

ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ «ЧЕЛОВЕК И МИР» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРАКТИВНОГО ПЛАКАТА, СОЗДАННОГО СРЕДСТВАМИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Ткаченко Елена Сергеевна,
учитель начальных классов
ГУО «Гимназия г. Сморгони»

Аннотация. В статье представлен опыт использования интерактивного плаката «Путешествие в мир природы. Человек и мир. 3 класс», созданного с применением технологий искусственного интеллекта. Автор показывает, как интеграция нейросетей в процесс разработки дидактических материалов позволяет эффективно формировать все компоненты функциональной грамотности младших школьников: естественнонаучную, читательскую, математическую и информационную. Особое внимание уделяется трёхэтапной структуре «Узнаём — Делаем — Проверяем», которая обеспечивает полный цикл учебной деятельности и переводит учащихся от пассивного потребления информации к активному её применению в практических и игровых ситуациях. Статья адресована учителям начальных классов, методистам и педагогам дополнительного образования

Современный учитель начальных классов сегодня работает в условиях стремительного обновления содержания образования. В 2025 году вышло новое издание учебника «Человек и мир» для 3 класса (авторы Трафимова Г. В., Трафимов С.), а ключевым требованием государственного образовательного стандарта стало формирование функциональной грамотности учащихся. Однако перед педагогом встаёт типичная проблема: как в короткие сроки адаптировать и визуализировать большой объём нового материала, сделать его доступным, увлекательным и при этом системно работающим на развитие умений применять знания в реальных жизненных ситуациях? Традиционные методы — статичные плакаты, тексты учебника и устные объяснения — уже не дают нужного эффекта. Учащиеся начальной школы, которых называют «цифровым поколением», требуют интерактива, визуализации, немедленной обратной связи и игровых форм. Именно для решения этой проблемы был создан проект «Путешествие в мир природы. Человек и мир. 3 класс» — интерактивный плакат, объединяющий 17 тем, 12 презентаций, 12 рабочих листов, 12 интерактивных игр и 13 наглядных плакатов в единой точке доступа на платформе Genially. Но главное не количество материалов, а их методическая выверенность: весь комплекс подчинён задаче формирования функциональной грамотности через деятельностный подход.

Что такое функциональная грамотность применительно к младшему школьнику и к предмету «Человек и мир»? Это не просто знание того, что лес — это сообщество растений и животных, а водоём — место обитания рыб и земноводных. Это умение объяснить, почему нельзя выбрасывать мусор в реку, прочитав предупреждающий знак на берегу; это способность

спланировать простейшее наблюдение за погодой и сделать вывод; это готовность использовать полученные знания в нестандартной ситуации — например, в игре-квесте, где нужно применить правила поведения в природе, чтобы «спасти планету». Именно на такое понимание функциональной грамотности и ориентирован представленный проект. Он включает три ключевых компонента: естественнонаучную грамотность (понимание природных процессов и взаимосвязей), читательскую грамотность (умение извлекать информацию из разных текстовых и визуальных источников) и информационную грамотность (навык работы с интерактивным ресурсом, поиск нужного раздела, следование гиперссылкам).

Методической основой проекта стала трёхэтапная структура, реализованная для каждой из 17 тем и представленная на интерактивном плакате. Первый блок — «Узнаём» — предназначен для изучения нового материала. Это презентации, созданные с помощью инструментов Gamma и Skywork, где информация подаётся визуально, с опорой на яркие изображения, сгенерированные в Gemini, и адаптированные тексты, подготовленные ChatGPT. Например, при изучении темы «Животный мир Беларуси» учащиеся не читают длинный параграф, а смотрят короткую презентацию с мультяшными зубрами, медведями и лосями, где каждый слайд содержит один-два ключевых факта. Так работает читательская грамотность: ребёнок учится выделять главное из визуального ряда и сопровождающего текста. Но формирование функциональной грамотности не может ограничиться пассивным восприятием. Поэтому второй блок — «Делаем» — предлагает рабочие листы, созданные в Canva. Здесь уже нет готовых ответов. Ученик должен самостоятельно заполнить схему «Живая и неживая природа», сопоставить животное и среду его обитания, восстановить цепочку питания. Именно на этом этапе формируется естественнонаучная грамотность как умение применить полученные знания для объяснения конкретных природных явлений.

Третий блок — «Проверяем» — представлен интерактивными играми, также созданными в Canva с использованием сценариев, сгенерированных ChatGPT. Это могут быть «Колесо вопросов», «Своя игра» с категориями и уровнями сложности, квесты или миссии. Например, в игре «Миссия: Глубина. Спасение синей планеты» учащимся нужно применить знания о водоёмах, их обитателях и правилах охраны воды, чтобы пройти уровни и выполнить задание. Игровой формат позволяет оценить сформированность функциональной грамотности в действии: ребёнок не выбирает один правильный ответ из четырёх, а применяет знания в динамичной, приближенной к реальности ситуации. Он должен прочитать условие, понять задачу, вспомнить или найти нужное правило и принять решение. Это и есть функциональная грамотность в её наиболее аутентичном проявлении.

Особого внимания заслуживает то, как проект индивидуализирует процесс формирования функциональной грамотности. Используя возможности ChatGPT, для каждой темы были созданы разноуровневые

задания внутри рабочих листов. Базовый уровень (на узнавание и воспроизведение) предназначен для учащихся, которые только осваивают материал. Повышенный уровень (на объяснение, анализ, составление рассказа по схеме) рассчитан на детей с более высоким темпом продвижения. Например, при изучении темы «Охрана природы» один ученик может просто перечислить три правила поведения в лесу, а другой — объяснить, почему нарушение каждого из них приводит к негативным последствиям для экосистемы. Таким образом, проект позволяет каждому ребёнку двигаться в зоне своего ближайшего развития, что особенно важно для формирования устойчивой учебной мотивации.

Важно подчеркнуть, что все материалы проекта имеют ярко выраженный патриотический и краеведческий компонент. При изучении тем «Растительный мир», «Животный мир», «Водоёмы», «Охрана природы» используются исключительно примеры флоры и фауны Беларуси: Беловежская пуца, зубр, рысь, реки Неман и Днепр, озёра Нарочь и Свитязь. Это не случайно. Формирование функциональной грамотности не должно происходить в абстрактном вакууме. Чем ближе примеры к личному опыту ребёнка, тем выше вероятность, что он сможет применить эти знания за пределами школы. Учащийся, который узнал на уроке о редких растениях своей области, с большей вероятностью обратит на них внимание во время прогулки с родителями. А тот, кто в игре «спасал» белорусское озеро от загрязнения, осознаннее отнесётся к брошенному на берегу пакету. Так формируется не просто знаниевая, а ценностная основа функциональной грамотности: готовность действовать ответственно по отношению к окружающему миру.

Отдельного разговора заслуживает роль технологий искусственного интеллекта в создании этого проекта. Все визуальные элементы — персонажи, фоны, иллюстрации — сгенерированы в Gemini. При этом использовались промпты с точной настройкой: «милый мультяшный лесной персонаж, стиль для детей 7–9 лет, яркие цвета, дружелюбная эмоция, на фоне белорусского леса». Адаптация учебных текстов и генерация заданий выполнены в ChatGPT и Gemini, что позволило сократить время на разработку дидактических материалов в пять раз. Анимированные и озвученные видео-персонажи (четыре персонажа) созданы в Grok — они приветствуют учащихся, задают тон уроку и создают положительный эмоциональный фон. Структурирование презентаций выполнено в Skywork и Gamma, а интерактивные игры и рабочие листы — в Canva с использованием встроенных интерактивных элементов. Важно подчеркнуть: использование ИИ не означало автоматической генерации материала без контроля. Все тексты и задания прошли экспертную проверку на соответствие учебной программе и научным фактам. В промпты закладывались уточнения, гарантирующие достоверность, например: «Приведи 3 достоверных факта о лесах Беларуси для детей 8 лет, соответствующих учебной программе». А после генерации изображений вносились необходимые правки (корректировка анатомии животных, масштабов, цветовых решений). Таким

образом, ИИ выступил не как замена учителю, а как мощный инструмент, автоматизирующий рутинные этапы и высвобождающий время педагога для главного — организации живого учебного диалога и адресной помощи каждому ученику.

Какие результаты удалось достичь в рамках апробации проекта? Прежде всего, заметно вырос уровень познавательной активности учащихся. Интерактивные игры и анимированные персонажи создали положительный эмоциональный настрой, дети ждут уроков «Человека и мира» и с удовольствием включаются в работу. Во-вторых, повысилась учебная самостоятельность. После двух-трёх уроков большинство учащихся уже уверенно ориентируются в структуре плаката: знают, где найти презентацию для изучения нового, где взять рабочий лист для закрепления, а где — игру для самопроверки. Это свидетельствует о формировании информационной грамотности как важнейшего компонента функциональной грамотности в цифровой среде. В-третьих, качество усвоения знаний, замеренное по итогам контрольных срезов, оказалось выше, чем в предыдущем учебном году (когда такие материалы ещё не использовались). Особенно это заметно по заданиям на применение знаний в новой ситуации — именно тем, которые традиционно вызывают у младших школьников наибольшие трудности. Наконец, снизилась тревожность при выполнении проверочных заданий: игровая форма воспринимается детьми как приключение, а не как экзамен, что позволяет объективнее оценить их реальные возможности.

Конечно, проект имеет и свои ограничения, о которых должен знать учитель. Во-первых, он требует наличия технических средств: интерактивной доски, проектора, планшетов или компьютеров для индивидуальной работы. В школах, где цифровая инфраструктура развита слабо, использование ресурса может быть затруднено. Во-вторых, существует риск игровизации, когда игра становится самоцелью. Задача учителя — всегда возвращать учащихся от игры к учебной задаче, чётко формулировать, какое знание или умение тренировалось в процессе. В-третьих, не все дети одинаково быстро осваивают навигацию по интерактивному плакату. Для тех, кто сталкивается с такими ресурсами впервые, требуется дополнительный инструктаж. Однако эти ограничения не являются непреодолимыми, а предложенная в проекте технология (Genially + нейросети) может быть легко адаптирована под любые школьные условия, включая использование на обычных уроках с одним проектором и экраном.

Таким образом, интерактивный плакат «Путешествие в мир природы. Человек и мир. 3 класс» представляет собой не просто современное электронное средство обучения, а методически выверенную систему формирования функциональной грамотности младших школьников. Трёхэтапная структура «Узнаём — Делаем — Проверяем» охватывает полный цикл учебной деятельности: от первичного восприятия информации через самостоятельное применение к контролю в игровой интерактивной форме. Использование технологий искусственного интеллекта позволяет создать качественные, эстетичные и научно достоверные материалы при

значительной экономии времени педагога. А краеведческая направленность (примеры из природы Беларуси) придаёт проекту воспитательный потенциал, формируя любовь к малой родине и ответственность за её природное наследие. Главный же вывод, который можно сделать из представленного опыта, звучит так: искусственный интеллект в начальной школе — это не дань моде и не угроза традиционному учителю. Это инструмент, который при грамотном методическом осмыслении способен перевести процесс обучения на новый уровень, где знания перестают быть мёртвым грузом и превращаются в путеводитель к действию в реальном мире. Именно в этом и заключается суть функциональной грамотности — и именно это сегодня является главным требованием к современному уроку «Человек и мир».