

Шарова Г. А.

здобувач вищої освіти освітнього ступеня «Магістр»

спеціальності 013 Початкова освіта

Глухівський національний педагогічний

університет імені Олександра Довженка

м. Глухів

Науковий керівник: Бірюк Л. Я.

доктор педагогічних наук, професор

кафедри педагогіки та психології початкової освіти

Глухівський національний педагогічний

університет імені Олександра Довженка

м. Глухів

СЮЖЕТНО-РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНО-ЕТИКЕТНИХ УМІНЬ ПЕРШОКЛАСНИКІВ

Сьогодні перед початковою школою постає гостра необхідність створити сприятливі умови для навчання, виховання, розвитку та саморозвитку особистості молодшого школяра, забезпечити його пізнавальними засобами, необхідними для особистісного зростання в суспільстві. Питання оновлення та модернізації змісту навчання особливо актуальне зараз, коли в освіті реалізується ідея компетентнісного підходу.

Головне завдання в освіті – розвиток особистісних якостей і творчих здібностей молодших школярів, умінь самостійно здобувати знання та вирішувати нагальні проблеми. Тому актуальним завданням сучасної початкової школи є реалізація компетентнісного підходу в навчанні, який передбачає спрямованість освітнього процесу на формування і розвиток ключових компетентностей молодшого школяра. Сучасна парадигма освітнього процесу вимагає від учителя не лише глибоких предметних знань, а й

практичних комунікативних умінь донести ці знання до споживачів інформації, тобто учнів [5].

Існують різні способи оптимізації освітнього процесу, серед них і сюжетно-рольові ігри. Гра для молодших школярів загалом, першокласників зокрема, є природним способом розуміння учнями навколишнього світу, простий і доступний спосіб оволодіння знаннями, уміннями й навичками. Сюжетно-рольові ігри навчають культурі мовлення, виховують, розвивають, соціалізують та вносять можливість попередження емоційного напруження. Для формування комунікативно-етикетних умінь учитель на уроках має можливість створювати реальні та уявні ситуації спілкування [1].

Комунікативний розвиток особистості молодшого школяра спрямований на становлення всіх мовних процесів, за допомогою яких реалізується комунікація. Здатність особистості до комунікації виражається в можливості встановлювати соціальні контакти з іншими людьми, входити в різні ролі, приходити до взаєморозуміння в різних умовах комунікації і на різних рівнях обміну інформації [2]. Формування правильних взаємин включає розвиток комунікативно-етикетних умінь молодших школярів, ініціативи, елементарного вміння керувати і підкорятися.

Уперше ідею про використання гри в загальній системі виховання висував К. Ушинський. Він стверджував, що саме у грі поєднуються одночасно прагнення, відчуття і представлення. Значення сюжетно-рольових ігор неможливо оцінити тільки розважально-навчальними можливостями. Психологами досліджено, що в сюжетно-рольових іграх розвивається уява, увага й образне мислення молодших школярів, закладається здатність оперувати образами дійсності.

Окремі аспекти процесу розвитку комунікативних умінь аналізуються в роботах Л. Долинської, М. Шевченко, Л. Терлецької, Н. Чепелевої, Т. Федотюк, Л. Уманець та інших дослідників. Проблема організації сюжетно-рольової гри

присвячено праці Д. Ельконіна, Т. Маркової, Н. Михайленко, С. Новосьолової, Л. Славіної, О. Смірної, Н. Фролової й ін.

Сюжетно-рольова гра – це образна гра за певним задумом молодших школярів, який розкривається через відповідні події (сюжет) і розігрування ролей. Дослідники наголошують (Н. Михайленко, Н. Короткова, С. Новосьолова), що сюжетно-рольова гра не виникає в учнів спонтанно, а потребує цілеспрямованого формування з боку вчителя [6].

Викладені вище факти ще раз підтверджують, що вчителю початкових класів надзвичайно важливо усвідомити значення сюжетно-рольової гри в учнів і оволодіти методичними засадами її організації. Мотивація ігрової діяльності забезпечується добровільною участю у грі, можливістю вибору її елементів змагання, що сприяє самоствердженню та самореалізації кожного учня.

Н. Комарова обґрунтовує такі вимоги до планування ігрової діяльності: визначення рівня сформованості сюжетно-рольової гри у молодших школярів і планування методичних прийомів, спрямованих на збагачення ігрового досвіду учнів; орієнтовне визначення перспективи розвитку гри; забезпечення зв'язку сюжету та змісту ігор із досвідом учнів; зміна предметно-ігрового середовища в міру розвитку ігрової діяльності [4].

Наводимо комунікативно-етикетні вправи та ігри, які вчитель може використовувати під час проведення уроків.

Гра «Компліменти». Сидячи за колом, учні беруться за руки. Дивлячись в очі сусіду, треба сказати йому кілька добрих слів, за щось похвалити. Приймаючий киває головою і говорить: «Спасибі, мені дуже приємно!» Потім він дарує комплімент своєму сусіду. Вправа проводиться за колом.

Вправа «Мені подобається в тобі...». Гра починається зі слів: «Мені подобається в тобі...». Учень говорить цю фразу всім учасникам гри. Інші учасники також говорять комплімент один одному, намагаючись, щоб ці компліменти не повторювалися. Після вправи бажано обговорити, що почували учасники, що несподіваного вони про себе довідалися, чи сподобалося їм

говорити компліменти. Вправа допомагає учням побачити свої позитивні сторони, відчуті, що приймається й цінується іншими дітьми.

Гра «Опиши друга». Вправа виконується в парах (*одночасно всіма учасниками*). Діти стоять спиною один до одного і по чергово описують зачіску, одяг і зовнішній вигляд свого партнера. Потім опис порівнюється з оригіналом і робиться висновок про те, наскільки учень був точним.

Гра «Що змінилося». Вправа для розвитку уваги і спостережливості, необхідних для ефективного спілкування. Кожен учень по чергово стає ведучим. Ведучий виходить з кімнати. За цей час у групі робиться кілька змін в одязі, зачісці дітей, можна пересісти на інше місце (*але не більше двох-трьох змін; усі зміни повинні бути видимими*).

Завдання ведучого – правильно помітити зміни, що сталися.

Гра «Прояви увагу до іншого». Учні стають за колом і по чергово говорять що-небудь позитивне одному з учасників гри. Знаками поваги можуть відзначатися особистісні якості, зовнішність, уміння, манера поведінки тощо. У відповідь дитина говорить: «Спасибі, я теж думаю, що я...» (*повторює сказане йому, а потім він підкріплює сказане ще однією похвалою у свою адресу: «А ще я думаю, що я...»*). Гра учить дітей виражати своє позитивне ставлення до інших людей, учить робити і приймати компліменти та знаки поваги [3].

Завдання вчителя – знайти максимум педагогічних ситуацій, де може бути реалізоване прагнення молодших школярів до активної пізнавальної діяльності. Тому важливо використовувати сюжетно-рольові ігри на уроках, особливо якщо це стосується першокласників. Сюжетно-рольова гра – засіб комунікативно-етикетних умінь, допомагає спілкуванню, сприяє одержанню нових знань, розвитку комунікативних навичок, пам'яті, мислення, уваги, уважності та спостережливості. Крім того, сюжетно-рольові ігри мають надзвичайно важливу методичну та дидактичну цінність, вони цікаві не тільки учням, а й учителю.

Таким чином, сюжетно-рольові ігри додають навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнюють мотивацію до навчання, підвищують якість оволодіння новими знаннями у процесі освітньої діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Блакитна В. Л. Рольова гра як засіб формування комунікативної компетентності школярів 5-9 класів при вивченні англійської мови. *Таврійський вісник освіти*. 2013. № 4. С. 205-211.
2. Дубина Л. Развитие у детей коммуникативных способностей. *Дошкольное воспитание*. 2005. № 11. С. 3.
3. Захарченко В. Комунікативно-мовленнєві ігри. *Дошкільне виховання*. 2000. № 12. С. 6-7.
4. Комарова Н.Ф. Как руко водить творче скими играми детей? Методические рекомендации. Н. Новгород: НГПИ им. Горького, 2002., с. 24.
5. Стахів М. Комунікативний етикет як складова професійної компетентності педагога. *Педагогіка і психологія професійної освіти*. 2014. № 4.
6. Федорова М.А. Сюжетно-рольова гра як засіб виховання моральних цінностей дошкільника. *Сталий розвиток : проблеми та перспективи* / за заг. ред. О. А. Дубасенюк : зб. наук. праць. Житомир: вид-во "Полісся", 2015. С. 164-170.