

## Žaidimas „Gelbėkit parduotuvę!“

Alytaus profesinio rengimo centras (autorius Asta Abromaitienė)

### *Tema (temos), kuriai priskiriate gerosios patirties pavyzdį*

Kūrybiškumo ugdymas profesiniame mokyme.

### *Priemonės tikslas*

Žaidimas „Gelbėkit parduotuvę!“ yra skirtas kalbos kultūros ir specialybės kalbos mokymui. Žaidimo tikslas – įgyti žinių netradiciniu būdu.

### *Priemonės įgyvendinimas*

Pamokai, kurios metu žaidžiamas žaidimas „Gelbėkit parduotuvę!“, ruošiamasi iš anksto. Klasėje pakabinamas skelbimas, jog naujai atidarytai parduotuvei reikalingas pardavėjas ir buhalteris. Visi, norintys dalyvauti konkurse, privalo parašyti motyvacinius laiškus, įrodančius jų profesionalumą ir gebėjimą dirbti pagal pasirinktą specialybę.

Motyvaciniai laišškai surenkami ir perskaitomi. Iš visų laiškų atrenkami du patys geriausias ir jų autoriai kviečiami dirbti naujai atidarytoje parduotuvėje.

Pamokos pradžioje pardavėjui pateikiamas parduotuvėje parduodamų prekių sąrašas. Prekių pavadinimai tame sąraše surašyti netaisyklingai (kaldra, bliūdas, steipleris, čipsai ir t.t.). Pardavėjas prekes „parduos“ tik tiems pirkėjams, kurie žinos lietuviškus prekių atitikmenis. Kadangi ši parduotuvė ypatinga, pirkėjai, gelbėjantys parduotuvę nuo svetimybių, gaus ne tik prekių, bet ir pinigų.

Antrasis žaidimo dalyvis - buhalteris. Jis gauna pluoštą „pinigų“ („pinigai“ iškerpami iš spalvoto popieriaus). Pardavėjui paskelbus prekės pavadinimą, buhalteris atidžiai stebi auditoriją ir leidžia pasisakyti tam mokiniui, kuris pirmasis pakelia ranką. Jei mokinys pasako lietuvišką svetimybės atitikmenį, buhalteris jam duoda „pinigą“.

Visi likusieji mokiniai yra pirkėjai. Pirkėjų užduotis - atidžiai klausyti skelbiamų prekių pavadinimų ir kuo greičiau kelti ranką, jeigu žino tinkamą variantą.

Jeigu niekas iš auditorijos nežino lietuviško atitikmens, buhalteris svetimybę užrašo lentoje. Pamokos pabaigoje mokiniai turi užsirašyti žodžius, kurių atitikmenų nežinojo, ir išsiaiškinti namuose naudodamiesi Kalbos konsultacijų kompiuteriniu banku.

Pardavėjui paskelbus visą prekių sąrašą, buhalteris suskaičiuoja, kiek kuris pirkėjas surinko „pinigų“. Daugiausiai surinkęs „pinigų“ mokinys gauna 10, esantis antroje vietoje - 9, trečioje - 8. Dešimtukus gauna ir pardavėjas su buhalteriu, kadangi jų motyvaciniai laišškai buvo geriausi.

### *Pasiekti rezultatai*

Žaidimas turėjo itin teigiamos įtakos mokinių mokymosi motyvacijai, kuri profesinėse mokyklose nėra itin aukšto lygio. Įsitikinę, jog mokymosi procesas gali būti pakankamai patrauklus, mokiniai pradėjo ne tik aktyviau domėtis kalbos kultūra, bet ir kritiškai vertinti savo asmeninės kalbos būklę.



*Kaip pakito Jūsų veiklos ir paslaugų kokybė įgyvendinus šią priemonę?*

Kadangi pastaruoju metu kalbos kultūrą tenka dėstyti itin specifinėje įstaigoje - Alytaus pataisos namuose - toks darbo būdas ypač padeda sudominti auditoriją, kurios išsilavinimo lygis yra labai įvairus. Pabandžius dirbti netradiciškai, kitų pamokų metu iš mokytojo tikimasi būtent tokių darbo būdų, tai skatina nuolat tobulėti, nenuvilti mokinių lūkesčių.

*Kodėl, Jūsų nuomone, tai gerosios patirties pavyzdys?*

Žaidimą „Gelbėkit parduotuvę!“ gali pritaikyti kiekvienas mokytojas ne tik kalbos kultūros, bet ir lietuvių kalbos pamokų metu ir lengvai pasiekti puikių rezultatų.

