# Мероприятие по функциональной грамотности

# квест-игра «По ступенькам знаний функциональной грамотности»

# в 9 классе 11.12.2023 г.

# Классный руководитель Маркова И.Б.

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема мероприятия** | «По ступенькам знаний функциональной грамотности» |
| **Целевая группа** | 9 класс |
| **Длительность игры** | 45 минут |
| **Форма проведения** | комбинированный квест |
| **Форма работы** | групповая |
| **Предметное содержание** | межпредметный квест |
| **Цель мероприятия** | привлечение внимания обучающихся, через  коллективные творческие дела, к формированию основ знаний о функциональной грамотности |
| **Планируемые результаты** | обучающиеся научатся раскрывать смысл основных разделов понятия функциональная грамотность; формулировать и аргументировать собственные суждения, касающиеся отдельных вопросов функциональной грамотности опирающиеся на  обществоведческие знания и личный социальный опыт. |

# ОТКРЫТИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

**1.Звучит песня** «В Дорогу Девчонки. В Дорогу Мальчишки (**выход ведущих)**

# Ведущий 1

Добрый день, дорогие наши педагоги, ребята и гости.

# Ведущий 2

Мы рады приветствовать вас на познавательной квест-игре «По ступенькам знаний функциональной грамотности»

# Ведущий 1

К домику Знаний ступеньки ведут.

На каждой ступеньке задания вас ждут. Задания будут простые и сложные,

# Ведущий 2

И приложить вам придётся старание,

Находчивость, ловкость, и разные знания.

# Ведущий 1

Вам предстоит совершить путешествие по 6 станциям, на которых вы будите зарабатывать букву, если задание не выполнено, дается буква и штрафное очко, количество штрафов учитывается при определении победителя. Затем игроки должны будут собрать из собранных букв слово, дающее право на получение приза. На каждой станции вы находитесь 10 минут.

# Ведущий 2

Каждая команда должна выбрать себе название и капитана. Вам на это дается 1 минута.

# Ведущий 1

Но прежде чем мы приступим к преодолению испытаний, капитаны команд получат маршрутные листы

# Ведущий 2

# Команды 9 класса (предварительно разделились)

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Название станции | Местонахождение |
| 1 | Математическая грамотность. Царица наук» | Кабинет  английского языка |
| 2 | «Читательская грамотность – азбука успеха» | Кабинет физики |
| 3 | «Креативное мышление - Век живи - век учись» | Кабинет истории |
| 4 | «Финансовая грамотность благосостояние жизни человека» | Кабинет русского  языка |
| 5 | «Естественно-научная грамотность – очевидное невероятное» | Кабинет географии |
| 6 | «Глобальные компетенции – жемчужина мудрости» | Кабинет  математики |
|  | Подведение итогов мероприятия | фойе |

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Название станции | Местонахождение |
| 1 | «Глобальные компетенции – жемчужина мудрости» | Кабинет  математики |
| 2 | Математическая грамотность. Царица наук» | Кабинет  английского языка |
| 3 | «Читательская грамотность – азбука успеха» | Кабинет физики |
| 4 | «Креативное мышление - Век живи - век учись» | Кабинет истории |
| 5 | «Финансовая грамотность благосостояние жизни человека» | Кабинет русского  языка |
| 6 | «Естественно-научная грамотность – очевидное невероятное» | Кабинет географии |
|  | Подведение итогов мероприятия | фойе |

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ №3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Название станции | Местонахождение |
| 1 | «Читательская грамотность – азбука успеха» | Кабинет физики |
| 2 | «Креативное мышление - Век живи - век учись» | Кабинет истории |
| 3 | «Финансовая грамотность благосостояние жизни человека» | Кабинет русского  языка |
| 4 | «Естественно-научная грамотность – очевидное невероятное» | Кабинет географии |
| 5 | «Глобальные компетенции – жемчужина мудрости» | Кабинет  математики |
| 6 | Математическая грамотность. Царица наук» | Кабинет английского языка |
|  | Подведение итогов мероприятия | фойе |

# Ведущий 1

Начнётся игра с объявления общего старта. Пройдя, все испытания вам предстоит, вернетесь в фойе капитану сдать составленное из полученных букв ключевое слово, а сами команды занять свои места в зале, та команда, которая сделает это правильно, первая и получить приз.

# Ведущий 2

Ступенька заданий нас первая ждёт. Готовы, ребята? Ну, что же? Вперёд!

# (Команды-классы по маршрутным листам проходят испытания по станциям)

**Сбор команд-классов в фойе школы после прохождения маршрута.**

Вот и подходит к концу наше мероприятия и пришло время подвести итоги, и выяснить команда какого класса стала сегодня победителем.

# Ведущий 2

Слово предоставляется жюри

Капитаны команд пройдите на сцену.

**Награждение команд**

# Ведущий 1

«Ученье - свет, а не ученье – тьма.

# Ведущий 2

«Учиться – всегда пригодится!»

# Ведущий 1

На этом познавательная квест-игра «По ступенькам знаний Функциональной грамотности» объявляется закрытой.

 