

Разработка учебного занятия по теме № 1 дополнительной общеразвивающей программы  
«ПРАКТИКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ

В КЕЙСАХ ДЛЯ КВЕСТА» для обучающихся 15-17 лет  
Общие сведения о разработке

Образовательная организация, Муниципальный район	БОУ ДО г.ОМСКА «ЦРТДиЮ «АМУРСКИЙ»,г.Омск
Ф.И.О., должность	Григорьева Истина Сергеевна, Педагог дополнительного образования
Контактная информация	тел.89081027084
Тема методической разработки	Учебное занятие «Вводное» в дополнительной общеразвивающей программе сезонной школы «ПРАКТИКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В КЕЙСАХ ДЛЯ КВЕСТА»
Форма Проведения мероприятия	Игровой практикум
Место проведения	БОУ ДО г.ОМСКА «ЦРТДиЮ «АМУРСКИЙ»,г.Омск
Целевая группа	Обучающиеся 15-17 лет в программах коллектива «Вожатый лидер»
Цель	Формирование навыков функциональной грамотности посредством выполнения игровых упражнений.
Задачи	-формировать представления о технологии кейса, и умении решать жизненные проблемы с помощью данной технологии; -закрепить устойчивый интерес к развитию навыков функциональной грамотности; - развивать у обучающихся коммуникативные навыки и информационную грамотность в командной деятельности по решению игровых ситуаций; - содействовать развитию творческой активности и социальной адекватности поведения старшеклассников в приобретении опыта решения жизненных задач.
Планируемые результаты	<i>Профильные:</i> - умеют решать задания разного характера, используя читательские навыки, естественно-научные и финансовые познания; <i>В метапредметной области:</i> - владеет коммуникативными навыками в поиске решения задач из различных областей знаний; - демонстрируют коммуникативные, оценочные, цифровые, рефлексивные навыки для достижения интересного формата образовательной игры и расширения опыта решения жизненно – ориентированных ситуаций; <i>В личностном развитии:</i> - проявляет командные формы поведения и творческую активность в решении игровых заданий с учетом социально-адекватных норм

	<p>и правил поведения.</p> <p>- умеют, с интересом к мыследеятельности и пониманием важности, развивать образовательные способности для жизненной успешности, вариативно решать образовательные задачи и участвовать в играх.</p>
<p>Регламент работы и формы организации деятельности обучающихся</p>	<p>Длительность игрового занятия 45 минут</p> <p>Форма организации деятельности обучающихся – игровой практикум</p>
<p>Ресурсы для проведения учебного занятия</p>	<p>Задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Беседа с показом презентации</li> <li>2. Игра «Идеальная команда»</li> <li>3. Игра «Назови слово нужным звуком»</li> <li>4. «Назови слово нужным звуком»</li> <li>5. «Что с этим предметом будет в будущем»</li> <li>6. Игра «Говоря-говори»</li> <li>7. «Ищу единомышленников в команде»</li> <li>8. «Интервью»</li> <li>9. Игра «Синквейн»</li> </ol>
<p>Учебно-дидактические материалы для организации учебной деятельности обучающихся</p>	<p>Прил.1. Презентация. Ноутбук. Мультмедиа. Бумага. Ручки.</p>

## Сценарный план методической разработки игрового практикума «Вводное занятие»

**Мотивационно - целевой этап** (продолжительность 5 минут)

### Педагог:

- Здравствуйте ребята. Мы ежедневно сталкиваемся в своей жизни с рядом задач, которые предполагают принятие знакомых и новых решений. Верно? Замечали ли вы, что порой вашим родителям или сверстникам нелегко найти то или иное решение, или они вообще не способны решать проблемы? - Почему так происходит – ваше мнение?

*(ответы детей)*

- А легко ли вам самим выходить из разных ситуаций?

*(ответы детей)*

*(слайд 1)*

- Так вот, этому возможно научиться, можно учиться способам нахождения решений, проблем. Один из них мы с вами знаем – это проекты, мы ими занимаемся. Есть еще и специальные «портфели – кейсы», которые нас учат алгоритмам поиска решений поставленных искусственно или жизнью задач. Кейс, кроме ситуации и задачи, предлагает участникам подсказки в виде текстов, фильмов, иллюстраций, схем, которые нужно уметь видеть и искать, когда вы в жизни или на занятии выполняете задачу или выпутываетесь из проблемы, вам знакома фраза: не решаемых задач нет!

*(слайд 2)*

- Действительно, повсюду есть информация, у нас есть умения, знания, способности, команда, которая поможет - это все залог вашей жизненной успешности!

- Теперь скажите, в каких областях вашей жизни могут встречаться важные для вас задачи?

*(слайд 3)*

*(ответы детей: досуг, финансы, отношения с людьми,  
выбор профессии, учеба)*

- Разберем как пример досуг! Есть форма досуга, многим из вас известная это квест! Там как раз можно встретить массу квестов! Многие из вас были уже их участниками в ЦТ на досуговых площадках, на выездной спринт-сессии. И кто то даже участвовал в подготовке этих квестов. Нам с вами это еще предстоит.

**Этап организации деятельности** (продолжительность 30 минут)

- Итак, первое, что мне хотелось бы с вами обсудить – это возможность быть членом сплоченной и продуктивной команды единомышленников, которая

всегда объединением своих усилий поможет решить жизненную проблему или образовательную задачу!

### Игра «Идеальная команда»

- Какие люди могут вам помочь решить любую задачу. Могу предположить, что участники команды должны обладать разным опытом, способностями, качествами и т.д. разделять с вами взгляды на ту или иную проблему, задачу. Выберите по 2 из предложенных таблички – на которых написаны качества, способности, умения, интересы которыми вы обладаете, которые помогут вам решить любую проблему.

*(например: вдумчиво читаю, разбираюсь в финансовых операциях, интересно фантазирую, знаю природные процессы, знаю все про Омск, по востребованные профессии, не конфликтен, умею разговорить и договариваюсь)*

#### Варианты карточек

вдумчиво читаю
разбираюсь в финансовых операциях
интересно фантазирую
хорошие экологические знания
знаю все про Омск
знаю про востребованные профессии
не конфликтен
умею разговорить и договариваюсь)
разбираюсь в юридических вопросах
хороший оратор

*Ребята выбирают две карточки, которые, как они считают, больше всего им подходят.*

- А теперь я предлагаю вам представить всем те карточки, которые вы выбрали, и которые, как вы считаете, больше всего вам соответствуют. Все ребята увидят те качества, которыми вы обладаете, и которые помогут команде в решении проблемы из этой области знаний.

*Дети представляют карточки, которые они выбрали.  
И поясняют свой выбор. /Презентация решений и обсуждение/*

- Команда у нас прекрасная! Отлично, а теперь проверим, как вы умеете работать в команде, насколько вы мобильны в той или иной ситуации. Переходим к играм. Для начала разомнёмся, так сказать настроимся на творческую, познавательную волну.

### **Игра «Назови слово нужным звуком»**

*Дети подируют звук, который у них ассоциируется с каким либо словом*

1. Кошка, 2. Скотч, 3. Учебник на парту, 4. Лайк, 5. Весенняя капель, 6. Печатать на клавиатуре, 7. Звук пишущего маркера, 8. Звук дезоринта.

- Молодцы, а теперь заглянем с вами немного в будущее. Необходимо назвать кто-кем будет в будущем:

### **Игра «Что с этим предметом будет в будущем»**

- ✓ Яйцо – цыплёнок, яичница, черепаха, змея, птух.....
- ✓ Бумага – открыткой, книгой, письмом, поделкой.....;
- ✓ Семечко – цветок, козинак, дерево...
- ✓ Тесто – булочка, подделка, печенье....
- ✓ Снег – водой, горкой, снеговиком, дождь.....;
- ✓ Человек – другом, единомышленником, профессионалом ....
- ✓

*Детям необходимо подобрать как можно больше различных вариантов.*

### **Игра «Говоря-говори»**

- Прошу вас поделиться на пары. В своей паре вам необходимо ответить на ряд вопросов одновременно за 40 секунд, т.е. задача не только самому рассказать о себе, но и услышать и запомнить информацию от собеседника.

Вопросы будете задавать следующие:

1. По какому предмету у меня лучшие умения и знания?
2. Какую профессию в будущем я хочу освоить
3. В каких качествах моя слабость и сила
4. Комфортно ли я себя чувствую в незнакомой команде
5. Участвовал ли ты в образовательных квестах.

*Дети в паре одновременно говорят о себе информацию аппоненту по указанным вопросам. Сложность в том, что необходимо не только говорить о себе, но слушать и запоминать информацию своего напарника.*

### **Игра «Ищу единомышленников в команде»**

*Игрокам необходимо за 10 секунд вспомнить полученную информацию в ходе предыдущей игры «Говоря-говори», которую они услышали от своего аппонента и ответить на вопросы педагога.*

Вопросы от педагога:

1. школьные успехи у твоего товарища как у тебя?



	портфели для квеста?								
5	Как вы думаете, нужно ли в течение жизни наращивать свои способности по решению нестандартных задач?								

*Педагог совместно с детьми выясняют, какие пробелы есть в команде.*

- Итак, мы с вами говорили по то, что можно в кейсах и квестах научиться решать нестандартные задачи, что нужно свой образовательный опыт наращивать, чтобы быть полноценным участником команды в решении проблем, про то, что вы обладаете многими умениями и качествами, которые ценны в жизни, по то, что нам предстоит стать участниками проектирования кейсов и квестов, чтобы помочь сверстниками и себе, младшим, стать функционально грамотными! То есть уметь решать разные задачи и ситуации!

### **Рефлексивно-оценочный этап** (продолжительность 10 минут)

Теперь попрошу ваши впечатления от занятия изложить в синквейне.  
Я предлагаю вам заполнить синквейн на слова: квест, кейс, задача.

### **Задание «Синквейн»**

Вспомним правила написания синквейна:

первая строка - одно слово, существительное, отражающее тему синквейна;

вторая строка - два слова, прилагательные, описывающие основную мысль;

третья строка - три слова, глаголы, описывающие действия в рамках темы;

четвёртая строка - фраза из нескольких (обычно четырёх) слов,

показывающая отношение к теме; таким предложением может быть крылатое выражение, цитата, пословица или составленная самим учащимся фраза в контексте с темой.

пятая строка - слово-резюме или словосочетание, связанное с первым, отражающее сущность темы, которое дает новую интерпретацию темы, выражает личное отношение пишущего к теме.

*Дети составляют синквейны на заданную тему и зачитывают их.*

-На следующей встрече нас ждет квест с кейсами, чтобы не только интересно поиграть, но и разобраться с таким типом заданий!





# КЕЙС

– это «портфель»

описание  
реальных  
ситуаций

задания  
кейса


алгоритм  
действий

подсказки






# Квест



Это комплекс коротких игр, связанных между собой сюжетом, интригой, стремлением игроков к получению конкретного результата, продукта. Это называется кульминация.



Квест идёт по заранее подготовленному сценарию и маршруту, его определяют результаты выполнения каждого последующего задания.

## **Игра «Интервью»**

- Наша группа – это команда для решения кейса, почему?
- Свои знания и умения ты можешь использовать в командной работе?
- Понял ли ты сейчас, что невнимательно читаешь, мало знаешь про окружающий мир, не готов договариваться и тебе нужны дополнительные усилия
- Готов ли ты проектировать портфели для квеста?
- Как вы думаете, нужно ли в течение жизни наращивать свои способности по решению нестандартных задач?

- *В кейсах и квестах* можно научиться решать нестандартные задачи;
- нужно свой образовательный опыт наращивать, чтобы быть полноценным участником команды в решении проблем;
- Вы обладаете многими умениями и качествами, которые ценны в жизни;
- нам предстоит стать участниками проектирования *кейсов и квестов*, чтобы помочь сверстникам и себе, младшим, стать **функционально грамотными!**
- То есть уметь решать разные задачи и ситуации!

## **Задание «Синквейн»**

- Первая строка - одно слово, существительное, отражающее тему;
- вторая строка - два слова, прилагательные, описывающие основную мысль;
- третья строка - глагол, описывающий действия в рамках темы;
- четвёртая строка - фраза из нескольких (обычно четырёх) слов, показывающая отношение к теме;
- пятая строка - слово-резюме или словосочетание, связанное с первым, отражающее сущность темы.