

УДК 159.922.6

**Смольникова Галина Валентинівна,**  
доцент кафедри методики та психології  
дошкільної і початкової освіти  
ШПО КУ імені Бориса Грінченка,  
кандидат психологічних наук

### **Комунікативні ігри як засіб адаптації першокласників до школи**

*У статті розглядаються комунікативні ігри, що дозволяють максимально знизити емоційну дезадаптацію першокласників, сприяють активізації їх взаємодії та спілкування в умовах початкової школи.*

**Ключові слова:** емоційна дезадаптація; першокласники; комунікативні ігри; спілкування; хлопчики; дівчатка

**Постановка й обґрунтування актуальності проблеми.** Прихід дітей 6-7 років до школи істотно змінює соціальну ситуацію їх розвитку. Першокласники попадають в нові, психологічно більш складні для них умови навчальної діяльності однак, зберігають мотиви всіх попередніх цього періоду діяльностей: спілкування, предметної та ігрової. І хоча діти позбуваються звичного стилю спілкування з дорослими – не можуть безпосередньо так близько контактувати з вчителем, як це було до цього часу з вихователями садочку чи батьками вдома, вчителі все ж таки можуть допомогти їм в перші місяці навчання адаптуватися до умов шкільного життя і безболісно увійти у товариство до цього часу незнайомих однолітків і дорослих, бути прийнятими і зрозумілими цим товариством.

**Аналіз останніх публікацій.** Вивчення проблеми адаптації дітей до школи має традиції закладені у працях Г. О. Балла, С. Д. Максименка та ін. [2,3].

За даними М. І. Тихонова, С. Г. Шпак значна кількість першокласників (73,3% дітей 6-ти років; 23,3% дітей 7-ми років) відчуває емоційну

дезадаптацію, емоційну напруженість (63,3%), тривогу стосовно дорослих, ворожість до однолітків (26,7%) протягом першого року навчання у школі [4, 5].

**Метою статті** є дослідити комунікативні ігри, що сприяють більш швидкій адаптації першокласників до умов шкільного життя.

Завдання: 1. Аналіз наукових джерел із проблеми адаптації дітей до школи. 2. Визначення системи комунікативних ігор, що дозволяють максимально знизити емоційну дезадаптацію першокласників, сприяють активізації їх взаємодії та спілкування з однолітками.

**Виклад основного матеріалу.** Активізувати спілкування дітей, згуртувати їх колектив вчителям (вихователям ГПД) допоможуть ігри, які доцільно проводити на перервах або після закінчення уроків. При організації ігор обов'язковими умовами є: вчитель в грі виступає у ролі партнера по спілкуванню, а не його регламентатора; надає учням можливість самостійно вирішувати грати їм чи не грати в гру; зовсім відмовитися, чи приєднатися до граючих в міру виникнення бажання і відчуття комфорту; кількість учасників гри не перевищує шести осіб (граючих груп може бути декілька); бажано щоб дівчаток і хлопчиків було порівну.

Навчаючий ефект ігор полягає у наданні можливості учням побачити альтернативи поведінки в запрограмованій ситуації спілкування, приміряти подібні способи поведінки до себе, спробувати їх реалізувати. Емоційне включення учителя в ігри першокласників визначатиме їх значимість і привабливість. Його цілеспрямовані питання, пропозиції, оцінки звертатимуть увагу учнів на власну поведінку в процесі спілкування і дозволять усвідомити та зрозуміти її позитивні і негативні сторони, проаналізувати власні успіхи та невдачі, помилки та досягнення. Стиль спілкування педагога з учнями визначатиме їх поведінку в класі.

Пропонуємо розглянути систему комунікативних ігор, що стимулюють розвиток дитини у сфері взаємин з однокласниками.

**«Чарівний стілець»**

Учні стоять у колі. Усередині кола – стілець, на який сідає один з гравців (на пропозицію вчителя). Інші діти мають зробити йому комплімент або підійти до нього та обійняти, ще в якийсь спосіб проявити прихильність та увагу. Гра триває, доки кожен з учасників не побуває на «чарівному стільчику». Гра допомагає сформувати добре ставлення дітей один до одного.

### **«Чарівні окуляри»**

Учні стоять у колі. Вчитель пропонує пограти разом з ним у гру «Чарівні окуляри». «У мене є чарівні окуляри. Той хто їх одягає, починає бачити в іншій людині тільки хороші риси. Першою спробою одягнути окуляри я. Ой, які ви красиві, веселі, розумні! (підходить до кожної дитини і називає будь яку її позитивну якість). Тепер кожен з вас може також одягнути ці окуляри і уважно розглянути свого сусіда. Я впевнена, що окуляри допоможуть вам побачити те, на що раніше ви не звертали уваги». Гра триває доки кожен з учасників не одягне чарівні окулярів.

### **«Конкурс хвальків»**

Учні стоять у колі, вчитель пропонує провести конкурс хвальків. У конкурсі виграє той учасник, хто найкраще похвалить сусіда, знайде у нього більше переваг. «Я думаю, ви погодитесь зі мною, що так приємно мати найкращого сусіда. Подивіться на того, хто стоїть праворуч від вас, подумайте, який він, якими хорошими рисами характеру відрізняється від інших учнів, що вміє робити, чим він нам подобається.» Гра триває доки всі учні не візьмуть у ній участі.

### **«Я люблю себе за те...»**

Першокласник називає якості, які йому подобаються в собі; вчинки, за які його заохочують і якими він задоволений.

### **«Радіо»**

Учні стоять у колі. Вчитель стоїть до них спиною, оголошує, що загубився хлопчик (детально описує портрет конкретної учня: зріст, колір волосся і очей, деталі одягу). Хлопчика просять підійти до диктора. Всі учасники гри повинні впізнати, хто загубився, про кого йде мова, назвати його

ім'я. Після декількох повторів гри, роль диктора може взяти на себе будь який учень.

**«Що змінилося?»**

Учні стають у пари. Одна дитина має уважно роздивитися та запам'ятати партнера. Потім той виходить із кімнати й щось змінює у своїй зовнішності. Коли він повернеться, «пара» має вгадати, які зміни сталися. Партнери міняються місцями. Гра триває.

**«Знайди собі пару»**

Учні стоять у колі. Вчитель пропонує їм знайти собі пару. Пара підбирається за ознакою кольору волосся. «На перший погляд, люди всі різні, але при бажанні завжди можна знайти між ними спільні ознаки. Спробуйте знайти собі пару за ознакою кольору волосся». (Варіанти гри – обрати партнера за кольором очей, за зростом, за деталями в одязі).

**«Обери партнера»**

*1 варіант гри*

Учні стоять у колі. Вчитель пропонує їм обрати собі партнера. Уважно подивитися в очі тільки тій дитині, з якою хочуть стати у парі. Розмовляти під час гри не можна. На рахунок «три» учні підбігають один до одного і беруться за руки. Двічі обирати одного і тож партнера не можна.

*2 варіант гри*

Дівчатка сидять на стільцях, за ними стоять хлопчики. Попереду одного з хлопчиків (ведучого) вільне місце. Він має подати сигнал (підморгнути) дівчинці, яку хоче запросити до себе. Вона біжить і займає вільне місце, якщо її попередній партнер не помітив сигналу й не втримав її. Той хлопчик, що залишився без партнера, стає ведучим. Потім хлопчики та дівчатка міняються місцями.

**«Вгадай по голосу»**

Учні стоять у колі. Одна дитина із зав'язаними очима стоїть усередині кола. Хтось із гравців називає її ім'я. Треба вгадати, хто її покликав. Той, хто вгадає, міняється місцями з дитиною, яка стоїть у колі.

### **«Ласкаве ім'я»**

Для кожної дитини вигадують нове ім'я, яке починається з першої літери її справжнього імені. Наприклад, Галина – галченятко.

### **«Заверши речення»**

Педагог перший починає речення, а діти по черзі продовжують його. Таким чином відбувається своєрідний діалог.

### **«Інтерв'ю»**

Учні стають у коло. Вчитель ставить їм різні запитання (можливо й жартівливі). Наприклад, «У кого улюблена страва торт?», «Хто любить займатися боксом?», «У кого улюблений герой мультфільму Губка Боб?» тощо. Діти, які відповідають на запропоноване запитання ствердно, встають, а решта гравців гучно їм аплодують. Кожна дитина має встати хоча б один раз. У подальшому можна запропонувати дітям самостійно придумувати запитання.

### **«Лабіринт»**

Учні розподіляються на пари. В одного з них зав'язані очі. Партнер має якомога обережніше провести «свою пару» по лабіринту, допомагаючи долати перешкоди (переступити, обійти предмети тощо). При цьому розмовляти не можна. Виграє пара, в якій гравці краще допомагали один одному.

### **«Стискання руки»**

Учні стають у коло й беруться за руки. Ведучий стоїть збоку і спостерігає за ходом гри. Перший гравець стискає руку сусіда праворуч від нього, а той передає стискання наступному гравцеві, і так іде по ланцюжку. За сигналом «Стій!» гра зупиняється, й ведучий повинен вгадати, де зупинилося стискання. Якщо це йому вдається, то ведучим стає той, кого вгадали. Якщо ні, то ведучий залишається.

### **«Дзеркало»**

В грі вчитель пропонує учням взяти на себе роль «Дзеркала», або людини тварини яка виконує різні дії перед дзеркалом. Щоб зняти напруження при проведенні перших ігор пропонується біля дзеркала стати в ролі мавпочки, собаки, кішечки це сприятиме уважному слідкуванню за відповідними

реакціями партнерів, синхронному виконанню дій, взаємним веселошам. Дозволить учням розкріпатися, побачити привабливість партнера. Роль дитини яка стоїть перед дзеркалом вимагає постійної ініціативи і активності, а роль дзеркала уваги до партнера, своєчасної реакції та повторення невербальних засобів спілкування. Для ускладнення правил гри можна запропонувати стати в коло із шести осіб (3 дівчинки і 3 хлопчика) і спробувати по черзі без слів по-різному привітатися або попрощатися один з одним. Таким чином «дзеркало» стає формою короткого невербального діалогу окремого учня з групою граючих, надає можливість підтримувати оптимальний рівень психологічної близькості між учнями. Розташування дітей в колі дозволяє партнерам бачити обличчя і очі один одного, це сприяє створенню атмосфери довіри і відкритості, рівності партнерів.

#### **«Картина в подарунок»**

Учням роздаються кольорові олівці (фломастери). На папері для креслення один із них проводить декілька ліній, а другий продовжує малюнок. Потім виходить друга пара учнів і т.д. У дітей має бути вибір – доповнити новими деталями малюнок попередньої пари, або почати створювати свій. Коли весь клас внесе зміни і доповнення в малюнок картина урочисто дарується одному із учнів.

#### **«Зроби подарунок»**

Учень вибирає кому він хоче подарувати листівку. Головне правило дарувати лише тому, у кого ще немає листівки. Це правило дає змогу дітям бути уважними, співчувати один одному.

Для розвитку мовлення дітей, які відчують труднощі у висловлюванні власних думок і почуттів, отриманні зворотного зв'язку при спілкуванні з однолітками та дорослими доцільно використовувати такі прийоми: розігрування відомих казок, сценок із життя дитини, створення детективу, власних казок (їх розігрування), повідомлення новин із власного життя (обмін інформацією про останні події, що відбулися).

Зазначимо, що характер спілкування першокласників у більшій мірі пов'язаний із їхнім попереднім досвідом. Якщо дитина одна виховується в сім'ї вона частіше спілкується з дорослими, а діти, які мають старших братів і сестер – з іншими дітьми. Якщо в родині є декілька дітей і між ними складаються позитивні взаємини, спостерігається більш легке встановлення дружніх контактів з учнями у класі.

Дівчата частіше ніж хлопчики вступають у спілкування з однолітками, причому надають перевагу спілкуванню у діадах і тріадах, хлопчики ж націлені на спілкування і взаємодію з більшою кількістю партнерів – 4-6. На вибір партнера у дівчат впливають емоційні подразники, як позитивні, так і негативні, а також близька просторова взаємодія: сидять за одною партою, разом ідуть до школи, хлопчики ж зацікавлені у діловому спілкуванні. В процесі діалогу хлопчики в більшій мірі використовують запитання до партнера, а дівчата – поради. Дівчата частіше роблять зауваження і заперечують іншій дитині, а хлопчики – оцінюють її діяльність.

**Висновки.** Спілкування є важливим фактором гармонійного розвитку особистості учня. Чим різнобічним і багатшим є спілкування першокласника з оточуючими його дорослими і однокласниками тим успішніше проходить його розвиток і навчання. Стиль спілкування учителя з дітьми визначає їх поведінку в класі. Організація та проведення комунікативних ігор дозволяє максимально знизити емоційну дезаптацію першокласників, сприяє активізації їх взаємодії та спілкування в умовах початкової школи.

## ДЖЕРЕЛА

1. Бондаренко І. Використання гри, як засобу соціалізації першокласників / І. Бондаренко // Особливості освіти дітей шестирічного віку: проблеми, пошуки, досвід, знахідки. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. К. : КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2004. – С. 18-20.

2. Курганська Л. О. До питання про адаптацію дитини у початковій школі / Л. О. Курганська // Психологія. Зб. наук. пр. – К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова. – 2002. Вип.18. – С. 154-158.
3. Максименко С.Д. Адаптація дитини до школи / Максименко Сергій Дмитрович – К. : Мікрос-СВС, 2003. – 111 с.
4. Тихонова М.І. Форми емоційної дезадаптації першокласників / М. І. Тихонова // Психологія. Зб. наук. пр. – К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова. – 2002. Вип.16. – С. 114-120.
5. Шпак С. Г. Вплив тривожності на механізми адаптації дітей молодшого шкільного віку / С.Г. Шпак // Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія № 12. Психологічні науки: Зб. наук. пр. – К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2014. – № 43 (67). – С. 136-140.

**Коммуникативные игры как средство адаптации первоклассников к школе**

*В статье рассматриваются коммуникативные игры, которые позволяют максимально снизить эмоциональную дезадаптацию первоклассников, способствуют активизации их взаимодействия и общения в условиях начальной школы.*

**Ключевые слова:** *эмоциональная дезадаптация; первоклассники; коммуникативные игры; общение; мальчики; девочки*

**Communicative games as a means of adaptation of first-graders to school**

*The article describes the communication game that minimize emotional non-adaptation conditions of the first grade children, contribute to their activation of interaction and communication in terms of primary school.*

**Key words:** *emotional non-adaptation; first grade children; communication games; communication; boys; girls*