

## РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

**«Использование игровых методов в дополнительном образовании как средство развития функциональной грамотности у обучающихся младшего школьного возраста»**

**Авторы-составители: педагоги дополнительного образования МАОУ ДО МО город Краснодар «Межшкольный эстетический центр»  
Демиденко Нелли Владимировна, Бумагина Мария Владимировна**

Методическая разработка посвящена актуальной теме использования игровых методов для развития функциональной грамотности у детей младшего школьного возраста. Актуальность темы обусловлена тем, что игровая деятельность является естественным способом обучения и развития ребенка, а также способствует формированию важных жизненных компетенций, таких как критическое мышление, креативность и коммуникативные навыки.

В методической работе подробно раскрыто понятие «функциональная грамотность», рассматриваются различные виды игр, которые могут использоваться в образовательном процессе, описаны наиболее актуальные современные игровые методы и технологии. Авторы уделяют внимание тому, как каждая из этих форм может способствовать развитию различных аспектов функциональной грамотности.

Структура разработки логична и последовательна. Материал изложен доступно и понятно, что делает его удобным для восприятия педагогами. Разработка включает теоретический обзор, практические рекомендации и примеры конкретных игр, что позволяет использовать ее как руководство к действию.

Практическая значимость данной методической разработки высока. Она предоставляет конкретные инструменты и методы, которые педагоги дополнительного образования могут применять в своей практической работе. Игровые подходы, предложенные авторами, помогут сделать процесс обучения более интересным и эффективным, способствуя лучшему усвоению знаний и развитию необходимых навыков.

В целом, данная методическая разработка представляет собой ценный ресурс для педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста в системе дополнительного образования. Она содержит полезную информацию и практические рекомендации, которые помогут улучшить качество образовательного процесса и развить функциональные навыки обучающихся.

Агаев С. Ю.

доцент кафедры фортепиано

ФГБОУ ВО Краснодарский государственный институт культуры

27.09.2024г.

*Подпись заверяю  
— Специалист учебной части  
Бенкова А. В.*



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО ГОРОД КРАСНОДАР  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»  
АССОЦИИРОВАННАЯ ШКОЛА ЮНЕСКО

**Использование игровых методов  
в дополнительном образовании как средство развития  
функциональной грамотности у обучающихся  
младшего школьного возраста**

**Методическая разработка**

Авторы-составители:  
Демиденко Нелли Владимировна  
Бумагина Мария Владимировна

Краснодар, 2024

## Оглавление

Введение .....	3
1. Пояснительная записка .....	4
1.1.Актуальность, цели и задачи.....	4
1.2.Функциональная грамотность как основной тренд современного образования.....	5
1.3.Игровые методы в образовательном процессе и их роль в формировании и развитии функциональной грамотности.....	9
2. Использование игровых методов в дополнительном образовании как средство развития функциональной грамотности у обучающихся.....	12
Заключение .....	22
Список использованной литературы и интернет ресурсов .....	23
Приложение.....	25

## ВВЕДЕНИЕ

Анализ современных реалий позволяет сделать вывод о том, что недостаточно просто много знать, чтобы добиться успеха. Невозможно сейчас предвидеть, какие умения и знания будут нужны сегодняшним детям через десять лет. Что же поможет им успешно развиваться и реализовываться в современном мире? Что такое «функциональная грамотность» и чем она может быть полезна? Обсуждению вопросов модели образования XXI века отводится особое внимание в педагогической науке. Педагоги находятся в постоянном поиске эффективных способов повышения качества образования в быстроменяющемся мире, ориентированных на развитие soft skills и hard skills обучающихся, позитивных, положительных установок, мотивации к обучению и стратегий поведения в различных ситуациях. Однако выпускники российских образовательных организаций, успешно овладевшие академическими знаниями в различных предметных областях, недостаточно способны использовать эти знания в практической жизнедеятельности.

В современном образовании сформировалось устойчивое мнение, что государственное и общественное процветание и благополучие – это не только высокий экономический и технологический ресурс, это, прежде всего, ресурс человеческий, нацеленный на увеличение числа образованных, воспитанных, обладающих высоким уровнем творческой силы, желанием жить и трудиться во благо своей страны людей. Именно такого типа личности будут способны к принятию нового мира и преобразованию окружающей действительности.

Система дополнительного образования предоставляет широкие возможности для формирования и развития функциональной грамотности обучающихся. Авторы раскрывают актуальность работы по формированию основ функциональной грамотности и демонстрируют ее значимость на современном этапе и возможности ее формирования с помощью разнообразных игровых методов на занятиях по программам художественно-эстетического направления.

## Пояснительная записка

Дополнительное образование сегодня направлено на воспитание человека, способного не только решать разнообразные задачи, но и применять результаты обучения в реальной жизни. Формирование таких компетенций тесно переплетается с развитием функциональной грамотности.

**Актуальность** данной методической разработки продиктована потребностями современного дополнительного образования, так как она посвящена пониманию метапредметного понятия «функциональная грамотность», которое реализуется в нескольких разновидностях и имеет различные формы организации.

Современный этап развития общества характеризуется нестабильностью, сложностью и неординарностью. Быстрыми темпами развиваются информационные, когнитивные и биомедицинские технологии. Все это способствует трансформации как самого человека, так и всего общества. Чтобы жить в новой реальности, необходимо вырабатывать и реализовывать современные образовательные технологии, включающие в себя формирование новых компетенций и развитие креативных способностей.

**Новизна** данной методической разработки **состоит** в актуализации существующей информации именно с точки зрения применения в системе дополнительного образования, ведь целенаправленная работа по развитию функциональной грамотности в общеобразовательных школах ведется уже не первый год и закреплена на законодательном уровне.

**Целью** данного методической разработки является теоретическое обоснование актуальности проблемы формирования функциональной грамотности в дополнительном образовании и разработка методических рекомендаций по использованию игровых методов и технологий для формирования функциональной грамотности у детей младшего школьного возраста, как возможности эффективной интеграции личности в быстроменяющемся обществе.

### **Задачи:**

- проанализировать теоретическое понятие «функциональная грамотность» от истории возникновения до наших дней;
- обозначить цели применения игровых технологий на занятиях;
- описать методику и представить практические рекомендации для педагогов по использованию игровых методов для формирования компонентов функциональной грамотности.

Перед педагогом дополнительного образования сейчас встает задача чрезвычайной важности: добиться того, чтобы каждого ребенок вырос не только сознательным членом нового общества, не только здоровым и крепким человеком, но и – обязательно! – инициативным, думающим, способным на творческий подход к любому делу, за которое он бы взялся.

## Функциональная грамотность как основной тренд современного образования

Российская педагогика за последние сто лет претерпела значительные изменения. В основе педагогического подхода изначально лежала когнитивная парадигма. Парадигма – это ведущая теория или тип педагогического мышления, свойственный определенному периоду в истории образования. Как развивалась наша образовательная система, чтобы в итоге поставить во главу угла функциональную грамотность?

Когнитивная парадигма существовала в нашем образовании до 80-х годов 20 века. Как вы помните, главной целью обучения выступают знания, умения и навыки.



В 80-е годы ее сменила личностно-ориентированная парадигма. Основное отличие заключалось в отношении педагога к обучающемуся как к личности, как к самостоятельному и ответственному субъекту собственного развития и как к субъекту воспитательного воздействия. Уже тогда появились новые подходы к обучению: решение творческих задач, активизация самостоятельной деятельности обучающихся, проблемное обучение, профильные классы.

Начало 21 века ознаменовался новой образовательной парадигмой. Переход к компетентностному подходу в образовании был нормативно закреплён в 2001 году в правительственной Программе модернизации российского образования до 2010 года. Мы проводили тематическую встречу педагогического сообщества МЭЦ и подробно обсуждали как же формируются у обучающихся такие нужные компетенции.

И вот снова жизнь не стоит на месте, через 20 лет появляется новая образовательная парадигма. И новая задача образования — научить детей уметь, научить пользоваться знаниями на протяжении всей жизни в самых разных условиях. Это и есть функциональная грамотность.

Само понятие впервые было предложено ЮНЕСКО в 1957 году и подразумевало оно наличие базовых навыков чтения, счёта и письма. Позже (1978) определение было дополнено и конкретизировано: «Функционально грамотным считается тот, кто может принимать участие во всех видах деятельности, в которых грамотность необходима для эффективного функционирования его группы и которые дают ему также возможность **продолжать** пользоваться чтением, письмом и счётом для своего собственного развития». В 1990 году ЮНЕСКО провела Международный год грамотности, а Организация Объединённых Наций объявила Десятилетие грамотности с 2002 по 2012 годы. С этого времени функциональная грамотность начинает приобретать всё большую значимость. В российском образовании о функциональной грамотности стали говорить в связи с участием в исследовании PISA. Это тестирование 15-летних школьников с 2000 года проводит Организация экономического сотрудничества и развития (ОЭСР). Ранее планировалось, что к 2030 году Россия войдёт в десятку лучших по качеству школьного образования стран — причём качество предлагалось оценивать именно по результатам PISA и других международных измерений. Правда, в 2022 году Россия не участвует в PISA, но проводит собственное исследование по его модели.

В России разработкой национального инструментария для формирования и оценки функциональной грамотности обучающихся основной школы занимается Институт стратегии развития образования Российской академии образования. Как и в исследовании PISA, при разработке учитывается шесть составляющих функциональной грамотности: математическая, читательская, естественно-научная, финансовая грамотность, а также глобальные компетенции и креативное мышление.

В нашей стране переход на новую образовательную парадигму с акцентом на формирование функциональной грамотности сейчас закреплён законодательно.

Основные нормативные документы:

1. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
2. Методические рекомендации по вопросам формирования функциональной грамотности Министерства просвещения РФ.
3. ПИСЬМО Минпросвещения России от 28 сентября 2023 года № 03-1553 «Об организации работы по повышению функциональной грамотности обучающихся».
4. Письмо Министерства просвещения РФ от 5 июля 2022 г. N ТВ-1290/03 "О направлении методических рекомендаций.

Переориентация системы российского образования на развитие функциональной грамотности обучающихся закреплена также в обновленном федеральном государственном образовательном стандарте 2021 года в разделе 35.2. Министерством просвещения Российской Федерации разработаны

Методические рекомендации по вопросам формирования функциональной грамотности. Эти материалы содержат описание модели функциональной грамотности, особенностей конструирования заданий, методику формирования и оценки функциональной грамотности обучающихся, а также особенности организации образовательного процесса.

Существует несколько признанных организаций, проводящих независимую международную оценку уровня функциональной грамотности в более чем 60 странах мира. К вышеназванным организациям относятся:

- Международная ассоциация оценки образовательных достижений – IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievements);
- Международное сравнительное исследование качества математического и естественно-научного образования – TIMSS (Trends in Mathematics and Science Study);
- Международная оценка образовательных достижений учащихся – PISA (Programme for International Student Assessment).

Функциональная грамотность — это способность человека использовать знания, приобретённые навыки для решения широкого спектра жизненных задач. Она включает овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу готовности к успешному взаимодействию с изменяющимся миром и дальнейшему образованию.

В функциональной грамотности выделяют несколько основных компонентов:

- **Читательская грамотность** - умение понимать и интерпретировать содержание текстов, способность анализировать информацию, выделять главное, делать выводы и применять полученные знания на практике.
- **Математическая грамотность** - умение использовать математические знания в разнообразных контекстах, на основе математических данных уметь объяснять, описывать и предсказывать явления.
- **Естественнонаучная грамотность** - способность занимать активную гражданскую позицию по вопросам, связанным с естественными науками.
- **Финансовая грамотность** - знание и понимание финансовых понятий и финансовых рисков.
- **Креативное мышление** - способность плодотворно участвовать в процессе выработки и совершенствовании идей для получения инновационных решений.
- **Глобальные компетенции** - способности критически рассматривать с различных точек зрения проблемы глобального характера и межкультурного взаимодействия.

## Модель формирования функциональной грамотности



Определения функциональная грамотность и функционально грамотная личность концептуально несколько отличаются:

## Функциональная грамотность



**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. Леонтьев*

**Функционально грамотная личность** — это личность, которая способна использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Функциональная грамотность помогает человеку стать активным участником современного общества и развивать свои способности в полной мере. Откуда же взять столько талантливых и способных? Здесь особую роль играет дополнительное образование. Именно посредством занятий по предметам художественно – эстетического цикла юный человек погружается в осмысление и эмоционально-чувственное оценивание различных образов, ситуаций, отношений и поступков, а значит, развиваются его социальные и креативные компетентности, включающие в себя:

- статусно-ролевой компонент, отображающий уровень способности ребенка ориентироваться в социуме, самоутверждаться в нем и определять собственное место;
- ценностно-диспозиционный компонент, приводящий к развитию таких общечеловеческих ценностей как добро, справедливость, красота, свобода, а также социальных ценностей - коллективизм, команда, и др.;
- коммуникативный компонент, отражающий способность ребенка реализовывать освоенные социальные роли и принятые социальные ценности в процессе взаимодействия.

Каждый вид творческой деятельности в дополнительном образовании развивает данные компетенции. Достичь функциональной грамотности в процессе обучения можно различными способами. Можно выделить несколько особенностей заданий для формирования функциональной грамотности:

- задача, поставленная вне предметной области и решаемая с помощью предметных знаний;
- в каждом из заданий описывается жизненная ситуация;
- контекст заданий близок к проблемным ситуациям, возникающим в повседневной жизни;
- ситуация требует осознанного выбора модели поведения;
- вопросы изложены простым и ясным языком;
- используются иллюстрации, таблицы, схемы, диаграммы.

### **Игровые методы в образовательном процессе и их роль в формировании и развитии функциональной грамотности.**

Несомненно, использование игровых технологий на занятиях имеет огромное значение. Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих и превращает абстрактную и потому неинтересную для них деятельность в конкретную и интересную.

Поскольку игра – это один из основных видов детской деятельности, в процессе которой у школьников младших классов развивается способность чувствовать эмоциональные состояния окружающих, способность занимать позицию переживающего, способность проигрывать различные варианты отношений с другими людьми, то формирование межличностных отношений в реальной жизни будет складываться у обучающихся быстрее и успешнее.

Игровые технологии (П.И. Пидкасистый, Д.Б. Эльконин) обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

### Классификация игровых технологий:

- по видам деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, познавательные, тренировочные, контролирующие, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.);
- по игровой методике (сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и др.);
- по игровой среде (с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.).

### Принципы использования игровых технологий:

- природо- и культуросообразность;
- умение моделировать, драматизировать;
- свобода деятельности;
- эмоциональная приподнятость;
- равноправие.

### Цели применения игровых технологий:

- дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определенных умений и навыков;
- воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развитие качеств и структур личности;
- социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Для дополнительного образования подходят различные типы игр, выбор которых зависит от возраста учащихся, темы обучения и поставленных образовательных целей. Вот несколько типов игр, которые часто используются в дополнительном образовании:

#### 1. **Ролевые игры.**

Сюжетные игры, где участники берут на себя роли различных персонажей. Это может быть игра в историческое событие, бизнес, и т.д. Ролевые игры помогают развивать социальные навыки, умение работать в команде и креативность.

#### 2. **Настольные игры.**

Традиционные настольные игры, такие как шахматы, шашки, монополия и другие. Они способствуют развитию стратегического мышления, логики и аналитических способностей.

#### 3. **Игры на свежем воздухе.**

Подвижные и приключенческие игры. Эти игры помогают развивать физическую активность, координацию движений и командный дух.

#### 4. **Видеоигры и компьютерные симуляторы.**

Современные технологии позволяют создавать интерактивные обучающие игры, которые имитируют реальные ситуации и развивают практические навыки.

## 5. **Творческие игры.**

Игры, направленные на развитие творческого потенциала, такие как рисование, лепка, музыка и театральное искусство. Они помогают раскрывать таланты и выражать свои идеи.

## 6. **Квесты и головоломки.**

Игры, требующие решения загадок и поиска ответов. Они стимулируют логическое мышление и способность решать проблемы.

## 7. **Деловые игры.**

Имитационные игры, моделирующие реальные бизнес-ситуации. Такие игры полезны для изучения основ экономики, маркетинга и управления. Выбор типа игры зависит от многих факторов, включая возраст, интересы и способности обучающихся, а также специфику предмета и цели обучения. Важно учитывать индивидуальные особенности группы и подбирать игры таким образом, чтобы они были интересны и полезны всем участникам.

Игровые методы в дополнительном образовании способствуют развитию множества важных навыков. Вот некоторые из них:

1. **Социальные навыки:** игры помогают развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде, решать конфликты и строить отношения.
2. **Креативное мышление:** через игру дети и подростки могут экспериментировать с новыми идеями, находить нестандартные решения проблем и проявлять свою фантазию.
3. **Логическое мышление:** игры, требующие решения головоломок и стратегического планирования, развивают логику и аналитическое мышление.
4. **Концентрация и внимание:** Игры требуют сосредоточения и внимания, что способствует улучшению этих навыков.
5. **Физическая активность:** Активные игры на свежем воздухе укрепляют здоровье, повышают выносливость и координацию движений.
6. **Самостоятельность и ответственность:** Играя в командные игры, дети учатся брать на себя ответственность за свои действия и решения.
7. **Уверенность в себе:** Успехи в игре могут повысить самооценку и уверенность в своих силах.
8. **Лидерские качества:** Некоторые игры дают возможность проявить лидерские качества, принимать решения и вести команду к победе.
9. **Стратегическое мышление:** Игры, требующие долгосрочного планирования и принятия решений на основе имеющейся информации, развивают стратегическое мышление.
10. **Познавательные навыки:** Через игру дети и подростки могут лучше усваивать новые знания и применять их на практике.

Важно отметить, что каждый тип игры может развивать разные наборы навыков в зависимости от её структуры и правил. Поэтому важно выбирать игры, соответствующие целям и возрасту обучающихся, чтобы максимально эффективно развивать нужные навыки. С помощью подвижных игр, например, решаются самые разнообразные задачи: образовательные, воспитательные, оздоровительные.

## **Использование игровых методов в дополнительном образовании как средство развития функциональной грамотности у обучающихся**

«Игра - это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности»

*В. А. Сухомлинский*

*Цель игровой технологии в образовательном процессе* - не менять ребенка и не переделывать его, а дать возможность «прожить» в игре волнующие ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Игровые занятия облегчают запоминание и освоение упражнений, а также повышают интерес к занятиям. Дети, в процессе игры, и сами предлагают свои варианты правил, усложняют ее содержание. В процессе активной игры улучшается обмен веществ в организме и происходит тренировка практически всех функций систем и органов.

В данной методической разработке мы поделимся с вами некоторыми интересными играми, которые можно использовать на занятиях по предметам художественно-эстетического цикла.

### **Музыкальный кроссворд**

Одним из вариантов игры на занятиях является кроссворд. Решение красочных, иллюстрированных кроссвордов или ребусов никого не оставит безразличным и сможет заинтересовать его. Кроссворды помогут разнообразить занятия, сделать их более эффективным и привлекательным для обучающихся. Кроме того, в случае успешного разгадывания, у ребенка повышается самооценка, появляется желание продолжать.

Разгадывая кроссворды и ребусы, обучающиеся укрепляют свою память, идет активизация мыслительной деятельности. Систематическое использование кроссвордов и ребусов способствует обогащению лексического запаса. Применение технологии кроссворда помогает в развитие таких основных качеств креативности, как беглость, гибкость и оригинальность мысли, интеллектуальная самостоятельность учащихся.

Таким образом, использование кроссвордов в учебном процессе:

- стимулирует познавательную активность (обучающиеся по собственному желанию начинают обращаться за помощью к учебникам, дополнительным пособиям и другой литературе);
- расширяет кругозор, обогащает лексикон новыми словами, терминами;
- развивает логическое мышление и память, творческие способности;
- повышает грамотность;
- способствует осуществлению дифференцированного подхода к обучению (как путем создания ресурсов разного уровня сложности, так и постановкой задач: разгадать/составить).

Дидактическая (обучающая, познавательная) игра (в том числе кроссворд) содержит игровую и образовательную/воспитательную задачи. Первую обучаемый решает по условию этой игры (разгадывание или

составление кроссворда); вторую ставит перед ним (не явно, а через содержание игры) педагог, она направлена на овладение определенными знаниями, умениями, навыками.

Таким образом, нужно четко представлять, с какой дидактической целью используется кроссворд, какие знания могут быть закреплены с его помощью, систематизированы, выявлены у обучающихся, какие умения сформированы и проверены.

Решение кроссворда может использоваться на различных этапах проведения занятий:

### **1. Этап проверки домашнего задания.**

Может быть предложено несколько вариантов:

- к доске может быть вызван обучающийся для решения кроссворда. После устного опроса правильность заполнения проверяется всем классом;
- можно дать аналогичное задания группе обучающихся. В этом случае правильность выполнения можно проверить как в конце занятия, так и сразу после устного опроса. В хорошо подготовленном классе проверить выполнение задания может наиболее успешный обучающийся, первым решивший его;
- кроссворд может заменить терминологический/словарный диктант. В этом случае класс работает на подготовленных бланках, а педагог может читать вопросы.

### **2. Этап изучения новой темы.**

При подготовке к занятию можно составить небольшой кроссворд с ключевым словом из новой темы и понятиями, ранее изученными или знакомыми учащимся из повседневной жизни, но тесно связанными с темой занятия. В ходе изложения новой темы педагог задает вопросы по ранее пройденным темам или касающиеся общекультурных знаний, связанных с новой темой. Ответы на вопрос вписываются в сетку кроссворда. К концу этапа кроссворд будет представлять визуализацию ключевых понятий темы.

**3. Завершающий этап занятия, рефлексия.** Итоговый кроссворд, как вид контроля имеет большое значение для стимулирования повышения интереса к учению. Если во время обычной контрольной обучающиеся находятся в очень напряженном состоянии, то кроссворд ассоциируется у них с игрой.

Таким образом, кроссворд может быть:

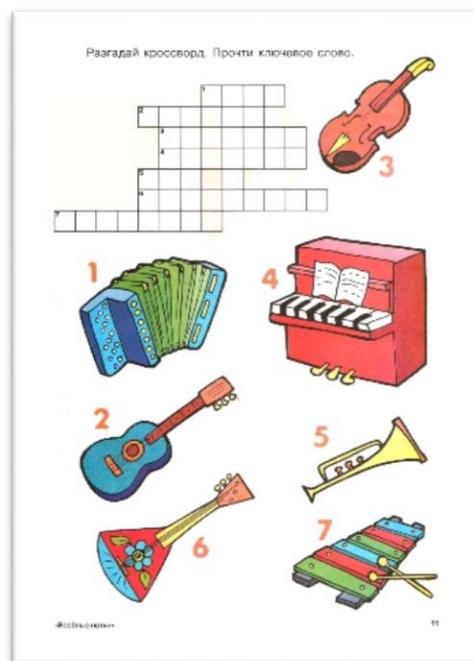
**Познавательным (или обучающим)** – составляется по параграфу или страницам (с использованием текста, рисунков, схем, вопросов, выводов, тестов) учебника. Цель его направлена на овладение определенными знаниями, умениями, навыками.

**Обобщающим** – предлагается обучающимся после изучения очередной темы, раздела с целью обобщения, уточнения причинно-следственных связей, подготовки к итоговому контролю.

**Итоговым** – служит для комплексной проверки изученного материала более крупных разделов. Здесь могут быть использованы вопросы из

предыдущих кроссвордов, включены вопросы на развитие логического мышления.

Первые два типа кроссвордов рекомендуется делать короткими, с небольшим количеством слов (5-7), чтобы его решение и проверка не затягивали занятие (своего рода «тренировочная пятиминутка»).



На занятиях обобщения, повторения происходит проверка усвоения программного материала, объем слов может увеличиться. Тематические кроссворды, содержащие вопросы конкретного раздела школьной программы, могут состоять из 20—30 слов, а итоговые — из 30—50 слов.

Возможно использование кроссвордов как дополнение к контрольным и проверочным работам.

### **Составление кроссвордов обучающимися.**

Сначала на занятиях практикуется использование преимущественно готовых кроссвордов (составленных педагогом). Как только дети почувствуют прелесть такой деятельности, можно предложить им самим составлять кроссворды. Этим можно заниматься как дома, так и на занятиях.

На занятиях кроссворд составляется по заданной теме. При этом ставятся четкие критерии: количество слов и время (например, 10-15 слов на 20 минут).

Составляя кроссворд как домашнее задание, обучающиеся вынуждены обращаться к дополнительной литературе, стараются придумать интересный, нетрадиционный вопрос, что развивает их творческие способности. При проверке можно учесть оригинальность и правильное построение вопросов, художественное оформление.

Познавательный интерес выступает как сильное средство обучения. Вот почему в процессе обучения необходимо систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как важный мотив

учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышения качества знаний.

Итак, решение кроссвордов тренирует и улучшает память, расширяет кругозор, способствуют развитию сообразительности, мышления, позволяет усваивать знания, действует как успокаивающее средство, может применяться для тестирования, учит работать со справочниками и словарями.

**УГАДАЙ, НА ЧЁМ ИГРАЮ**

Узнай по картинкам музыкальные инструменты.  
Впиши их названия по порядку в клеточки кроссворда.

15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

СИМФОНИЧЕСКИЙ    ОРКЕСТР

### Игры на внимание

«Рыбка» - задача обучающихся внимательно следить за движение рыбки, как только она выпрыгивает из воды, дети должны хлопнуть в ладоши.

«Циферки» - педагог показывает разное количество пальцев то с одной, то с другой стороны. Задача обучающихся - следить за руками педагога и называть правильное число. Самое главное, чтобы финальную цифру педагог показал прямо перед собой. Тем самым внимание обучающихся (их взгляд) останется прикованным непосредственно к педагогу.

«Мушка» - очень часто маленькие дети шумят на занятиях. Чтобы отвлечь их, педагог предлагает ребятам сыграть – изобразить мушку, но только звуком. Мушка летает (педагог показывает одной рукой ее полет), а второй рукой резко ловит ее. Можно сыграть несколько раз. В завершении

игры в классе будет тишина. Конечно, может возникнуть такая ситуация, когда какая-нибудь «Мушка» будет жужжать дольше положенного. Почему он так будет делать? Ответ очень прост – этот ребенок требует повышенного внимания. Дайте ему это внимание. Поругайте по-доброму эту мушку. «Мушка, ай-яй-яй». Учащийся получил свою долю внимания, а вы тишину на занятии.

«Пальчики» - упражнение на развитие координации. На одной руке мы показываем большой палец, а на другой указательный или мизинец, потом меняем. Можно использовать как отдельные виды игр в учебном процессе, так и превратить занятие в сказочное путешествие.

Это отдельные виды игр, а можно весь учебный процесс превратить в сказочное путешествие. Каждое движение – это новый герой или предмет из рассказа.

Обязательные игры «Импровизации» и игры «настроение». Обучающиеся разыгрывают любое стихотворение или короткий рассказ с помощью движений и своих эмоций. В завершении игры – веселый момент.

Создавая тот или иной образ в игре, ребенок искренне верит тому, что изображает. Недаром К. С. Станиславский советовал актерам учиться у детей умению перевоплощаться.

Важным моментом является поощрение обучающихся, чтобы они не теряли веру в себя, в возможность достижения хороших результатов. Необходимо дать им уверенность в том, что они смогут справиться с заданием и сегодня они отлично потрудились.

Ребус - это вид загадки, в которой разгадываемые слова представлены в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками. Они могут включать числовые ребусы, где цифры заменяются буквами или другими символами, и необходимо восстановить исходную запись примера. Ребусы могут быть различными по сложности и требовать от ребенка использования логического мышления, анализа, чтения, письма, памяти, внимания и даже креативности. Это способствует развитию важных когнитивных и социальных навыков у детей младшего школьного возраста.

### **Ребусы**

Решение ребусов может принести значительную пользу детям младшего школьного возраста, поскольку оно способствует развитию различных когнитивных навыков и умений. Вот несколько ключевых преимуществ решения ребусов для детей этого возраста:

Развитие логического мышления: Ребусы требуют от ребенка использовать логическое мышление для разгадывания скрытых слов и фраз. Это помогает развивать аналитические способности и навыки решения проблем.

Улучшение чтения и письма: Решение ребусов требует чтения текста и символов, что улучшает навыки чтения и понимания текстов. Кроме того, дети

могут научиться лучше распознавать буквы и их сочетания, что способствует развитию грамотности.

**Тренировка памяти и внимания:** Ребусы помогают тренировать память и внимание, так как ребенку нужно запоминать различные элементы и обращать внимание на детали. Это особенно полезно для тех, кто имеет трудности с концентрацией внимания.

**Укрепление словарного запаса:** При решении ребусов ребенок сталкивается с новыми словами и выражениями, что способствует расширению словарного запаса. Это важно для улучшения общения и академических успехов.

**Развитие креативности:** Создание собственных ребусов также может способствовать развитию креативности и воображения у детей. Это помогает развивать критическое мышление и способность находить нестандартные решения.

**Улучшение уверенности в себе:** Успешное решение ребусов может повысить самооценку ребенка и уверенность в своих силах. Это особенно важно для детей, которые испытывают трудности в учебе или имеют низкую самооценку.

Таким образом, решение ребусов является увлекательным и полезным занятием для детей младшего школьного возраста, которое способствует развитию множества важных когнитивных и социальных навыков.

Примеры ребусов:

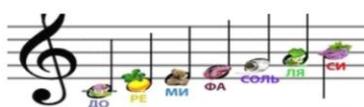


Разгадай ребусы и соедини со словом-отгадкой.

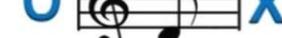
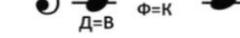


	<b>ФАНТИК</b>	
	<b>МИР</b>	
	<b>ДОМИНО</b>	
	<b>ШЛЯПА</b>	
	<b>ДОРОГА</b>	
	<b>СНИЦА</b>	
	<b>ЗЕМЛЯ</b>	
	<b>СВЕТЛЯЧОК</b>	
	<b>АЛФАВИТ</b>	
	<b>ОГУРЕЦ</b>	

## Ребусы



про фрукты и овощи

			
$Д=П$			Я=У
			
$Р=П$			М=К   С=В
			
			Ф=П
			
			Д=В   Ф=К

Разгадай музыкальные ребусы.



У котенка в ней ске молоко и две со ски,  
 ря м кролика та лка; в ней мя стая ,

листья х на лист капусты, вень, сочная морковь,  
 па, дька и диска; - не завидуй, слышишь киска,  
 у тебя же в ней ске молоко и две со ки

<p>Ребус 5</p>	<p>Ребус 6</p>
<p>Ребус 7</p>	<p>Ребус 8</p>

РЕБУСЫ С НОТАМИ	
132	135
ПЕТ	КА
133	136
АНТРЕ	НЬ
134	137
ФА	К
138	140
АП  ЛЬ	
139	143
КА	
140	144
АР	О
141	145
ЛА	КЕЛ
142	146
МОЗА	ГУШКА
18	19

**Оценка эффективности** использования игровых методов в обучении требует комплексного подхода, который включает как количественные, так и качественные методы. Вот несколько способов, которые могут помочь в оценке эффективности:

#### **Количественные методы**

1. Тесты и контрольные работы: Проводите периодические тестирования до и после применения игровых методов, чтобы отслеживать изменения в знаниях и навыках учащихся.

2. Статистический анализ данных: Используйте статистические методы для анализа данных, полученных в результате тестирований и опросов. Это поможет выявить тенденции и значимые различия.

3. Мониторинг посещаемости и участия: Отслеживайте количество посещений и уровень активности учащихся во время игровых занятий. Высокая посещаемость и активное участие могут свидетельствовать об интересе и мотивации студентов.

#### **Качественные методы**

1. Интервью и фокус-группы: Проводите интервью и организуйте фокус-группы с обучающимися и педагогами для сбора мнений и впечатлений о применении игровых методов.

2. Анализ поведения: Наблюдение за поведением обучающихся во время игры может дать ценную информацию о том, насколько глубоко они вовлечены в процесс обучения.

3. Опросы и анкеты: Разрабатывайте специальные анкеты и проводите опросы среди обучающихся и педагогов, чтобы получить их субъективные оценки эффективности игровых методов.

#### **Комбинированный подход**

Для наиболее точной оценки эффективности рекомендуется комбинировать количественные и качественные методы. Это позволит получить всестороннее представление о влиянии игровых методов на учебный процесс и результаты обучения. Пример такого комбинированного подхода:

➤ **Количественный метод:** Тестирование знаний до и после игровых занятий.

➤ **Качественный метод:** Интервью с учащимися и преподавателями для выяснения их мнений и впечатлений.

➤ **Комбинированный подход:** Анализ данных тестирований в сочетании с результатами интервью даст полное понимание того, насколько эффективны были игровые методы в контексте конкретных учебных задач.

Такой подход поможет сформировать объективную оценку и сделать выводы о целесообразности продолжения использования игровых методов в образовательном процессе.

## Заключение

Результаты международных исследований наглядно демонстрируют, что в начале XXI века нельзя считать решённой проблему достижения функциональной грамотности даже в самых обеспеченных и экономически стабильных государствах. Следовательно, перед системой образования многих стран встаёт вопрос о необходимости создания и использования таких методов и технологий обучения, которые способствовали бы подготовке подрастающих поколений к успешному взаимодействию в изменяющихся жизненных ситуациях.

Применение игровых методов бесспорно играет важную роль в формировании функциональной грамотности у детей, так как оно делает обучение увлекательным, стимулирует активное участие, развивает критическое мышление, социальные навыки и практику в реальных ситуациях, а также способствует снижению стресса и повышению устойчивости к неудачам.

В завершении хотелось бы еще раз подчеркнуть, что образование – это постоянно изменяющаяся система, которая модернизируется в соответствии с запросами и задачами общества. Формирование и развитие функциональной грамотности во всех ее аспектах поможет нашим детям в дальнейшем успешно реализовывать свой потенциал. Наша же задача, как педагогов, использовать всё разнообразие возможностей системы дополнительного образования для успешного прохождения этих процессов.

## Список литературы

1. Александрова Е. Ю., Лопатина О. А. «Особенности использования современных образовательных технологий для развития универсальных учебных действий младших школьников». - Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции «Психолого-педагогические условия обеспечения качества современного образования». - Пенза: РИО ПГАУ, 2018. - С. 46-50.
2. Башкирова Г. Л. «Развитие функциональной грамотности младших школьников средствами игры». - Педагогика и психология: проблемы теории и практики. - Выпуск №7, 2019. - С. 15-20.
3. Беляев Н.В., Большой словарь-справочник для решения и составления кроссвордов 1998
4. Вавилова М. В. «Функциональная грамотность младших школьников как цель обучения». - Вестник ТГУ. - Томск, 2016. - С. 43-48.
5. Вербицкая О. И. «Роль игровых технологий в развитии универсальных учебных действий младших школьников». - Вестник ПСТГУ. - Москва, 2018. - С. 23-29.
6. Гайдученко К. Б. «Применение игровых технологий в процессе обучения младших школьников русскому языку». - \*Материалы Международной научной конференции «Современные образовательные технологии в обучении русскому языку как иностранному и неродному». - Казань: ИЯЛИ им. Г. Ибрагимова, 2019. - С. 23-28.
7. Забавская Е. Ю. "Использование игровых технологий в учебном процессе начальной школы". - Вестник Омского государственного педагогического университета. - Омск, 2018. - С. 53-58.
8. Зинкевич Т. А. «Роль игровой деятельности в формировании коммуникативных компетенций младших школьников». - Молодой ученый. - Новосибирск, 2019. - С. 34-38.
9. Копцев Д. А. «Использование игровых технологий в дополнительном образовании детей». - Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. - Санкт-Петербург, 2018. - С. 23-28.
10. Куликова Т. И. «Развитие творческой активности младших школьников через использование игровых технологий». - Современные тенденции науки и образования. - Екатеринбург, 2019. - С. 45-50.
11. Немова О. В. «Функциональная грамотность младших школьников: особенности формирования и методы развития». - Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. - Санкт-Петербург, 2018. - С. 56-60.
12. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 368 с.

13. Функциональная грамотность младшего школьника. Дидактическое сопровождение. Книга для учителя / Н.Ф. Виноградова, Е.Э. Кочурова и др. – М.: ФГБНУ «Институт стратегии развития образования Российской академии образования», 2018. – 468 с.

### **Образовательные интернет-ресурсы**

#### **Бесплатные ресурсы, не требующие регистрации:**

➤ [Банк заданий Института стратегии развития образования РАН](#) — задания по различным видам функциональной грамотности в PDF-формате с комментариями для преподавателя.

➤ [Открытые задания PISA на сайте Федерального института оценки качества образования](#) — здесь есть ссылки на реальные задания тестирования для решения в онлайн-формате, поэтому их можно вывести на проектор или интерактивную доску.

#### **Ресурсы, требующие регистрации**

➤ [Банк заданий для оценки функциональной грамотности от РЭШ](#) — здесь представлены готовые варианты тестирований по функциональной грамотности для учащихся 8-9 классов; ресурс бесплатный.

➤ [Банк заданий издательства «Просвещение»](#) — платформа с качественными и красочными заданиями, к каждому из них есть методическая карточка для учителя; ресурс платный, но есть тестовый период.

**План-конспект занятия для развития креативного мышления у младших школьников**

**Тема:** «Музыкальные фантазии»

**Цель:** Развитие творческого воображения и креативного мышления через музыкальные образы и импровизацию.

**Задачи:**

1. Развить умение воспринимать музыку как источник вдохновения.
2. Стимулировать творческое мышление через создание музыкальных образов.
3. Научить детей выражать свои эмоции и мысли через музыкальную импровизацию.
4. Способствовать развитию коммуникативных навыков через коллективную работу.

**Оборудование:**

- Музыкальный инструмент (фортепиано, синтезатор).
- Аудиозаписи различных музыкальных произведений.
- Карточки с изображениями природы, животных, сказочных персонажей.
- Карандаши, фломастеры, бумага для рисования.

**Возраст обучающихся:** 7-9 лет

**Продолжительность занятия – 40 минут**

**План занятия:**

1. Вводная часть (10 минут) – приветствие, разминка.
2. Основная часть (25 минут) – музыкальные игры на развитие внимания и логического мышления.
3. Заключительная часть (5 минут) – подведение итогов, рефлексия.

**Ход занятия:**

**Вводная часть**

1. **Приветствие.** *Педагог:* Добрый день, ребята! Сегодня мы отправимся в удивительное путешествие – в мир музыки и фантазий. Давайте начнем наше занятие с небольшой разминки.
2. **Разминка.** *Педагог* включает аудиозапись фрагмента произведения П.И. Чайковского. *Педагог:* Послушайте внимательно эту музыку. Как вы думаете, о чем она рассказывает? Какие образы возникают у вас в голове?  
После прослушивания педагог приглашает детей поделиться своими мыслями:  
*Педагог:* Кто хочет рассказать, что он представил, слушая эту музыку?

Дети рассказывают о своих впечатлениях, а педагог помогает связывать их с конкретными образами и эмоциями.

### **Основная часть (25 минут)**

- 1. Создание музыкальных образов.** *Педагог:* Теперь давайте попробуем создать наши собственные музыкальные образы. Я покажу вам несколько картинок, и ваша задача будет придумать, какая музыка могла бы звучать в этих сценах.  
*Педагог* показывает первую карточку с изображением леса. *Педагог:* Представьте себе, что вы гуляете по этому лесу. Какие звуки вы слышите? Может быть, пение птиц, шелест листьев или журчание ручья? Подумайте, какой музыкальный ритм мог бы передать эти звуки. Дети обсуждают свои идеи, а затем переходят к следующей карточке.
- 2. Импровизация.** *Педагог:* Отлично, теперь попробуйте выразить свои идеи через музыку. Вот простое упражнение: я сыграю начало мелодии, а вы продолжите ее, основываясь на ваших представлениях.  
*Педагог* начинает играть простую мелодию на фортепиано, а дети продолжают её, добавляя свои элементы.
- 3. Коллективная работа.** *Педагог:* Молодцы! Теперь давайте объединимся в группы и создадим совместные музыкальные композиции. У каждой группы будет своя тема: одна группа создаст музыку для весеннего леса, другая – для сказочного путешествия. Группы работают над своими композициями, обсуждая, какие инструменты и звуки лучше всего подойдут для передачи их идей.

### **Заключительная часть (5 минут)**

- 1. Обратная связь.** *Педагог:* Прекрасно справились! Теперь расскажите мне, что вам больше всего понравилось в этом занятии? Было ли что-то сложное? Что нового вы узнали?  
Дети делятся своими впечатлениями и обсуждают процесс создания музыкальных композиций.
- 2. Домашнее задание.** *Педагог:* Домашнее задание будет таким: нарисуйте картинку к вашей музыкальной композиции и принесите её на следующее занятие. Мы посмотрим, насколько ваши рисунки совпадают с теми образами, которые вы создавали сегодня.
- 3. Прощание.** *Педагог:* Спасибо всем за участие! Надеюсь, вам понравилось наше занятие. До новых встреч!

### **Ожидаемые результаты**

*Умение воспринимать музыку как источник вдохновения:* Дети смогут описывать свои ассоциации и эмоции, возникающие при прослушивании музыки.

*Творческое мышление через создание музыкальных образов:* Обучающиеся будут придумывать оригинальные музыкальные решения для разных изображений.

*Выражение эмоций и мыслей через музыкальную импровизацию:* Дети научатся создавать свои собственные мелодии и импровизировать на основе заданных тем.

*Развитие коммуникативных навыков через коллективную работу:* Обучающиеся будут сотрудничать в группах, обсуждать идеи и совместно создавать музыкальные композиции.

*План-конспект направлен на развитие креативного мышления у детей младшего школьного возраста через активное взаимодействие с музыкой и визуальными образами. Занятие способствует развитию воображения, самостоятельности и творческих способностей обучающихся.*

### **План-конспект музыкального занятия для младших школьников с музыкальным ребусом и кроссвордом**

**Тема:** «Музыкальная головоломка»

**Цель:** Развитие музыкального слуха, внимания и логического мышления через решение музыкальных загадок и головоломок.

**Задачи:**

1. Развить навыки распознавания музыкальных инструментов и мелодий.
2. Тренировать слуховое восприятие через выполнение заданий с музыкальными элементами.
3. Развивать логическое мышление и способность решать задачи, связанные с музыкой.
4. Создавать условия для активной работы в группе и индивидуального творчества.

**Оборудование:**

- Музыкальный инструмент (фортепиано, синтезатор).
- Аудиозаписи с фрагментами известных мелодий.
- Музыкальные ребусы и кроссворды (разработаны заранее).
- Бумага, карандаши, ручки.

**Возраст обучающихся: 7-9 лет**

**Продолжительность занятия – 40 минут**

**План занятия:**

4. Вводная часть (5 минут) – приветствие, краткое вступление.
5. Основная часть (30 минут) – музыкальные игры на развитие внимания и логического мышления.
6. Заключительная часть (5 минут) – подведение итогов, рефлексия.

## Ход занятия:

### Вводная часть

1. **Приветствие.** *Педагог:* Добрый день, ребята! Сегодня нас ждёт увлекательное путешествие в мир музыки. Мы будем разгадывать загадки и головоломки, связанные с музыкой. Готовы начать?
2. **Краткое вступление.** *Педагог:* Музыка окружает нас повсюду. Она может быть весёлой и грустной, быстрой и медленной, громкой и тихой. Сегодня мы попробуем разгадать некоторые тайны музыки.

### Основная часть

1. **Музыкальный ребус.** *Педагог:* Для начала давайте решим музыкальный ребус. Я включу запись, где зашифрована известная мелодия. Ваша задача — угадать, что это за мелодия.  
*Педагог* включает аудиозапись с искажённой или замедленной версией известной мелодии. Дети пытаются угадать, что это за песня.
2. **Кроссворд.** *Педагог:* Теперь перейдем к кроссворду. Каждый из вас получит лист с кроссвордом, где нужно вписать названия музыкальных инструментов, композиторов и жанров музыки. Работаем индивидуально.  
*Педагог* раздаёт листы с кроссвордами. Дети решают задания, записывая ответы в клетки кроссворда.
3. **Групповая работа.** *Педагог:* Отлично справились! Теперь давайте поделимся на две команды и решим ещё одну задачу. Вам предстоит составить мелодию из отдельных нот, которые я дам каждой команде.  
*Педагог* делит класс на две команды и даёт каждой набор нот. Задача команд — собрать из нот известную мелодию.
4. **Финальная игра.** *Педагог:* Последняя задача — музыкальный конкурс. Я буду включать фрагменты мелодий, а вы должны будете угадать, из какого произведения эта мелодия.  
*Педагог* включает записи коротких фрагментов известных мелодий. Команды соревнуются, кто быстрее угадает.

### Заключительная часть

1. **Подведение итогов.** *Педагог:* Отличная работа, ребята! Вы хорошо справились с музыкальными задачами. Давайте подведём итоги нашего конкурса.  
*Педагог* подсчитывает баллы и объявляет победителей.
2. **Обратная связь.** *Педагог:* Что вам больше всего понравилось на сегодняшнем занятии? Были ли сложные моменты? Что нового вы узнали?  
Дети делятся своими впечатлениями и обсуждают пройденные задания.
3. **Домашнее задание.** *Педагог:* Ваше домашнее задание — придумать свой музыкальный ребус или кроссворд и принести его на следующее занятие.
4. **Прощание.** *Педагог:* Спасибо всем за участие! До новых встреч!

Этот план-конспект музыкального занятия направлен на развитие музыкального слуха, внимания и логического мышления у младших школьников. Использование ребусов и кроссвордов делает занятие интерактивным и увлекательным, способствуя активному участию всех учеников.

**План-конспект занятия по развитию креативного мышления для младших школьников «Музыка и творчество»**

**Тема: "Музыка и творчество"**

**Цель занятия:** Развитие креативного мышления через музыкальную игру и создание собственного произведения.

**Возрастная группа:** 7-8 лет.

**Ход занятия**

**1. Введение (5 минут)**

- Приветствие участников.
- Краткая информация о теме занятия и его целях.
- Обсуждение значения музыки и творчества в жизни каждого человека.

**2. Первая часть: Музыкальный конкурс (15 минут)**

- Разделение на команды.
- Представление команд (название, девиз).
- Конкурс «Угадай мелодию»: каждая команда по очереди должна угадать мелодию по первым звукам.
- Подведение промежуточных итогов конкурса.

**3. Вторая часть: Музыкальная лаборатория (20 минут)**

- Инструктаж: участникам предлагается создать свою собственную мелодию или песню, используя предложенные инструменты и материалы.
- Работа в командах: каждая команда создает свое произведение, обсуждая идеи и распределяя роли (исполнитель, композитор, поэт).
- Презентация произведений: команды представляют свои работы, отвечают на вопросы других участников.

**4. Третья часть: Музыкальная викторина (15 минут)**

- Викторина на знание музыкальных терминов и понятий.
- Вопросы могут касаться истории музыки, известных композиторов, инструментов и жанров.
- Подведение итогов викторины и награждение победителей.

**5. Заключение (5 минут)**

- Обсуждение: что понравилось участникам в ходе занятия? Что было самым сложным? Какие новые знания получили?
- Завершающая песня (по выбору ведущего).

**Материалы и оборудование:**

- Музыкальные инструменты (металлофон, бубен, маракасы, дудочки и др.).

- Ноутбук с аудиофайлами для конкурса «Угадай мелодию».
- Карточки с вопросами для музыкальной викторины.
- Поощрительные призы для победителей конкурсов.

**Примечания:**

- Подготовьте заранее список популярных мелодий для конкурса «Угадай мелодию».
- Можете предложить участникам выбрать одну из команд для проведения финального обсуждения.
- Помните о безопасности и комфорте участников при использовании музыкальных инструментов.



Министерство просвещения Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение дополнительного образования

**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЦЕНТР  
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО  
ТУРИЗМА И КРАЕВЕДЕНИЯ**

# **ДИПЛОМ**

**победителя  
II степени**

Восьмого Всероссийского Открытого конкурса  
программ и методических материалов, реализованных в 2020 году,  
организациями отдыха детей и их оздоровления

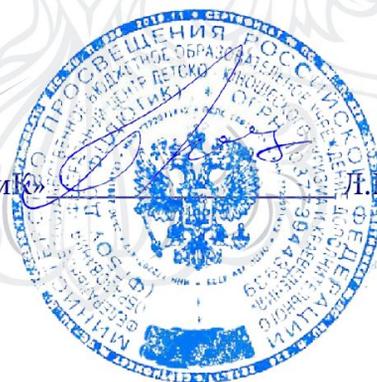
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа «ТЕХНО-МЭЦ»

*Автор(ы): Бумагина Мария Владимировна;  
Демиденко Нелли Владимировна;  
Шевцов Никита Олегович;  
Ходикян Роберт Арменович*

Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования город Краснодар  
«Межшкольный эстетический центр»

(Краснодарский край)

И.о. директора  
ФГБОУ ДО «ФЦДЮТик»



Л. М. Проценко

Приказ № 2-ОД от 25 марта 2021 г. по ФГБОУ ДО ФЦДЮТик

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Бумагина Мария Владимировна**

Педагог

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Роль личности педагога в образовательном  
процессе"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-rol-lichnosti-pedagoga-v-obrazovatelnom-processe-7444438.html>



**И. В. Жаборовский**

Руководитель  
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

**infourok.ru**

09.12.2024

**ВЛ53633610**

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Бумагина Мария Владимировна**

Педагог

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Функциональная грамотность как основной  
тренд современного образования"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-funkcionalnaya-gramotnost-kak-osnovnoj-trend-sovremennogo-obrazovaniya-7444344.html>



**И. В. Жаборовский**

Руководитель  
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

**infourok.ru**

09.12.2024

**ВШ92190839**

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Бумагина Мария Владимировна**

Педагог

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Игровые технологии в образовательном  
процессе и их роль в формировании и развитии  
креативного мышления"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-igrovye-tehnologii-v-obrazovatelnom-processe-i-ih-rol-v-formirovanii-i-razviti-i-kreativnogo-myshleniya-7444351.html>



**И. В. Жаборовский**

Руководитель  
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

**infourok.ru**

09.12.2024

**ЖЛ36552726**

# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

**НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО**

**Бумагина Мария Владимировна**

Педагог

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,  
которая успешно прошла проверку и получила высокую  
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Развитие музыкального слуха у детей:  
эффективные методы и упражнения"

**Web-адрес публикации:**

<https://infourok.ru/statya-razvitie-muzykalnogo-sluha-u-detej-effektivnye-metody-i-uprazhneniya-7446983.html>



**И. В. Жаборовский**

Руководитель  
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации  
в Национальном центре ISSN  
(присвоен Международный  
стандартный номер сериального  
издания:  
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

**infourok.ru**

10.12.2024

**ЯН50349552**

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Автономная некоммерческая профессиональная  
образовательная организация  
«Кубанский институт профессионального образования»

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**  
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201507175

*Документ о квалификации*

Регистрационный номер

**15566-ПК**

Город

**Краснодар**

Дата выдачи

**13.11.2023**

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Бумагина  
Мария  
Владимировна**

прошел(а) повышение квалификации в (на)

Автономной некоммерческой профессиональной  
образовательной организации  
«Кубанский институт профессионального образования»

по дополнительной профессиональной программе

**«Повышение квалификации для руководителей  
образовательных организаций, ответственных лиц  
за цифровизацию образовательного процесса»**

**с 30.10.2023 г. по 13.11.2023 г.**

в объёме

**72 часа**



Руководитель

Секретарь

О.Л. Шутов

Д.Р. Могильная

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края  
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

# УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201557242

Регистрационный номер № ..... 15604/24

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
**Бумагина Мария Владимировна**

с «.....» 06 ноября 2024 г. по «.....» 16 ноября 2024 г.

прошел(а) повышение квалификации в .....  
**ГБОУ ИРО Краснодарского края**  
(наименование образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)  
по теме: **«Современные технологии воспитания»**  
(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)

в объеме ..... 72 часа  
(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Государственная политика в области воспитания	25 часов	Зачтено
Современные технологии воспитания в образовательной организации	47 часов	Зачтено

Прошел(а) стажировку в (на) .....  
(наименование предмета, организации, учреждения)

Итоговая работа на тему: .....



Ректор ..... Г.А. Гайдук  
Секретарь ..... Ю.А. Миллер

Город ..... Краснодар ..... Дата выдачи ..... 16 ноября 2024 г.