, но и умело интегрировать эти знания в игровые сценарии, которые действуют как мощный инструмент для образовательного процесса. Это создает возможность детям экспериментировать, принимать решения и анализировать последствия своих действий. Игровое картинирование мира в данном случае способствует развитию научной грамотности, воспитывает ответственность за свои поступки, за будущее нашей планеты.

Финансовая грамотность в быстро меняющемся мире становится основой обеспечения благосостояния. Современные экономические решения строятся на анализе и стратегическом мышлении. Знание и понимание финансовых продуктов, понимание не только финансовых понятий, но и рисков помогут обучающимся в реальной жизни. Игровое картинирование мира при формировании финансовой грамотности обеспечит обучающимся освоение теоретических основ финансов и умений адаптироваться к изменениям в окружающей среде. Для работы с текстом при формировании финансовой грамотности посредством игрового картинирования мира предлагаем следующие задания:

распределите денежные средства на покупку лодочки/ ее составляющих;

как можно сэкономить и купить что-то еще;

может ли запуск и путешествие по ручью быть для лодочки рискованным.

Таким образом, финансовая грамотность, через призму игрового картинирования мира позволяет применять основы финансовой грамотности на практике, что позволяет в будущем строить успешную финансовую стратегию.

Глобальные компетенции формируют у обучающихся понимание и оценку различных взглядов и мировоззрений; критическое рассмотрение проблем; навыки уважительного и успешного взаимодействия и умения действовать в интересах коллективного благополучия. Глобальные компетенции и игровое картинирование мира представляют собой пересечение знаний, навыков и умений взаимодействовать. Задания для обучающихся могут быть следующими:

объясните, как избежать падения, учитывая окружающую среду;

как играть вместе, поддерживая друг друга в поиске лодочки;

как важно заботиться о природе, чтобы не принести вред экосистеме.

Глобальные компетенции, представленные посредством игрового картинирования мира, формируют как критическое мышление, сотрудничество и эмоциональный интеллект, а также способность ориентироваться в постоянно меняющемся мире.

Формирование креативного мышления позволяют обучающимся подбирать и выдвигать креативные идеи; производить оценку слабых и сильных сторон идей. Креативное мышление посредством игрового картинирования мира делает обучающихся исследователями, способными находить новые связи и открытия в самых обыденных вещах. Для работы с текстом предлагаем задания:

придумайте название лодочке;

как можно избежать подобных ситуаций в будущем;

что можно сделать иначе чтобы избежать падения в лужу.

Важным моментом является игра, которая формирует у обучающихся коммуникацию и сотрудничество.

Игровое картинирование мира — это уникальная возможность сформировать функциональную грамотность обучающихся, при котором обучающиеся не просто играют, а становятся и наблюдателями, и полноправными участниками.

Погружаясь в мир игры обучающийся развивается, у него формируется функциональная грамотность что становится важным для выбора профессии.

Выбор педагогических технологий для формирования функциональной грамотности посредством игрового картинирования мира поможет учителю сделать урок не только интересным и продуктивным, но и выстроить мостик для будущего самоопределения ученика. Для выбора и использования игровых технологий и картинирования мира предлагаем литературу, которая поможет в построении урока.

*Игровые технологии:*

Функциональная грамотность в образовании. Под редакцией А. В. Хуторского. Научно-методическое пособие 2-е изд., испр. и доп. Под ред. А. В. Хуторского. 2024 г.

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

Аманов М.Э., Атамурадова Г.А. Игровые технологии в условиях цифровой академической сред. Тенденция развития современного образования // Наука в жизни человека. 2022. № 1. С. 51-58.

Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу с игрой. М., 2011.

Селевко Г.К. Игровые технологии // Школьные технологии, № 4, 2006.

Опыт С.Т. Шацкого и современность (к 125-летию со дня рождения). Сборник статей. Обнинск, 2003, 124 с.

*Картинирование мира:*

Татьянченко Д.В., Воровщиков С.Г. Проблемно-деловая игра - средство совершенствования управления школой. - Минск: РИУУ, 1990. - 74 с.

Арташкина Т.А. Индивидуальная картина мира как компонент повседневного сознания // Problems of education in the 21 century. - 2008. - № 4. - С. 46-55.

Д.В., Воровщиков С.Г. Картинирование мира: игра и «цифра» / Д.В. Татьянченко, С.Г. Воровщиков // Электронный научно-публицистический журнал "Homo Cyberus". - 2018. - №2(5). [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://journal.homocyberus.ru/kartinirovanie\_mira\_igra\_i\_tsifra, свободный.

Игровое картинирование мира: от методологии к методике формирования голокартины мира. //Л.А. Емельянова, Л.А. Глазырина, Д.В. Татьянченко - Актуальные проблемы управления качеством образования. № 1. 2023.