Согласно определению советского и российского лингвиста, психолога А.А. Леонтьева, «функционально грамотный человек – это человек, который способен использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений» [1].

В настоящий момент принято выделять 6 составляющих функциональной грамотности: читательская грамотность, естественнонаучная грамотность, математическая грамотность, финансовая грамотность, креативное мышление, глобальные компетенции. Креативное мышление подразумевает способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки и совершенствования идей, направленных на получение инновационных и эффективных решений, и/или нового знания, и/или эффектного выражения воображения.

Электронные ресурсы предлагают разработанные задания на формирование и оценку креативного мышления (разделы «Креативное мышление» открытого банка Российской электронной школы (РЭШ, https://fg.resh.edu.ru/), Институт стратегий развития образования Российской Академии образования (ИСРО РАО [http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/)](http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/%29)). Подобного типа работы рассчитаны, как правило, на 20-40 минут.

Предметы гуманитарного цикла способствуют формированию креативного мышления: на уроках русского языка и литературы обучающиеся, например, создают творческие работы, придумывают оригинальные названия к тексту, по названию выдвигают версии о содержании художественного произведения.

Креативное мышление обучающиеся формируют и на занятиях внеурочной деятельностью: опыт работы в школе показал эффективность проведения интеллектуальных игр. Так, интеллектуальная игра в формате «60 секунд» побуждает обучающихся к выработке, оценке и совершенствованию идей, направленных на получение эффективных решений и новых знаний, что подразумевает креативное мышление.

Игра в формате «60 секунд» представляет собой командную викторину, вопросы которой предполагают коллективное обдумывание ответа в течение 60 секунд. Подобная интеллектуальная игра напоминает телевизионную игру «Что? Где? Когда?», при этом команды работают в соревновательном режиме, так как одновременно играет несколько команд. Команда, как правило, состоит из 4-6 игроков.

Как и в «Что? Где? Когда?», вопросы игры «60 секунд» ориентированы не на знание какого-либо факта, а на интуицию и умение логически, креативно мыслить. При этом в течение 60 секунд игрокам необходимо проанализировать информацию, предложенную в вопросе, так как игроки понимают, что вопросы игры не требует чрезмерных знаний и вся необходимая для ответа информация сообщена в вопросе.

Невозможно выработать алгоритм для получения правильного ответа на вопросы интеллектуальной игры в формате «60 секунд», что заставляет игроков искать новые пути решения задач. В то же время, играя, обучающиеся начинают понимать основные принципы: например, в ходе обсуждения допускают сомнение в существовании ответа на вопрос (ответом на вопрос «что?» может оказаться «ничто», «кто?» – «никто», «куда?» – «никуда», что в целом выходит за рамки типовых школьных заданий). Так, вопрос «За этим столом сидели сэр Ивейн, сэр Гавейн, сэр Пелинор, сэр Кэй, сэр Галахад, сэр Персиваль... А кто сидел во главе этого стола?» предполагает ответ «Никто» (в вопросе перечислены рыцари круглого стола).

Для решения некоторых вопросов обучающиеся должны сопоставить информацию из предыдущих вопросов или названия мероприятия. Например, вопрос из игры «Друзья мои, прекрасен наш союз!», посвященной жизни и творчеству А.С. Пушкина («Номер 43 – 3 года. Номер 31 – 5-8 лет, точно неизвестно. Номер 33 – 14 лет. Номер 14 – 20 лет. Номер 38 – 29 лет. Номер 13 – 42 года. Номер 29 – 53 года. Номер 30 – 66 лет. Этот последний (то есть номер 30) был ответом на известный вопрос, имеющий отношение ко всем вышеперечисленным. Мы не просим указать вопрос, запишите хотя бы одну строку из того же текста») предполагает в ответе любую строку из стихотворения «19 октября», при этом обучающимся достаточно было вспомнить название игры.

Или вопрос из той же игры, посвященной жизни и творчеству А.С. Пушкина, звучал следующим образом:

«Согласно Словарю языка Пушкина это существительное в пушкинских текстах употребляется один раз в приведенном эпизоде из «Евгения Онегина»:

*У всякого своя охота,*

*Своя любимая забота:*

*Кто целит в уток из ружья,*

*Кто бредит рифмами, как я,*

*Кто бьет* […] *мух нахальных,*

*Кто правит в замыслах толпой,*

*Кто забавляется войной…*

Укажите это существительное». (Ответ: хлопушка).

При этом через вопрос от игроков требовалось догадаться, о каком словаре идет речь: «Этот 4-хтомный словарь включает 21 191 слово». (Ответ: Словарь языка Пушкина).

Работая с формулировкой вопроса, игроки учатся находить ключевые слова, которые позволяют прийти к ответу (вопрос «В **Москве**, в нашем и впрямь замечательном **Кремле**, есть два особенно знаменитых объекта. В отличие от НИХ, по образному выражению современного писателя, **Царь**-Пушкин всё еще и **палит** и **звенит**. Назовите ИХ». (ответ: Царь-пушка и царь-колокол)). Игроки учатся анализировать текст вопроса, видеть в вопросе «маленькое литературное произведение»: поэтому все, что кажется в нем лишним, неестественным, может быть намеком, указывающим путь к решению.

Так, поиск ответа на вопрос превращается в творческий процесс, который не сводится к простому перебору версий. На подобный перебор версий у обучающихся элементарно не хватит отведенного времени. Поэтому игроки должны работать слаженно, уметь слышать друг друга, для того чтобы дорабатывать выдвинутые другими членами команды версии и коллективно приходить к искомому ответу.

Наиболее оптимально проводить интеллектуальные игры в формате «60 секунд» сериями. Например, в течение учебного года для обучающихся 8-х классов были проведены игры, посвященные поэтам и писателям «золотого века» русской литературы – А.С. Пушкину, М.Ю. Лермонтову, Н.В. Гоголю. Такой подход становится эффективным способом вовлечения детей в учебный процесс, повышения внимания к предмету. Обучающиеся, получившие опыт игры в таком формате, в дальнейшем сами придумывают вопросы, проявляя свои творческие способности. Изучение биографии и произведений писателей на последующих уроках литературы становится более интересным.

**Список использованной литературы:**

1. Образовательная система «Школа 2100». Педагогика здравого смысла / под ред. А. А. Леонтьева. М.: Баласс, 2003. С. 35.

2. Логинова, О.Б. Креативное мышление [Электронный ресурс] / О.Б. Логинова, С.Г. Яковлева // Методические рекомендации по формированию функциональной грамотности обучающихся 5-9 классов с использованием открытого банка заданий на цифровой платформе по шести направлениям функциональной грамотности в учебном процессе и для проведения внутришкольного мониторинга формирования функциональной грамотности обучающихся / под ред. Г. С. Ковалевой. М: ФГБНУ «Институт стратегии развития образования РАО», 2022. 360 с. URL:

[https://edsoo.ru/Metodicheskie\_rekomendacii\_po\_formirovaniyu\_funkcionalnoj\_gramotnosti\_obuchayuschihsya\_5\_ 9\_klassov\_s\_ispolzovaniem\_otkritogo\_banka\_za.htm](https://edsoo.ru/Metodicheskie_rekomendacii_po_formirovaniyu_funkcionalnoj_gramotnosti_obuchayuschihsya_5_%209_klassov_s_ispolzovaniem_otkritogo_banka_za.htm)

3. База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс] URL: <https://db.chgk.info/?ysclid=logapl5kif759431316>