

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Продуктивная (деловая) игра для младших школьников

Михайленко Т.М.,
учитель начальных классов ГБОУ школы № 412

Актуальность.

Изменения, происходящие в мире в конце XX – начале XXI века, обусловили необходимость формирования активной личности, способной делать выбор, отвечать за него, уметь строить отношения с разными людьми, в том числе с различными ценностными основами. В Концепции федерального государственного образовательного стандарта общего образования сказано: «Развитие личности – смысл и цель современного образования... Новыми нормами становятся жизнь в постоянно изменяющихся условиях, что требует умения решать постоянно возникающие новые, нестандартные проблемы; жизнь в условиях поликультурного общества».

Актуальность проблемы формирования личностных образовательных результатов младших школьников, продиктована социальными запросами, предъявляемыми к школе, необходимостью приобщения учащихся к системе общечеловеческих ценностей, формирования основ гражданской идентичности, развитию умения учиться как первого шага к самообразованию и самовоспитанию, развитию самостоятельности, инициативы и ответственности личности как условия ее самоактуализации.

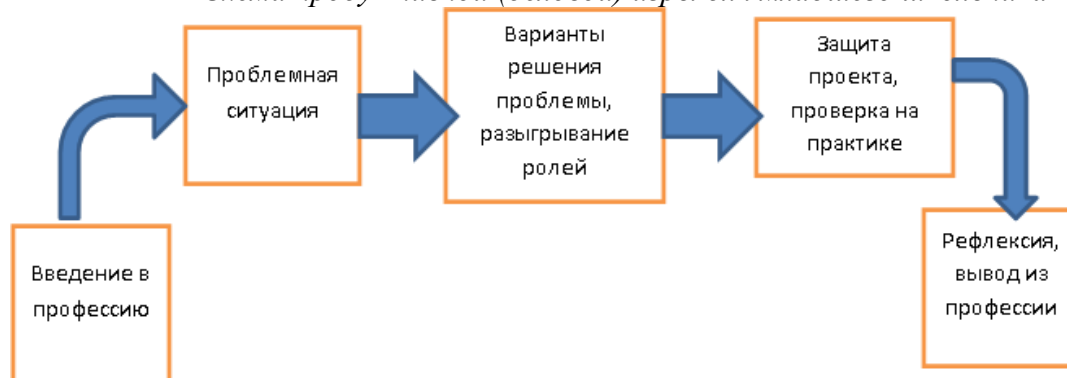
Одна из важных задач школы – подготовить ученика к осознанному и ответственному выбору жизненного и профессионального пути. Подготовка ученика к выбору профессии должна начинаться уже в начальной школе. Чтобы ребенок осознанно сделал выбор в старших классах и далее во взрослой жизни, уже в начальной школе его надо познакомить с максимальным количеством профессий, начиная с ближайшего окружения, т.е. профессиями людей хорошо знакомых, чей труд дети наблюдают изо дня в день.

Для достижения поставленных задач в деле развития личности младшего школьника мной была сконструирована условно продуктивная (деловая) игра для младших школьников, которая может использоваться в учебно-воспитательном процессе для достижения образовательных результатов.

Методика организации и проведения продуктивной (деловой) игры для младших школьников

Понятие продуктивная (деловая) игра для младших школьников включает в себя модель профессиональной деятельности, где решаются теоретические или практические проблемы в рамках конкретной ситуации, а конечным результатом выступает проект.

Схема продуктивной (деловой) игры для младшего школьника



Характеристика продуктивной (деловой) игры для младших школьников

Категории	Продуктивная (деловая) игра для младших школьников
<i>Особенности</i>	<p>Знакомство учащихся с разными видами профессий, где отрабатываются профессиональные навыки решения той или иной проблемы. В игре имитируются события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, зал заседаний и т.д.). Отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Каждый участник получает определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с полученным заданием. У ребенка появляется возможность попробовать себя в той или иной профессии, выполнить задания в соответствии со своей ролью, представить свой проект, поставленной перед ним проблемы.</p> <p>Игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.</p>
<i>Структура</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ввод в профессию; - игровые и учебные цели, определяется объём необходимых знаний; - содержание; - сюжет (сценарий); - правила (инструкции участникам); - средства; - функции и роли участников игры; - игровые действия; - защита проекта; - результат; - рефлексия, выход из профессии.
<i>Признаки</i>	<ul style="list-style-type: none"> - групповой характер, где на каждого участника оказывает воздействие атмосфера группы, группового сотрудничества; - деятельностный характер, где учащиеся свои знания и умения могут применить в заданной игровой ситуации; - игровой характер, где раскрываются взаимоотношения как в игре, так и вне её; - принятие самостоятельных творческих решений, что позволяет научить ребенка не бояться совершить ошибку; - социальная направленность, где учащиеся исполняют роли, осваивая социальный опыт, закрепляя в своих игровых действиях соответствующие планы, алгоритмы поведения и социальные

	отношения между участниками в той или иной профессиональной деятельности; - представление своего проекта - решения.
<i>Характерные особенности</i>	1. моделирование профессиональной деятельности 2. реализация проблемной ситуации 3. распределение ролей между участниками игры 4. взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли. 5. наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива 6. коллективная выработка решений участниками игры 7. создание проекта и дальнейшая его защита 8. наличие рефлексии каждого участника

Значение и специфика продуктивной (деловой) игры для младших школьников заключаются в познании окружающего мира через проигрывание различных ситуаций, в рамках определенной профессии, которые реально приближены к жизненной ситуации.

Организация продуктивной (деловой) игры для младших школьников включает три основных этапа:

I. Подготовительный этап.

Так как в первом классе происходит адаптация младших школьников к условиям образовательной деятельности, то первое знакомство с миром профессий осуществляется во втором полугодии. Предлагается изучить 12 профессий, которые наиболее востребованы на рынке труда. Изучение происходит на уроках окружающего мира и во внеурочное время. Некоторые профессии, такие как учитель, журналист, дизайнер, врач, менеджер, адвокат, ребята предложили сами, а остальные были предложены учителем (работник банка, экскурсовод, аниматор, повар, театральная и кинематографическая профессия, конструктор, художник - иллюстратор). Варианты игр представлены в таблице 1.

Таблица 1

Направление личностного развития младшего школьника	Деловые игры
Основы гражданской идентичности - чувства сопричастности к своей Родине, народу и истории и гордости за них, ответственности человека за благосостояние общества; - осознания этнической принадлежности и культурной идентичности на основе осознания «Я» как гражданина России	Игра «Выборы» Игра «Фирма» Игра «Журналист» (приложение 1) Игра «Банк» (приложение 2) Игра «Научно-познавательная лаборатория»
Формирование картины мира культуры как порождения трудовой предметно-преобразующей деятельности человека - ознакомление с миром профессий, их социальной значимостью и содержанием	Игра «Детская переписка» Игра «Экология – это жизнь» Игра «Юный экскурсовод» Игра «Организатор праздника»
Положительная «Я – концепция» Способность к рефлексии, умение строить свои отношения с людьми и миром с учетом самоорганизации, саморегуляции, самореализации и самоуважения на основе самоконтроля и самооценки своих действий.	Игра «Я - художник, я-родитель, я-редактор, я-критик» на основе дневника «Юного читателя»
Мотивация учебной деятельности Социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы, любознательность и интерес к новому содержанию и способам решения проблем, приобретению новых знаний и умений, мотивации достижения результата, стремления	

к совершенствованию своих способностей.	
Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу	
Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	
Ценностно-смысловые ориентации Знание моральных норм, наличие морально-этических суждений, способность к решению моральных проблем, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы, способность к самостоятельным поступкам и действиям, совершаемым на основе морального выбора, принятие ответственности за их результаты, целеустремленность и настойчивость в реализации духовных ценностей; нетерпимость к действиям и влияниям, представляющим угрозу жизни, нравственному здоровью и духовной безопасности личности, умение противодействовать им в пределах своих возможностей.	
Развитие этических чувств стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения	
Установка на здоровый образ жизни Самостоятельность, настойчивость, выдержка	
Эстетические качества Воспитание чувства красоты, способности видеть и понимать прекрасное в окружающей жизни	
Развитие эмпатии как понимание чувств других людей и сопереживание им.	

Учащиеся знакомятся с понятиями «профессия», «специальность», какими качествами обладает представитель той или иной профессии. Уроки построены в форме презентаций о профессиях (некоторые презентации профессий дети сами готовят). На уроке учащиеся знакомятся с историей профессии, какие есть специальности, которые относятся к данной профессии, и чем занимается каждый специалист.

Пример урока: *«Кто такой повар? Человек, который умеет готовить, причем, делает это профессионально. В его голове сотни рецептов какой-то определенной кухни, например европейской, либо рецепты кухонь разных народов мира. Он знает все о специях, соусах, десертах, о первых и вторых блюдах.»*

История профессии. Скорее всего, слово «повар» произошло от восточнославянской «вар», означавшего кипящую воду и жар. На флоте должность повара называется кок...

Шеф-повар. Составляет заявки на необходимые продовольственные товары, полуфабрикаты и сырьё, обеспечивает их своевременное получение со склада, контролирует сроки, ассортимент, количество и качество их поступления и реализации...

Повар-кондитер. Специализируется на кондитерских изделиях.

Повар-технолог. Организует процесс приготовления продуктов. Определяет качество сырья, рассчитывает его количество для получения порций готовых продуктов, калорийность суточного рациона, составляет меню и прейскуранты. Распределяет обязанности в бригаде поваров. Контролирует процесс приготовления кулинарной продукции, разрабатывает рецепты новых фирменных блюд и составляет на них технологические карты. Оформляет

необходимую документацию, инструктирует поваров. Ведет полный учет материальных ценностей, оборудования, сырья, готовой продукции...»

К концу 1 класса результатом такой работы становится создание журнала «Мир профессий». Дети пишут статьи, сочинения, рассказы, делают рисунки, фотографии.

На этом же этапе дети учатся вести диалог, правильно аргументировать свою точку зрения, создавать творческие мини-проекты и их представлять. Знакомятся с разными адаптированными методами поиска решения проблемы: «Мозговой штурм», «Аквариум», «Снежный ком», «Шесть шляп мышления», данные навыки необходимы для участия в продуктивной (деловой) игре.

II. Этап реализации.

Этап реализации включает в себя:

1. Разработка игры.

Педагог подбирает профессию, которую будут разыгрывать дети. Выбор профессии зависит от того, какую тему надо закрепить, какие навыки надо отработать. Выбор продуктивной (деловой) игры для младших школьников в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие, воспитательные цели ставит перед собой преподаватель, какие задачи требуют своего разрешения. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровни общения и совместимости т.п. Далее создается сценарий, распределяются роли, разрабатываются критерии оценивания. При отборе содержания игры необходимо, чтобы материал был эмоционально насыщен, запоминался, были выбраны более актуальные профессии и подобраны роли максимально приближенные к реальным.

2. Отработка отдельных элементов игры.

Если игра требует дополнительной подготовки, то учитель отрабатывает с учеником его роль перед игрой (что и как говорить, что делать во время своей роли и т.п.) по необходимости.

3. Ввод в игру.

Перед началом игры педагог знакомит учащихся с профессией, которую они будут проигрывать, с должностями, которые входят в эту профессию и их функциями. Задания даются четкие, выполнимые, с указанием, где можно найти информацию, что необходимо выполнить.

Например, продуктивная (деловая) игра «Журналист», вступление педагога: *«...Сегодня каждому из вас, ребята, предстоит примерить на себя роли сотрудников редколлегии газеты «Клякса», в которой мы попытаемся осветить нашу школьную жизнь. Для этого, каждый из вас получит свою должность (дети делятся на 5 групп по 5 человек в каждой). Каждая группа отвечает за свою страницу, в которую входит: 1- фотограф, 1 – корректор, 1 – корреспондент, 2 -составителя текста и отдельно: 1-менеджер по рекламе, 1-помощник менеджера по рекламе. А я с вашего позволения стану редактором...».*

Также учащиеся делятся на группы и распределяют роли. На первом этапе педагог распределяет роли, а в дальнейшем учащиеся сами выбирают, кем они будут.

4. Проведение игры.

Ребята в группе анализируют полученный материал, выполняют задания. Например: *«Редактор: «Мы часто слышим, что в школе дети не умеют дружить, обижают друг друга, а используемые педагогами технологии, направленные на сплочение детского коллектива-неэффективны.*

Задание 1 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) как можно научиться дружить и не обижать друг друга (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Мои одноклассники, или как научиться дружить». Фотографу – сделать фотографии класса, где учащиеся находятся в деятельности (фотографии готовятся заранее)...».

Учитывая, что продуктивная (деловая) игра является средством коллективной выработки решений и защиты этого решения, в структуре игры на каждом этапе предусматривается следующее:

- анализ состояния предложенной проблемы;

- выработка частных (локальных, промежуточных) решений той или другой задачи.
- анализ (обсуждение) выработанных частных решений;
- выработка и принятие обобщенного (согласованного) решения;
- анализ обсуждения обобщенного решения;
- оформление данного решения в «продукт» (проект).

5. Защита проекта.

Каждая группа или общий коллектив представляет свой проект, защищают свои решения и выводы. Эксперты выбираются из представителей класса или старших учащихся. Эксперты получают листки оценивания, где они фиксируют результаты выступления или представления продукта деятельности каждой группы. В конце игры эксперты оглашают результаты. Проводится обсуждение представленных проектов.

III. Анализ и обобщение

В конце игры проводится обсуждение педагога с группами, что получилось, что не получилось, что было интересно и т.п.

Пример: *«Рефлексия. Можно сделать опрос каждого или обсудить вместе:*

1. *Что понравилось?*
2. *Что не получилось и почему?*
3. *Какие возникли трудности? Как справились?*
4. *Что не понравилось? Как можно изменить, ваши предложения?».*

В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с реальной ситуацией, на связь игры с содержанием учебного предмета.

Например: *«...Теперь подведем итог. Сегодня мы с вами работали над составлением текстов, его коррекцией, вспомнили правила составления текста, его оформление, типы текстов; правила ведения диалога, познакомились со словом реклама.*

Каждый из вас сыграл свою роль, будь то роль корреспондента, корректора, менеджера по рекламе, фотографа или составителя текста.

Наша газета составлена из таких страниц – мой класс, школьные уроки, наши учителя, школьная столовая, веселые перемены и конкурс на лучшую рекламу школы.

Я думаю, что все страницы газеты «Клякса» под кодовым названием «Правила составления текстов» практически готовы, и, надеюсь, что газета будет очень интересна нашим читателям. Весь материал будет напечатан, и каждый получит свою первую газету. Желаю всем плодотворной работы...».

Участие в продуктивной (деловой) игре младших школьников дает возможность:

- проверить себя, как поняты пройденные темы, знание которых необходимо для работы. При участии в продуктивной (деловой) игре учащимся требуется знание разных тем, разная глубина проникновения в тему. Учащиеся заново осмысливают полученные знания по теме, которая проигрывается в игре, осознают, какой материал они знают недостаточно хорошо, что нужно доработать;

- попробовать свои силы в разных ролях, которая им нравится, которая у них хорошо получается, от выполнения которой они испытывают удовлетворение, чувство радости, положительные эмоции. Успешность достигается за счет адекватного выбора учащимися своей роли в продуктивной (деловой) игре;

- участвовать в поэтапных обсуждениях совместных и индивидуальных усилий, в которых дети учатся высказывать собственное мнение, прислушиваться к мнению одноклассников, эффективно работать в группе, принимать критические замечания;

- представить творческий проект (продукт) своей игровой деятельности. В такой деятельности ученик утверждает себя как личность, ощущает свою личную значимость, уникальность, неповторимость. При работе над проектом учащиеся творчески перерабатывают учебный материал, изученный на уроках или полученный из дополнительной литературы, самостоятельно мыслят, проявляют фантазию.

Раскрывая личностный смысл участия в продуктивной (деловой) игре младшие школьники использовали следующие утверждения:

Лера П. «Благодаря таким играм, я научилась лучше читать и писать... Эти игры меня меняют...».

Евгений С. «Эти игры меня учат хорошо работать, дают опыт работы в команде».

Юля Я. «Смысл таких игр в том, чтобы развиваться, развивать свою фантазию, ум, учить работать в команде».

Арсений М. «Я научился составлять тексты, работать в команде, задавать вопросы. Эти игры готовят нас к взрослой жизни».

Алена Ш. «Эти игры нужны в будущем, чтобы научиться работать».

Вика П. «Благодаря этим играм, я стала относиться к жизни позитивнее, серьезнее. Мне нравятся эти игры, потому что я узнавала много нового. В дальнейшем мне пригодится опыт участия в этих играх для моей будущей профессии».

Света К. «Когда я вырасту, то возможно я буду работать по той профессии, которую мы играли, и я вспомню урок-игру, и мне будет легче работать».

Обобщение ответов учащихся позволяет нам сделать вывод: участие в продуктивных (деловых) играх влияет в положительную сторону на развитие личностных качеств учащихся, а следовательно и интерес к изучению предметов.

Педагогический потенциал продуктивной (деловой игры) в развитии личности младших школьников

Педагогический базис развития личности	Описание
Творческое мышление	Младший школьник приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя задачи.
Системное мышление	Целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире
Моделирование отношений	Отработка правильных моделей поведения, действия социально востребованных ролей. Все участники выступают в различных ролях и принимают решения, согласно интересам своей роли.
Моделирование человеческой деятельности	Создание модели профессиональной деятельности, в которой участники игры действуют в смоделированных учебно-воспитательных ситуациях, представляющих собой конкретные трудовые задачи.
Социально-значимые качества	Качества, которые формируются в обществе и необходимы человеку для жизни в нем. Способность сотрудничества и взаимодействия; умение работать в составе малой группы; способность эффективно разрешать конфликты. Усвоение необходимых предметно-технологических знаний и опыта. Индивидуальные особенности, которые являются условиями успешного выполнения какой-либо одной или нескольких деятельностей. Специальные знания, умения и навыки, обеспечивающие успешное выполнение учеником различных видов деятельности. Умение отстаивать свою точку зрения.

Связь обучения с жизнью		Один из основных путей, обеспечивающих повышение уровня общего образования, вооружение учащихся основами научных знаний, дающих ключ к пониманию общественной жизни. Накопление опыта и использование его в дальнейшем.
Творческое самовыражение		Проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Предъявление личностного «Я» во взаимодействии с миром, людьми.
Коммуникативность		Способность к согласованию и соотнесению своих действий с другими, принятию и восприимчивости другого, подбору и предъявлению аргументов, выдвижению альтернативных объяснений, обсуждению проблемы, пониманию и уважению мнений других и, на основе этого, к регулированию отношений для создания общности обучающихся в достижении единой цели деятельности. Преодоление психологических барьеров в общении на публике, в умении четко и лаконично владеть навыками общения
Познавательный интерес (познавательность)		Учащиеся получают и усваивают большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, что способствует приобретению участниками игры навыков принятия решений, возможность самостоятельно определять цели деятельности, пути и средства их достижения, обоснованно отстаивать свой вариант решения проблемы.
Мотивация		Побуждение учащихся работать для достижения целей, тем самым удовлетворяя свои личные желания и потребности.
Саморазвитие	Лидерские качества	Наличие способности сосредоточиться на достижении цели, преодолевая любые возникающие препятствия; физическое и моральное проявление уверенности в собственных силах; твёрдость и последовательность действий, которые ведут к достижению цели.
	Ответственное отношение к делу	Склонность личности придерживаться в своем поведении общепринятых социальных норм, исполнять свои обязанности и ее готовность дать отчет за свои действия перед обществом и самим собой.

Так же педагогический потенциал продуктивной (деловой) игры в подготовке младших школьников включает ее социализирующие возможности, позволяющие учащимся осознавать себя частью общества, постичь нормы и традиции той или иной культуры; развивающие возможности продуктивной (деловой) игры, активизирующие творческие, коммуникативные способности младших школьников; дидактические возможности продуктивной (деловой) игры: вхождение в будущую профессию; психотерапевтические возможности продуктивной (деловой) игры, создающие адаптивные условия для преодоления психологических барьеров в общении на публике, в умении четко и лаконично владеть навыками общения.

Педагоги могут конструировать продуктивные (деловые) игры для младших школьников, исходя из специфики учебного процесса конкретного образовательного учреждения, особенностей учащихся и своих собственных возможностей.

Рекомендации по организации и проведению продуктивной (деловой) игры для младших школьников:

1. Выбор продуктивной (деловой) игры для младших школьников в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие, воспитательные цели ставит перед собой преподаватель, какие задачи требуют своего разрешения. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровни общения и совместимости т.п.
2. Разрабатывая игру, необходимо помнить, что чем больше свобода выбора решений, тем охотней игроки включаются в процесс. Сюжет игры должен представлять собой постоянное столкновение интересов учащихся.
3. При отборе содержания игры необходимо, чтобы материал был эмоционально насыщен, запоминался, были выбраны более актуальные профессии и подобраны роли максимально приближенные к реальным.
4. Для каждой игры разрабатывается документация и необходимые методические материалы.
5. Составляется план игры, который содержит: название игры; концепцию игры, цели, ее общее содержание и условия проведения, на какой возраст она ориентирована и т. п.
6. В сценарии дается характеристика объекта продуктивной (деловой) игры, порядок проведения, состав участников, перечень должностных лиц, деятельность которых моделируется в игре, их роли, исходная информация, справочные материалы и таблицы, необходимые для обработки информации и подготовки соответствующего решения. Характеризуются правила и методические рекомендации игры и подведения итогов.

Проведение продуктивной (деловой) игры для младших школьников включает несколько этапов.

Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

I. Перед проведением игры необходимо:

1. тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
2. изучить интересы и увлечения учащихся;
3. предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
4. хорошо подготовить необходимые атрибуты для игры и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

II. Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

1. доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным для младшего школьника;
2. внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
3. давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность;
4. следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
5. следить за игровым временем;
6. стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом материале;
7. привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

III. После окончания игры

1. проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;
2. поощрять победителей.

Методологические трудности и зоны риска при конструировании продуктивных (деловых) игр для младших школьников:

1. Нельзя играть в то, о чем учащиеся не имеют представления, это ведет к профанации продуктивной (деловой) игры. Это означает, что компетентное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т.п.)

2. Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.

3. При объяснении целей игры и содержания ролей нужно учитывать, что многие дети просто не умеют формулировать свои вопросы. Для того, чтобы снять эту проблему и помочь школьникам не бояться задавать вопросы, можно специально, еще до начала игры объявить, что тот, кто задает вопросы, помогающие всем остальным понять содержание и правила игры, повышает свои шансы стать победителем.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Любой ученик, с любыми способностями, с любым уровнем знаний может успешно участвовать в продуктивной (деловой) игре, т.к. уровень проведения игры может быть разным; учащиеся могут выполнять множество видов действий и найти соответствующие своим способностям и индивидуальным особенностям. Задача педагога – дать возможность каждому учащемуся наиболее эффективно использовать свои способности, быть успешным в выбранном им виде деятельности.

Продуктивная (деловая) игра для младших школьников положительно влияет на развитие личностных качеств учащихся, поскольку, в первую очередь, она затрагивает все основные компоненты личностного развития: ценностно-смысловые ориентации, основы гражданской идентичности, положительной «Я – концепция», мотивации учебной деятельности, внутренней позиции.

Литература:

1. *Концепция* Федеральной целевой программы развития образования на 2016- 2020 года // Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2014 г. № 2765-р г. Москва.
2. *Концепция* ФГОС ОО – федеральных государственных образовательных стандартов общего образования: проект / Российская академия образования; под ред. А. М. Кондакова, А. А. Кузнецова. — Москва: Просвещение, 2008. — 39 с. — (Стандарты второго поколения)
3. Михайленко Т.М. Продуктивная (деловая) игра для младших школьников». Психология и педагогика образования будущего : материалы международной конференции студентов, магистрантов и аспирантов / под. Ред. Л.В. Байбородовой, Н.В. Нижегородцевой. – Ярославль : РИО ЯГПУ, 2017. – 380 с.
4. Михайленко Т.М. Педагогические особенности продуктивной (деловой) игры для младших школьников. Проблемы современного педагогического образования. Сер.: Педагогика и психология. – Научный журнал: - Ялта: РИО ГПА, 2016. – Вып. 53 – Ч. 7. – 256 с.
5. Михайленко Т.М. Методика организации и проведения продуктивной (деловой) игры для младших школьников. «Дискуссия» Ежемесячный научный журнал № 1 (75) январь 2017 год.

6. Михайленко Т.М. Педагогические особенности продуктивной (деловой) игры для младших школьников». Проблемы современного педагогического образования. Сер.: Педагогика и психология. – Научный журнал: - Ялта: РИО ГПА, 2016. – Вып. 53 – Ч. 7. – 256 с.
7. ФГОС НОО - Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / М-во образования и науки Российской Федерации. – Москва: Просвещение, 2010. – 31 с. – (Стандарты второго поколения).

**Сценарий проведения
продуктивной (деловой) игры «Журналист»**

Разработчик: Михайленко Т.М.,
учитель начальных классов

Тема урока: «Журналист»

Возрастная категория: учащиеся 3-4 классов

Область применения: урочная по предметам русский язык, окружающий мир, литература и внеурочная деятельность.

Этап подготовки

Дидактическая цель урока: познакомить учащихся с правилами оформления статьи в газету

Задачи урока

Предметные:

- развить у школьников практические навыки составления текстов на заданную тему;
- сформировать умения задавать вопросы (брать интервью);
- научиться редактировать тексты.

Метапредметные:

- развивать умения осознанного построения речевого высказывания;
- формировать умения излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения;
- формировать умения выполнять учебное действие по алгоритму и фиксировать своё затруднения;
- познакомить с профессией журналист, его социальной значимостью и содержанием.

Личностные:

- развивать самостоятельность, способность к рефлексии собственных действий;
- развивать мотивы учебной деятельности и личностного смысла учения;
- повышать коммуникативную культуру каждого ученика.
- воспитать интерес к проблемам класса, школы;
- развить самостоятельность мышления школьников, инициативу принятия решений, мотивацию достижения результата, взаимопомощь.

Предполагаемый результат

Знать:

1. как редактировать и оформлять тексты;
2. типы текстов;
3. как создавать рифмы к рекламе;
4. что такое «реклама».

Уметь:

1. информационная компетенция: ученик умеет самостоятельно систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию и передавать ее;
2. коммуникативная компетенция: ученик владеет способами совместной деятельности при работе в группе, умениями искать и находить компромиссы;
3. учебно-познавательная: ученик умеет организовывать планирование, анализ, рефлексия, самооценку учебно-познавательной деятельности;
4. личностная компетенция: с уважением относится к интересам других учащихся, проявляет позитивное отношение к проблемам класса, школы.

Виды деятельности: беседа, работа в группах, работа с иллюстративным материалом, работа с статистическими данными, анкетами, самостоятельная работа с источником информации, участие в учебном диалоге, разыгрывание ролей, представление своего раздела статьи.

Игровая задача: ребята должны сделать газету «Клякса»

Реквизит:

Листы бумаги, фотографии, ручки, бейджики для участников, компьютер, принтер

План подготовки: подготовить бейджики с должностями сотрудников: корреспондент, корректор, фотограф, редактор, менеджер по рекламе, составитель текста, помощник менеджера по рекламе; раздать слова ролей детям; фотографу сделать фотографии; корреспондентам придумать вопросы и опросить.

План проведения игры:

I. Вступительное слово педагога с представлением экспертного совета и распределением ролей деловой игры «Журналист»

II. Основная часть

1. Страница первая «Мой класс» (мои одноклассники, взаимоотношения, особенности)
 2. Страница вторая «Школьные уроки» (особенности школьных предметов, интересные уроки)
 3. Страница третья «Наши учителя» (описание качеств учителя, их жизненная позиция)
 4. Страница четвертая «Школьная столовая» (продукция столовой, особенности питания, любимые блюда)
 5. Страница пятая «Веселые перемены» (жизнь учащихся на перемене)
 6. Страница шестая «Школьная реклама» (лучшая реклама школы или класса)
- III. Заключительное слово редактора (педагога)

Этап проведения

Содержание игры:

Вступительное слово педагога.

Педагог:

Все вы каждый день переступаете порог нашей школы. Больше время вы проводите именно в школе. В школе с вами происходит много интересного и важного. Что-то вас радует, а что-то огорчает. Но появилась возможность рассказать о своих радостях и печалях, рассказать о своей жизни в школе. А как, вы думаете, как мы можем рассказать о своей жизни в школе? *(ответы детей)*

Сегодня каждому из вас, ребята, предстоит примерить на себя роли сотрудников редколлегии газеты «Клякса», в которой мы попытаемся осветить нашу школьную жизнь. Для этого, каждый из вас получит свою должность (дети делятся на 5 групп по 5 человек в каждой). Каждая группа отвечает за свою страницу. В каждой группе: 1- фотограф, 1 – корректор, 1 – корреспондент, 2 -составителя текста и отдельно 1-менеджер по рекламе, 1-помощник менеджера по рекламе. А я с вашего позволения стану редактором.

Группам на выполнение заданий дается 15 минут и 10 минут на прочтение после корректировки; менеджеру по рекламе и помощнику – 5 минут; корректорам – 10 минут

Редактор раздает бейджики

Редактор:

Приступаю к своим обязанностям.

Итак. Начинаем заседание редколлегии газеты «Клякса», все страницы этой газеты мы посветим нашей школьной жизни – какой наш класс, какие уроки у нас проводятся, что можно попробовать в столовой, как мы проводим перемены, какие учителя у нас работают, сфотографируем самые интересные моменты, и, конечно, не обойдемся без рекламы. Задача понятна?

II. Основная часть

1. Страница первая «Мой класс» (мои одноклассники, взаимоотношения, особенности)

Редактор:

Мы часто слышим, что в школе дети не умеют дружить, обижают друг друга, а используемые педагогами технологии, направленные на сплочение детского коллектива- неэффективны.

Задание 1 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) как можно научиться дружить и не обижать друг друга (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Мои одноклассники или как научиться дружить». Фотографу – сделать фотографии класса, где учащиеся находятся в деятельности (фотографии готовятся заранее).

Редактор:

Даю подсказку: прежде чем написать текст статьи, обговорите в группе, о чем вы будете писать. Составьте план и вспомните, какие тексты бывают, и какие знаки препинания ставятся.

Редактор:

Первая группа готовит текст статьи по материалам корреспондента и фотографа. Жду от вас интересную статью.

2. Страница вторая «Школьные уроки» (особенности школьных предметов, интересные уроки)

Звучит сигнал мобильного телефона. Редактор, извиняясь, берет телефон и читает смс.

Редактор:

Извините. О, замечательный вопрос задают. И как раз по нашей теме: «Как, интересно учиться в школе, и какие предметы наибольший вызывают интерес у учащихся?»

Задание 2 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) какие предметы вызывают интерес, а какие нет (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Интересный урок в моей жизни». Фотографу – сделать фотографии урока (фотографии готовятся заранее).

Редактор:

Желаю вам успехов.

3. Страница третья «Наши учителя» (описание качеств учителя, их жизненная позиция)

Редактор:

Часто читатели спрашивают: «А какими качествами должен обладать педагог, чтобы и уроки были интересными, и хотелось бы у этого педагога получать знания?»

Задание 3 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) какие качества ценят у учителя, т.е. какой должен быть учитель и взять интервью у учителя. Узнать какие качества должны быть у учителя, и какое кредо у учителя (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Мой учитель». Фотографу – сделать фотографии учителя в деятельности (фотографии готовятся заранее).

Редактор:

Напоминаю, что беседу надо вести вежливо. Давайте вспомним правила ведения вежливого диалога (ответы детей). Надеюсь, вы справитесь.

4. Страница четвертая «Школьная столовая» (продукция столовой, особенности питания, любимые блюда)

Редактор:

От читательницы нашей газеты пришло письмо, и она просит рассказать как кормят в школьной столовой, так как она собирается на следующий год отправить своего внука в школу. Это для нее самый важный вопрос. И поэтому слушайте следующее задание:

Задание 4 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) какие блюда им нравятся. Провести опрос сотрудников столовой: какие блюда предпочитают учащиеся школы, что дают чаще всего на завтрак и на обед (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Здоровое питание». Фотографу – сделать фотографии столовой и блюд (фотографии готовятся заранее).

5. Страница пятая «Веселые перемены» (жизнь учащихся на перемене)

Редактор:

Наконец 5 страница нашей газеты – это школьные перемены. Это самое веселое время препровождение учащихся. Я надеюсь, вы сможете написать веселую статью.

Задание 5 группе: Корреспонденту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) чем занимаются дети на переменах, как проводят время (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Составителям текста – составить текст на тему: «Моя веселая перемена». Фотографу – сделать фотографии детей на перемене (фотографии готовятся заранее).

Редактор: По мере выполнения задания статью вы отдаете корректорам, и они вносят поправки. Затем каждая группа зачитывает свою статью.

6. Страница шестая «Школьная реклама» (лучшая реклама школы или класса)

Редактор:

Без рекламы никуда не деться в наше время. Напоминаю, что слово «реклама» заимствовано из французского и латинского языков и означает «выкрикиваю». Это целенаправленное распространение сведений (информации) потребительских свойств товаров или услугах с целью их продажи. Это необходимость оповещения окружающих людей о роде деятельности, которой занят владелец мастерской, лавки, а также о производимых и предлагаемых к продаже товаров. В современном мире трудно найти предмет или вид деятельности, который бы не рекламировался. Без рекламы никуда не деться в наше время.

Задание менеджеру по рекламе и его помощнику: необходимо прорекламить школу. Проверим ваше умение составлять текст и убеждать учащихся и родителей, что они правильно выбрали школу, и что наша школа является самой лучшей. Даю вам на рекламу 5 минут.

Этап анализа и обобщения

III. Заключительное слово редактора

Редактор:

Замечательно. Вот и готова шестая, заключительная страница. Хорошо потрудились наш менеджер по рекламе с помощником. Эти рекламные слоганы обязательно попадут на журнальную страницу. Теперь подведем итог. Сегодня мы с вами работали над составлением текстов, его коррекцией, вспомнили правила составления текста, его оформление, типы текстов; правила ведения диалога, познакомились со словом реклама.

Каждый из вас сыграл свою роль, будь то роль корреспондента, корректора, менеджера по рекламе, фотографа или составителя текста.

Наша газета составлена из таких страниц – мой класс, следующая – школьные уроки, затем – наши учителя, школьная столовая, веселые перемены, и на шестой - конкурс на лучшую рекламу школы.

Я думаю, что все страницы газеты «Клякса» под кодовым названием «Правила составления текстов» практически готовы, и, надеюсь, что газета будет очень интересна нашим читателям. Весь материал будет напечатан и каждый получит свою первую газету. Желаю всем плодотворной работы.

Рефлексия

Можно сделать опрос каждого или обсудить вместе

1. Что понравилось?
2. Что не получилось и почему?
3. Какие возникли трудности? Как справились?
4. Что не понравилось? Как можно изменить, ваши предложения?

Тема урока: Отработка вычислительных навыков с применением образовательной технологии продуктивная (деловая) игра

Автор: Гревцева А.Н.,
учитель начальных классов

Цели урока: отработка навыков решения примеров и задач изученных видов.

Применение компьютера при решении задач.

Задачи урока

- 1.Формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- 2.Воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества , но и себя ,своего места в мире;
- 3.Передача целостного представления о профессиональной деятельности и её фрагментах с учётом эмоционально – личностного восприятия;
- 4.Обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- 5.Воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом.

Формирование УУД на уроке:

Познавательные: закрепление приемов сложения и вычитания многозначных чисел, выявление правил работы с таблицами, отработка навыков устного счета и решения задач.

Познакомить обучающихся с системой работы банков.

Регулятивные: определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно; формировать навыки совместной работы, формировать у детей умения анализировать, сравнивать, обобщать.

Коммуникативные: использовать речь для регуляции своего действия, воспитывать культуру диалогового общения.

Личностные: осознавать необходимость самосовершенствования; содействовать осознанию ценности изучаемого предмета.

Оборудование: папки с заданиями по количеству учащихся, аксессуары в виде шарфиков,

Ход урока

1. Организационный момент (ввод в игру) (5 мин)

Учитель:

- На математике мы занимаемся вычислениями.
- Скажите, а в жизни, где встречается мир вычислений? (в магазине, в банке)

Чему мы должны учиться на уроках математики? Для чего нам это нужно?

Сегодня у нас необычный урок. Мы с вами поиграем в игру банк. И познакомимся с новой профессией. (Слайд 2)

2. Введение в игру

- Кто может сказать что такое **банк** ?
- А кто знает, где можно найти значение любого слова?
- У вас на столах лежат конверты, возьмите **конверт под №1**. Достаньте листочки прочитайте про себя определения слова **банк** выписанных из словаря С.И.Ожегова.

Банк

1. Финансовое предприятие, производящее операции с вкладами, кредитами, и платежами. Государственный б. Сберегательный б. Коммерческий б.

2. Место, центр, где сосредоточены какие-нибудь предметы, объекты, сведения. Например: банк данных (слайд 3).

- Сколько определений?
- С каким определением мы будем сегодня работать и в какой банк играть?(1)
- Итак, сегодня мы будем сотрудниками двух банков, которые будут доказывать нашему клиенту свою **надёжность** и **компетентность**.
- На уроке вы должны постараться быть внимательными, доброжелательными компетентными служащими банка. Наш **клиент** хочет выбрать надёжный банк, для вложения своих накопленных денег.

Задание №1 (8 мин)

Как вы уже заметили, вы поделены на две команды, т.е. вы являетесь сотрудниками банка. У каждого финансового предприятия должно быть своё здание, которое также должно **визуально** понравиться клиенту. Я предлагаю вам модель вашего здания. За короткое время вы должны из геометрических фигур сложить предложенную вам модель вашего банка, в котором вы работаете. Возьмите на столе **самый большой конверт, достаньте все необходимые фигуры и приступайте к работе.**

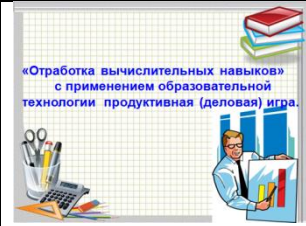
Задание №2 находится в конверте с цифрой 2 (2 мин) (Слайд 4)

Чтобы узнать название вашего банка, вы должны сопоставить числа с буквами и расположить их в порядке убывания у вас должно получиться название вашего банка.

- У нас на уроке присутствуют **потенциальные** клиенты, которые также будут следить за вашей работой. (Слайд 5)

3. Работа над темой урока (2 мин)

- Я буду говорить, какие задания доставать и выполнять и сколько времени отведено на каждое задание.
- А теперь мы превратимся в сотрудников банка. Каждый сотрудник



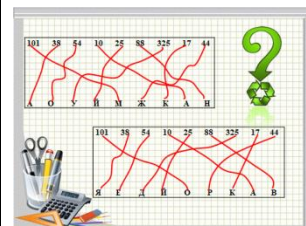
(Слайд 1)



(слайд 2)



(слайд 3)



(слайд 4)



(слайд 5)

банка имеет свою должность, и согласно своей должности вы имеете бейджик с определённым цветом. Согласно цвету на бейджике вы получаете задание.

Руководители банка, а это у нас (Ф.И. детей) должны проверить работу, оформить её на соответствующих листах и повесить на доску. У каждого сотрудника есть лист самооценки, куда он будет вносить свои результаты за работу (*зелёный лист – нет ошибок, жёлтый лист – 1 ошибка, красный лист – 2-3 ошибки*).

1. задание (3 мин)

-Хочу отметить, что вы единая команда, поэтому не каждый за себя.

Мы работаем все вместе и помогаем друг другу.

-Итак, **первое задание.**

Возьмите конверт под № 3

Представьте ситуацию, в ваш банк приходит пожилой пенсионер и просит вас положить деньги на свою сберегательную книжку. У него в конверте неизвестное количество денег. Вам необходимо сосчитать, сколько денег он хочет положить на свой счёт. (Слайд 6)

Кто первый справится, поднимает руку. (*самооценка на листах успеха*)

2. задание (3 мин)

- Следующее задание нам пришло по электронной почте. Я его уже распечатала, он у вас в **конверте под №4**

Каждая группа получает своё задание. Вам необходимо посчитать сколько денег сдали три кассира. Не забывайте, о том, что согласно цвету на бейджике вы получаете задание. Как только сотрудники выполнят свои подсчёты,

руководитель находит на рабочем столе слово **касса**, открывает документ вписывает числа в пустые ячейки, подсчитывает общую сумму трёх кассиров. Руководитель заносит полученные данные в таблицу, распечатывает отчёт и вывешивает на доску. На выполнение задания вам даётся 3 мин. Также для выполнения этого задания вы можете пользоваться калькулятором

(*самооценка на листах успеха*)

- Пока руководители работают с таблицей у компьютера, у сотрудников есть несколько минут для отдыха.

- Теперь проверим, правильно ли вы посчитали (Слайд 7)

(Открываю правильные ответы на экране)

3. задание (Слайд 8-9)

Следующее задание у нас в **конверте №.5**

Мы должны показать, как сотрудники банка умеют красиво оформлять документы.

Нам необходимо красиво и правильно составить схему задачи и записать её решение. Я немного усложню это задание.

Сотрудники банка ДОВЕРЯЙКА в задаче записывают условие и решение, а сотрудники УМНОЖАЙКА записывают схему к задаче и решение.

Как только вы решите задачу, вы вывешиваете её на доску.



(слайд 6)



(слайд 7)



(Слайд 8)



(слайд 9)

Решать нужно на этом листочке. На задание у вас 10 мин.

. (самооценка на листах успеха)

И последнее задание, оно у вас в конверте под №6

4.Задание (4 мин)

Расчёт средств на питание

Каждый месяц, питаясь в столовой, вы тратите определённую сумму денег вам необходимо по графику определить:

- 1) В каком месяце больше израсходовали денег на обеды?
- 2) В каком месяце меньшая сумма была израсходовано на обеды?
- 3) В каком месяце не было израсходовано денег на обеды?
- 4) В какое время года не тратились деньги на обеды.

(самооценка на листах успеха) (Слайд 10)

3. Итог урока (анализ, рефлексия, вывод из игры.)

Спасибо.

А пока мы ждём ответа от нашего клиента, какому банку он больше доверяет и куда он вложит свои деньги, давайте с вами попробуем дать определение, что такое банк (синквейн) (Слайд 11)

Банк

Банк.

Центральный, коммерческий.

Сохраняет, кредитует, пересылает.

Храните деньги в сберегательном банке!

Богатство.

-Давайте вспомним, какие цели мы ставили в начале нашей игры?

Давайте попробуем оценить нашу работу самостоятельно. Я прошу выбрать листик, который соответствует вашей работе на уроке

-Сейчас мы узнаем как нас оценил клиент.

Слово клиенту. Подведение итогов

Рефлексия (ХИМС)

А теперь я хочу чтобы вы мне ответили откровенно

Кому было на уроке ХОРОШО, от чего...

Чем ИНТЕРЕСНО было заниматься.....

А что МЕШАЛО на уроке.....

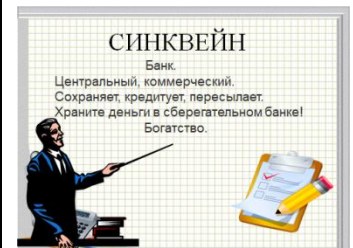
Что вы ВОЗЬМЁТЕ С СОБОЙ В жизнь.....

- А кто скажет, зачем нам математика в обычной жизни?

- Что нового вы узнали на уроке?



(слайд 10)



(слайд 11)