

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

*Киреева Светлана Викторовна,  
учитель английского языка  
МАОУ «ООШ№1»  
Чусовского муниципального округа*

Стандарты ФГОС третьего поколения не только конкретизируют требования к предметам всей школьной программы, но и делают упор на применение учащимися полученных знаний на практике. Именно поэтому в новой системе особая роль отводится функциональной грамотности, т.е. способности человека вступать в отношения с окружающим миром, быстро адаптироваться и функционировать в нем.

Изменения, происходящие в системе образования, приводят к переосмыслению методов и технологий обучения иностранному языку. В новых реалиях в процессе обучения английскому языку не ставятся единых комплексных, сложных задач по изучению теоретических основ языка, глубинных основ грамматики.

Главный акцент смещается в сторону:

- развития коммуникации, умения учащихся установить контакт для общения с другими людьми,
- овладения языком, умением анализировать свои действия и слова,
- развития кругозора для умения заинтересовать собеседника или слушателя,
- развития логики для грамотного и последовательного изложения мысли.

Актуальность данной проблемы вызвана ориентацией современного образования на вхождение в мировое образовательное пространство, поэтому перед учителем остро стоят задачи развития функциональной грамотности.

Игра- простой и наиболее понятный для человек способ познания окружающего мира.Игра позволяет учитывать возрастные особенности и интересы обучающихся; является эффективным средством создания мотива к иноязычному общению; содействует реализации практико-ориентированного подхода в обучении английскому языку как иностранному, моделируя ситуации реальной коммуникации.

Выделяют следующие направления формирования функциональной грамотности:

- математическая грамотность;
- читательская грамотность;
- естественнонаучная грамотность;
- финансовая грамотность;
- глобальные компетенции;
- креативное мышление.

Рассмотрим, как можно формировать некоторые направления функциональной грамотности на уроках английского языка с использованием игровых технологий.

### **Формирование и развитие математической грамотности:**

Задача игры на этом этапе — произвести вычисления на иностранном языке, характерные для обычной проверки математической подготовки учащихся.

Примером такой игры может стать «**Сломанный телефон**».

Класс делится на 2 команды. Ребята встают в две колонны. На столах карточки с примерами. Первый ученик смотрит на пример и по цепочке шепотом говорит его по-английски своему партнеру по команде, стоящему за его спиной. Тот говорит пример следующему ученику и так по цепочке, пока дело не дойдет до последнего ученика в команде. Он должен решить пример и записать ответ на листочке.

Затем тот ученик бежит вперед колонны и смотрит на второй пример, называет его шепотом своему однокласснику, а дальше по известной вам схеме.

Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием, и чьи ответы будут совпадать с примерами. Давайте попробуем с вами сыграть в данную игру.

### **Игра на формирование финансовой грамотности «Shopping»**

В учебнике «Spotlight 5» есть тема «Going Shopping» один из разделов которой посвящена английским деньгам и покупкам. Давайте сейчас представим себя покупателями в английском магазине.

Сначала, давайте изучим, что представляют из себя английские деньги (стр 113 в учебнике)

Упр 2, стр 113 – что из предложенных предметов можно купить на ту сумму денег, которая представлена в упр 1.

Ответ:

- E — 1 penny (1 пенни)
- B — 2 pence (2 пенса)
- F — 5 pence (5 пенсов)
- D — 10 pence (10 пенсов)
- C — 20 pence (20 пенсов)
- A — 50 pence (50 пенсов)
- G — 1 round (1 фунт)

Всего на картинке 1 фунт 88 пенсов.

The coins total 1 pound and 88 pence. — Всего 1 фунт 88 пенсов.

I can buy all the items except the box of chocolates. — Я могу купить все предметы, кроме коробки шоколадных конфет.

Игра «**In the Shop**» на основе упр 5, стр 113

**Читательская грамотность** — это базовое направление функциональной грамотности. Какое бы задание не получил учащийся, первое что ему нужно сделать это прочитать задание.

Выделяют три группы читательских умений:

- Ориентация в содержании текста (умение определять главную тему, общую цель или назначение текста; объяснять порядок частей, содержащихся в тексте; находить в тексте требуемую информацию и т.п.).
- Преобразование и интерпретация текста (умение интерпретировать текст, включающий в свой состав формулы, графики, диаграммы, таблицы;

сравнивать и противопоставлять заключённую в тексте информацию разного характера).

- Оценка информации (откликаться на содержание текста; оценивать утверждения, сделанные в тексте, исходя из своих представлений о мире; находить доводы в защиту своей точки зрения и т.п.).

Базовыми заданиями на развитие читательской грамотности являются:

- Подберите заголовки к каждой части текста;
- Прочитайте текст и определите, верные или нет предложения;
- Поставьте предложения в правильном порядке в соответствии с текстом;
- Найдите в тексте следующие слова, запишите их.

Что касается игрового момента, то здесь прекрасно подойдут такие игры как **Bingo** (где учащиеся, прочитав определения/посмотрев на картинки, должны быстро записать в карточку необходимые слова, после чего выкрикнуть «Bingo»-сигнал, что они полностью выполнили задание).

**Bingo** по материалам текста «Vanished» Spotlight 7 стр 20

Собрать карточки на выделенные слова и их определения

И давайте сыграем еще в одну игру на формирование читательской грамотности по материалам Spotlight 5

Игра называется **Name** (назови)

Look at the notes and name:

6 school subjects

5 days of the week

2 teachers' names

7 school things

A phone number

The name of the school

Под **естественнонаучной грамотностью** понимают «способность человека занимать активную гражданскую позицию по вопросам, связанным с развитием естественных наук и применением их достижений, его готовность интересоваться естественнонаучными идеями.

Человек, обладающий естественнонаучной грамотностью, должен проявлять следующие компетенции:

- научно объяснять явления;
- понимать особенности естественнонаучного исследования;
- научно интерпретировать данные и использовать доказательства для получения выводов.

Тематические области, в контексте которых реализуется естественнонаучная грамотность:

здоровье, природные ресурсы; окружающая среда; опасности и риски; наука и технологии.

Говоря об опасностях и рисках можно провести игру **Be safe on the road**

1 ученик выходит к доске. Он инспектор ДПС (I'm a traffic warden). Остальные по очереди говорят ему какими участниками дорожного движения они являются (например: I'm a pedestrian, I'm riding a bike). Инспектор дает им рекомендации, как правильно вести себя на дороге.

**Глобальные компетенции** в исследовании PISA понимаются как «способность критически рассматривать с различных точек зрения проблемы

глобального характера и межкультурного взаимодействия; осознавать, как культурные, религиозные, политические, расовые и иные различия могут оказывать влияние на восприятие, суждения и взгляды людей; вступать в открытое, уважительное и эффективное взаимодействие с другими людьми на основе разделяемого всеми уважения к человеческому достоинству». Одну из глобальных проблем — проблему экологии- начинают обсуждать на уроках английского языка в 7 классе. Задание на формирование функциональной грамотности можно сформулировать следующим образом: You are going to take part in the conference «GreenHome». Say what problems about ecology we have and how we can solve them.

В этом случае возможно использовать игру «**Крестики-нолики**».

Класс делится на 2 команды. На доске полотно из 9 ячеек. Один из учеников команды называет слово — проблему, а другие предложение-решение, а затем ставит в нужную ячейку знак своей команды. А дальше всё просто как в игре крестики-нолики. Побеждает команда, которая быстрее заполнит строчку.

Или «**Крокодил**».

При изучении темы «Schoolthings» в третьем классе предлагается данная игра, в которой один показывает, что из школьных принадлежностей у него есть, а другие ученики должны отгадать, что он загадал. Подобную игру так же провожу при изучении темы «Schoolsubjects».

Данная игра развивает и еще один аспект функциональной грамотности — **креативное мышление**, так как при разыгрывании жизненной ситуации, важно проявлять «креативность», «творческий подход».

Таким образом, использование игровой технологии способствует формированию всех направлений функциональной грамотности, делая процесс обучения увлекательным и живым.