

# ДІЛОВІ ІГРИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

О.В. Філь

вчитель початкових класів  
Макіївської ЗШ I-II ст. №41

Найважливішим завданням школи є виховання соціально - активної, самостійної, творчої особистості, здатної ефективно адаптуватися до соціально - економічних змін. У сучасному підході до організації навчання актуальною стає проблема формування у школярів універсальних соціально - особистісних компетенцій, які б забезпечували продуктивні рішення різних проблем у житті та у виборі майбутньої професії.

Одним з ефективних засобів формування у школярів компетенцій виступає ігрова технологія. Це обумовлено тим, що в ігровій діяльності моделюються різноманітні ситуації зі сфер економіки, культури та суспільства в цілому. Вирішуючи їх, в учня розвиваються знання і досвід, які лежать в основі формування компетенцій. Участь у грі сприяє ефективному соціальному розвитку школяра, його самореалізації.

У навчальній діяльності учнів молодших класів має величезну роль емоційний настрій дітей . В перебігу проведення ділових ігор на уроках в початкових класах підтримується висока емоційно - інтелектуальна напруга, учасникам гри надається можливість вибору своєї ролі, а сама гра, виявляється, пройнята духом змагання.

У діловій грі народжується взаємодія в робочій групі, яскраво проступають відносини між членами команди, у відкритій формі розвиваються навчальні, особистісні, соціальні відносини учасників гри.

Мета проведення ділової гри - розширити уявлення учнів про ту чи іншу подію, отримати нові знання в доступній ненав'язливій (ігровій) формі, вчити дітей слухати і чути один одного, взаємодіяти, допомагати один одному.

Завдання ділової гри:

- навчитися планувати відповіді на поставлені питання колективом учнів, вчителем;
- розвивати вміння в учнів щодо методу проєктів;
- виховувати відповідальне ставлення до всіх завдань певної ділової гри.

Для створення ділових ігор важливо знати ознаки цієї форми організації навчання, а саме:

- імітація реальної життєвої ситуації;
- розподіл ролей між учасниками;
- розрізнення інтересів в учасників гри;
- прив'язка модельованих у грі подій до певних моментів часу;
- наявність системи групового та індивідуального оцінювання .

Будь-яка ділова гра включає підготовчий, виконавчий та підсумковий етапи.

У діловій грі добре спрацьовує здоров'язберігаючий фактор. Великим плюсом у застосуванні цієї технології є те, що діти з різним рівнем розумового розвитку можуть активно брати участь у цих іграх, не відчуваючи себе закомплексованими. Учень, який слабо встигає з навчальних предметів, може виявитися хорошим організатором, розподілити ролі в грі, стежити за ходом гри, бути хорошим помічником керівникові групи. Діти не нервують, почувають себе впевнено як сильні учні, так і слабкі.

У результаті проведення ділових ігор помітно, що діти, які мають достатній рівень навчання з основних предметів, виконують завдання з відстроченою відповіддю. Складають велику кількість питань до тем з природознавства, з літературного читання. Діти з високим рівнем навчання (високою мотивацією) можуть показати більш поглиблені знання з різних предметів, вони виступають в ролі помічника вчителя в класі, що дуже подобається самим учням.

I. На підготовчому етапі гри характерні такі елементи:

- визначення умови її проведення;
- оголошення учасників;
- розроблення плану проведення;
- визначення мети і завдання;
- розподілення ролей.

II. Виконавчий етап включає виконання учасниками різних завдань:

1. «Розминка».

Учителем запропоновані два твердження, з якими можна погодитися або не погодитися. За одну хвилину слід виробити колективну думку і аргументувати свою відповідь. Наприклад, з твердженням «Гуска, гусак, гусінь, гусенята є спорідненими словами»; знайти зайве слово, довести це.

2. «Зміна планів».

Тут учасники групи можуть змінити своє рішення (замінити учня, який був обраний на попередньому етапі, наприклад, керівником, а під час гри учасники групи можуть замінити на більш активного, рішучого учасника гри).

III. Підсумковий етап включає в себе виставлення балів та оголошення результатів гри після її завершення. Виконання кожного із завдань обов'язково оцінюється. Підсумки групової діяльності підводить група дітей і вчитель, а командири груп оцінюють індивідуально всіх учасників команди.

Ділові ігри, які були проведені на уроках української мови та літератури, природознавства, математики.

I. «Компетентність».

1. Учасники - дві команди.
2. Спостерігачі - визначають переможця.
3. Арбітр - вчитель, вирішує питання, які викликають суперечки.

Примітка: попереднього переможця можна визначити помічником вчителя.

До гри :

- а) учитель знайомить з ходом гри;
- б) формує команди;
- в) визначає тему.

Команди придумують одна для одної по п'ять питань з даної теми (можна придумати два завдання, одне творче завдання і дві репродуктивних карти). Учасники команди задають один одному завдання, суперники виконують. Якщо суперник не впорався, то задане питання команда виконує сама. Одночасно з цим «спостерігачі» оцінюють за десятибальною системою учасників.

Поки «спостерігачі» радяться, приймають рішення - вчитель робить висновки, (тобто короткий огляд), звертає увагу на помилки.

Тема гри відома, тому діти можуть готуватися протягом тижня, або можна її організувати, як підсумковий урок з якоїсь певної теми. Можна створити третю команду, яка шукає відповіді в підручниках (ця робота індивідуальна) .

II. Науково - дослідна лабораторія.

Учасники - дві команди - це винахідники, інженери.

Постановник задач - вчитель (або спеціально підготовлений учень) .

Завдання можуть бути не тільки творчі. Доречним буде надати обґрунтування до їх виконання. Завдання може бути піднесене як міні-спектакль або доповідь, реферат (час виконання обмежений).

Математика .

Можна надати завдання побудувати «будинок» з різними розрахунками (скільки квартир, дверей, вікон, під'їздів ? І т. д.).

Українська мова.

Скласти розповідь на одну з запропонованих тем: "Історія моєї школи", "З днем народження, школо!", "Нова школа".

Природознавство.

Тема: «Вирощування цибулі».

Можливо заздалегідь провести досліди (вирощування цибулі в різній кількості води зі світлом або в темряві).

III . Точка зору.

Учасники - учні двох команд, які відстоюють ту чи іншу точку зору.

Спостерігач - вчитель (можна з 1-2 учнями). Учитель оголошує тему спору.

Під час гри :

- 1 . Групи обговорюють свої аргументи.
- 2 . Між групами проводиться диспут.
- 3 . Група спостерігачів оцінює, хто більш переконливий, емоційний, хто допустив помилки в суперечці?

Наприклад, читаючи казку «Ріпка». Якби не почула мишка, що її звать, чи було б можливо витягнути ріпку? А в українській народній казці «Кривенька качечка» - якби дід з бабою не спалили пір'ячко, залишилася б дівчина в них жити?

Можна влаштувати іспит з певної теми у формі ділової гри з будь-якого предмету .

#### IV. Ігрова навчальна діяльність .

1. Проведення ігри - тренінгу. Схема - ігрова мета, тобто необхідно проробити велику кількість одноманітних вправ. Учитель включає їх в гру, в якій дії виконуються для досягнення певної мети.

Приклад : Додавання з переходом через десяток. Разом з учнями підкорюємо гори. «Альпіністи» просуваються на відповідну вершину, виконуючи певне завдання.

Українська мова «Редактор».

Учні пишуть чи читають текст, виправляючи помилки.

2 . Схема «Логічний ланцюжок». Учні змагаються, виконуючи дії за певним правилом, коли наступна дія залежить від попередньої.

#### V. Ігри у випадковість.

Учитель вводить в урок елементи випадкового вибору.

Гра «Що? Де ? Коли ?». Учні грають картою зі стрілкою, можна жереб, паперовий літачок, жартівливе ворожіння за допомогою книги або журналу.

Теми на розсуд вчителя або граючих команд.

#### VI . Театралізація .

Розігрується сценка на навчальну тему. Читання .

Прочитати розповідь і уявити себе акторами, розподілити ролі. Кожен актор проводить необхідну підготовчу роботу, щоб «увійти» в роль.

VII . Гра «Так» і «Ні» вчить пов'язувати розрізнені факти в єдину картинку, систематизувати наявну інформацію, слухати і чути однокласників.

Учитель загадує щось (число, предмет, літературного героя), задаючи питання. Після гри обов'язкове коротке обговорення, які питання були важкими?

Задумано - ведмідь. Питання: живе у воді? - Ні; в лісі? - Так; вона руда? - Ні; вона сіра? - Ні; це він? - Так; він бурий? - Так) .

Українська мова: вгадати частину мови, частину слова.

Математика: вгадати геометричну фігуру.

Оскільки в іграх використовують життєві ситуації, вчителю потрібно бути готовим до обговорення різних дій учасників, кожна з яких може виявитися раціональною. Учитель не має нав'язувати єдину точку зору або добиватися консенсусу. Проблема може залишитися відкритою, з метою вирішення її на наступних уроках з певної теми. Отже ділова гра на уроках в початковій школі є потужний інструмент, який дозволяє вчителю створити необхідний рівень мотивації учнів.