Селина Наталья Евгеньевна

МАОУ СОШ №30

г. Екатеринбург

**Формирование читательской, естественно-научной грамотности, креативного мышления с помощью игровых методов обучения на уроках литературы в среднем и старшем звене.**

Формирование читательской, естественно-научной грамотности и креативного мышления на уроках литературы в среднем и старшем звене требует применения разнообразных методов и приемов.

Один из эффективных методов - игровые технологии. Игровой процесс может создать дополнительную мотивацию для учащихся, привлечь их к учебному материалу, помочь им более полно осознать тему, и, что особенно важно, дать возможность самостоятельно творчески применять знания и навыки, полученные на уроке.

Среди методов, используемых на уроках литературы с акцентом на формирование грамотностей и креативного мышления, можно выделить:

1. Метод ролевой игры. Учащиеся в роли героев произведения: общаются друг с другом в характерных для персонажей выражениях. Это помогает лучше понять текст, развить навыки выразительного чтения и дайлоговой речи.

2. Метод театрализации. Ученики играют сцены из произведения или создают свои собственные, используя знания о героях и сюжете. Это развивает творческое мышление, умения работать в команде, а также помогает лучше понять и запомнить текст.

3. Метод игры в слова. Ученики составляют карту слов, связанных с произведением, или играют в "словесный штурм". Это помогает лучше понимать текст, формирует словарный запас, снимает барьеры, которые часто возникают у учащихся при чтении текста, где присутствуют устаревшие слова.

4. Метод игры в группах. Ученики разбиваются на небольшие группы и решают задачи, связанные с текстом или его автором. Это помогает развивать навыки работы в команде, умение представлять результаты своей работы перед другими учениками, а также анализировать текст.

В ходе игрового процесса можно наблюдать положительную динамику: учащиеся активно участвуют в общении, проявляют креативность, выстраивают логически правильный ход мыслей. Результатом становится формирование умений и навыков читательской грамотности, естественно-научной грамотности, креативного мышления, которые могут быть применены в дальнейшей жизни - .

Стоит отметить, что, несмотря на все свои плюсы, использование игровых методов обучения в школе должно быть грамотно сбалансировано. Следует помнить, что злоупотребление игрой может привести к снижению академической авторитетности, потере интереса к учебе в целом. Поэтому необходимо умело, аккуратно связать игру и обучение.

Необходимо сказать, что формирование читательской грамотности является одним из приоритетных в образовании детей. Игровые методы обучения могут стать эффективным инструментом в достижении этой цели на уроках литературы.

Акцентируем внимание на первом шаге на пути формирования читательской грамотности - это ознакомление с литературным произведением. Причем здесь игровые методы? Очень просто. Игры, шутки, конкурсы могут помочь привлечь внимание учеников, вызвать интерес к исследуемому материалу. Хорошим способом может стать подготовка викторин, кроссвордов, игр-диалогов, где дети должны ответить на вопросы, связанные с текстом. Такие игры помогают закреплять основные сюжетные и персонажные линии, осуществлять перенос значения слова из контекста, учиться передавать основные мысли автора на понятном языке.

Очень хорошо себя зарекомендовали в моей практике приемы ролевых игр. Благодаря им можно увидеть отношения между людьми (героями), понять их мотивы и цели. Дети могут самостоятельно «оживить» персонажей произведения и поработать по тексту, выражая свои мысли и ощущения в диалоге.

Не менее эффективным считаю использование зарисовок, изображений, картинок, рисунков, которые помогут визуализировать содержание произведения. Работа с ними поможет проанализировать построение сюжета, основные образы и сформировать читательский вкус.

Мы можем уверенно сказать, что игры – это забавный и интересный способ учиться, который позволяет максимально вовлечь детей в учебный процесс, повысить их интерес к изучаемому материалу и, наконец, стимулировать формирование читательской грамотности в среднем и старшем звене.

Актуальная и интересная тема, которая волнует многих – это развитие креативного мышления через игровые технологии на уроках литературы в среднем и старшем звене, ведь игры могут стать мощным инструментом в руках преподавателей, чтобы поддерживать интерес школьников к уроку литературы и развивать у них креативное мышление.

Одним из способов реализации данной идеи можно выбрать создание учебной игры, которая будет ориентирована на развитие творческих способностей учащихся.

Предлагаем разработку (структуру) урока на тему "Символизм в литературе", где можно использовать различные игровые технологии.

Цели урока:

- познакомить учащихся с понятием "символизм", его значение в литературе;

- учить применять принципы сопоставления и аналогии в интерпретации литературных текстов;

- привить умения креативно мыслить, исследовать иносказательность языка и создавать свои собственные тексты, развивать творческие способности учащихся;

Ход урока:

1. Организационный момент (3 минуты).

Приветствие, объявление темы и целей, проверка готовности к уроку.

2. Введение (5 минут).

Учитель дает информацию об истории символизма в литературе ( в широком смысле) и его роли в развитии мировой культуры. Для наглядности, на доске можно нарисовать "дерево символизма", на котором показываются взаимосвязи между произведениями различных авторов.

3. Работа с текстом (15 минут).

На уроке предлагается рассмотреть стихотворения В.Брюсова, Ф. Сологуба ( на партах лежат распечатанные стихи поэтов-символистов) Учитель дает задание ученикам: сделать оригинальный рисунок на тему стихотворения и подобрать к нему символическое название. Далее, ученики должны рассмотреть произведение и интерпретировать его, используя принципы сопоставления и аналогии. После этого, они делятся своими находками с классом, используя полученные знания для создания собственных стихотворных текстов по выбору.

4. Групповое творчество (10 минут).

Учитель делит класс на группы и распределяет роли. Далее, группам предлагается создать мини-постановки на основе интерпретации стихотворения выбранного стихотворения. Во время постановки ученики используют предложенный (заранее приготовленный) реквизит, возможны гаджеты для музыкального оформления.

5. Рефлексия (5 минут).

Учитель задает вопросы:

- чем отличается символическое мышление от обыденного?

- что нового узнали на уроке о символизме в литературе?

- какая игра на уроке показалась наиболее интересной?

6. Заключительный момент (2 минуты).

Подведение итогов урока, оценка работы учеников.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературы в среднем и старшем звене позволяет развить креативное мышление учеников, способствует формированию иносказательности языка и развитию творческих способностей. Обучение посредством творческой игры помогает учащимся легче воспринимать материал и перенимать навыки интерпретации литературных текстов.

Формирование естественно-научной грамотности является важной задачей, учитывая быстрое развитие науки и технологий в современном мире. Уроки литературы могут стать хорошей площадкой для данного процесса, так как литература содержит множество научных фактов и идей.

Одним из методов формирования естественно-научной грамотности на уроках литературы является использование интерактивных технологий. Так, ученики могут закреплять новые знания через различные игры и задания, связанные с темой урока. Например, учитель может предложить викторину по истории науки, связанной с книгами, или использовать планшеты и компьютеры для проведения интерактивных экскурсий.

Другим методом формирования естественно-научной грамотности является использование кросс-куррикулярных связей между литературой и наукой. Например, учитель может показать, как научное знание отражено в конкретном произведении литературы, или провести занятие, во время которого ученики будут исследовать научный контекст, связанный с темой повести или романа.

Результативность таких методов формирования естественно-научной грамотности на уроках литературы подтверждается научными исследованиями, показывающими, что использование интерактивных технологий и кросс-куррикулярных связей с положительной стороны влияет на успеваемость школьников.

Связь с игровыми технологиями на уроках литературы также может быть полезной для формирования естественно-научной грамотности. Игры, которые помогают ученикам изучать науку и технологии, могут использоваться на уроке литературы. Это может быть игра, состоящая из вопросов на тему науки и технологий, или игра, в которой дети исследуют научный контекст в одном из произведений.

В формате ФГОС уроки литературы должны включать в себя возможности для формирования естественно-научной грамотности. Литературные произведения, которые обсуждаются на занятиях, могут быть использованы для изучения научных фактов, учащиеся могут обратить внимание на научный контекст в произведениях и использовать это знание для решения задач и творческой деятельности.

Таким образом, формирование естественно-научной грамотности на уроках литературы имеет большое значение. Использование интерактивных технологий, кросс-куррикулярных связей и игровых элементов в учебном процессе может сделать изучение науки и технологий более увлекательным и интересным для учеников.

 Одним из примеров может являться урок (структура урока) литературы по теме «Сказы П. Бажова» (природные явления в сказах).

Цель урока: развитие естественно-научной грамотности учащихся через изучение сказов П. Бажова.

Задачи урока:

1. Познакомить учащихся с природными явлениями, описанными в сказках П. Бажова.

2. Развивать умение находить связь между природными явлениями и поведением персонажей.

3. Развивать умение применять полученные знания о природе в повседневной жизни.

Ход урока:

I. Организационный момент (2 минуты).

1. Приветствие учащихся.

II. Актуализация знаний учащихся (5 минут).

1. Беседа о природных явлениях, которые бывают зимой.

2. Уточнение знаний об этих явлениях: Как они происходят? Какие проблемы могут возникнуть из-за них?

III. Основная часть урока (25 минут).

1. Работа с текстом сказа "Серебряное копытце".

- Чтение отрывка из сказа.

- Обсуждение учащимися содержания отрывка: что описывал автор, какие события происходили.

- Выделение в тексте природных явлений: сильный мороз, снегопад, ледяной ветер.

- Работа в группах: составление схемы, на которой будут показаны связи между природными явлениями и поведением героев сказа.

IV. Заключительный этап урока (5 минут).

1. Подведение итогов урока: что нового узнали учащиеся?

2. Беседа о том, как можно применить полученные знания о природе в повседневной жизни.

3. Выставление оценок учащимся.

V. Домашнее задание (3 минут).

1. Какие природные явления встречаются в вашем регионе? Как бы вы рекомендовали вашим одноклассникам их описать.

2. Заполнить таблицу «Природные явления и их влияние на человека», опираясь на верования людей того времени.

Еще один пример структура урока:

Тема урока: "Загадки в мире сказов П.П. Бажова".

Цели урока:

-познакомить учащихся с произведениями П.П. Бажова,

-развивать интерес к чтению и анализу литературных произведений,

-формировать естественно-научную грамотность,

-развивать умения логически мыслить и решать загадки.

Ход урока:

1. Организационный момент (2 минуты).

Приветствие, проверка готовности к уроку, объявление темы и целей.

2. Введение (5 минут).

Учитель в краткой форме рассказывает о П.П. Бажове и его сказах, объясняет связь между фольклором и естественно-научными знаниями.

3. Основная часть. Игры и загадки (25 минут).

Учитель предлагает детям играть в "Что-где-когда". Он задает вопросы о географических объектах, связанных со сказами П. Бажова (например, "Этот горный массив расположен в Уральских горах и служит ЧЕМ? для сказов Бажова"). Кто первый даст правильный ответ, становится ведущим. Также учитель предлагает загадки, связанные с животными из сказов П. Бажова, и объясняет связь с естественно-научными знаниями.

5. Рефлексия (3 минут).

Учитель задает вопросы:

- что нового узнали на уроке?

- какие игры и методы показались вам наиболее интересными и эффективными, и почему?

- затруднялись ли вы в анализе текста?

6. Закрепление материала (3 минуты).

Учитель предлагает домашнее задание – прочитать следующий сказ П.П. Бажова, обращая внимание на географическое расположение деревни, в которой живут главные герои. Принести атласы/карты, где данная местность была бы хорошо видна ( можно воспользоваться ресурсами интернета).

7. Заключительный момент (2 мин.).

Подведение итогов урока, оценка работы учеников.

Таким образом, использование игровых методов на уроке литературы в 5 классе позволяет заинтересовать учеников в изучении произведений П.П. Бажова, а также продемонстрировать связь фольклора с естественно-научными знаниями. Кроме того, ученики будут развивать свои умения решать логические задачи и развивать мышление.

Применение игровых методов на уроке литературы помогает не только эффективно развивать функциональную грамотность учеников, но и сделать урок более интересным и запоминающимся. Игры позволяют не только углубить знания об анализируемом произведении, но и развивать креативное мышление и воображение, читательскую и естественно-научную грамотность, что несомненно приведет к успеху не только в учебе, но и даст возможность ученики встроить приобретенные знания в жизнь.