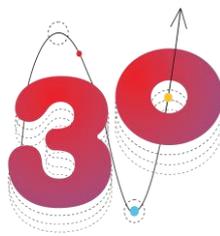


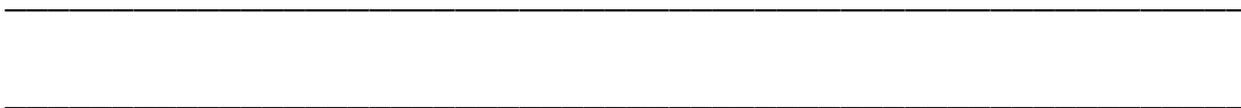


ДЕПАРТАМЕНТ  
ОБРАЗОВАНИЯ  
ЕКАТЕРИНБУРГА



**РАССУЖДАТЬ (,) НЕЛЬЗЯ (,) МОЛЧАТЬ!**

**РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ УЧАСТНИКА**



**Автор-составитель:  
Н.Е. Селина,  
Учитель русского языка и литературы  
МАОУ СОШ №30**



г. Екатеринбург, 23.08.2024

Мой слоган

Мои ожидания от мастер-класса

Мое настроение



3 прилагательных:

---

---

---

**ИГРА – это**

---

---

---

Слова для справок: развлечение, спортивный, занятие, для, отдых, служащее, соревнование.

\*\*\*

*«Игра порождает радость, свободу, довольство, покой в себе и около себя, мир с миром»*

Фридрих Фребель.

**Игровая технология, авторы Выгодский Л.С., Леонтьев А.Н.**

**Цель внедрения технологии:** Развивать познавательную активность у воспитанников. Повысить интерес к занятиям, каждого ребенка. Разнообразить занятия и другие виды деятельности различными методами и приемами. Увеличить двигательную активность детей. Повысить эмоциональный фон на занятиях и других видах деятельности

**Описание технологии:** Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Технология игры помогает воспитанникам раскрыться в полной мере. Игра- это неотъемлемая часть режима. Игра – это тот вид деятельности где дети в полную меру учатся общаться друг с другом, дружить, уважать мнение сверстника.

**Результат:** Игровая образовательная технология способствует, созданию благоприятного психологического климата дружеской атмосферы, при этом сохраняет элемент конкуренции и соревнования внутри групп

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

**Использование игровых технологий в образовании способствует:**

- расширению кругозора учащихся;
- развитию познавательной активности;
- формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности;
- мотивации и стимулирования учащихся к обучению, так как создаёт благоприятную и радостную атмосферу.

Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе зависит от соблюдения ряда условий:

- Игры, используемые в рамках технологии, должны в полной мере соответствовать учебным и воспитательным целям урока.
- Количество игр во время урока должно быть умеренным.

*Игры с предметами дают возможность решать различные образовательные задачи:*

- Расширять и уточнять знания детей
- Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация)
- Совершенствовать речь
- Развивать все психические процессы

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

---

---

---

**Посмотри** видеоролик и **ответь** на вопросы.

Кто написал это произведение? \_\_\_\_\_

О чем идет речь в отрывке? \_\_\_\_\_

Почему мальчик пошел на контакт? \_\_\_\_\_

Что и как сделала героиня, чтобы узнать информацию? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ВЫВОД: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



ДЛЯ ЗАМЕТОК

---

---

---

---

---

---

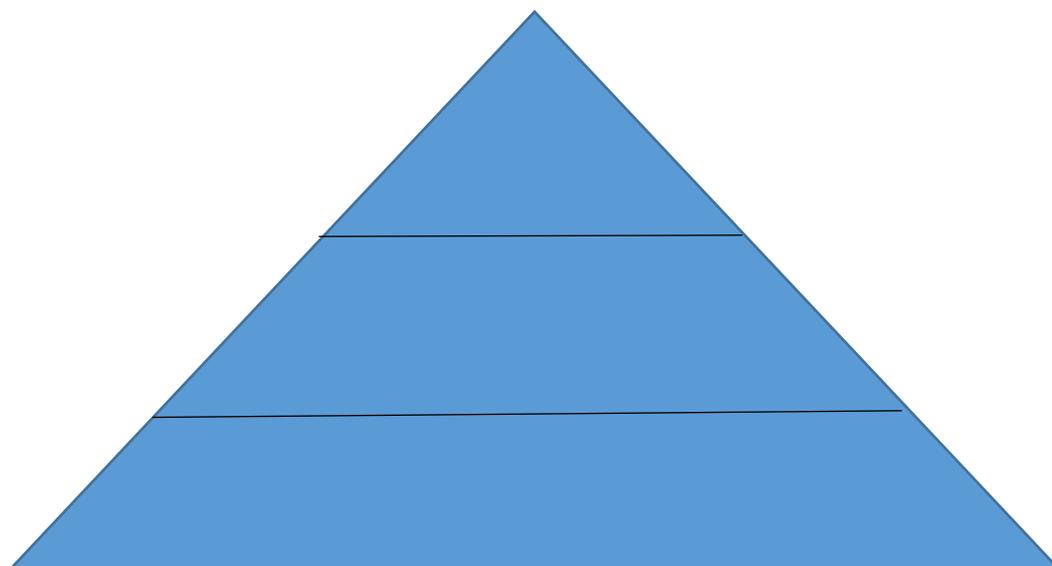
---

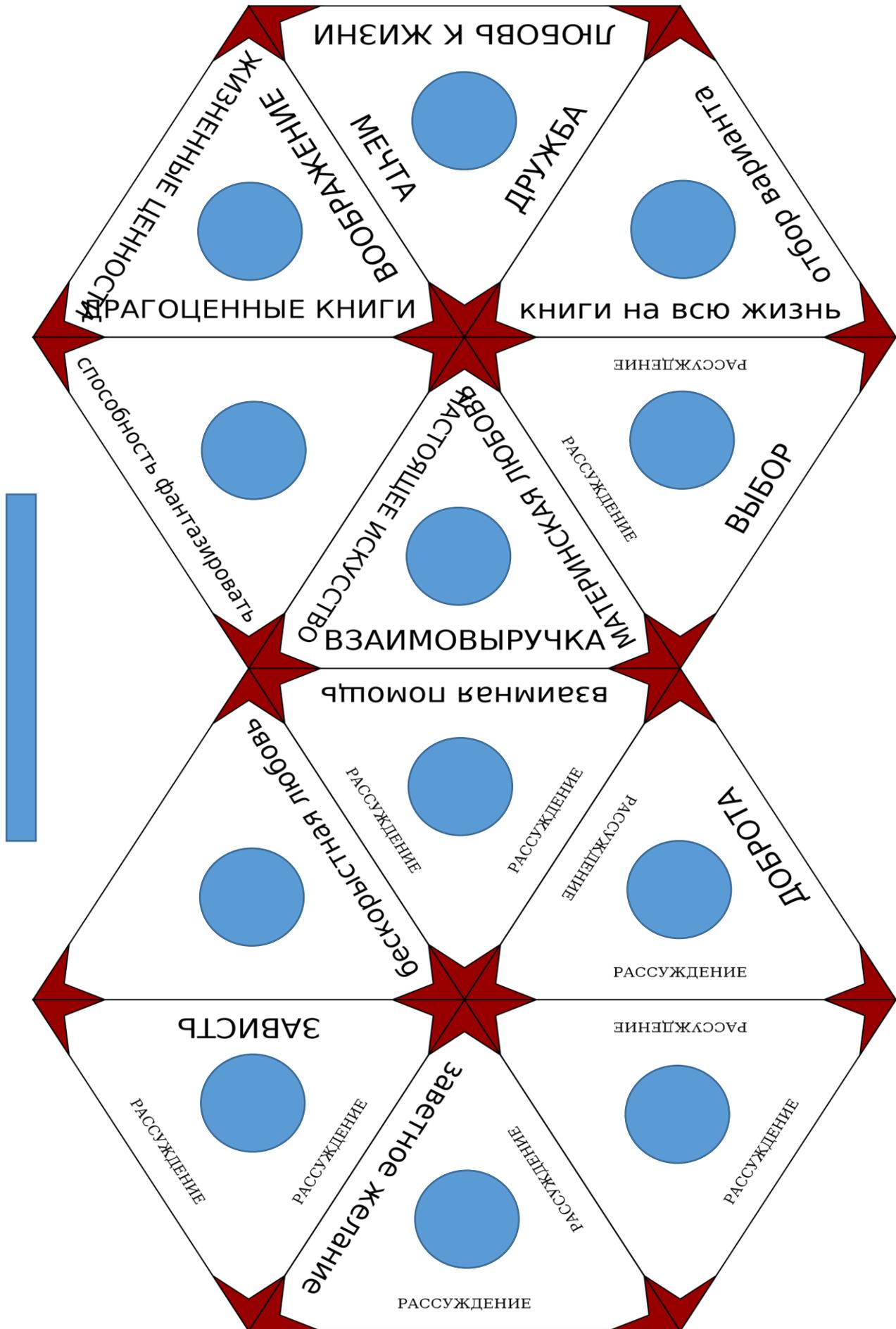
---

---

---

ПИРАМИДА ИГРЫ





1 сторона карточки № 1 «Игра по нравственным понятиям»

**ПОНЯТИЕ**

2 сторона карточки №1 Нравственное понятие

**БЛАГОДАРНОСТЬ**

1 сторона карточки №2 «Игра по нравственным понятиям»

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ**

2 сторона карточки № 2 Определение нравственного понятия

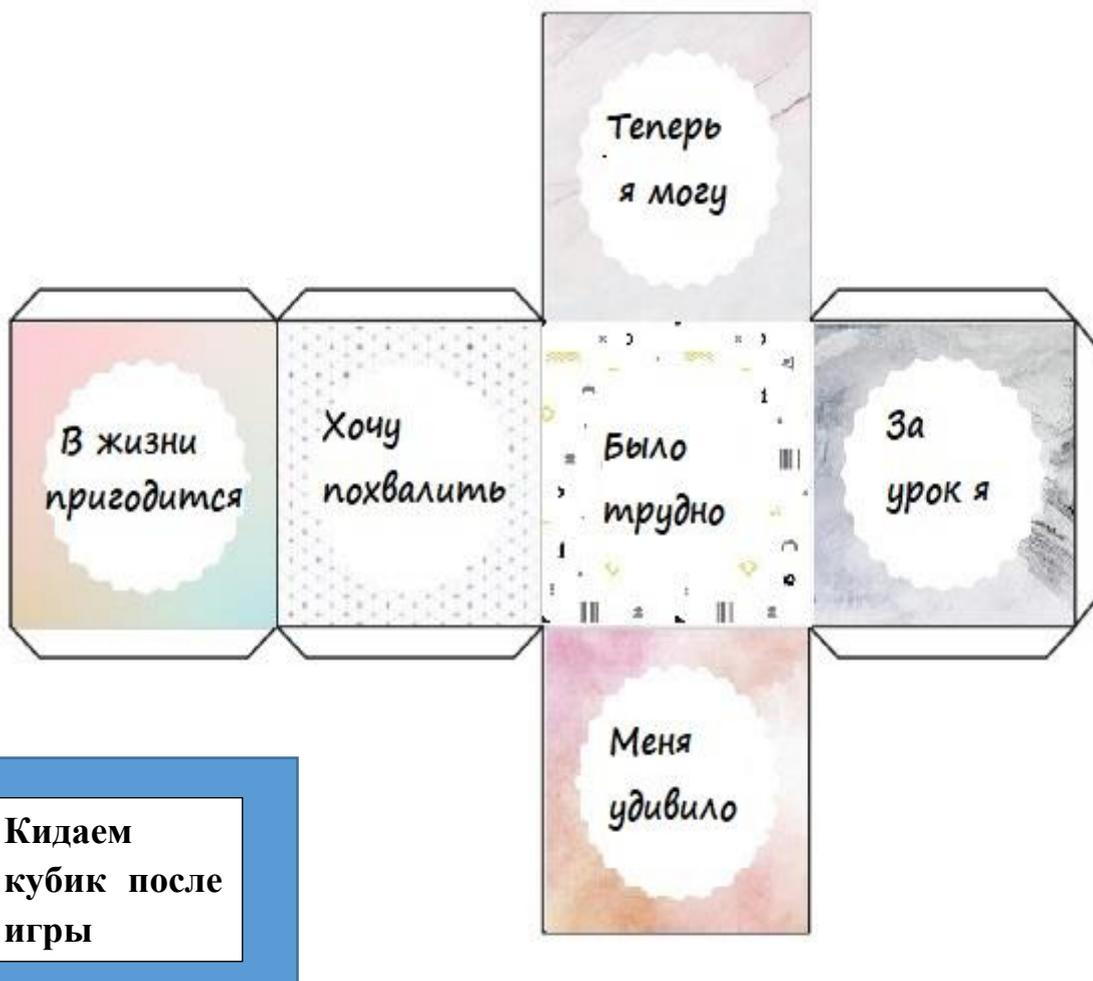
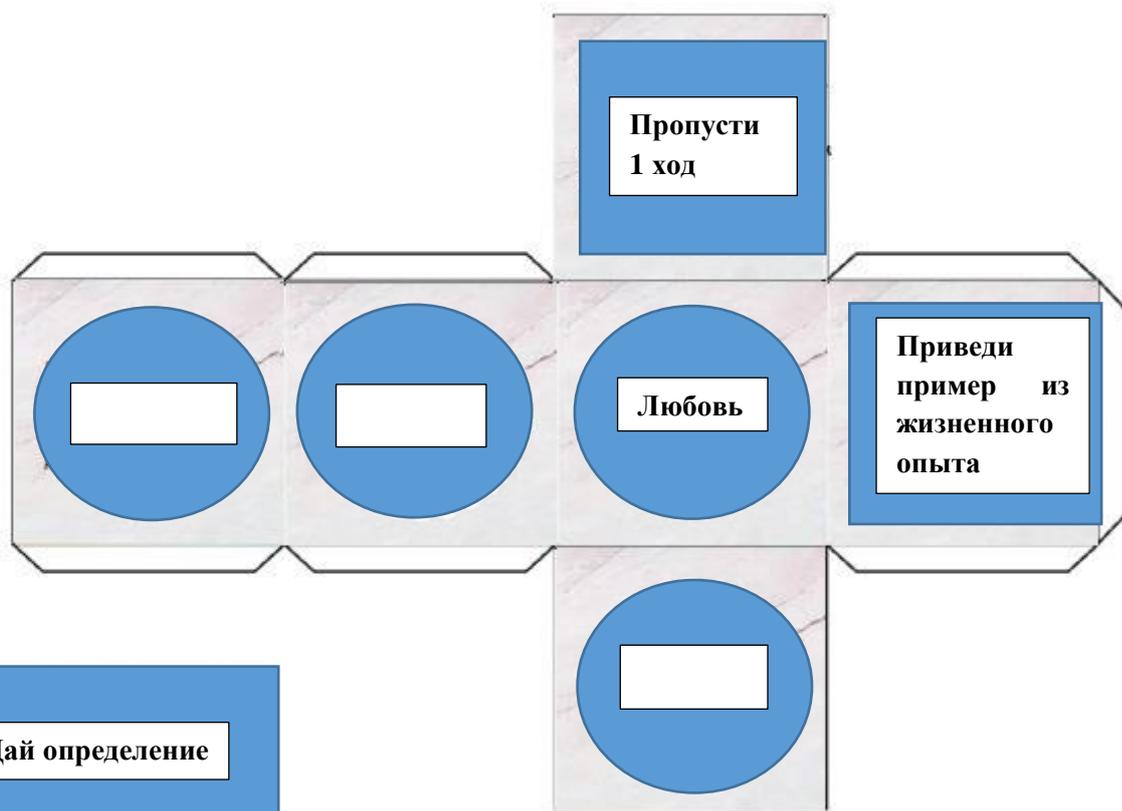
**Чувство признательности за  
сделанное добро, а также различные  
способы выражения этого чувства**

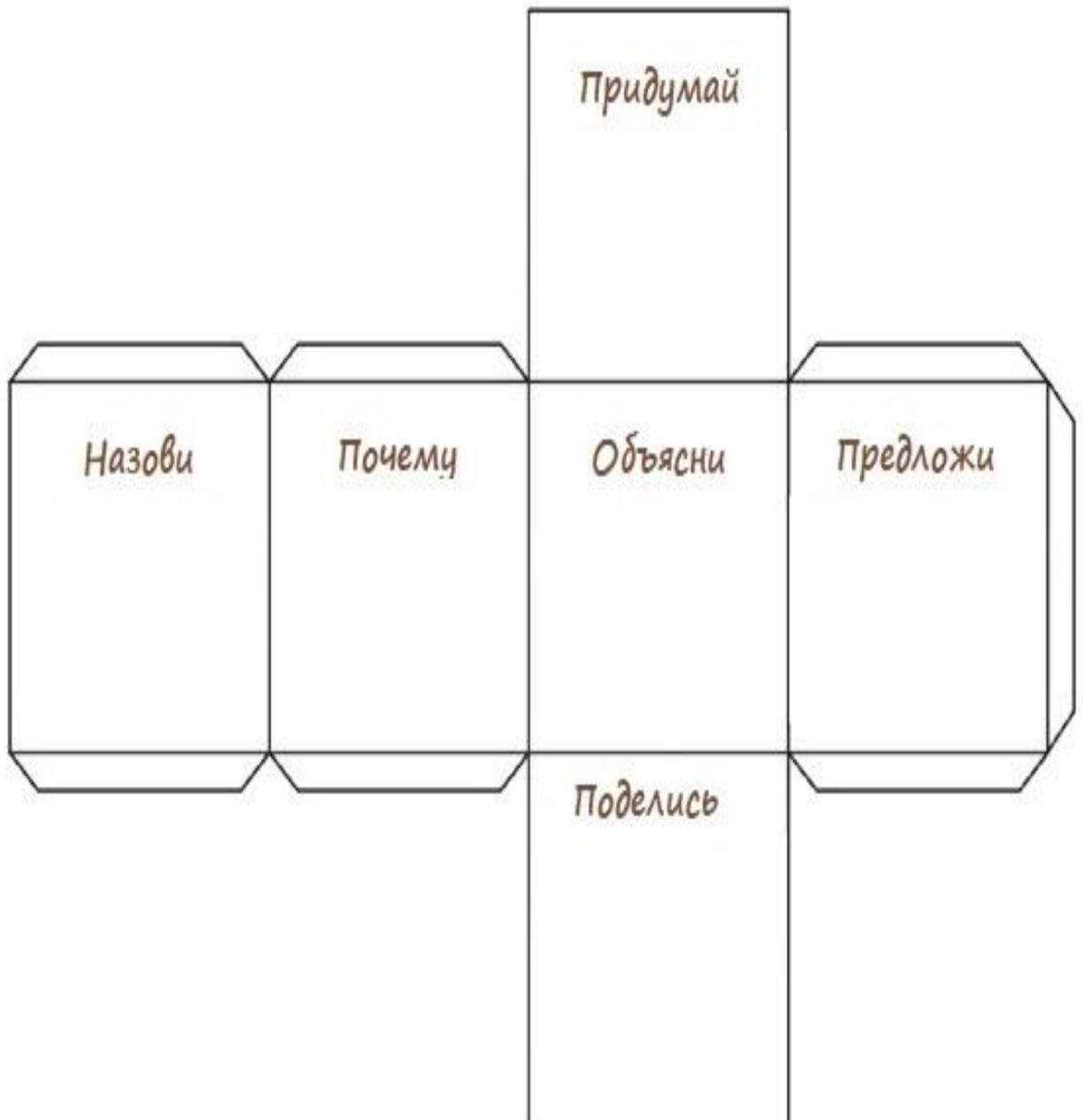
1 сторона карточки № 3 Аргумент из художественного произведения

**Пример из художественного  
произведения**

Как характеризует человека умение быть благодарным?

А.И. Куприн «Чудесный доктор». Григорий Мерцалов всю жизнь вспоминал, как профессор Пирогов не прошел мимо бедственного положения его семьи. Благодарный за помощь, он стал отзывчивым человеком и помогал нуждающимся





**Работа с монологическим высказыванием**

**13.3.** Напишите **сочинение-рассуждение** на тему «**Кого мы называем настоящим другом?**». Дайте определение выражению **НАСТОЯЩИЙ ДРУГ** и прокомментируйте его, ответив на вопрос, сформулированный в теме сочинения.

Приведите в сочинении **два** примера, подтверждающих Ваши рассуждения: **один** пример приведите из прочитанного текста, а **другой** – из прочитанного текста или из Вашего жизненного опыта. *Не допускается обращение к таким жанрам как комикс, аниме, манга, фанфик, графический роман, компьютерная игра.* Приводя примеры, Вы можете использовать различные способы обращения к прочитанному тексту.

Объём сочинения должен составлять не менее 70 слов.

Если сочинение представляет собой полностью переписанный или пересказанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, то такая работа оценивается нулём баллов.

Сочинение пишите аккуратно, разборчивым почерком.

**3.3. Монологическое высказывание.** Используя карточку собеседования, выполните задание.

**КАРТОЧКА: КАКИЕ КАЧЕСТВА НУЖНО ЦЕНИТЬ В ЛЮДЯХ ПРЕЖДЕ ВСЕГО?**

### **КРИТЕРИИ (ФИПИ 2025)**

#### **Задание 3. Монологическое высказывание**

| №         | Критерии оценивания монологического высказывания (М)  | Баллы    |
|-----------|---|----------|
| <b>М1</b> | <b>Выполнение коммуникативной задачи в монологическом высказывании</b>  |          |
|           | Участник итогового собеседования полностью справился с коммуникативной задачей: приведено не менее 10 фраз по теме высказывания | 2        |
|           | Участник итогового собеседования частично справился с коммуникативной задачей: приведено 5–9 фраз по теме высказывания          | 1        |
|           | Участник итогового собеседования не справился с коммуникативной задачей: приведено менее 5 фраз по теме высказывания            | 0        |
| <b>М2</b> | <b>Логичность монологического высказывания</b>  |          |
|           | Логические ошибки отсутствуют   | 1        |
|           | Допущена одна логическая ошибка или более   | 0        |
|           | <b>Максимальное количество баллов</b>   | <b>3</b> |

#### **Задание 4. Участие в диалоге**

*Таблица 4*

| №         | Критерии оценивания диалога (Д)  | Баллы    |
|-----------|--|----------|
| <b>Д1</b> | <b>Выполнение коммуникативной задачи в диалоге</b>   |          |
|           | Участник итогового собеседования полностью справился с коммуникативной задачей: даны развёрнутые ответы на три вопроса в диалоге       | 3        |
|           | Участник итогового собеседования частично справился с коммуникативной задачей: даны развёрнутые ответы на два вопроса в диалоге        | 2        |
|           | Участник итогового собеседования частично справился с коммуникативной задачей: дан развёрнутый ответ на один вопрос в диалоге          | 1        |
|           | Участник итогового собеседования не справился с коммуникативной задачей: ответы на вопросы не даны, <b>или</b> даны односложные ответы | 0        |
|           | <b>Максимальное количество баллов</b>  | <b>3</b> |

**13.3. Сочинение** по всем критериям С<sub>3</sub>К1–С<sub>3</sub>К4 оценивается **нулём баллов**:

- если сочинение представляет собой полностью переписанный или пересказанный текст;
- если сочинение написано на основе ключевого понятия, отличного от ключевого понятия в задании 13.3 выполняемого варианта; – если в сочинении менее 70 слов.

| №   | Критерии оценивания сочинения-рассуждения на тему, связанную с анализом текста (13.3)  | Баллы    |
|---|--|----------|
| <b>СЗК1</b>   | <b>Толкование значения слова (выражения)</b>   |          |
|   | Экзаменуемый (в той или иной форме в любой из частей сочинения) дал определение понятия и прокомментировал его, ответив на вопрос, сформулированный в теме сочинения   | 1        |
|   | Экзаменуемый (в той или иной форме в любой из частей сочинения) дал определение понятия, <b>но</b> не прокомментировал его (не ответил на вопрос, сформулированный в теме сочинения),<br><b>или</b><br>экзаменуемый дал неверное определение понятия ( независимо от наличия ответа на вопрос, сформулированный в теме сочинения),<br><b>или</b><br>определение понятия в работе экзаменуемого отсутствует (независимо от наличия ответа на вопрос, сформулированный в теме сочинения) | 0        |
| <b>СЗК2</b>   | <b>Наличие примеров-аргументов</b>   |          |
|   | Экзаменуемый привёл два примера: один пример из прочитанного текста, а другой — из жизненного опыта,<br><b>или</b><br>экзаменуемый привёл два примера из прочитанного текста   | 3        |
|   | Экзаменуемый привёл один пример из прочитанного текста   | 2        |
|   | Экзаменуемый привёл пример (ы) из жизненного опыта   | 1        |
|   | Экзаменуемый не привёл ни одного примера   | 0        |
| <b>СЗК3</b>   | <b>Логичность речи</b>   |          |
|   | Логические ошибки отсутствуют  | 2        |
|   | Допущена одна логическая ошибка  | 1        |
|   | Допущено две логические ошибки и более   | 0        |
| <b>СЗК4</b>   | <b>Композиционная стройность</b>   |          |
|   | Работа характеризуется трехчастной композицией, ошибки в построении текста отсутствуют   | 1        |
|   | В работе нарушена трехчастная композиция стройность,<br><b>или</b><br>В построении текста допущена одна ошибка или более   | 0        |
| <b>Максимальное количество баллов за сочинение по критериям СЗК1–СЗК4</b> |  | <b>7</b> |

### **Основные понятия, используемые на мастер-классе:**

1. **ФГОС** - федеральный государственный образовательный стандарт.
2. **Метапредметные результаты образования** - это универсальные способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях.
3. **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.
4. **Читательская грамотность** - это способность человека понимать, использовать, оценивать тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни.
5. **Игровые технологии** —это совокупность разнообразных методов, средств и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
6. **Игра**- это ряд внутренне мотивированных действий, выполняемых для рекреационного получения удовольствия.
7. **Стратегии смыслового чтения** - это различные комбинации приёмов, используемые учащимися для восприятия графически оформленной текстовой информации и её переработки в личностно-смысловые установки в соответствии с коммуникативной - познавательной - задачей.



Ссылка на сборник стратегий  
смыслового чтения (Н.Н. Сметанникова)



Материалы мастер – класса

