

«Формирование функциональной грамотности на уроках английского языка через использование игровой технологии»

«Функционально грамотный человек - это человек, который способен использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений»

(А.А. Леонтьев)



Подготовила:
учитель английского языка
МКОУ СОШ №3 п.Михайловка
Романова Татьяна Владимировна

Выделяют следующие направления формирования функциональной грамотности:

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

Цель функциональной грамотности на уроках английского языка -это умение применить полученные знания иностранного языка на практике, т.е. уметь свободно общаться: говорить, читать и писать на иностранном языке.

Игра для учащихся - это, прежде всего, увлекательное занятие.

Использование игровых технологий и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Проанализировав задания из учебников «Радужный Английский», в и «Английский в фокусе» (Spotlight) я нашла примеры, как можно сформировать все направления функциональной грамотности на уроках английского языка с использованием игровых технологий.

Математическая грамотность

Игра «Цифры»

Цель: повторение количественных числительных.

Игра: «Сломанный телефон».

Читательская грамотность

- **Игра «Перепутанные буквы»** учитель раздает буквы алфавита. Ученики должны расположить в алфавитном порядке, как можно быстрее .
- **Игра «Шифровка»** Учащиеся должны из двух слов составить новое слово .
- Диктант-фантазия.
- - Прочитать заглавие и сказать, о чём (ком) будет идти речь в данном тексте.
- - Прочитать текст, разделить его на смысловые части, подобрать названия к каждой из них.

Финансовая грамотность

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету, возможность проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений. Цель любого квеста – это выполнить последовательность заданий и , следуя правилам, достичь цели.

Естественнонаучная грамотность

Read the extract from the article in youth magazine and give your opinion. Is keeping animals in the zoo a good idea?

" ... Zoos help scientists and common people to learn more about animals. They show us how rich the animal world is.

But in zoos they keep animals in cages, and it is very unkind..."

Фонетические игры

Скороговорки.

В качестве фонетических игр можно использовать скороговорки, проводя соревнование, кто лучше и быстрее произнесет скороговорку.

1. Pat's black cat is in Pat's black hat.
2. If you, Andy, have two candies give one candy to Sandy, Andy.
3. A cup of nice coffee is in nice coffee-cup.

Орфографические игры.

- **Вставь букву.** Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.
- **Ход игры:** образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.
- **Например:** с...t, a...d, a...m, p...n, r...d, s...t, r...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, d...b.

Игра «Letter»

- Интересное задание, направленное на тренировку внимания и зрительной памяти ребенка, может быть использовано при изучении новой лексики, отработки ее употребления или контроля усвоения. Предлагаю детям вставить в слова пропущенные гласные буквы.
- «Почтальон нес письмо и попал под дождь. Некоторые буквы размылись. Помоги почтальону восстановить письмо». Например, при изучении темы «Покупки в магазине. Одежда» Письмо может быть следующего содержания:
- “Dear friend!
Yesterday I went to the shop. I bought blue T R S R S,
a beautiful D R S S, a nice H T, and a new J C K T.”

- В словах пропали все гласные буквы, помоги их найти.
- Напиши слова, которые получились и переведи их.
- Lttr ; pstcrd ; stmp; nvlp pstr; lttrbx; pstffc.

1.....

2.....

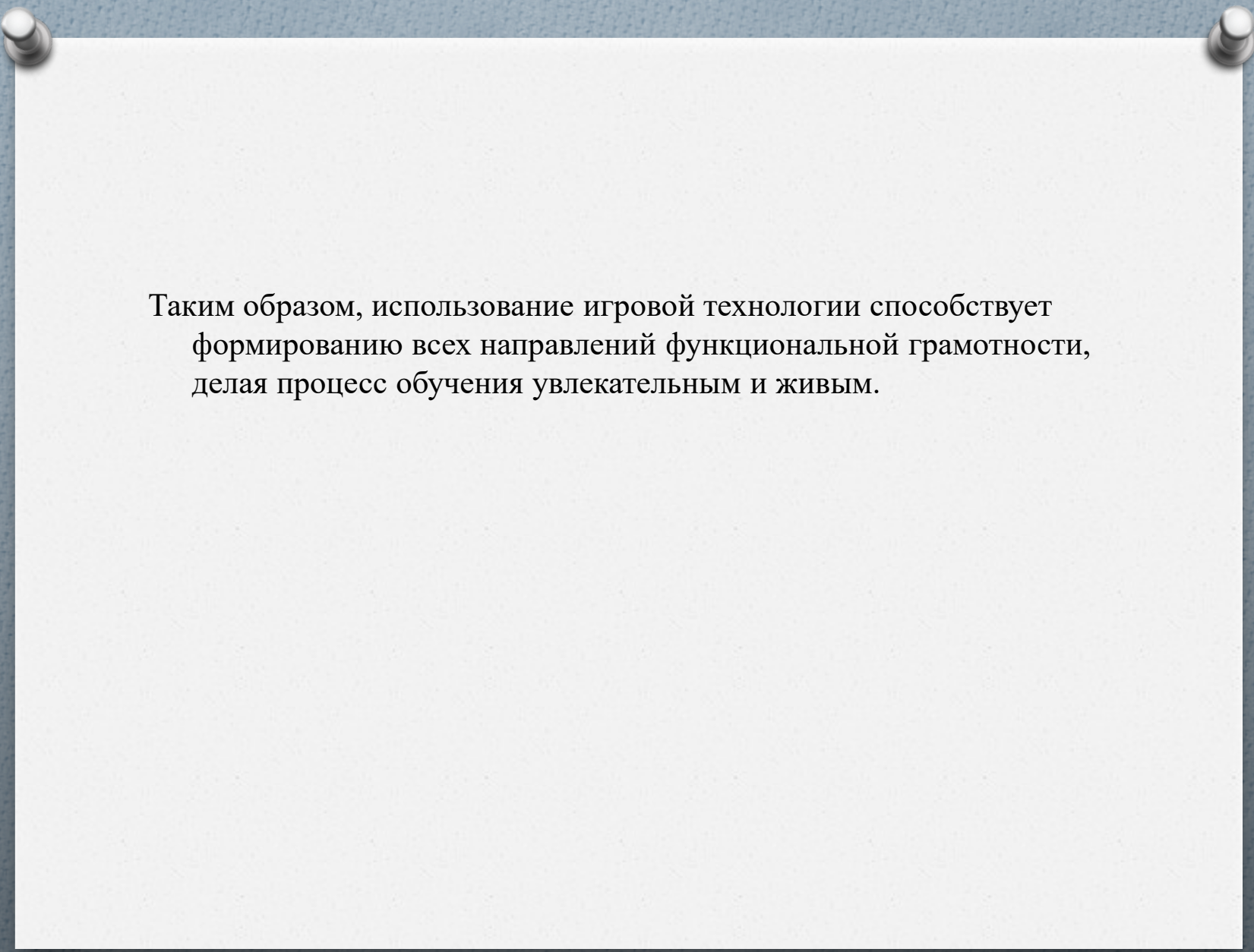
3.....

4.....

5.....

6.....

7.....



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



Спасибо за внимание!