

Примеры образовательных ситуаций для формирования у детей предпосылок функциональной математической грамотности

Скоролупова Оксана Алексеевна,
ведущий методист компании «Просвещение–СОЮЗ», федеральный эксперт,
член рабочей группы Координационного совета при Правительстве РФ
по проведению в Российской Федерации Десятилетия детства,
автор пособий по развитию детей дошкольного возраста,
почетный работник общего образования РФ



Предпосылки математической функциональной грамотности

«Функциональная грамотность – это способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений»

А.А. Леонтьев

*«Математическая грамотность – это способность человека мыслить математически, формулировать, применять и интерпретировать математику для решения задач в разнообразных **практических контекстах**. Она включает в себя понятия, процедуры и факты, а также инструменты для описания, объяснения и предсказания явлений. Она помогает людям понять роль математики в мире, высказывать хорошо обоснованные суждения и принимать решения, которые должны принимать конструктивные, активные и размышляющие граждане в XXI веке»*

PISA–2021 (Programme for International Student Assessment).
Изучение уровня функциональной грамотности учащихся 15 лет.

www.pisa.oecd.org

Каковы предпосылки математической грамотности в дошкольном возрасте

Предпосылка 1. Способность детей проводить простейшие математические рассуждения

Предпосылка 2. Способность детей применять элементарные математические представления и способы познания математических свойств/ отношений для решения жизненных задач и лично-значимых проблем

Предпосылка 3. Способность детей соотносить и интерпретировать результаты своих действий с математическими знаниями и способами, с помощью которых была решена проблема / задача

Предпосылка 4. Способность детей проявлять инициативу и самостоятельность в поиске способов решения проблемных ситуаций, требующих обращения к математике

Итоги первого года реализации инновационного проекта
«Разработка и реализация вариативных моделей,
обеспечивающих возможности формирования предпосылок
читательской, математической и естественно-научной грамотности
детей 3–7 лет»

Предпосылки естественно-научной грамотности в дошкольном возрасте

Предпосылка 1.

Воспитание ценностного отношения к знаниям, познавательной деятельности

Ценностно-смысловая сфера

- ✓ Ценностное отношение к знаниям, познавательной деятельности
- ✓ Познавательный интерес, желание самостоятельно приобретать знания
- ✓ Опыт осуществления выбора с учетом ценностных ориентаций

Предпосылка 2.

Формирование умений, обеспечивающих освоение и применение знаний

Когнитивная сфера

- ✓ Познавательные умения: определяет противоречия, формулирует задачу исследования, планирует познавательные действия, осуществляет рефлексю
- ✓ Мыслительные операции: сравнение, классификация, систематизация и др.
- ✓ Умение применять способы познания: наблюдения, опыты, работа с текстом, иллюстрациями
- ✓ Способность решать адекватные возрасту интеллектуальные, творческие и личностные задачи, применять накопленный опыт

Предпосылка 3.

Формирование комплекса представлений об окружающем мире

Академическая грамотность

- ✓ Формирование комплекса представлений об окружающем мире
- ✓ Формирование представлений о способах познания
- ✓ Формирование представлений (основанных на личном опыте детей) о роли знаний в жизни человека и общества

Каковы предпосылки читательской грамотности в дошкольном возрасте

Предпосылка 1. Наличие у детей **интереса к чтению, мотивации к обучению чтению, воспитание будущего читателя**

Предпосылка 2. Становление и развитие у детей **смыслового восприятия** фольклора и художественной литературы, процесса **понимания на слух и интерпретации информации** из текстов различных жанров

Предпосылка 3. Проявление детской активности в **применении извлеченной информации** в самостоятельной игровой, творческой, бытовой деятельности

+ Предпосылки обучения грамоте через формирование **звуковой аналитико-синтетической активности**

+ Предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства

Итоги первого года реализации инновационного проекта
«Разработка и реализация вариативных моделей,
обеспечивающих возможности формирования предпосылок
читательской, математической и естественно-научной грамотности
детей 3–7 лет»

Цель нашей встречи

Сформировать кейсы образовательных ситуаций,
которые можно использовать в разных формах
организации образовательного процесса
для развития предпосылок функциональной грамотности

Формы организации образовательного процесса



Пора на тренировку!



Комплексный метод руководства развитием самодеятельных игр

(по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)



Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 1. Планомерное обогащение опыта детей

1.1. Чтение детям художественной литературы:

- А. Ляпидевский «На Север», «Все на лед», «Первая радиограмма», «Лагерь Шмидта», «Спасение», «Возвращение».
- С.Сахарнов «Два радиста», «Как достали якорь», «Самый лучший пароход», «Магеллан»

1.2. Рассматривание различных энциклопедий, посвященных географическим открытиям и космосу.

1.3. Беседы о труде космонавтов, рассматривание иллюстраций, фотографий.

1.4. Беседы о труде моряков, рыбаков, научных исследователей. Рассматривание иллюстраций, фотографий.

1.5. Просмотр мультфильмов в д/с или рекомендации к домашнему просмотру: «Тайна третьей планеты», «Степа – Моряк», «Мореплавание Солнышкина», «Приключения капитана Врунгеля», «Остров сокровищ»

1. 6. Рекомендации родителям.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 2. Передача игровой культуры ребенку (обучающие, досуговые, народные игры)

2.1. Упражнения на развитие творческого мышления и воображения:

- ✓ Дидактическое упражнение «Потому, что ...»: «Наш корабль отправился в плавание потому, что ...», «На корабле объявлена тревога потому, что ...», «Моряки причалили к необитаемому острову потому, что ...», «Корабль сел на мель потому, что ...»
- ✓ Дидактическое упражнение «Составление рассказа»

2.2. Дидактические игры:

- ✓ Солнечная система»
- ✓ «Сказочная карта мира»
- ✓ Настольная игра «Через тернии к звездам»
- ✓ Игра с настольной картой природных зон России на основе книги И. Сомс «Утка Руся летит на юг»

2.3. Сюжетно-дидактические игры, связанные с тематикой путешествий

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 3. Развивающая предметно-пространственная среда

3.1. Атрибуты для игры «Путешествие»:

- ✓ Географическая карта России и географическая карта мира, карта природных зон России, карта звездного неба
- ✓ Приборы: компас; фонарик; бинокль, подзорная труба; фотоаппарат; наушники и рация (макет рации); штурвал, руль (Все это можно замещать разнообразным бросовым материалом: коробки, разнообразные цилиндры и т.д.)
- ✓ Крупные модули для построек
- ✓ План-схема групповой комнаты
- ✓ Элементы костюмов

3.2. Игровое пространство:

- ✓ Игра предполагает использование всего группового пространства. Для активной, увлекательной игры, педагог должен позволить детям несколько больше, чем в других играх. Разумеется, воспитатель должен всегда держать игру под контролем и подстраховывать детей если они, к примеру, будут «преодолевать пещеру», проползая под взрослым стулом. Или ходить «змейкой» между столами, проползти под кроватью, или накрыть стол покрывалом и устроить там палатку

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 4. Активизация проблемного общения с детьми

4.1. Примерный сценарий игры

1 вариант.

После знакомства детей с глобусом и картой, предложить для игры вырезанные из картона силуэты материков. Дети обводят трафареты, рисуют маршруты путешествий, поисков клада, спасения захваченных в плен пиратами, чудовищами людей.

2 вариант.

Воспитатель вместе с детьми строит пароход (машину, самолет, поезд, ракету...), предлагает отправиться в путешествие, в ходе которого с ними происходят разные приключения (в море поднимается буря, корабль терпит крушение, или его захватывают пираты, или на корабль нападает гигантский кальмар...).

В пути в руки путешественников попадает бутылка с письмом (нарисованным письмом, планом-схемой), ориентируясь по которому можно спасти человека, попавшего в беду (найти клад). По пути надо преодолеть преграды (болота, огонь, пропасти и т.д.), выполнить задания (шуточные).

Заканчивается игра спасением человека, нахождением плана.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 4. Активизация проблемного общения с детьми

4.1. Примерный сценарий игры

3 вариант.

После чтения литературы об открытии Колумбом Америки, предложить детям придумать свою страну:
на каком транспорте туда можно добраться;
что в этой стране есть интересного, необычного;
придумать и нарисовать несуществующих животных;
дать придуманной стране название.

4 вариант.

Воспитатель предлагает представить, что дети попали на Луну (или любую другую планету), вспомнить какие на ней условия жизни с и выполнять игровые действия в соответствии с ними:
нет воздуха – надеть скафандры;
на планете невесомость — движения плавные, медленные;
день быстро сменяется ночью — нужно успеть найти безопасный ночлег;
встретили инопланетян — объясняем языком жестов и рисунков.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 4. Активизация проблемного общения с детьми

4.2. Попытка воспитателя выйти из игры и предоставить детям возможность самостоятельно развернуть сюжет

Воспитатель может развернуть игру, взяв на себя роль капитана. Через небольшой отрезок времени капитан «получает травму, заболевает», и совместно с корабельным доктором, приходит к решению высадиться на ближайшем острове для лечения. Командование кораблем передается помощнику. С радистом заключается договор – поддерживать связь. Капитан, находясь на лечении, по мере надобности связывается с командой, спрашивает о делах, дает рекомендации.

4.3. Способы выхода из игры

Воспитатель предлагает продолжить игру-путешествие на прогулке, построив космический корабль (машину, экипаж и т.п.) из песка (снега, картонных коробок) на участке детского сада

Можно предложить детям от игры перейти к занятиям: «Я тоже путешествовала однажды (по стране цифр, по государству звуков, по жарким странам и т.п.) и узнала очень много нового. Я хочу рассказать вам об этом» «А вы знаете, что путешествовать можно не только на машине или на поезде, на корабле или самолете? Можно путешествовать мысленно, с помощью географической карты или глобуса, с помощью цветных карандашей или красок...»

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 4. Активизация проблемного общения с детьми

4.4. Роли

- ✓ путешественники
- ✓ пираты
- ✓ кладоискатели
- ✓ мореплаватели (капитан, штурман, радист, матросы)
- ✓ журналист, фотограф

4.5. Игровые действия

- ✓ постройка транспорта;
- ✓ составление маршрута путешествия;
- ✓ действия в соответствии со взятой на себя ролью: лечение – для корабельного врача; приготовление пищи – для кока; борьба со стихией – для матросов; управление транспортом – для капитана, его ремонт, заправка топливом – для механиков и т.д.;
- ✓ знакомство с образом жизни новой страны;
- ✓ действия, в соответствии с условиями жизни на планете (невесомость, отсутствие воздуха, высокая температура, постоянная ночь, холод, тьма);
- ✓ подбор редких, необычных животных для зоопарка.
- ✓ Во время путешествия можно плутать по лабиринтам, преодолевать пропасти, бороться с огненной стихией, спасти товарища который заблудился, поранил ногу, попал в плен и т.д.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие»

Блок 4. Активизация проблемного общения с детьми

4.6. Игры–спутники

- ✓ «Больница», «Аптека»
- ✓ «Кухня-Камбуз»
- ✓ «Библиотека» (Мы можем после путешествия устроить встречу с детьми и рассказать им о своих приключениях, показать фотографии и т.д.)
- ✓ «Зоопарк», «Музей», «Театр», «Магазин» в другой стране
- ✓ «Парикмахерская» (Парикмахерская может быть открыта на острове Тумба-Юмба, где путешественникам сделают экзотические прически.)

4.7. Развитие игры

- ✓ космос
- ✓ ищем клад
- ✓ мореплаватели

Домашнее задание

1. Взять один из предложенных сценариев игры (они будут размещены в телеграмм-канале нашего проекта) и описать, в каком блоке мы можем использовать задания, связанные с развитием предпосылок математической и естественно-научной грамотности. Их не обязательно должно быть много, и не обязательно по всем видам грамотности. Необходимо, чтобы они логично вписывались в канву подготовки, разворачивания и развития игры
2. Прислать сценарий со своими вставками. Вставки выделить цветом шрифта или маркером на e-mail: Oskorolupova@prosv.ru до **15 апреля 2024** года

Наш Телеграмм-канал

<https://t.me/funkciogram>



Контакты



Издательство «Просвещение-Союз»
127473, Москва, ул. Краснопролетарская, д.16, стр.3, подъезд 8
Тел.: 8 (495) 789 30 40



Самые интересные онлайн-мероприятия:

<https://lbz.ru>

<https://uchitel.club/events/>

Телеграм-канал
«В Союзе с детством»



@VSOUZESDETSTVOM

Интернет-магазины

www.labyrinth.ru
www.my-shop.ru
<https://www.ozon.ru>
<https://www.wildberries.ru>

Методическое
сопровождение

**Скоролупова
Оксана Алексеевна**
Ведущий методист издательства
«Просвещение-Союз»
OSkorolupova@prosv.ru

Заказать литературу

Zakaz_soyuz@prosv.ru