**Кубаева Ю.И.**

**Игра на уроках русского языка как способ формирования функциональной грамотности**

**Функциональная грамотность –** использование приобретённых знаний, умений и навыков для решения жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, а также в межличностном общении и социальных отношениях.

При проведении урока в соответствии с ФГОС учитель должен использовать задания на развитие не только предметных знаний, но и метапредметных.

Взаимосвязь деятельности учителя и ученика при формировании функциональной грамотности происходит на разных этапах урока: целепологания, планирования, принятия решения, выполнения, оценки результатов.

Формирование навыков грамотного письма у школьников - одна из самых трудных задач,
которую приходится решать учителю. Но именно эта задача обозначается как важнейшая программная установка при формировании функционально грамотной личности. Для достижения этой задачи используется игра и её приёмы на уроках русского языка.

**Игра** стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. А. С. Макаренко говорил о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться правильно использовать игру на уроке.

**Педагогические игры разнообразны с учетом:**
- дидактических целей (образовательные, воспитательные, развивающие)
- организационной структуры (на этапе целеполагание, активизации знаний, закреплении, итог урока)
- возрастным возможностям их использования (игра должна соответствовать возрасту учащихся, в младшем школьном возрасте игры должны быть направлены на снятие тревожности, на развитие коммуникативных навыков, на создание эмоционально благоприятной обстановки)
- специфике содержания (обусловлена характером взаимодействия педагога и учащихся. Эти отношения могут строиться в системе «педагог — ученик» и «старший младший»).

Игра на уроках русского языка выступает как способ формирования функциональной грамотности младшего школьника. Игровые задания по формированию функциональной грамотности не должны занимать большую часть урока, но могут занимать какую-то его часть и выступать  **как средство обучения**

1) Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра, тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.

3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

4) Игра – один из предметов преодоления пассивности учеников.

5) В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Систему работы на уроках русского языка по формированию функциональной грамотности можно представить как:

1. Обучение чтению: способность выбирать стратегию и тактику чтения в зависимости от цели чтения (гибкое чтение)
2. Развитие механизмов речи: умение делать эквивалентные замены, сжимать текст, предвидеть, предугадывать содержание текста
3. Развитие устной и письменной речи:
* развитие орфоэпических навыков;
* работа по обогащению словарного запаса;
* развитие и совершенствование грамматического строя речи учащихся;
* развитие устной разговорной, учебно-научной, художественной речи;
* развитие письменной разговорной, учебно-научной, художественной речи.

Для реализации задач по формированию функциональной грамотности предлагаю вашему внимаю игры и игровые приемы на уроках русского языка.

При изучении темы «Правописание имен собственных»можно использовать командную игру  «Наборщики».

 Цель: активизировать знания детей по изученной теме.

На доске записаны слоги: ва, зи, лю, ма, ми, пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся, тя, ша.
Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек.

РЕЗУЛЬТАТ: Вспомнили, что имена собственные пишутся с заглавной буквы, так же, что слова делятся на слоги. Способствует формированию функциональной грамотности в направлении креативного мышления и читательской грамотности.

Игра «А ты знаешь?»

Цель: повторить правила написания имен собственных.

На доске записаны слова:

 *Страна:
 Город: …
 Река: …
 Имя: …* *Фамилия:* …
 Каждый член команды выходит к доске и записывает справа имя или название. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.

РЕЗУЛЬТАТ: Вспомнили, что имена собственные пишутся с заглавной буквы, обобщили знания на знание стран, городов, рек. Способствует формированию естественнонаучной грамотности.

При изучении частей речи можно предложить игру «Найди ошибку».

**Цель:** развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

 Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

 Примерный материал:

 1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.

 2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.

 3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.

 4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.

 5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.
РЕЗУЛЬТАТ: Повторение частей речи, обобщение полученных знаний. Способствует формированию читательской грамотности.

Так же можно использовать игры на внимание.

Игра «Звери спрятались».

Цель: развитие внимания, умение искать необходимую информацию в тексте.

Дается на доске текст. Дети должны найти в нем названия зверей.

Попробуйте сами найти всех животных.

*Пришли ребята в зоопарк. Возле входа – поленья и объявление: «Мухомор жареный!». Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути заслон. Послышалось рычание. «Принести грабли! – скомандовал охранник. Принесли самые новые. «Велика банка, - почему-то сказал охранник. И добавил:- Зоопарк закрыт».*

 Так и не увидели ни одного зверя. А жаль. Их здесь вон сколько. Целых девять. Найдите их!

РЕЗЕЛЬТАТ: Развитие творческих способностей учащихся, способствует формированию функциональной грамотности в направлении креативного мышления.

Игры по картинкам для повторения отдельных тем и развития устной речи «Кто больше»

Цель: активизировать словарный запас, развитие устной речи.

По карточкам с иллюстрациями повторяются предлоги. Можно составить предложения. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.

РЕЗЕЛЬТАТ: Обогащенный словарный запас, развитие устной речи. Способствует формированию читательской грамотности.

 «Грамматические головоломки»

Цель: повторить изученные правила по теме «Глагол»

Запишите 7 глаголов по следующим указаниям:

*Слышать – 1-е л., ед.ч., б.в.* ***услышу***

*Зависеть – 1-е л., мн.ч., н.в****. зависим***

*Дунуть – повел. форма, 2-е л., ед.ч.*  ***дуй***

*Укрыть – 1-е л., мн.ч., б.в*  ***укроем***

*Вертеть – 3-е л., мн.ч., п.в* ***вертели***

*Гладить – 2-е л., мн.ч., н.в.* ***гладите***

*Терпеть - 3-е л., ед.ч., н.в*  ***терпит***

РЕЗЕЛЬТАТ: Обобщение и закрепление знаний по изученной теме.

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.
Важная роль занимательных игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.
Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную, тем самым формирует функциональную грамотность школьников.