Аннотация: в статье приводятся примеры контекстных игр, которые помогают в формировании читательской компетентности обучающихся.

Ключевые слова: *Функциональная грамотность, читательская компетентность, контекстные игры.*

**«Контекстные игры в формировании читательских компетенций»**

*Варламова Анисия Петровна,*

 *учитель русского языка и литературы*

 *Майинской СОШ им. В.П.Ларионова.*

Современная школа должна привить своим обучающимся навыки решения реальных жизненных проблем и самостоятельной работы с информацией. Это называется «функциональной грамотностью». Я, как учитель словесности, понимаю, что передо мной стоит огромная ответственность. Это мы, учителя языка и литературы, формируем главную – базовую - компетенцию, от которого зависит развитие остальных ключевых компетенций – читательскую. Для того, чтобы опереться на чтение как на основной вид учебной деятельности в школе, у обучающихся должны быть сформированы специальные читательские умения, которые необходимы для полноценной работы с текстами.

У каждого педагога есть своя методическая копилка, накопленная годами, свой опыт работы с текстами. В этой статье я хочу поделиться своими - контекстными играми. К контекстным играм относятся игры, сюжет и действие которых развиваются в контексте реальной жизни и максимально приближены к ней. Плюсы таких игр: связаны с жизнью, социализируют детей, игра включает в себя обязательно общение, диалог, в игру вовлекаются все участники команд, каждый ответственен за итог игры.

В первые годы работы предлагала детям младших классов игру на знание частей речи **«Смешные предложения»**, где каждая группа детей по одному писала слова-части речи. В конце читали получившиеся предложения.

На примере данной игры появилась новая – **«Короткие рассказы».**

*Цель игры*: творческая самореализация учащихся, развитие их речи, ассоциативного мышления.

Дети разделяются на группы по 7-8 человек. И каждый понимает, какая задача стоит перед ним в соответствии очередности их написания, т.е. кому достается начало повествования, кому развитие сюжета, кому - конец. Им дается лист бумаги. Учитель оглашает тему текста. По команде дети пишут свои фразы. Каждый ребенок должен прочитать то, что написали предыдущие его товарищи, и продолжить текст. Каждая последующая передача усложняется, потому что нужно вписаться в тему, начало и развитие текста. Поэтому раз за разом им выделяется больше времени. Текст заканчивает первый автор. В конце каждая группа читает свой текст. Выбирают лучшее произведение. Игру можно разнообразить. Например, написать текст в жанре детектива, мелодрамы, сказки и т.д. Детям эта игра очень нравится.

Более сложной игрой и по объему, и по времени является игра **«Придумай сериал».** Она появилась после того, когда мои дети в 6 классе написали импровизированный сценарий новогоднего представления по сказке «Цветик-семицветик». Каждая группа персонажей сама придумала свой сюжет, слова и объединила в одно представление «Женя и Витя вернули Новый год».

*Цель игры*: обобщение всех умений по созданию текста, коллективное творчество.

В эту игру вовлекаются только заинтересованные дети. И начинать игру рекомендую с учащимся среднего звена, потому что они более открыты, у них нет боязни ошибок. Дети могут придумать рассказ в стиле фэнтези, сценарии новогодних выступлений, детективы и т.д.

В начале команда оговаривает тему, жанр произведения, героев. В назначенное время первый автор знакомит остальных со своей частью произведения. И так далее. Частей будет столько, сколько будет авторов. Каждая часть обсуждается ребятами и учителем, корректируется. Сценарии детей могут быть предложены другим классным коллективам. К произведениям можно придумать иллюстрации и опубликовать в школьной типографии. Можно подарить другим детям, родителям, учителям, школе.

Игра **«Мой правый сосед»** развивает устную связную речь учащихся. Дети рассаживаются по кругу, чтобы у каждого участника был правый сосед. Водящим становится ученик, которого разгадали. Он составляет текст про одного участника, про его внешние и внутренние качества. Вопрос должен состоять из 5 предложений. Человек, сидящий по левую сторону отгадываемого, должен узнать своего соседа.

Такие контекстные игры развивают у ребенка способность интерпретировать, передавать информацию самыми разными способами, способствуют развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой - способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу. Они учат вступать в отношения со сверстниками, быстро адаптироваться и функционировать в них.