

# МБОУ «КАМБАРСКАЯ СОШ №3 ИМЕНИ ГЕРОЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ Ю.Г. КУРЯГИНА»

Система работы на уроках математики по формированию  
функциональной грамотности

Сажина Ю.Р., учитель математики 6 кл.

«Функциональная грамотность - 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

Функциональная грамотность - явление метапредметное, она формируется при изучении всех школьных дисциплин и поэтому имеет разнообразные формы проявления. Рассмотрим применение этого метода к решению проблемы подготовки школьников к изучению математики.

На уроках математики дети учатся:

- выполнять математические расчеты для решения повседневных задач;
- рассуждать, делать выводы на основе информации, представленной в различных формах (в таблицах, диаграммах, на графиках), широко используемых в СМИ.

Исходя из практики, я хочу отметить, что функциональная грамотность учащихся на уроках математики формируется с помощью компетентностно-ориентированных заданий, интегрированных заданий и информационных технологий.

Компетентностные задания способны привить интерес ученика к изучению математики, изменяют организацию традиционного урока. Они базируются на знаниях и умениях, и требуют умения применять накопленные знания в практической деятельности.

Интегрированные задания – это задания, объединяющие математику с другими предметами. Кроме того, одним из главных средств развития функциональной грамотности являются информационные технологии (персональный сайт учителя, дистанционные олимпиады, веб-квесты).

В моей работе мне помогает использование возможностей сетевого сервиса LearningApps.org.

Сервис LearningApps.org - это конструктор для создания интерактивных упражнений по разным учебным предметам для использования, как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

На сайте «LearningApps.org» представлена большая коллекция готовых упражнений, сортированных по категориям (учебные предметы, области знаний), по темам, по ступеням обучения (начальная, средняя школа, старшие классы). Интерактивные упражнения как широкий комплекс методических приёмов сочетают в себе наглядность, практическое развитие навыков работы за компьютером.

Хотя у данного сервиса есть свои недостатки это отсутствует статистика с результатами упражнений, но задания можно выполнить для самоконтроля.

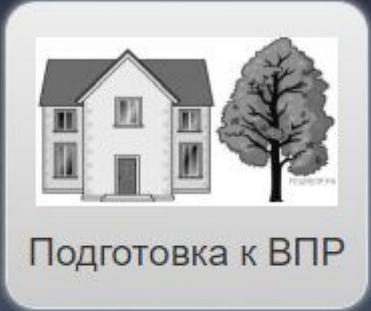
Пример работы: <https://learningapps.org/watch?v=psnak136c21>

Данная работа позволяет учащимся проверить свои знания, по соревнувавшись с компьютером



Для этого учащимся нужно представиться

 register



# Выбрать как играть



играть в  
одиночку



играть с  
друзьями

Приступить к выполнению заданий с выбором ответа.  
После выполнения игра выдает победителя.



The screenshot shows a game interface with a colorful background of a landscape with trees and a path. In the center, a white box contains a math problem. To the left of the box is an illustration of a rider on a horse. To the right is a checkered flag and a score display. At the bottom, there are two answer options in white boxes with checkmark buttons.

Закончить игру

←

РЕШУПРРФ

0/7  
0/7

На рисунке изображены здание и стоящее рядом дерево. Высота входной двери в здание равна 2 м. Какова примерная высота дерева? Ответ дайте в метрах.

от 7 до 11 м

от 20 до 23 м