Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа с углублённым изучением отдельных предметов

№1 г. Советска Советского района Кировской области

**Интерактивная игра с элементами исторического краеведения по формированию функциональной грамотности и системного мышления «Путешествую с умом»**

Леухина Ирина Николаевна,

учитель математики

МОУ СОШ с УИОП №1 г. Советска,

Липатникова Елена Витальевна,

учитель физики

МОУ СОШ с УИОП №1 г. Советска

**2023**

Интерактивная игра - это активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения. Такая игра позволяет сформировать у участников некое «новое» знание, возникающее непосредственно в процессе деятельности, либо явившееся её результатом. При этом обучение становит личностно ориентированным, творческим, интересным, ярким и познавательным, а значит понятным и легко применимым в дальнейшем. Использование интерактивных игр позволяет устанавливать ипонимать связи между объектами, предметами, явлениями, что и называется системным мышлением.

В XXI веке активно развиваются цифровые технологии, способствующие в сочетании традиционными формами обучения формированию и развитию функциональной грамотности и метапредметных умений школьников.

Интерактивная игра «Путешествую с умом» разработана как информационно-методический ресурс по формированию функциональной грамотности школьников и привлечения внимания к математическому и инженерному образованию на основе краеведческого материала.

Актуальность данной игры определяется противоречием между требованиями современного общества по формированию личности, обладающей высоким уровнем культурно-исторического самосознания, системным (инженерным) мышлением и низким уровнем функциональной грамотности. С одной стороны, успех нашей страны зависит от уровня математического и естественнонаучного образования, в том числе и функциональной грамотности, населения, а с другой стороны, в погоне за информатизацией и глобализацией современный мир начинает утрачивать истоки культурно-исторического самосознания, школьники все меньше и меньше знают о своей «малой Родине».

Цель игры: развитие способности использования полученных теоретических знаний в нестандартных ситуациях.

Участниками игры могут являться ученики 7-11 классов, сборные команды учеников, команды учителей и родителей.

Проведение игры осуществляется с помощью платформы для проведения видеоконференций, каждый участник (команда участников) получает на нее приглашение. Организаторами демонстрируется главная презентация игры, участники имеют возможность задать вопросы через чат или в микрофон. Для проведения игры участникам необходим компьютер с выходом в интернет

Игра состоит из 3 этапов, каждый из которых реализован на конкретной интерактивной платформе:

1 этап «Советск: вчера и сегодня» разработан на платформе e-treniki, содержащей элементы интерактивной карты г.Советска Кировской области. Участникам необходимо соотнести каждую отмеченную на карте точку с правильной подписью (историческим названием). Каждый правильный ответ оценивается в 10 баллов. Максимальный балл за раунд – 110. Ссылка на страницу задания: <https://etreniki.ru/6Q86RWL5ZG>

2 этап: «Кукарка - Советск в цифрах» разработан на платформе felt, содержащей карту г. Советска Кировской области, на которую нанесены бъекты архитектуры (современные и исторические). При нажатии на каждый из них на экране появляется информационная справка, содержащая сведения об этом объекте и необходимые данные для проведения математических расчетов с использованием физических формул. Участниками необходимо ответить на предложенные вопросы. Каждый правильный ответ оценивается в 10 баллов. Максимальный балл за раунд – 50. Ссылка на страницу задания: <https://felt.com/map/Sovetsk-Kukarka-mJWbTDM6Teabd2ZM9ALhGxB>

3 этап: квиз «Родной Советск: известный и неизвестный» разработан на платформе myquiz.ru. Участникам необходимо ответить на 11 вопросов викторины, содержащей сведения об истории г.Советска. К каждому вопросу разработана подсказка в виде ребуса, математической формулы, фото известного человека или рисунка объекта. Вопросы сформулированы таки образом, что можно выбрать один правильный ответ или же самостоятельно ввести ответ в свободном поле. На обдумывание вопроса отводится одна минута. Баллы этого этапа суммируются автоматически. Ссылка на задание: <https://play.myquiz.ru/p/00415724> (для онлайн формата), для проведения игры в оффлайн-формате материал представлен в Приложении 1

По итогам игры определяются победители и призеры, которые награждаются дипломами. Все участники игры награждаются сертификатами участников.

Интерактивная игра «Путешествую с умом» проводилась для учителей района в рамках районной единой методической недели (январь 2023), на базе МОУ СОШ с УИОП №1 г.Советска и учеников 10 класса; для школьников, с целью привлечения внимания к математическому и инженерному образованию, для родителей в период проведения областного фестиваля открытых уроков (апрель 2023) в рамках мероприятий «Года педагога и наставника». Всего на протяжении 2023-2024 годов участниками игры были12 команд школьников, 4 команды родителей и 3 команды учителей района.

Педагогическим сообществом материалы игры рекомендованы к занесению в школьный и районный банки заданий по формированию функциональной грамотности обучающихся.