


Модельная карта учебных заданий, направленных на формирование и развитие функциональной грамотности обучающихся на уроке литературы

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «МОНОПОЛИЯ»	
Предметная область	Литература
Вид функциональной грамотности	Читательская грамотность
Автор	Гририна М.В.
Место работы и должность	Учитель ГБОУ СОШ №8 г.о. Отрадный
Рекомендации по включению ситуации в образовательный процесс	Предмет: литература Класс: 8
Рекомендуемое время выполнения	40 минут
Описание ситуации/проблемы	<p>Монополия классическая (Monopoly classic) — это настольное развлечение для всей семьи, популярное уже долгие десятилетия. Игра, которая является не просто забавой, но и экономической стратегией: необходимо быстро рассуждать и тщательно обдумывать каждый шаг, а не просто уповать на удачу. В ней важен рациональный подход и умение продумывать наперед. Она обрела свою популярность еще в прошлом веке, став известной в разных уголках света.</p>  <p>Монополия – настольное развлечение, в которое играет более полумиллиарда людей, и это число растет каждый день. Но чем эта игра заслужила такую бешеную популярность, продаваемость и преданность? Monopoly, логотип которой представляет из себя усатого богача в цилиндре, любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей, также не менее интересна история создания этой игры.</p>
Вопрос 1.	
Контекст	общественный

Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Поиск и извлечение информации: Нахождение и извлечение информации.	
Уровень функциональной грамотности	1 уровень	
Текст задания	С каким из утверждений согласен автор текста? А) Настольная игра «Монополия» приобрела популярность совсем недавно. Б) Игра «Монополия» - обычная детская забава. В) В игре «Монополия» важен рациональный подход и умение продумывать наперед. Г) Игра «Монополия» создана исключительно для детей.	
Критерии оценивания	1 балл	Ответ принимается полностью, если выбрано утверждение В) В игре «Монополия» важен рациональный подход и умение продумывать наперед
	0 баллов	Ответ не принимается, если выбран неверный ответ
Вопрос 2.		
Контекст	общественный	
Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Определить основную идею короткого описательного текста.	
Уровень функциональной грамотности	2 уровень	
Текст задания	Какова основная цель текста? А) Привлечь внимание к тому, что настольная игра «Монополия» заслужила бешеную популярность. Б) Заявить, что только эта игра учит экономической стратегии. В) Рассказать людям о том, что игра «Монополия» обрела популярность ещё в прошлом веке. Г) Констатировать факт, что игра «Монополия» любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей	
Критерии оценивания	2 балла	Ответ принимается полностью, если верно выбраны обе позиции А) Привлечь внимание к тому, что настольная игра «Монополия» заслужила бешеную популярность. Г) Констатировать факт, что игра «Монополия» любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей
	1 балл	Ответ принимается частично, если верно выбрана одна из позиций А) Привлечь внимание к тому, что настольная

		<p>игра «Монополия» заслужила бешеную популярность.</p> <p>или</p> <p>Г) Констатировать факт, что игра «Монополия» любима людьми разных возрастов из-за своих особенностей</p>
	0 баллов	Ответ не принимается, если ответ неверный
Вопрос 3.		
Контекст	общественный	
Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Поиск и извлечение информации: Нахождение и извлечение информации	
Уровень функциональной грамотности	1 уровень	
Текст задания	<p style="text-align: center;">История создания игры</p> <p>https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ffishki.net%2F3297987-istorija-igrymonopolija.html&cc_key</p> <p>Монополия является одной из самых популярных настольных игр. История ее создания уходит в 30-е годы XX-ого века. 1934 год. Штат Пенсильвания. Время Великой депрессии. Инженер Чарльз Дэрроу лишился работы и старался всеми способами добыть денег, чтобы прокормить семью, в это время ему в голову пришла интересная идея. 7 марта он показал проект, придуманной им игры. Parker Brothers (крупная компания, производитель настольных игр), которая внимательно протестировала изобретение, отклонила заявку из-за нескольких причин:</p> <p>а) партия длилась слишком долго. Parker Brothers выпускала настольные игры, которые обычно длились не больше 40 минут, а в «Монополию» можно было играть часами;</p> <p>б) логические и дизайнерские ошибки. Было найдено около 50 ошибок;</p> <p>в) слишком сложные правила. Эксперты ссылались на то, что не каждый простой человек разбирается в торговле и недвижимости. Получив отказ, Дэрроу решил самостоятельно выпустить игру. Через год, он заказал в типографии 5000 экземпляров и успешно продал их. Parker Brothers, заметив это, были крайне удивлены и сразу согласились на сотрудничество при повторном обращении Чарльза к ним. Они подписали контракт в начале 1935 года и принялись выпускать ежемесячно около 20 000 экземпляров игры. За первый год было продано несколько сотен тысяч коробок. В 1973 году профессор Ральф Анспач придумал игру — «Анти-монополия». Он считал, что классическая игра — надувательство, и хотел показать обществу ее пагубное влияние. Компания, выпускающая «Монополию», выдвинула обвинения в его сторону, на что Анспач углубленно изучив все аспекты создания игры объявил, что Чарльз Дэрроу не придумал свою игру, а просто украл чужую идею. Он предъявил доказательства: еще в 1904 году Лиза</p>	

Мэджи-Филипс создала и запатентовала игру «Землевладельцы». Выяснилось, что Дэрроу усовершенствовал эту игру, изменил некоторые правила, сделав их более интересными. Также были найдены сходства с игрой «Финансы», созданной в 1932 году. Но обвинения, выдвинутые в сторону создателя «Монополии», не принесли никакой пользы. Parker Brothers, не желая потерять бизнес, купили права на «Землевладельцы» и «Финансы». При их следующей встрече с Дэрроу тот признался в плагиате, отчего права полностью перешли в руки фирмы. К тому времени Чарльз уже успел стать миллионером, он был первым человеком, заработавшим свои миллионы только на настольных играх. В 1977 году судья принял сторону компании Parker Brothers, вынудив Анспача избавиться от 40 000 коробок «Анти-монополии». Однако он не сдался, и через 2 года, благодаря упорности, расследование все-таки возобновили. По ходу рассмотрения дела суд принял решение, что «Монополия» больше не принадлежит Parker Brothers, а Ральфу разрешено выпускать «Анти-монополию», так как он никаким образом не ущемляет авторские права оригинальной игры.

Братья Паркер потратили несколько лет, чтобы вернуть себе права на издательство игры, и у них это получилось. К этому времени Ральфу был возмещен ущерб за уничтоженные ранее тиражи. Он смог продать миллионы экземпляров «Анти-монополии», но по сравнению с «Монополией» популярность его игры была невелика.



В 90-х годах корпорация Hasbro купила фирму братьев Паркер и до сегодняшнего дня выпускает «Монополию», являясь официальным правообладателем. По приблизительным подсчетам исследователей, за все время было продано около 300 млн. копий «Монополии». Более полумиллиарда человек поиграли в эту игру, не вдаваясь в подробности её создания и не вникая в тот факт, какая из корпораций имеет исключительное право выпускать «Монополию».

С каким из утверждений согласен автор текста?

- А) В 1973 году профессор Ральф Анспач придумал игру — «Монополия».
- Б) Дэрроу не признался в плагиате, отчего права полностью

	перешли в его руки. В) Parker Brothers, внимательно протестировав изобретение, отклонила заявку на выпуск из-за существенных причин. Г) Игра «Монополия» не похожа ни на одну другую игру подобного плана.	
Критерии оценивания	1 балл	Ответ принимается полностью, если выбрано утверждение В) Parker Brothers, внимательно протестировав изобретение, отклонила заявку на выпуск из-за существенных причин.
	0 баллов	Ответ не принимается, если выбран неверный ответ

Вопрос 4.

Контекст	общественный	
Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Определить основную идею короткого описательного текста.	
Уровень функциональной грамотности	2 уровень	
Текст задания	Какова основная цель текста? А) Привлечь большее внимание к настольной игре «Монополия» Б) Заявить, что на настольных играх можно заработать миллионы. В) Рассказать людям о трудностях, через которые прошёл создатель игры «Монополия». Г) Предупредить о рисках, связанных с плагиатом.	
Поле для записи ответа (решения)	2 балла	Ответ принимается полностью, если верно выбраны обе позиции А) Привлечь большее внимание к настольной игре «Монополия» Г) Предупредить о рисках, связанных с плагиатом.
	1 балл	Ответ принимается частично, если верно выбрана одна из позиций А) Привлечь большее внимание к настольной игре «Монополия» или Г) Предупредить о рисках, связанных с плагиатом.
	0 баллов	Ответ не принимается, если ответ неверный
Критерии оценивания		
Вопрос 5.		
Контекст	общественный	
Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Определите основную идею информационного текста.	

Уровень функциональной грамотности	2 уровень
Текст задания	С какой целью написана эта статья?
Поле для записи ответа (решения)	Ответ: _____
Критерии оценивания	2 балла. Ответ принимается полностью, если дан развернутый ответ на вопрос. 1 балл. Ответ принимается частично, если дан односложный ответ. 0 баллов. Ответ не принимается, если ответ не дан
Вопрос 6.	
Контекст	общественный
Познавательная деятельность <i>(в ходе решения ситуации ученик научится...)</i>	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Поиск и извлечение информации из текста.
Уровень функциональной грамотности	3 уровень
Текст задания	Автор текста описывает два способа появления игры «Монополия» на прилавках магазинов. Укажите один из них.
Поле для записи ответа (решения)	Ответ: _____
Критерии оценивания	2 балла. Ответ принимается полностью, если указан один из способов появления игры «Монополия» в продаже. 0 баллов. Ответ не принимается, если не назван ни один способов появления игры «Монополия» в продаже
Вопрос 7.	
Контекст	Общественный
Познавательная деятельность <i>(в ходе решения ситуации ученик научится...)</i>	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Выявление буквального смысла
Уровень функциональной грамотности	4 уровень
Текст задания	В статье содержатся некоторые мнения и факты. Укажите один факт и одно мнение.
Поле для записи ответа (решения)	Факт: _____ Мнение: _____
Критерии оценивания	2 балла. Ответ принимается полностью, если указаны один факт и одно мнение. 1 балл. Ответ принимается частично, если указан только один факт или только одно мнение.

	0 баллов. Ответ не принимается, если не указаны ни факт, ни мнение.
Вопрос 8.	
Контекст	Общественный
Познавательная деятельность (в ходе решения ситуации ученик научится...)	Обобщение и интерпретация. Углубленное понимание. Обнаружение и устранение противоречий.
Уровень функциональной грамотности	6 уровень
Текст задания	Определите, как соотносятся два текста друг с другом. Доказывает ли второй текст, что игра «Монополия» стала популярной благодаря необычной истории создания?
Поле для записи ответа (решения)	А) доказывает Б) не доказывает Объясните свой ответ, используя информацию из текстов. Ответ: _____
Критерии оценивания	4 балла. Ответ принимается полностью, если комментарий к пунктам А) или Б) полный. 2 балла. Ответ принимается частично, если комментарий к пунктам А) или Б) взят не из текста. 0 баллов. Ответ не принимается, если пункты А) или Б) оставлены без комментария