



Научно-исследовательский журнал «Педагогическое образование» / *Pedagogical Education*

<https://po-journal.ru>

2025, Том 6, № 10 / 2025, Vol. 6, Iss. 10 <https://po-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / *Original article*

Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

УДК 37.0

О формировании функциональной грамотности посредством игровой деятельности

¹ Анюхина И.А.,

¹ Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова

Аннотация: в статье рассматриваются варианты использования игровой деятельности как эффективного способа необходимых компетенций. Игровой метод обучения способствует раскрепощению, снятию препятствий, свойственных подростковому возрасту: стеснительности, замкнутости, нерешительности и проч., и позволяет в увлекательной и непринужденной деятельности формировать навыки коммуникативных компетенций, читательской грамотности, математической (экономической, информационной) грамотности, креативности, естественно-научной грамотности. Основываясь на мировой практике развития всех видов функциональной грамотности в непосредственной деятельности, автором предложены для использования в работе ситуационные игры «День рождения» и «Моя мечта», основной задачей которых является осознание, формирование и дальнейшее развитие всех направлений функциональной грамотности на практике. Игры рассчитаны на младший и старший подростковые возрасты.

Ключевые слова: функциональная грамотность, игра, игровой метод обучения, ситуационная игра, компетенции

Для цитирования: Анюхина И.А. О формировании функциональной грамотности посредством игровой деятельности // Педагогическое образование. 2025. Том 6. № 10. С. 142 – 148.

Поступила в редакцию: 20 июля 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 19 августа 2025 г.; Принята к публикации: 30 сентября 2025 г.

About risk factors in the formation of legal consciousness in the digital environment

¹ Anyukhina I.A.,

¹ Crimean Engineering and Pedagogical University named after Fevzi Yakubov

Abstract: the article discusses options for using gaming activities as an effective way to acquire necessary competencies. The game-based learning method promotes emancipation and the removal of obstacles inherent in adolescence: shyness, isolation, indecision, etc., and allows you to develop skills in communication skills, reading literacy, mathematical (economic, information) literacy, creativity, and natural science literacy in an exciting and relaxed activity. Based on the global practice of developing all types of functional literacy in direct activity, the author proposes situational games "Birthday" and "My Dream" for use in the classroom, the main objective of which is to identify, form, and further develop all aspects of functional literacy in practice. These games are designed for younger and older adolescents. The author's goal is to diversify the classroom experience.

Keywords: functional literacy, game, game learning method, situational game, competencies

For citation: Anyukhina I.A. About risk factors in the formation of legal consciousness in the digital environment. *Pedagogical Education*. 2025. 6 (10). P. 142 – 148.

The article was submitted: July 20, 2025; Approved after reviewing: August 19, 2025; Accepted for publication: September 30, 2025.

Введение

В современном мире функциональная грамотность важна для адаптации и самореализации. Образование ориентируется на выпускника, способного применять знания и критически мыслить.

Цель автора статьи – предложить игровые методы развития функциональной грамотности, соответствующие возрасту. Игры "День рождения" (10-14 лет) и "Моя мечта" (14-17 лет) апробированы на подростках и преподавателях и могут быть полезны для формирования новых компетенций в условиях меняющейся профессиональной среды.

Научная новизна исследования заключается в разработке и теоретическом обосновании педагогической модели формирования функциональной грамотности учащихся посредством игровой деятельности.

Материалы и методы исследований

В качестве материалов исследования использовались научные публикации отечественных и зарубежных ученых, посвященные проблемам формирования функциональной грамотности и использования игровых технологий в образовании, а также методические разработки и педагогический опыт учителей-практиков. Методологическую основу исследования составили теоретические методы анализа, синтеза, обобщения и систематизации научной информации, а также эмпирические методы наблюдения, анкетирования, тестирования и педагогического эксперимента.

Результаты и обсуждения

Предложенные игры разработаны с учетом формирования навыков всех видов функциональной грамотности и с соблюдением технологии деловой ситуационной игры для подростков разных возрастных групп: для младших подростков 10-14 лет – игра «День рождения»; для старших подростков 14-17 лет – «Моя мечта» [2, с. 280]. Игры отражают возрастные особенности подростков: для младших важны общение, для старших – самоопределение. Цель игр: формирование проектной деятельности и развитие различных видов функциональной грамотности (финансовой, математической и др.), а также следующих компетенций:

Личностные: умение договариваться, решать конфликты, структурированно выражать мысли, оценивать предложения.

Метапредметные: ответственное отношение к финансам, планирование, контроль бюджета, поиск экономических решений, анализ возможностей.

Предметные: использование математических методов для анализа расходов, решение задач расходования / наполнения бюджета.

Содержание игры для младших подростков «День рождения».

В таблице 1 приведена краткая характеристика (аннотация) игры.

Таблица 1

Описание игры «День рождения».

Table 1

Description of the "Birthday" game.

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	День рождения
2	Формат	Ситуативная игра
3	Количество участников	24-36 человек 4-6 команд по 6-8 участников
4	Возраст участников	10-14 лет
5	Количество игротехников	Ведущий и помощники по числу команд. Ведущий проводит игру, помощники – следят за временем, помогают ведущему и участникам
6	Общая продолжительность	1,5-2 часа

Для игры потребуется просторное помещение (класс или актовый зал) со столиками и стульями, обеспеченными карандашами, фломастерами и раздаточным материалом (прайс-листы, меню, рецепты). Команды формируются либо заранее, либо случайным образом на месте (например, по номерам). В случае случайного формирования командам дается 5 минут на знакомство. В каждой команде определяется "именинник", остальные становятся его помощниками. Заранее сформированные группы сокращают время на подготовку.

Ведущий объявляет условия игры:

По легенде, у именинника возникло желание самостоятельно подготовить праздник, так как именинник лучше знает вкусы и предпочтения своих товарищей. Бюджет проводимого дня рождения ограничен суммой:

1 вариант – выделяемой на каждого приглашенного: это 1000 руб. Следовательно – 10 друзей – 10 тысяч; 15 друзей 15 тысяч и т.д.

2 вариант – сумма на расходы составляет 30000 рублей.

Задания даются поэтапно.

После каждого этапа с помощью помощников ведущий подводит итоги этапа, суммирует результат с предыдущим этапом (этапами)

1 этап: Принятие правил взаимодействия во время игры. Знакомство: в команде участники знакомятся друг с другом.

2 этап: Мозговой штурм: придумывают название команд; выбирают именинника (договариваются об определенном алгоритме – основании для выбора именинника); составляют список приглашенных; составляют меню праздника и место его проведения (кафе, клуб, в домашней обстановке, на берегу моря (озера); договариваются о приглашении ведущих праздника, оформлении помещения и т.д.) – без цены [1, с. 35].

3 этап: оценивают меню и траты на аренду помещения, приглашение ведущих, оформление помещения в денежном выражении (используя для этого данные из Интернет, раздаточного материала на столике); делают вывод о том, насколько бюджет в 30 000 рублей обеспечивает все желания именинника.

4 этап: На основе анализа ситуации внести корректировки, используя подсказку:

Средств достаточно и еще остались	Средств недостаточно:
- продумать, на что еще можно их потратить, чтобы праздник был успешным	- как решить проблему недостатка средств

5 этап: Рефлексия*:

- насколько реально вы представляли до игры стоимость услуг, продуктов?
- что было самым легким в игре?
- что было самым трудным в игре?
- смогли бы вы создать себе бюджет дня рождения после того, как сыграли в эту игру?
- что в игре вас удивило? Озадачило?
- изменилось ли ваше восприятие наличия финансов как способа удовлетворения желаний?

*– вопросы, вынесенные на обсуждение, зависят от того, насколько команды были активны, знакомы друг с другом и т.д. и могут быть изменены, дополнены, в соответствии с целями ведущего.

Перечень расходных материалов для 1 команды (столика участников, количество которых не должно превышать 10 человек):

Карандаши (ручки) – 10 шт.

Бумага, чистые листы – 3 шт.

Бланки –приложения:

«Правила игры» – 1 экземпляр.

«Команды» – 1 экземпляр.

«Список гостей» – 1 экземпляр.

«Рассчитываем траты» – 1 экземпляр.

«Способы корректировки сметы» – 1 экземпляр.

«Меню кафе (с ценами)» – 1 экз.

«Стоимость организации мероприятий (ведущие)» – 1 экз.

«Стоимость услуг по украшению помещения» – 1 экз.

Стоимость транспортных услуг (подвоз и развоз гостей) – 1 экз.

Используются готовые таблицы для выставления баллов за каждый из этапов игры 1экз x 2.

Ниже в таблице 2 приведен план проведения игры с учетом временных затрат.

Таблица 2

План проведения игры (время игры на 6 команд).

Table 2

Game plan (game time for 6 teams).

Время	Действие	Исполнитель
10 мин	Объяснение правил игры: ребята читают правила, предлагают их дополнить или убрать, приводя аргументы. Окончательный вариант – исправляют у себя все команды и ведущий – остается на столиках до конца игры	Ведущий
10 мин	Знакомство: в команде участники знакомятся друг с другом	Ведущий
Итого 1 этап – 20 мин		
5 мин	Мозговой штурм: придумывают название команд. Выбор именинника	Игроки
3 мин	Раздача карточек для 1 этапа «Список приглашенных» Объяснение задания: в предложенной форме запишите всех, кого именинник хотел бы пригласить на свой день рождения: имена и кто они для именинника (почему будут приглашены)	Помощники Ведущий
10 мин	Формирование списка приглашенных в Приложении 3	Игроки; Помощники засекают время
Итого 2 этап – 18 мин		
2 мин	Объявление результатов 1 + 2 этапов	Ведущий
3 мин	Раздача карточек для 2 этапа – Приложение 4, каталоги и меню кафе, телефоны и цены на оформителей помещения, ведущих и т.д. Объяснение задания: составить меню праздника и определить место его проведения (кафе, клуб, в домашней обстановке, на берегу моря (озера); приглашение ведущих праздника, оформление помещения и т.д.)	Помощники Ведущий
15 мин	Планирование	Игроки, Помощники засекают время
2 мин	Объявление результатов 3 этапа и итогов за 3 этапа	Ведущий
Итого 3 этап – 18 мин		
3 мин	Раздача карточек для 3 этапа. Объяснение задания: Оценить меню и траты на аренду помещения, приглашение ведущих, оформление помещения в денежном выражении (используя для этого данные из Интернет, раздаточного материала на столике); сделать вывод о том, насколько бюджет в 30 000 рублей обеспечивает все желания именинника	Помощники Ведущий
15 мин	Составление общей сметы и сравнение ее с имеющейся суммой.	Игроки, Помощники засекают время
Итого 4 этап – 18 мин		
2 мин	Объявление результатов 2 этапа и итогов 1 + 2 + 3 этапов	Ведущий

Продолжение таблицы 2

Continuation of Table 2

3 мин	Раздача карточек для 4 этапа. Объяснение задания: На основе анализа ситуации внести корректировки в бюджет и программу дня рождения	Помощники Ведущий
15 мин	Корректировка сметы, внесение изменений в бюджет и программу – используют подсказки	Игроки, Помощники засекают время
Итого 5 этап – 20 минут		
5 мин	Подведение итогов 4 этапа и общего итога	Ведущий
10 мин	Проведение итоговой рефлексии	Ведущий
1 ч 45 мин	Общее время игры – 105 минут	

Краткая характеристика (аннотация) игры приведена в таблице 3.

Таблица 3

Содержание игры «МОЯ МЕЧТА» (для обучающихся и студентов в возрасте 14-17 лет.

Table 3

Contents of the game "MY DREAM" (for students aged 14-17).

Параметр мероприятия	Характеристика
Тема	Моя мечта
Формат	Деловая игра
Количество участников	24-36 человек 4-6 команд по 6-8 участников
Возраст участников	14-20 лет
Количество игротехников	Ведущий и помощники (по числу команд) Ведущий проводит игру, помощники – следят за временем, помогают ведущему и участникам
Общая продолжительность	1,5-2 часа

Описание игры.

Для игры нужен просторный класс или зал со столиками, стульями, карандашами, фломастерами и раздаточным материалом (ссылки на каталоги товаров). Команды формируются заранее или случайным образом (например, по номерам). При случайном формировании дается 5 минут на знакомство. Каждая команда выбирает название и общую / личную мечту. Заранее подготовленные ссылки экономят время. Аудитория должна обеспечивать свободу перемещения и размещения команд для обсуждений.

Расходный материал из расчета на одну команду (6-8 человек)**: необходимы: 6-8 карандашей / ручек / маркеров, 3-5 листов бумаги и бланки: "Моя команда" (1 шт.), "Правила игры" (1 шт.), "Выбор Мечты" (1 шт.), "Исполнение моей Мечты" (1 шт.), список вопросов для формирования бюджета Мечты, и тесты (2 листа на игрока).

**– для обеих игр рекомендуется заранее составить бланки раздаточного материала (Приложения). Автором намеренно не даются готовые таблицы, так как их содержимое и вид может быть составлен как ведущим игры, так и игроками (в случае, если у ведущего есть намерение провести наблюдение проявления творчества (креативных идей) участников игры).

Ход мероприятия.

Подготовка мероприятия (30 минут).

Перед началом мероприятия необходимо проверить расстановку столов и наличие всего необходимого реквизита, и соблюдение технических требований к месту проведения, реквизиту и оборудованию [7, с. 140].

На каждый игровой стол нужно положить памятки для игроков с краткими правилами игры. Участники объединяются в команды по 6-8 человек и занимают предназначенные для них места (стол и стулья).

Объяснение правил игры (15 минут). Ведущий объясняет игровую задачу и правила игры, отвечает на вопросы участников: Добрый день, сегодня мы с вами будем играть в деловую игру «Моя мечта». Наша игра посвящена анализу условий выполнения мечты, вопросам поиска источников дохода. Сейчас у вас будет 5 минут, чтобы придумать название команды и выписать его на отдельный лист, лежащий перед вами, а также познакомиться друг с другом и выбрать мечту, которую вы все вместе будете обсуждать и составлять план реализации [10, с. 73].

Участники знакомятся друг с другом, совещаются, придумывают название команды и выписывают его крупными буквами на лист [4, с. 65].

Ведущий: Основное действие, которое вы будете совершать в игре – Выбор наиболее подходящих условий исполнения мечты. Но в начале давайте познакомимся с правилами игры. Ведущий засекает 10 минут. Участники знакомятся с Памятками для игроков, внимательно читают правила и формулируют вопросы про непонятные моменты. После этого ведущий проводит серию вопросов и ответов по правилам игры.

Ведущий: Итоговая сумма баллов на мечту складывается из двух частей (знакомит с таблицей оценки): из суммы баллов, полученной во время игры; из бонусов – баллов за выполнение дополнительного задания в конце игры. Команда, которая набирает наибольшую сумму с учетом бонусов, становится победителем.

Основной этап игры (45 минут).

Игра делится на 3 этапа:

10 минут – выбор "МЕЧТЫ".

30 минут – составление плана и обсуждение решений.

5 минут – заполнение бланка "Исполнение моей мечты".

За 10 минут до конца 2-го этапа ведущий предупреждает о необходимости завершения обсуждения и принятия решений. Помощники следят за участием всех членов команды [3, с. 100].

В конце основного этапа игры ведущий раздает командам лист с дополнительным заданием и засекает на его выполнение (20) 10 минут.

Подведение итогов и рефлексия (10 минут).

После того как команды выполнили все необходимые пункты, они выполняют дополнительное задание. Как только задание выполнено, команда сдает его помощнику ведущего и тот начинает подсчет итоговой суммы по всем пунктам. Ведущий выписывает все суммы на доску / флипчарт. Рефлексию можно объединить с подведением итогов по дополнительному заданию. Ведущий зачитывает написанные командами условия игры и спрашивает, легко ли выполнить данные условия.

Выводы

Игра и для детей, и для взрослых – неотъемлемая часть жизни, позволяющая воспринимать и запоминать нужную информацию, выдвигать идеи, решать проблемы в сотрудничестве с другими, проводить анализ ошибок, не вступая в конфликт с собой.

Предложенные игры разработаны для проекта по формированию функциональной грамотности. Они были представлены на мастер-классах для педагогов Республики Крым в рамках Всероссийской научно-практической конференции "Психолого-педагогические основы формирования готовности молодежи к выбору педагогической профессии", прошедшей 25 марта 2025 года в ГБОУ ВО РК «КИПУ имени Февзи Якубова» [6]. По итогам онлайн-опроса, проведенного среди участников конференции, 99% высоко оценили представленные мастер-классы и выразили заинтересованность в получении материалов для работы.

Как говорил В.А. Сухомлинский «мудрая власть коллектива» [9, с. 23-36] даст возможность осознать и исправить свои ошибки каждому ученику, получить поддержку и увидеть пример решения вопросов, которые представляют важность для каждого.

Список источников

1. Бунеев Р.Н. Понятие функциональной грамотности. Образовательная система «Школа 2100» // Педагогика здравого смысла: сб. материалов. М.: Баласс, Издательский дом РАО, 2003. С. 34 – 36.
2. Дьяконова О.О., Букатов В.М. Из истории дидактики: эдьютейнмент в образовании взрослых и интерактивные технологии обучения в современной школе // European Social Science Journal. 2014. № 11-1 (50). С. 279 – 288.

3. Казанцева Е.А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие. Курган: КГУ, 2021. 112 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 10.05.2025).
4. Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного университета: филологические науки. 2016. № 7. Вып. 101. С. 64 – 71. URL: <https://library.csu.ru/rbooks2/view2?code=vch/389/010>.
5. Краткий обзор образования 2019. URL: https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2019_f8d7880d-en/full-report.html (дата обращения: 20.05.2025).
6. Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова // Психолого-педагогические основы формирования готовности молодежи к выбору педагогической профессии: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. URL: https://vk.com/wall-61940644_14929.
7. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. Челябинск, октябрь 2011 года. Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. 1. С. 140 – 146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 10.05.2025).
8. Смирнова Е.О. Детская психология: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений. М.: Владос, 2003. 368 с.
9. Сухомлинский В.А. Мудрая власть коллектива. Методика воспитания коллектива. М: Концептуал, 2023. 272с.
10. Храмова Л.Н., Лобанова О.Б., Фирер А.В., Басалаева Н.В., Шмультская Л.С. Формирование функциональной грамотности обучающихся: методическое пособие. Красноярск: «Литера-принт», 2021. 130 с.

References

1. Buneev R.N. The concept of functional literacy. Educational system "School 2100". Pedagogy of common sense: collection of materials. Moscow: Balass, Publishing House of RAO, 2003. P. 34 – 36.
2. Dyakonova O.O., Bukatov V.M. From the history of didactics: edutainment in adult education and interactive learning technologies in the modern school. European Social Science Journal. 2014. No. 11-1 (50). P. 279 – 288.
3. Kazantseva E.A. Gaming technologies in education: a teaching aid. Kurgan: KSU, 2021. 112 p. URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (date of accessed: 10.05.2025).
4. Karmalova E.Yu., Khankeeva A.A. Edutainment: concept, specifics, study of the target audience's need for it. Bulletin of Chelyabinsk State University: philological sciences. 2016. No. 7. Iss. 101. P. 64 – 71. URL: <https://library.csu.ru/rbooks2/view2?code=vch/389/010>.
5. Brief overview of education 2019. URL: https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2019_f8d7880d-en/full-report.html (date of access: 20.05.2025).
6. Crimean Engineering and Pedagogical University named after Fevzi Yakubov. Psychological and Pedagogical Foundations of Forming Young People's Readiness to Choose a Teaching Profession: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation. URL: https://vk.com/wall-61940644_14929.
7. Mikhaylenko T.M. Game Technologies as a Type of Pedagogical Technologies. Pedagogy: Traditions and Innovations: Proceedings of the 1st Intern. Scientific Conf. Chelyabinsk, October 2011. Chelyabinsk: Two Kom-somol Members, 2011. Vol. 1. P. 140 – 146. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (date of accessed: 10.05.2025).
8. Smirnova E.O. Child Psychology: A Textbook for Students of Higher Pedagogical Educational Institutions. Moscow: Vlados, 2003. 368 p.
9. Sukhomlinsky V.A. The Wise Power of the Collective. Methods of Educating the Collective. Moscow: Conceptual, 2023. 272 p.
10. Khramova L.N., Lobanova O.B., Firer A.V., Basalaeva N.V., Shmul'skaya L.S. Developing Students' Functional Literacy: A Methodological Handbook. Krasnoyarsk: Litera-Print, 2021. 130 p.

Информация об авторах

Анюхина И.А., кафедра психологии, Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова, anuyu-anna@yandex.ru