

**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Мосты  
муниципального района Пестравский Самарской области**

**Мастер-класс  
«Игровые технологии как средство  
развития функциональной  
грамотности в начальной школе»**

**Любаева Ирина Викторовна,  
учитель начальных классов  
высшей квалификационной категории**



**«Каков ребёнок в  
игре, таков во  
многом он будет в  
работе, когда  
вырастет...»**

*А.С. Макаренко.*

# ИГРА

И – интересно

Г – грандиозно

Р – результативно

А - актуально

*Педагогические игровые технологии* - достаточно обширная группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр.

*Основное отличие* педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной *целью обучения* и соответствующим ей *педагогическим результатом.*

# Основные формы, способствующие развитию функциональной грамотности в начальной школе

Работа в  
группах, парах

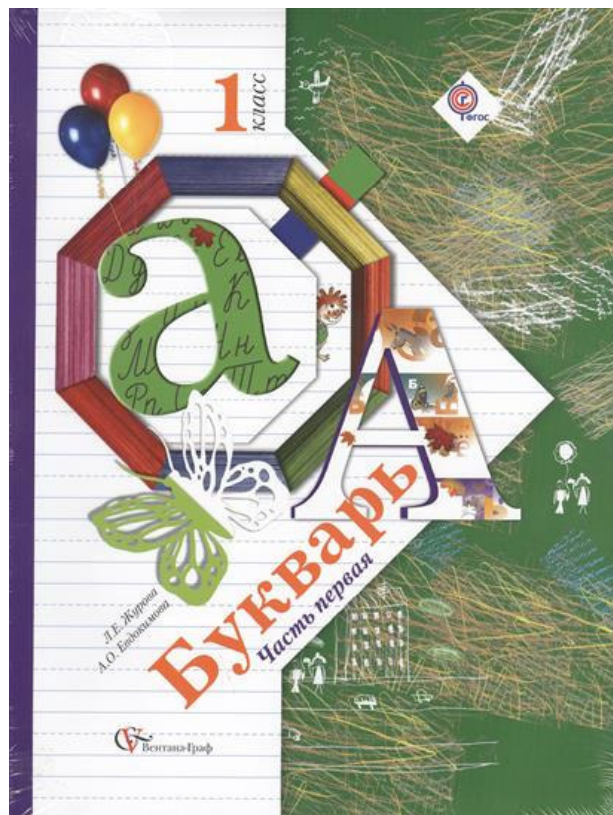
Деловые,  
ролевые игры

Функциональная  
грамотность

```
graph TD; A[Работа в группах, парах] --> C(Функциональная грамотность); B[Деловые, ролевые игры] --> C;
```

# Урок обучение грамоте (чтение) 1 класс

УМК «Начальная школа XXI века»



## Отгадайте загадку

**Рыжая плутовка обманывает ловко.  
Её боится мышка и зайка-шалунишка.  
Хоть сама в лесу живёт,  
Из деревни кур крадёт.**

# Из каких сказок эти лисы?



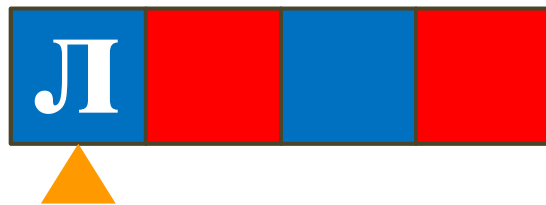




Маленькое дело лучше большого безделья.

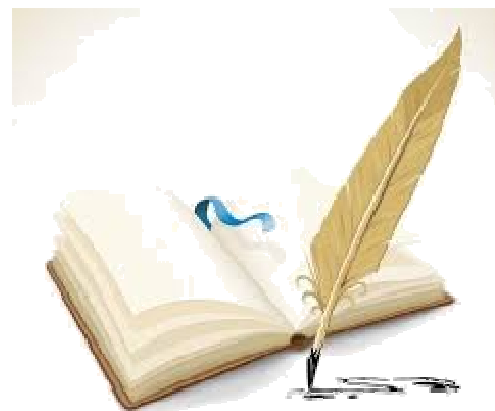
# Игры со словами

- ЛУК → • ЛЮК
- ПОЛКА → • ПОЛЬКА
- МЕЛ → • МЕЛЬ
- ГАЛКА → • ГАЛЬКА
- ЕЛ → • ЕЛЬ



ТЕМА УРОКА:

«Буква Л»



# Буква Л



Алфавит продолжит наш  
Буква Л - лесной шалаш.



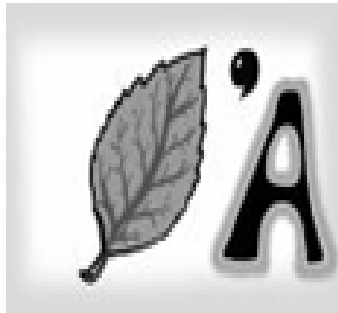
# Прочитайте слоги:

ла - ло - лу - лы - лэ

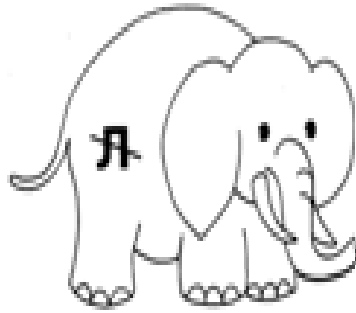
ля - лё - лю - ли - ле



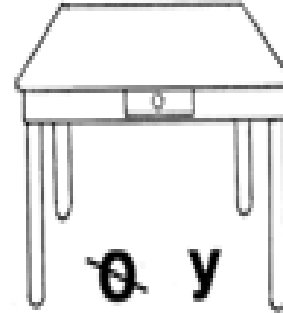
# Решите ребусы



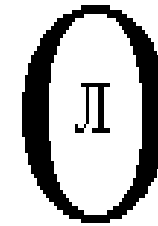
лиса



сон



стул



вол



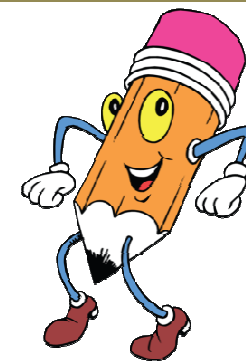
волк



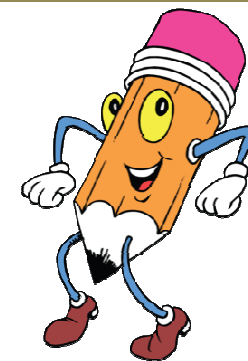


## 2. «Напиши»

Впиши букву Л в «окошки» и прочитай получившиеся слова

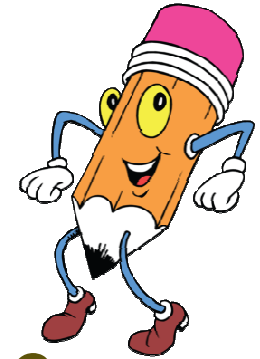


А  ёна,  ёня  ена,  
 имон, на  им,  иния,  ён



Алёна, Лёня, Лена,  
лимон, налим, линия, лён

# «Сообрази» и «Запиши»



л – 4, 5, 7      ё – 3      р – 2  
я – 9              и – 6, 8      о – 1

1   2   3   4

о	р	ё	л
---	---	---	---

5   6   7   8   9

л	и	л	и	я
---	---	---	---	---

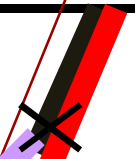
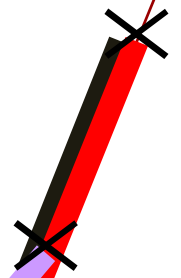
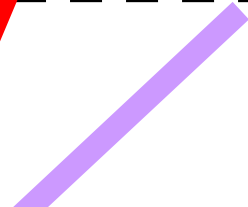
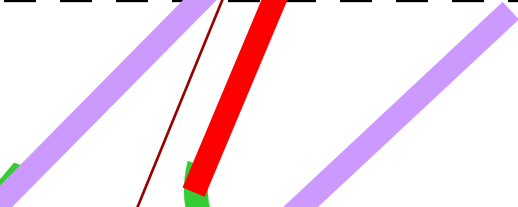
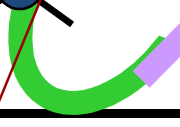
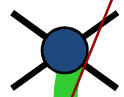
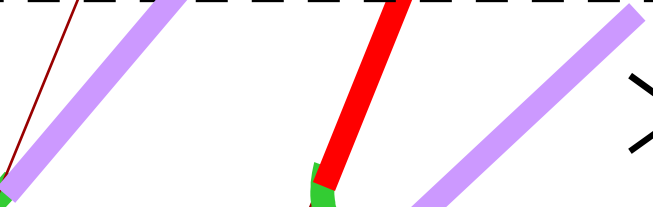
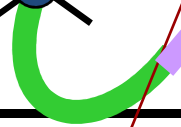
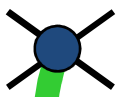


<b>М</b>	<b>а</b>	<b>М</b>	<b>а</b>
<b>р</b>	<b>а</b>	<b>М</b>	<b>а</b>
<b>р</b>	<b>а</b>	<b>Н</b>	<b>а</b>
<b>р</b>	<b>а</b>	<b>Н</b>	<b>О</b>



# Письмо букв Л л

*A A*



## Вывод:

Игровая технология является средством развития функциональной грамотности, так как она:

- способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке;
- активизирует деятельность учащихся;
- повышает эффективность учебного процесса;
- усиливает мотивацию и помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету.



Спасибо за внимание

Творческих Вам успехов!

