

Žaidimas pamokoje kaip aktyvaus mokymo (-si) metodas

Smalininkų technologijų ir verslo mokykla (autorius Joana Ausiukevičienė)

Tema (temos), kuriai priskiriate gerosios patirties pavyzdį

Mokymo metodai ir priemonės

Priemonės tikslas

Ugdyti bendravimo, bendradarbiavimo įgūdžius, lavinti kūrybiškumą, gebėjimą dirbti komandoje, didinti komandos sutelktumą, skatinti kartu siekti bendro tikslo, ieškoti įvairių problemos sprendimo būdų.

Priemonės įgyvendinimas

Žaidimas. "Duoti ar imti?" Trukmė 15-20 min.

Reikalingos priemonės: 20 popieriaus lapelių (A4 lapą galima sukarpyti į 8 dalis, galima duoti lapelius su 1000 Lt vaizdu)

Žaidimo eiga: mokiniai paskirstomi į dvi grupes. Grupės turi vieną bendrą kapitalą - 10000 Lt. Grupės nariai turi tarpusavyje tyliai (kad kita grupė neišgirstų) nuspręsti, ar šiame ėjime jie pasiims 1000 Lt ar atiduos. Sprendimui priimti abiems grupėms duodama 1 min., tada jie ant popieriaus lapelio užrašo savo pasirinkimą. Mokytojas, paėmęs lapelius pasako rezultata:

1. jei abi grupės nusprendė paimti pinigus - nė viena grupė jų negauna;
2. jei viena grupė nusprendė imti, o kita duoti, pinigus gauna ta grupė, kuri nusprendė imti;
3. jei abi grupės nusprendė atiduoti pinigus, kiekviena grupė gauna po 500 Lt;

Taip kartojama 10 kartų. Po to suskaičiuojama kiek kiekviena grupė uždirbo.

Po žaidimo vyksta jo aptarimas ir diskusija klausimais:

- kaip reikėtų žaisti šį žaidimą, kad visi gautų didžiausią pelną?

Mokiniai turėtų suvokti, kad konkurencija riboja planuojamas pajamas, karjeros planus, pirkimą ir vartojimą. Remdamiesi dalyvavimo įvairiuose žaidimuose bei sporto varžybose patirtimi, mokiniai paprastai mano, jog daugelio varžybų metu vienas asmuo ar komanda laimi, o kitas asmuo ar komanda būtinai turi pralaimėti. Tačiau mokiniai turi suvokti, kad kartais reikalingi savanoriški mainai, kad abi pusės ką nors laimėtų.

Pasiekti rezultatai

Mokiniai aktyviai įsitraukė į veiklą, ieškojo geriausio problemos sprendimo būdo, bendradarbiavo, siekė bendro tikslo.

Kaip pakito Jūsų veiklos ir paslaugų kokybė įgyvendinus šią priemonę?

Pavyko geriau pažinti pačius mokinius, sužadinti jų smalsumą, aktyvumą mokantis, nuteikti juos darbui, atkurti darbo atmosferą klasėje.

Kodėl, Jūsų nuomone, tai gerosios patirties pavyzdys?

Žaidimas, kaip mokymo (-si) metodas, skatina mokinį aktyviai veiklai, sudaro sąlygas mokinių motyvacijos ugdymui, padeda kūrybiškai organizuoti pamokas. Žaidimai suteikia galimybę nuoširdžiai bendrauti ir bendradarbiauti su mokytoju bei klasės draugais, pagyvina emocinį foną, pakelia nuotaiką.