

**Методические рекомендации
по использованию традиционных и
инновационных игровых практик для
успешной социализации личности детей
дошкольного возраста в образовательном
процессе ДОУ**

Авторы:

В.А. Зима, кандидат наук, доцент кафедры дошкольного и начального образования ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт»; Широбокова Оксана Анатольевна, заведующий МБДОУ д/с № 17 г. Ставрополя; Красильникова Татьяна Юрьевна, зам по УВР МБДОУ д/с № 17 г. Ставрополя.

Рецензенты:

Белоцерковец Наталья Ивановна кандидат наук, доцент, заведующий кафедрой дошкольного и начального образования ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт»

Диреганова Ангелина Владимировна, руководитель комитета образования администрации города Ставрополя

Методические рекомендации по использованию традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ (рекомендации для педагогов ДОУ, развивающих центров, системы дополнительного образования, студентов педагогических специальностей) / Под общей редакцией В.А.Зима.– Ставрополь, 2019.– 142 стр.

В книге представлены методические рекомендации использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ, обеспечивающих эмоционально-личностный рост и интеллектуальную состоятельность каждого ребенка, их активное взаимодействие между собой в успешной реализации личностного и коллективного потенциала в контексте познавательного, художественно-творческого и социально-ориентированного аспектов образовательного процесса.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово	3
Общая характеристика игровых практик в дошкольном образовании.....	6
Педагогические условия использования игровых практик в системе успешного социального развития детей старшего дошкольного возраста.....	14
Система использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в контексте инновационной деятельности МБДОУ № 17г. Ставрополя.....	24
Свободные игровые практики детской деятельности.....	35
Игровые практики культурной идентификации.....	58
Игровые практики взаимодействия ребенка с социумом.....	76
Коммуникативные игровые практики.....	87
Игровые практики познания мира и самопознания.....	105
Методические рекомендации по организации диагностики уровня социального развития детей дошкольного возраста.....	111
Методические материалы для работы с педагогами.....	120
Литература.....	139

Вступительное слово

***«...мы не потому играем,
что мы дети, но для того и дано нам детство, чтобы мы
играли. Функция детства согласно этой формуле
заключается в том, чтобы дать развиваться ребенку, не
входя в прямое общение с действительностью, но в то же
время, не удаляя его вполне от нее»
В.В. Зеньковский***

Меняется современный мир, меняются и люди, которые в нём живут и, конечно же, дети. Современные дошкольники намного способнее и любознательнее чем раньше и гораздо больше включены в реалии социальной действительности взрослого мира. Но именно поэтому выход стандартов дошкольного образования во всем своем содержании ориентирован на сохранение самоценности дошкольного детства и его культурной универсальности. Главная цель современного дошкольного образования на данном этапе помочь каждому ребёнку раскрыться, создать условия для самопознания и реализации его неповторимого потенциала.

Дошкольный возраст – время становления основных характеристик личности, масштабного развития всех психических процессов, усвоения приоритетных социальных ценностей и освоение достояния человеческой культуры (Л.И. Божович, Л.А. Венгер, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, М.И. Лисина, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн и др.).

В дошкольном образовании под социализацией принято понимать процесс овладения ребенка социальными ценностями и нормами, социальным опытом и знаниями, благодаря чему он становится полноправным членом различных социальных групп и общества в целом. Этот процесс происходит как в результате воспитания, т.е. целенаправленного воздействия на личность, так и в результате самостоятельного осмысления ребенком собственной жизнедеятельности. Практически все, что происходит в жизни ребенка дошкольного возраста

можно рассматривать как фактор социализации, обуславливающий усвоение тех или иных норм поведения.

Следует отметить положения концепции В.В. Давыдова, Л.С. Выготского, Н.Н. Поддьякова, А.А. Усовой, которые отмечают, что ребёнок дошкольного возраста способен усваивать и понимать систему информации о социальном мире. Благодаря усилиям отечественных учёных (Л.А. Венгер, А.В. Запорожец, М.И. Лисина, Н.Н. Поддьяков, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин и др.) воспитание, образование и развитие детей в детском саду строится на научной основе и обеспечивает решение воспитательно-образовательных задач в процессе социализации личности ребёнка.

Организация образовательного процесса в современном дошкольном образовательном учреждении охватывает основные виды социализации ребёнка (естественно-культурного, социально-культурного, социально-психологического и т.д.) и задает начальные условия для полного и успешного социального развития личности ребенка через вхождение ребёнка в систему социальных отношений как компонента этой системы.

Стандарт дошкольного образования определяет новые отношения участников образовательной деятельности, которая должна содействовать становлению у ребёнка познавательной активности, формированию субъективной позиции и обеспечивать собственно развитие. Из этого следует, что должны появиться и начать реализовываться формы образования, предполагающие культурно образовательное отношение между взрослым и ребёнком, когда взрослый выступает в роли партнёра в его деятельности и реализует для этого различные культурные игровые практики. Одной из таких форм выступают игровые практики детей дошкольного возраста.

Игровые практики или как их еще обозначают практики игрового взаимодействия представляет собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Они представляют собой особую деятельность, которая

расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни – игру, которая привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. К тому же, игра – ведущий вид деятельности ребенка в период дошкольного детства.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов.

Результатом освоения ребёнком игровых практик является становление универсальных культурных умений, которые обеспечивают его активную социальную и продуктивную деятельность, вхождение в мир и культуры, а также приобретение социальных качеств, характеризующих каждого ребёнка как уникальную личность.

Поэтому важнейшей задачей современного дошкольного образования является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения традиционных и инновационных игровых практик в системе успешного социального развития личности детей дошкольного возраста.

Общая характеристика игровых практик в дошкольном образовании.

В дошкольном возрасте основной, ведущей деятельностью является игра. Детская игра – исторически развивающийся вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме. Игра является ведущей деятельностью, в связи, с развитием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой ступени его развития.

Исследования отечественных и зарубежных авторов свидетельствуют, что игра - подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников, поэтому она столь актуальна как средство и метод всесторонней воспитательно-образовательной работы, и в первую очередь в целях осуществления его умственного развития.

Игровая деятельность ребенка дошкольного возраста, многие аспекты которой еще не использованы в педагогическом процессе, влияет на его психическое развитие. Исследования показали, что игра - эффективное средство умственного развития ребенка, формирования его речи, воображения, суждений, умозаключений (А.А.Люблинская, Р.Римбург, В.Черков, Р.Жуковская, др.) [29].

На значение игры в развитии ребенка указывают А.Ф.Каптерев, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, С.Л.Рубинштейн, Л.А.Венгер, А.В.Запорожец и др. Рассматривая игру как потребность растущего организма, мы выдвигаем ее в ряд способов, вызывающих усилие мысли, стимулирующих к познанию мира и себя в нем.

Дети познают мир в своих играх легко и свободно. Большой интерес для детей старшего дошкольного возраста представляют такие игры, которые заставляют думать, предоставляют возможность проверить и развивать свои способности.

Рассмотрению игры как практики игрового взаимодействия, большое внимание уделяет А.А. Люблинская. Она видит в игре проявление мыслительной деятельности ребенка, специфическую форму анализа воспринимаемых ребенком природных и социальных явления и последующего их синтеза.

Следует отметить, что игровая практика представляет собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия.

Именно в игровых практиках интегрируются большинство таких культурных практик как:

- свободные практики детской деятельности,
- практики культурной идентификации,
- практики взаимодействия ребенка с социумом,
- коммуникативные практики,
- практики познания мира и самопознания,
- практики формирования поведения и отношения.

В игровых практиках ребенок дошкольного возраста развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. И

Игровые практики является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений.

В игровых практиках создается базис для новой ведущей деятельности – учебной. Всё, что относится к игровым практикам, находится в едином игровом пространстве, которое служит средством передачи социального опыта и побуждает ребёнка к активной творческой деятельности. При этом взрослые являются участниками игры, права которых определены правилами игры, регулируемыми их отношения, что

априори определяет сотрудничество и сотворчество взрослого и ребенка во взаимодействии друг с другом.

Игровая практика – это среда, где ребёнок учится [34]:

- эмоционально вживаться, «врастать» в сложный социальный мир взрослых людей;
- переживать жизненные ситуации других людей, как свои собственные, понимать смысл их действий и поступков;
- осознавать своё реальное место среди других людей;
- уважать себя и верить в себя. Решая игровые задачи, дети проявляют максимальную компетенцию, действуют уверенно;
- надеяться на собственные силы при столкновении с проблемой – игра предоставляет детям возможность ставить и решать собственные задачи. Практика показывает, что дети, имеющие большую игровую практику, легче справляются с реальными жизненными проблемами, чем те, которые мало играли;
- свободно выражать свои чувства, свой гнев, зависть, тревогу, беспокойство, страх, агрессию, напряжение. В играх детские чувства находят выход, ослабевают, что значительно облегчает реальные взаимоотношения с детьми и взрослыми.

Практики игрового взаимодействия – организация образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Создание системы использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ – это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровых практик:

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

2. Реализация игровой практики осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

4. В игровую культурную практику включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения материала.

Главная цель системы использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДООУ – создание полноценной мотивационной основы для овладения культурными умениями и ценностными ориентирами в деятельности в сочетании с условиями функционирования дошкольного учреждения и уровнем развития детей.

Создание системы использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДООУ включает в себя [17]:

- последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр;

- включению детей в игровую деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Игровые практики тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в познании и апробировании в личном опыте нового за счёт собственной активности ребёнка.

2. Подобрать средства, активизирующие социально направленную деятельность детей и повышающие её результативность.

Но как любая игровая технология, практика игрового взаимодействия также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема - описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

2. Научная база - опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

3. Системность - практика должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

4. Управляемость - предполагается возможность целеполагания, планирования процесса научения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность - должна гарантировать достижение определённого результата, быть оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость - применение в других образовательных учреждениях.

Игровые практики, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (*мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества*); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение системы игровых культурных практик не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится способом научения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игровой практики зависит от:

- знания методики игровой деятельности;
- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
- учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

На современном этапе культурная практика игрового взаимодействия в качестве самостоятельной системы может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (*введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля*); как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому косвенное руководство педагога при организации игровой практики должно соответствовать требованиям:

- выбор игровой практики - зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей (*дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей - происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые*);

- предложение игровой практики - создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий);

- объяснение игровой практики - кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к ее содержанию;

- игровое оборудование - должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;

- организация игрового коллектива - игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно.

- развитие игровой ситуации - основывается на принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

- окончание игровой практики - анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение достижений в реальной жизни ребенка.

Главный компонент игровой практики - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Её значение:

- активизирует воспитанников;

- повышает познавательный интерес;

- вызывает эмоциональный подъём;

- способствует развитию творчества;

- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;

- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые практики проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые культурные практики помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Педагогические условия использования игровых практик в системе успешного социального развития детей старшего дошкольного возраста

По мнению М. Вебера, в основе социального развития лежит социальное действие, направленное на разрешение проблем: действие, специально ориентированное на ответное поведение участников взаимодействия и предполагающее субъективное осмысление возможных вариантов их поведения.

Специфика социального развития в дошкольном детстве является той призмой, через которую преломляются основные подходы и технологии перевода неорганизованных влияний социума в русло педагогического воздействия в рамках единого пространства развития ребенка. Это требует специальной организации деятельности взрослых – комплексного сопровождения социального становления ребенка, в том числе в дошкольных учреждениях, в процессе его воспитания, образования и развития.

Специально организованный процесс в ДООУ по ознакомлению детей с социальной действительностью можно рассматривать как один из факторов и одновременно компонентов социального успешного социального развития ребенка дошкольного возраста.

Возникает потребность рассматривать процесс социального развития старших дошкольников в дошкольном образовательном учреждении как целостный процесс, обеспечивающий непрерывность и преемственность этапов социализации детей, так как всестороннее и гармоничное развитие личности ребенка может быть обеспечено комплексным воздействием на все стороны его активности.

Информационной основой социального развития детей дошкольного возраста является процесс ознакомления детей с социальной действительностью, так как адекватность жизнедеятельности человечества современному миру напрямую зависит, в первую очередь, от степени информированности о современном состоянии окружающего мира, а затем и

от готовности действовать определенным образом на основе имеющейся информации. Под готовностью подразумеваются желания, способности и умения ребенка ориентироваться в социальном мире и проявлять там себя.

Целью социального развития детей дошкольного возраста является создание условий формирования готовности ребенка к вхождению в социум в непосредственный период проживания своего дошкольного детства и в будущих возрастных периодах посредством освоению культуры и реализации своей индивидуальной культурной универсальности.

Особое внимание необходимо уделять пространству социального развития детства: поскольку в детском возрасте закладываются не только базовые психические качества, позволяющие ребенку как субъекту и личности быть успешным в основных видах деятельности, но и ключевые компетенции, которые являются основой успешности человека во взаимодействии с окружающим миром, залогом его полноценной социализации.

В настоящее время проблема социального развития детей дошкольного возраста выходит на первый план. Сутью всех вопросов, связанных с развитием личности ребенка, его воспитанием, социализацией является его социальное самочувствие, потребность и способность взаимодействовать с миром. Поэтому активное использование доминантного вида деятельности – игровой практики – способствует оптимальному вхождению ребенка в социальный мир, формированию социальных качеств личности и способности удовлетворять собственные потребности через общественно приемлемые способы реализации активности во взаимодействии с окружающими.

Педагогические условия использования игровых практик в системе успешного социального развития детей старшего дошкольного возраста в образовательном процессе ДООУ включает в себя следующие аспекты:

- научно-обоснованная система использования игровых практик для успешного социального развития детей дошкольного возраста в

образовательном процессе ДОУ;

- ориентированность на развивающее социальное взаимодействие, предполагающее познание через собственный опыт, обмен ролями и результатами работы, высокий уровень коммуникации; устойчивый эмоционально-положительный фон;
- насыщение многосторонней коммуникации детей личностно значимым и переживаемым социальным содержанием;
- организация активного включения семьи в систему использования игровых практик для успешного социального развития детей старшего дошкольного возраста.

Культуротворческая функция является одним из важнейших механизмов социального развития, ведущим критерием развитого детства. В.Т. Кудрявцев убедительно доказывает, что сама историческая культура не является объектом дидактического интереса или носителем субъективной для ребенка новизны. Превращаясь в игровой практике в содержание детской деятельности, она приобретает объективно новую, ранее не свойственную ей функцию материала, на котором ребенок производит «опробование» целостной системы общечеловеческих способностей и ориентацию в сфере человеческих отношений по поводу них.

Следовательно, ребенок не только присваивает, но и творит культуру в игровых практиках разной направленности. Творит не в виде новых вещей и идей, а в виде новых социально-культурных универсальных способностей. К базисным характеристикам личности, служащими критериями оптимального социального развития ребенка, А.В. Запорожец и его последователи относят следующие:

- творческое воображение,
- ориентацию на позицию другого человека,
- произвольность,
- элементы рефлексии,
- общие способы действий с вещами,

- построение чувственной картины мира,
- универсальные формы мышления,
- нравственное отношение к себе подобному.

На основе современных исследований социально-личностного развития ребенка старшего дошкольного возраста в игровых практиках представляется возможным конкретизировать данный перечень характеристик и отнести к универсальным социально-культурным способностям еще ряд базисных характеристик личности, становление которых осуществляется в процессе социального развития ребенка:

- компетентность,
- креативность,
- инициативность,
- произвольность,
- самостоятельность,
- ответственность,
- безопасность,
- свобода поведения,
- самосознание личности,
- способность к самооценке.

Таким образом, для осуществления полноценного и успешного социального развития ребенка старшего дошкольного возраста, необходимо чтобы построение содержания социального развития определялось, с одной стороны, всей совокупностью социальных влияний мирового уровня культуры, общечеловеческих ценностей, а с другой – отношением к этому самому ребенку, актуализацией собственного «Я», раскрытием творческих потенциалов личности.

Главным критерием социального развития ребенка старшего дошкольного возраста в этом случае выступает не степень усвоения социальных норм и правил поведения, адаптированности к окружающему

миру на уровне приспособленчества, конформизма, а степень самостоятельности, инициативности, творчества личности.

Критериями уровня сформированности представлений социальной действительности, усвоенных в поле деятельности игровой практики, выступают:

- Сформированность представлений о социальной действительности в рамках применения и использования знаний в общении и деятельности в объеме работающей программы.
- Сформированность определенных эмоционально-ценностных и оценочных отношений к фактам, явлениям и событиям социальной действительности, к самому себе в ней.
- Овладение способами социально-приемлемой деятельности, общения и на этой основе – способность удовлетворять собственные желания и потребности, способность к творчеству.
- Сформированность деятельной и активной позиции в овладении социальной культурой, а также наличие личностных качеств: активности (инициативности и самостоятельности), произвольности, способности к самооценке.

В этом вопросе важно, чтобы в ДОУ реализовывалась модель реализации игровых практик, обеспечивающая активную и успешную социализацию ребенка-дошкольника в единстве мотивационного, когнитивного и деятельностно-практического компонента их жизнедеятельности. Данная система представлена в таблице 1.

Таблица 1

Система критериев и показателей уровня сформированности представлений социальной действительности старших дошкольников

Критерии	Показатели
Мотивационно-потребностный	– наличие сформированности мотивации на успешное выполнение различных видов

	<p>деятельности (художественно-творческая, игровая, трудовая, речевая и т.д.);</p> <ul style="list-style-type: none"> – стремление довести начатое дело до конца; – наличие эмоциональных переживаний от выполненной деятельности.
Когнитивный	<ul style="list-style-type: none"> – наличие знаний о социальной действительности; – представление, понимание значения социальных действий; – направленность на познание социальных отношений, на усвоение и соблюдение социальных норм и правил.
Деятельностно-практический	<ul style="list-style-type: none"> – приобретение самостоятельного опыта через различные виды деятельности; – рефлексия – способность переносить приобретенный опыт в жизнь; – умение и желание бережно относиться к результатам своей деятельности и деятельности окружающих.

Процесс социального развития ребенка старшего дошкольного возраста, по данным современных исследователей (А.А. Майер, О.И. Давыдова и др.), протекает наиболее полно при следующих условиях взаимодействия ребенка в практике игровой деятельности с воспитывающими взрослыми:

- психологически благоприятная социальная ситуация развития;
- посредничество взрослых, через достижение взаимодействия процесса социально-педагогической деятельности ДОУ и процесса социализации ребенка в семье;

- организация полноценной деятельности и общения как ведущих форм развития и взаимодействия с окружающим миром.

Для активного усвоения дошкольниками ценностей, социальных норм и правил в единстве мотивационного, когнитивного и деятельностно-практического компонента в игровых практиках воспитательный процесс направлен таким образом, чтобы ребенок чувствовал себя уверенным, защищенным, счастливым, убежденным в том, что его любят, удовлетворяют его разумные потребности.

Целостность в осмыслении понятий социальной действительности достигается благодаря широкому использованию в игровых практиках литературы, музыкального, изобразительного материала, а также собственного творческого использования окружающей действительности.

Учитывая особенности старшего дошкольного возраста, педагог определяет тематику практики игровой деятельности дня и содержание работы по социальному развитию личности ребенка в соответствии с общей темой недели. Для полноты раскрытия содержательного аспекта темы важно после окончания игровой деятельности в течение дня создание нравственно-этических ситуаций как важнейшего условия для возникновения эмоционально-творческого переживания действительности.

Кроме того, в игровых практиках создаются условия для свободной и самостоятельной деятельности детей, так как игровой метод способствует созданию заинтересованной, непринужденной обстановки, установлению психологически адекватной возрасту ситуации общения.

При этом содержание социальной направленности практики игровой деятельности должно выводить ребенка за пределы его непосредственного личного опыта в сферу опыта человеческого и тем самым давать ребенку новую форму жизни в обществе – взаимодействие с обобщенными, общечеловеческими знаниями. Для этого в игровой деятельности существует возможность мысленно стать ребенку участником событий, дать оценку поступков героев, предложить и обыграть свой вариант поведения.

Сегодня в общественном дошкольном образовании все больше руководителей и целых педагогических коллективов, выполняя связи семьи и общества, стремятся работать как учреждения открытого типа, как социально-педагогические центры, интегрирующие семейный фактор социализации детей и социально-образовательную среду дошкольного учреждения. Социально-педагогический аспект их деятельности ориентирован на гармонизацию единого социального пространства жизни дошкольников, педагогически целесообразное влияние на семейную среду каждого ребенка и ценностные ориентации детей и взрослых. Такая интеграция способна обеспечивать полноценность процесса социализации ребенка-дошкольника.

Семья является важным фактором в воспитании и развитии ребенка, в приобретении им социального опыта. Являясь социальным институтом воспитания, семья осуществляет социализацию ребенка наиболее естественно и безболезненно через преемственность поколений. Важным условием для полноценного социального развития ребенка старшего дошкольного возраста является вовлечение родителей в образовательный процесс ДОУ.

В настоящее время образовательный процесс в ДОУ, в настоящее время несет в себе множество функций, из которых приоритетной является социальная функция. Социальная функция предполагает вовлечение в процесс воспитания всего социального окружения детей, психологическую поддержку, как детям, так и родителям, компенсацию негативных влияний социальной среды. В этом аспекте практика игровой деятельности детей и родителей имеет колоссальные возможности.

Для этого создаются игротеки для семейной игровой деятельности, подобранные педагогами в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями развития детей, составом семьи и планируемыми темами программного содержания. И семья сама выбирает время и возможности использования игровых практик, имеет возможность участвовать в них через

сайт ДОУ, скачивать их себе на информационные носители для мобильного применения на далеких от детского сада и дома расстояниях.

Специалистам хорошо известен многократно доказанный факт, что семья и детский сад как первичные социальные воспитательные институты способны обеспечивать полноту и целостность социально-педагогической и культурно-образовательной среды для жизни, развития и самореализации ребенка дошкольного возраста. Главный эффект их успешного влияния не в дублировании, не в замене социальных функций одного института воспитания другим, а в гармоничном дополнении друг друга.

Другая важная роль семейного воспитания – влияние на ценностные ориентации ребенка, его мировоззрение в целом, поведение в разных сферах социальной жизни. Известно также, что именно пример родителей, их личные качества во многом определяют результативность воспитательной функции семьи.

Придавая новизну социально-педагогическому взаимодействию семьи и детского сада, игровые практики ориентированы на особенности семейного микросоциума и могут выступать стабилизирующим фактором не только социализации ребенка, но и самих детско-родительских и семейных отношений.

К тому же игровые практики служат и поддерживающему взаимодействию педагогов с родителями, которое обеспечивает решение тактических, ближайших задач воспитания и социализации ребенка в обновляющемся обществе, а также к конструктивному взаимодействию, позволяющему снизить уровень невротизации ребенка в условиях общественного воспитания и обеспечивающему глубинные связи между детским садом и семьей.

Таким образом, обзорный анализ сущностной характеристики процесса социального развития детей старшего дошкольного возраста и выявление специфики факторов, механизмов и способов социализации в этот период детства позволил определить объективность использования в этом

процессе игровых практик следующих направленностей: свободные практики детской деятельности, практики культурной идентификации, практики взаимодействия ребенка с социумом, коммуникативные практики, практики познания мира и самопознания, практики формирования поведения и отношения.

Система использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в контексте инновационной деятельности

МБДОУ № 17г. Ставрополя

Простые решения сложных задач...именно так можно назвать представляемый нами опыт работы инновационной площадки МБДОУ д/с № 17 по теме «Традиционные и инновационные игровые практики в системе успешной социализации личности детей дошкольного возраста». Дошкольное образование отвечает за самый важный период жизни человека, а значит и за будущее поколения страны в целом. И не редко в решении сложных задач, мы ищем такие же сложные ответы. Однако именно ежедневное общение с детьми, позволяют педагогам дошкольного образования видеть простую истину – все сложные задачи находят свои решения в простом и естественном. В данном случае – это игра. Уникальный по своей функциональности и культурной универсальности вид человеческой деятельности.

С выходом Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования особое внимание уделяется различным видам детской деятельности и решению задач развития у дошкольников самостоятельности и творчества. В ФГОС ДО внимание педагогов акцентировано именно на том, что: *«Развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром».*

С чем это связано? Прежде всего, это связано с новыми требованиями к образованию, изменениями условий жизни и взросления детей, обобщаемых в понятии «новая социокультурная ситуация развития детства», в основе которой обогащение индивидуальных ресурсов личностного развития ребенка средствами культуры. Дошкольное образование представляет собой

сегодня гуманитарную систему с особыми закономерностями функционирования и развития. Наряду с функцией трансляции культурного опыта, оно реализует социальнопсихологическую функцию — создает условия для формирования внутреннего, уникального мира и субъектного опыта ребенка. Сущность развивающего дошкольного образования состоит в том, что личный опыт каждого ребенка организуется так, чтобы он естественным путем, в доступных, интересных видах деятельности осваивал культурные средства и способы познания, коммуникации, сотрудничества, позволяющие успешно проявить самостоятельность и реализовать позицию субъекта. С этих позиций особого внимания заслуживают традиционные и инновационные игровые практики дошкольника, которые он активно осваивает в пространстве детского сада.

На значение игры в развитии ребенка указывают А.Ф.Каптерев, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, С.Л.Рубинштейн, Л.А.Венгер, А.В.Запорожец и др. Рассматривая игру как потребность растущего организма, мы выдвигаем ее в ряд способов, вызывающих усилие мысли, стимулирующих к познанию мира и себя в нем. Современные ученые также уделяют большое внимание рассмотрению игры как практики игрового взаимодействия, в рамках которого происходит проявление мыслительной деятельности ребенка, специфической формы анализа воспринимаемых ребенком природных и социальных явления и последующего их синтеза.

Что же такое практика? Это усилия, прилагаемые человеком к разрешению выдвигаемых жизнью задач; источник опытности, умения; деятельность человека, способ создания материальной и духовной культуры. В данном контексте для ребенка дошкольного возраста практика — это решение задач, связанных с содержанием образовательной деятельности на основе имеющегося опыта и способностей; освоение нового социокультурного опыта.

Культурные практики в системе дошкольного образования – это тип организации и самоорганизации детской деятельности ребёнка, требующей и воспроизводящей определённый набор социально-нормативных характеристик на определенном возрастном этапе дошкольного детства. Игровые практики, как один из видов культурных практик, еще обозначают практиками игрового взаимодействия. Они представляют собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Событийный сценарий развития игровых практик в детском саду необходимо выстраивать как систему активного решения детьми разнообразных, постепенно усложняющихся, отвечающих актуальным детским потребностям и интересам проблемных задач и ситуаций, побуждающих дошкольников к проявлению самостоятельности, познавательной и коммуникативной активности, творчеству.

Игровая культурная практика ребенка – это основанный на его текущих и перспективных интересах и привычных для него вид самостоятельной игровой деятельности, поведения и душевного самочувствия в ней, а также складывающегося индивидуального жизненного опыта. Из определения видно, что игровая практика имеет очень тесную или неразрывную связь с жизнью ребенка. Так, если ребенку присуще чувство безопасности, удовлетворены все его потребности (в еде, отдыхе и т.д.), то при определенных условиях он начинает включаться в игровую деятельность, и одним из этих условий выступает наличие свободного времени. Вместе с тем следует особо подчеркнуть, что независимо от ведущей темы, в каждой совместной игровой практике происходит интеграция детского опыта. Перед детьми открываются возможности в привычной и понятной форме игры осуществить познание, совместное творчество, сотрудничество, коммуникации, эмоциональный обмен и взаимную поддержку. В этом и проявляется интегративная сущность игровых практик.

Никакая деятельность не должна навязываться детям, они должны видеть, понимать и принимать свою «детскую» цель в любой деятельности. По мнению Н.А. Коротковой без смысловых контекстов, наполняющих деятельность ребенка смыслом и содержанием, она становится чередой скучных упражнений. Игровые практики исключают подобную ситуацию. Кроме того, игровая практика отвечает на вопрос: зачем ребенку осваивать ту, или иную тему, выполнять задания или участвовать в какой-либо деятельности? Поэтому, ребенку рекомендуется включаться в деятельность, обладающей в жизни человека различными смыслами их выполнения: изготавливать сувениры, использовать продукты деятельности как подарки, создавать коллекции, проводить интервью, экскурсии и т.д.

Проанализировав теоретические аспекты изучаемой проблемы, мы выделили цель нашей исследовательской работы: создание и реализация системы использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ.

Объект исследования: традиционные и инновационные игровые практики.

Предмет исследования: система использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ.

Гипотеза исследования: система использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ включает в себя следующие аспекты:

- приоритетность принципов педагогической фасилитации обмена информацией, раскрытию индивидуального культурного потенциала воспитуемого;
- ориентированность на развивающее социальное взаимодействие, предполагающее познание через собственный опыт, обмен ролями и

результатами работы, высокий уровень коммуникации; устойчивый эмоционально-положительный фон;

- насыщение многосторонней коммуникации детей личностно значимым и переживаемым для личностной успешности и социальной состоятельности содержанием;
- научно-обоснованная система использования системы использования традиционных и инновационных игровых практик для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДОУ (система основных структурных компонентов; последовательность этапов; содержательно-целевая и процессуально-технологическая характеристика; комплекс диагностических и дидактических материалов).

Содержание работы включает в себя: создание оптимальных условий использования традиционных и инновационных игровых практик в системе успешной социализации личности детей дошкольного возраста, обеспечивающих эмоционально-личностный рост и интеллектуальную состоятельность каждого ребенка, их активное взаимодействие между собой в успешной реализации личностного и коллективного потенциала в контексте познавательного, художественно-творческого и социально-ориентированного аспектов образовательного процесса.

Традиционные игровые практики давно являются естественной частью повседневной жизнедеятельности детей в нашем в ДОУ. Это проблемные ситуации с героями, приход самих героев, маршрутные игры-путешествия и театрализованные перевоплощения. В организации образовательного процесса с использованием традиционных игровых практик мы используем:

- Традиционные и авторские игры (дидактические, сюжетно-ролевые, игры – путешествия)
- Сказочные сюжеты («Поможем колобку», «Спасём Красную Шапочку от волка», «Буратино выручает друзей» и т. п.

- Сюжетные и пейзажные картины («Путешествие по осеннему лесу», «В гостях у русалки», «Собираем урожай» и т.п.)
- Специально изготовленные пособия (рисунки, разрезные картинки, лото...)
- Настольно-печатные игры («Цветные примеры», «Математика в сказках», «Путешествие Незнайки» и др.)

При этом часто известный сюжет лишь берется за основу, а основная линия содержания выстраивается на основе интереса, вопросов и догадок детей по ходу деятельности («Осенние подарки», «Кот Тимофей спешит на помощь», «Как снеговики солнце искали», «В гости к нам пришли матрёшки» и др.

Процесс освоения инновационных игровых практик для наших педагогов, детей и их родителей связан с возможностью ребенка самостоятельно и активно реализовывать свои интересы, замыслы, осуществлять свободный выбор в образовательной среде. Условием осуществления подобных игровых практик является свобода дошкольника в выборе средств реализации своей активности. Источниками внедрения инновационных игровых практик становятся детские вопросы, догадки, обсуждения во время сбора группы в круг, спонтанные случаи. Неслучайно в ФГОС говорится «...сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования». В нашей работе хорошо себя зарекомендовали такие инновационные практики как:

- Игры – путешествия в мир обычных вещей и необычных людей. Они помогают обратить внимание детей на то, что находится рядом, развивают наблюдательность, помогают в занимательной форме преодолеть трудности восприятия программного материала. («Путешествие в мысли взрослых», «Поход в магазины для проведения кулинарного шоу», «Откуда берется настроение, и кто его контролирует?»...)

- Игры – размышления. Они предполагают мыслительные, поисковые, коммуникативные самостоятельные действия детей с предметами, игрушками, словесными формами. («Микрофон», «Интервью», «Справочное бюро», «Успеть за 24 часа»...)
- Игры – предположения («Что было бы...», «Если бы мы были...», «путешествие во времени», «Стоп-кадр»). Игровая ситуация требует от детей осмысления настоящих и последующих событий или действий.
- Игры – загадки. («Волшебная книга», «Клуб почемучек», «С миру по факту»). Дошкольники любят разгадывать загадки и придумывать их. Эти игры развивают умение анализировать, обобщать, рассуждать, делать выводы.

А знакомство с эффективными игровыми практиками со стороны многих родителей происходит в нашем учреждении еще до поступления их малышей в детский сад. На базе нашего учреждения уже несколько лет успешно действует бесплатная «Игротека» для детей и родителей. Педагоги и специалисты в области физического, музыкального, психологического направления развития проводят развивающие игровые практики, аккуратно демонстрируя родителям возможности развития и социализации личности ребенка раннего и дошкольного возраста в рамках естественной для него игровой деятельности.

Следует отметить, что в условиях игровых практик воспитатель занимает по отношению к детям позицию партнера. Как только позиция педагога перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей», естественность игровых практик сразу же нарушается. Так, позиция воспитателя в рамках игровой практики основывается на общих принципах игры (самоценности, добровольности, игровом равенстве и др.) и предполагает овладение внутриигровым языком, выраженным в слове, жесте, мимике, пластике.

Важно отметить, какое место занимает игровая культурная практика дошкольника в его жизни. Часто ребенок дошкольного возраста ограничен рамками реалий повседневности, к которым относятся режим дня, правила поведения, настроения взрослых, ограниченная свобода, беспомощность. Игровая культурная практика как бы выхватывает ребенка из этого бесконечного потока дел и обязанностей и предоставляет малышу иные ситуации: выбора, принятия решений, расслаблений, развлечения, неформального общения и прочее.

Некоторые авторы справедливо отмечают проблемы, связанные с неполноценным качеством организации игровой деятельности детей в ДОО. Так, Е. Смирнова относит к подобным недостаткам перегруженность программ организованными занятиями, неумение и нежелание воспитателей учиться играть, непонимание важности игровой деятельности родителями и, как следствие, невостребованность этой деятельности, недостаточно разработанный механизм «измерения» игры, неконтролируемость данного вида деятельности управляющими органами. Вероятно, все эти проблемы возникают от того, что занятие провести куда легче, чем игру. Поэтому важно отличать организацию НОД от игровой практики детей

Педагог – организатор НОД	Педагог - организатор культурных игровых практик
Ставит перед детьми задачу	Изучает текущие и перспективные интересы детей
Вызывает желание решить задачу	Предлагает проблемы для решения, побуждает к выбору
Дает образец деятельности и вызывает подражание	Побуждает к самостоятельному поиску решения и пробам, осуществляет индивидуальную поддержку
Помогает решить задачу и осуществляет индивидуальную поддержку	Восполняет недостающую информацию; Участвует в реализации творческого замысла; Организует рефлексивную оценку решения задач
Организует рефлексивную оценку решения задачи	Помогает сформулировать выводы и поставить новые проблемы

Предпосылкой реализации свободы является психологическая готовность осуществить выбор. Актуальной педагогической задачей становится обеспечение возможностей для каждого ребенка осуществлять самостоятельный выбор и «открывать себя» в различных видах деятельности. Наш опыт работы по внедрению в образовательный процесс игровых практик доказывает, что этому способствует разнообразие ситуаций выбора, среди них нами используются:

- ситуации свободного выбора способа решения познавательной или практической задачи;
- ситуации морального выбора (выбора способа решения нравственной задачи);
- ситуации выбора способа организации коллективной или индивидуальной деятельности;
- ситуации выбора решения в условных незапланированных ситуациях и пр.

В процессе внедрения традиционных и инновационных игровых практик в образовательный процесс ДООУ, педагогу важно сохранять свою игровую позицию. Именно игровая позиция воспитателя — одна из верных тропинок достижения близости с дошкольниками, проникновения в их внутренний мир. В рамках приобретаемого опыта под влиянием взрослого и естественной логики событий детской жизни, ребенок предпринимает в своей игровой практике «культурные пробы», осваивает социально значимые общественные культурные практики проявления заботы, сочувствия, дружеских отношений и сотрудничества, организации деятельности, творческих дел и игровой культуры.

На сегодняшний день имеющиеся наработки представлены: статьями в сборник из опыта работы базовых ДООУ Ставропольского края «Инновационные ориентиры в дошкольном образовании» статьи: «Обновление содержания дошкольного образования через внедрение

инновационных образовательных технологий», «Методическое проектирование как фактор повышения профессиональной компетентности педагогов», «Игровые технологии, как средство сохранения самооценности дошкольного детства в образовательном процессе», «Оптимизация содержания дошкольного образования через внедрение традиционных и инновационных игровых практик в системе успешной социализации личности детей дошкольного возраста»;

- систематизированным теоретическим, диагностическим и методическим материалом по теме исследования;

- организованной на базе учреждения школой для родителей по теме «Использование традиционных и инновационных игровых практик в системе успешной социализации личности детей дошкольного возраста в условиях семьи и ДООУ»

- Бесплатной «Игротекой» для детей, не посещающих дошкольное учреждение;

- открытыми мероприятиями для курсов повышения квалификации педагогических работников.

В заключение хотелось подчеркнуть, что культурные практики выполняют значительную роль в позитивной социализации и индивидуализации дошкольников. Они активизируют механизмы саморазвития, инициативы и свободы самовыражения. Задача расширения пространства культурных практик детей в непосредственно образовательной и самостоятельной деятельности не теряет своей актуальности и требует дальнейшей разработки.

И самый главный вывод нашей работы о том, что игровые практики значимы не только для развития игровой деятельности детей, но и для нас, воспитывающих взрослых, прекрасно сформулировал в свое время В.А.

Сухомлинский: «Имея доступ в сказочный дворец, имя которому — Детство, я всегда считал необходимым стать в какой-то мере ребенком. Только при этом условии дети не будут смотреть на вас, как на человека, случайно проникшего за ворота их сказочного мира, как на сторожа, охраняющего этот мир, сторожа, которому безразлично, что делается внутри этого мира».

Свободные игровые практики детской деятельности

Игры, направленные на развитие мышления и речи

В эти годы речевая активность ребенка значительно усиливается. Дети выражают мысли уже не только простыми, но и сложными предложениями. Родители должны помочь ребенку обогатить словарный запас и развить связную речь.

«Третий лишний»

В этой игре ребенок учится классифицировать предметы по признакам, заданным в условии. Например: взрослый говорит 3 слова – сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти слова и определить, что все они относятся к живой природе, однако сова и ворона – птицы, а лиса – нет. Следовательно, слово «лиса» здесь лишнее.

«Вопрос – ответ»

Чтобы ребенок усваивал различные интонации (повествование, вопрос, восклицание), выполняйте с ним упражнения с изменением смыслового ударения на разных словах.

Задавайте ребенку вопросы, предлагая голосом выделить нужное слово.

- Ты куда завтра идешь?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Ты когда идешь в зоопарк?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Кто завтра идет в зоопарк?
- Я завтра иду в зоопарк.
- Ты завтра едешь в зоопарк?
- Нет, я завтра иду в зоопарк пешком.

«Говорим правильно»

Очень часто дети допускают ошибки в произношении множественного числа и падежей существительных. Чтобы научить ребенка ориентироваться в произношении, поиграйте с ним в следующую игру. Например, взрослый называет предмет кухонной утвари, ребенок – этот же предмет, но в уменьшительном значении; взрослый – множественное число предметов в уменьшительном значении и название предмета, ребенок добавляет слово «много» (тем самым изменяя падеж существительного). Игра сначала проводится в умеренном темпе, затем он постепенно наращивается. Пример: ложка – ложечка, ложка – много ложек, ложечки – много ложечек. Тарелка –

тарелочка, тарелка – много тарелок, тарелочка – много тарелочек. Играть можно и с другими существительными (фруктами, животными и т. д.).

«Последовательность»

Игра учит выделять начало и конец действия и правильно называть их, также развивает мышление. Раздайте детям по 2 картинки, изображающие 2 последовательных действия (мальчик спит и чистит зубы; девочка обедает и моет посуду; мама чистит картошку и готовит суп и т. д.). Ребенок должен сначала назвать действия персонажей, затем составить короткий рассказ, в котором должны четко прослеживаться начало и конец действия.

«Кто больше?»

Необходимо подобрать глаголы, обозначающие действия. Задайте вопросы ребенку: «Что можно делать с цветами?» (Рвать, сажать, поливать, смотреть, любоваться, дарить, нюхать, ставить в вазу.) «Что делает мама?» (Моет посуду, ходит на работу, готовит обед.) «Что делает самолет?» (Летит, гудит, поднимается, взлетает, садится.) «Что можно делать с куклой?» (Играть, гулять, кормить, лечить, купать, наряжать.) За каждый правильный ответ ребенку дается флажок.

«Профессии»

Для этой игры надо подобрать картинки с изображением людей разных профессий (хлебороб, пекарь, аптекарь, портной, продавец, почтальон, солдат).

Начните задавать вопросы ребенку:

«Кто пашет, сеет, хлеб убирает?» (Хлебороб.)

«А кто хлеб выпекает?» (Пекарь.)

«Кто лекарства отпускает?» (Аптекарь.)

«Кто одежду шьет нам на стужу и зной?» (Портной.)

«Кто ее продает, наконец?» (Продавец.)

«К нам приходит с письмом

Прямо в дом. Кто же он?» (Почтальон.)

Служит дорогой Отчизне

Старший брат,

Охраняет наши жизни.

Он... (Солдат.)

«Исправь ошибку»

Игра развивает мышление, также учит видеть несоответствие изображенных на рисунке объектов реальности.

Нарисуйте сами или покажите картинку и предложите ребенку найти неточности:

- зайчик красного цвета грызет конфету;
- медвежонок с ушами слона;
- сорока синяя с хвостом, как у павлина, и т. д. Затем попросите ребенка исправить ошибки.

«Как можно узнать?»

Игра направлена на развитие мышления. Возраст – 5 лет.

Задайте ребенку вопросы следующего содержания:

- «Как можно узнать, тепло на улице или нет?» (Посмотреть на градусник за окном.)
- «Сварились макароны или нет?» (Проткнуть вилкой или попробовать.)
- «Высохло ли платье?» (Потрогать.)
- «Сладкий ли кофе?» (Попробовать.)
- «Пишет ручка или нет?» («Попробовать писать.»)
- «Крепко ли завязана веревка?» (Потянуть.)
- «Есть ли вода в стакане?» (Посмотреть.)
- «Есть ли игрушки в закрытой коробке?» (Потрясти.)
- «Есть ли кто дома?» (Позвонить в дверь или по телефону.)
- «Работает ли пылесос?» (Включить.)
- «Одинаковой ли длины нарисованы полоски?» (Измерить линейкой.)
- «Интересная ли книжка?» (Прочитать.)
- «Мягкий ли батон?» (Пощупать.)
- «Любит ли кошка кашу?» (Попробовать накормить) и т. д.

«Нужно – не нужно»

Вам понадобятся картинки с изображением фруктов и овощей. Взрослый говорит: «Я хочу засадить овощами огород. Перец нужен?» Дети отвечают: «Нужен». Перечисляя овощные растения, ведущий называет и фруктовые, игроки говорят, что они не нужны. «Засадив» огород, дети продолжают игру – начинают «засаживать» сад. Ведущий, показывая картинки с фруктами и ягодами, спрашивает у детей их названия. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

«Бывает или нет?»

Взрослый говорит: «Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года».

Взрослый: «Выпал снег, и выросли грибы».

Дети: «Так не бывает».

Взрослый: «А почему? Когда идет снег? А в какое время года растут грибы?»

В дальнейшем можно использовать «путаницы»:

- мальчик поехал на коньках собирать яблоки в саду;
- в саду цветут розы, а дворник заметает желтые листья;
- падают желтые листья, дети готовятся к Новому году;
- выпал снег, трава стала зеленой, птицы прилетели;
- мальчик был в лесу и видел в норе тигра.

«Назови одним словом»

Взрослый: «Я буду описывать что-то, а ты назови то, о чем я рассказываю, одним словом:

- прибор, с помощью которого можно разговаривать на расстоянии;
- большая ложка, с помощью которой наливают суп;
- вечерняя еда;
- человек, который ловит зверей в лесу, и т. д.

Ребенок называет слова. Потом играющие меняются ролями. Эта задача будет совсем непростой для ребенка, помогите ему составить нужное описание или, если он затрудняется ответить, скажите отгадку.

Затем можно поменять правила игры. Назвать нужно не существительное, а прилагательное. Употреблять этих терминов в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнять такие задания.

- чашка для чая? (чайная);
- машина для стирки белья? (стиральная);
- щетка для чистки зубов? (зубная);
- котлета из мяса? (мясная), из моркови? (морковная);
- лапа кошки (кошачья) и т. д.

«Часть – целое»

Предложите ребенку угадать, часть какого предмета или существа вы называете:

винт – вертолет, самолет;
колесо – автомобиль;
руль – велосипед;
парус – лодка;
вагон – поезд;
крыша – дом;
стрелка – часы;
кнопка – звонок;
страница – книга;
подоконник – окно;
каблук – ботинок;
козырек – фуражка;
клавиатура – компьютер;
дверь – комната;
стержень – ручка;
ветка – дерево;
лепесток – цветок;
шишка – елка;
семена – растения;
хвост – зверь;
чешуя – рыба;
крылья – птица;
панцирь – черепаха;
грива – лев.

А можно и наоборот. Вы называете предмет, а ребенок называет одну или несколько его частей:

дом – крыша, дверь;
корабль – штурвал, якорь;
велосипед – педали, колесо;
журнал – страницы, буквы;
компьютер – мышка, клавиатура;
часы – стрелки, цифры;
авторучка – колпачок, стержень;
пальто – воротник, рукава, пуговицы;
холодильник – лед, продукты;
чайник – крышка, носик;
удочка – поплавки, крючок;
цветок – лепестки, тычинки, пыльца;

дерево – ветки, кора, листья;
 гриб – шляпка, ножка;
 жук – лапки, усики, крылья;
 бабочка – крылья, хоботок;
 лиса – хвост, лапы;
 яблоко – кожица, семечки;
 кочан капусты – листья, кочерыжка.

Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему, приведите свой пример или задайте наводящий вопрос.

«Измени слова»

Объясните ребенку правило игры: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким, например: дом – домик, стул – стульчик, лиса – лисичка, замок – замочек. Далее ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы.

Можно делать наоборот. Вы называете слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок произносит слово без него. В процессе игры следите за тем, чтобы малыш не называл детенышей животных вместо правильного ответа. Не «заяц – зайчонок», а «заяц – зайчик», не «корова – теленок», а «корова – коровка». Эту игру можно проводить и с «увеличивающими» суффиксами: Дом – домище, волк – волчище и т. д.

«Придумай слова»

Игра направлена на расширение объема внимания, развитие мышления и речи. На листе бумаги напишите следующие слоги: «на», «ра», «ша», «ба», «са», «ма», «ка», «па», «ла», «ки». Затем попросите детей придумать слова из этих слогов.

«Вспомнить все!»

Для игры вам понадобится палочка. Игроки становятся в круг, ведущий – в центр. Игра проходит в виде эстафеты: дети называют слова и одновременно передают палочку по кругу. О том, на какую тему будут слова, необходимо договориться заранее: «О чем будем рассказывать?» – «О птицах».

Ведущий предлагает сначала вспомнить названия птиц и дает палочку одному из ребят; тот называет птицу (скворец) и передает палочку следующему участнику игры и т. д. Таким образом, дети вспоминают названия птиц и развивают речь.

Если играющий повторяет уже названное слово или долго не может подыскать нужное, ведущий говорит: «Стоп! Палочка, остановись!», и этот игрок выходит из круга.

«Сложи картинку»

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагон, гриб, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Также необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, трапеции. Покажите ребенку 1 картинку, рассмотрите, из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из них по образцу.

«Кому что?»

Взрослый называет профессию человека или животное, а ребенок в ответ говорит, какой предмет ему может понадобиться. Например:

парикмахер – ножницы, расческа;

почтальон – сумка;

учитель – указка, учебники;

продавец – весы, касса;

строитель – молоток, гвозди;

пчела – пыльца, нектар;

птица – веточки, пух (для гнезда) и т. д.

«Продолжи сказку»

Быстро научить ребенка описывать ситуацию вам поможет так называемый отраженный пересказ. Ребенок включается в рассказ взрослого, повторяя отдельные слова или предложения целиком. Для начала потренируйтесь с малышом на знакомых ему коротких сказках с простыми сюжетами.

Пример: «Посадил дед...» – «Репку»; «Выросла репка...» – «Большая-пребольшая». Ребенку наверняка понравится такой игровой вид пересказа. Когда этот метод будет освоен, переходите к более сложному – вопросному

методу. Задавайте малышу наводящие вопросы, ответами на которые будут служить не только слова и словосочетания, но и простые предложения. Пример: «Кого выстругал папа Карло?» – «Буратино». – «Что сделал Буратино, когда остался дома один?» – «Он проткнул носом холст» и т. д.

«Что каким бывает?»

В возрасте 4–5 лет дети начинают сравнивать предметы и явления, обобщать их в группы, понимать значение абстрактных понятий «высота», «длина». Поиграйте с ребенком в игру, где ему нужно будет сравнивать или находить отличия в размере предметов, цвете, классифицировать их по определенным признакам.

Например, спросите: «Что может быть длинным?» Ребенок ответит вам: «Дорога, река, палка, лента». На вопрос о том, что бывает зеленым, малыш отвечает: «Трава, лист, воздушный шарик». Задавайте вопросы не только о размере и цвете предметов, но и форме. Спрашивайте: «Что шире – река или море? Кто выше – собака или человек?» и т. д.

«Найди сюрприз»

Вместе с малышом нарисуйте план комнаты. Объясните ребенку все подробно: вместо стола, стула, дивана будут похожие на них фигуры. Затем повторите с ребенком, не забыл ли он что-нибудь. «Окно есть? А дверь? А шкаф? Какой фигурой мы изобразим стол?» Обязательно разъясните ему, что это вид комнаты сверху. После чего возьмите игрушку или какое-нибудь лакомство и спрячьте «сюрприз» в любом месте комнаты. А на плане поставьте яркий крестик и предложите ребенку найти сюрприз. Вначале ищите сюрприз вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится. Когда ребенку эта игра будет даваться легко, усложните ее.

«Твои вещи в порядке?»

Один игрок выходит в центр круга. Все должны внимательно рассмотреть его одежду и ответить на вопрос ведущего: «Хорошо ли живется юбочке Кати?» Дети отвечают: «Хорошо. Она отглаженная и чистая». Обсудить можно не только одежду ребенка, но и прическу, обувь. Все это поможет выяснить, как лучше ухаживать за одеждой, обувью, чтобы выглядеть аккуратным, также игра развивает речь.

«Противоположности»

В этой словесной игре ребенку предлагается подбирать антонимы к словам. Само понятие «антоним» в этом возрасте детям вряд ли будет понятным, поэтому объяснить задание лучше на конкретном примере, либо сказать ребенку, что вы назовете слово, а ему нужно придумать слово наоборот.

Пары составляйте не только из существительных, но и прилагательных, и глаголов. Для игры можете приготовить картинки, где изображены предметы и явления, описывающие словесные пары. Например, покажите картинку с зимним пейзажем:

- Какое это время года?
- Зима.
- Зима какая?
- Холодная.
- А на этой картинке какое время года?
- Лето.
- А лето какое?
- Жаркое.

«Пропавшие слова»

Объясните ребенку, что сейчас вы прочитаете ему (либо предложите прочитать самому) стихотворение, слова в котором пропали. А потом прочитайте или напишите ребенку эти пропавшие слова, попросите его восстановить стихотворение. Пропавшие слова: август, аппетит, астры, апельсины.

... выпал жаркий-жаркий!
 Ах, как душно в зоопарке!
 ... пропал у пони,
 ... вянут на газоне,
 А маргышка не страдает —
 ... уплетает!

«Чистоговорки»

Нередко в возрасте 4–5 лет у детей наблюдаются проблемы с произношением некоторых звуков. Для тренировки в домашних условиях используйте чистоговорки, они не только развивают правильное произношение звуков, но и помогают весело провести время вам и вашему ребенку.

Жу-жу-жу – молоко дадим ежу.
 Же-же-же – дождь давно прошел уже.
 Зу-зу-зу – моем Катю мы в тазу.
 Ло-ло-ло – на улице тепло.
 Ул-ул-ул – у нас сломался стул.
 Оль-оль-оль – завтра купим соль.
 Ре-ре-ре – подметаем во дворе.
 Ра-ра-ра – детям спать пора.
 Ор-ор-ор – у нас огромный двор!
 Арь-арь-арь – на столбе висит фонарь.
 Са-са-са – в лесу бегают лиса.
 Ос-ос-ос – на поляне много ос.
 Усь-усь-усь – на лужайке ходит гусь.
 Та-та-та – у нас дома чистота.
 То-то-то – будем мы играть в лото.
 Ча-ча-ча – горит в комнате свеча.
 Оч-оч-оч – наступает ночь.
 Аш-аш-аш – у Марины карандаш.
 Ша-ша-ша – мама моет малыша.
 Ща-ща-ща – мы несем домой леща.
 Ащ-ащ-ащ – мы наденем желтый плащ.

«Охотник»

Игру проводят во время прогулки. На небольшом расстоянии от игроков проведите черту. Это – «лес». «Охотник» выбирается среди играющих. Стоя на месте, он произносит следующие слова: «Я иду в лес на охоту, буду охотиться на...». Он делает шаг вперед и говорит: «Лису». Делая второй шаг, произносит: «Оленя». И так при каждом шаге «охотник» называет какого-нибудь зверя.

Победителем считается тот, кто дошел до «леса», называя при каждом шаге нового зверя. Тот, кто не смог этого сделать, возвращается «домой», а на «охоту» отправляется следующий игрок.

«Давай придумывать»

С помощью этой игры развивается абстрактное мышление и речь. Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр и т. д.) и карточки с изображением разных предметов определенной формы – зеркало, карандаш, яйцо, яблоко. Изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например:

карандаш, удочка, иголка, нож, по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток – на трубу.

Игра проводится следующим образом: посадите детей за стол, положите перед каждым набор предметов. Сядьте напротив них с карточками с изображением предметов. Показывайте карточки по одной и спрашивайте: «У кого предмет похож на такой карандаш?» Ребенок, у которого в наборе есть палочка, отвечает: «У меня!» и получает карточку с изображением карандаша и т. д.

«Найди первый звук»

Игра направлена на развитие речи, учит четко выделять в слове первый звук. Возраст – 5 лет. Для этой игры нужны разные игрушки, но среди них обязательно должны быть машина, слон и собака. Предложите ребенку назвать все игрушки и покатать в машине тех зверят, название которых начинается со звука «с» (слон, собака и т. д.).

«Кто потерялся?»

Игра развивает у детей желание узнавать, что означает новое слово, учит замечать незнакомые слова в чужой речи, составлять из слов и словосочетаний предложения. Дети учатся различать и подбирать слова, близкие и противоположные по смыслу. Задайте детям вопросы: «Кто скачет по лесной тропинке?» (Заяц.) «Как назвать его ласково?» (Зайчонок, зайчик, зайнышка.) «Остановился зайчик, огляделся по сторонам и заплакал. Почему?» (Потерялся, заблудился, лапку уколол.) «Скажите, какой сейчас зайчик?» (Грустный, печальный, огорченный.)

Затем предложите детям закончить предложения. «Если зайчик потерялся...» (мы поможем ему найти свой дом). «Если зайчик уколол лапку, мы...» (перевяжем ее, полечим, успокоим, утешим зайчика). Таким образом, дети учатся понимать смысл загадок, сравнивать предметы по размеру, цвету, величине; подбирать не только действия к предмету, но и предметы к тому или иному действию.

Игры на развитие внимания и памяти

«Радуга»

Дети садятся в круг, держа перед собой руки, сложенные лодочкой. Один ребенок ходит по кругу и вкладывает в ладошки некоторых детей

небольшие цветные предметы тех же цветов, что и радуга. После того как водящий обошел всех детей, он говорит: «Радуга, появись! Радуга, покажись!» Дети, у кого в ладошках есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга. Первый из детей показывает свой предмет – желтый и спрашивает: «У кого есть такой же?» Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть желтыми: цветы, предметы, овощи, солнце и т. д. Названия не должны повторяться. Те дети, которые в течение нескольких секунд не смогли назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре.

«Второе слово»

Игра способствует развитию переключения внимания и сосредоточенности. Предложите ребенку поочередно назвать 2 неодушевленных и 2 одушевленных слова. Например: воздух – вода; цыпленок – утенок и т. д.

Затем предложите другие варианты, например:

- назвать 1 слово неодушевленное, 2 одушевленных;
- назвать 2 слова – предмет посуды, 2 – насекомые, 3 – цветы;
- назвать 2 числа и 2 геометрические фигуры.

Варианты игры подбирайте в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей ребенка.

«Два числа»

Игра направлена на развитие способности концентрировать внимание и сосредоточиваться. Предложите ребенку карточку размером 30 x 20 см, по всей поверхности которой наклеены числа от 1 до 20, из них 2 числа должны быть одинаковыми. Малышу необходимо их найти и закрыть фишками.

«Покажи ответ»

Игра на развитие целенаправленного слухового внимания, умения слышать и быстро реагировать. Подготовьте 16 любых тематических картинок. Затем по 1 покажите ребенку. Ребенок должен сказать, что на них изображено. После чего все картинки выкладывают на столе или на коврике так, чтобы они не касались друг друга. Малыш стоит возле стола или сидит на коврике, вы объясняете правила игры: «Я назову картинку. Когда ты ее

увидишь, ничего не говори, а молча поставь пальчик на эту картинку». За правильный ответ вознаградите малыша.

«Я – строитель»

Возраст – 4,5–5 лет. Игра направлена на развитие не только внимания, но и воображения, которое важно для формирования полноценной личности. Как правило, дети быстро теряют интерес к кубикам. Можно вновь заинтересовать ребенка конструированием. Сначала расскажите малышу, кто такие архитекторы. Затем сделайте вместе с ребенком несколько чертежей построек с помощью деталей конструктора (на бумаге обведите их по контуру). Когда чертежи будут готовы, предложите ребенку сделать постройку по чертежу.

«Розыск»

Дети садятся полукругом. Ведущий смотрит на них и запоминает характерные детали одежды. Затем, отвернувшись от игроков, объявляет: – Внимание! Внимание! Потерялась девочка с синим бантом, в белой кофточке и синих штанишках, Пусть она подойдет к милиционеру (один из игроков). Дети слушают, смотрят друг на друга. Девочка, которую разыскивают, встает, подходит к «милиционеру», называет свое имя, фамилию, домашний адрес. Игра направлена не только на развитие памяти, но и речи.

«Послушай и выполни»

Игра на воспитание выдержки, силы, воли, способности быстро переключать внимание. Детей разделите на 3 команды. Пусть они под музыку выполняют различные танцевальные движения. После первой остановки музыки дети выполняют первую команду, после второй остановки – вторую и т. д.

Команда 1 – повернуть голову налево, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх.

Команда 2 – поднять левую руку вверх, поднять правую руку вверх, опустить обе руки.

Команда 3 – поднять правую ногу, опустить, поднять левую, опустить, 3 раза подпрыгнуть на правой ноге. Все команды выполняются при выключенной музыке.

«Веселый хлопок»

Игра на развитие слухового активного внимания, способности к волевому управлению своим поведением. На некое количество хлопков дети должны выполнить определенное движение. Эти движения дети сами могут придумать.

Например, услышав 1 хлопок, топтать ногами, 2 хлопка – попрыгать, 3 хлопка – подуть изо всех сил, 4 хлопка – развести руки в стороны. Игра сопровождается музыкой. Если она звучит, дети перемещаются по комнате. После остановки музыки и определенного количества хлопков выполняют заданное движение.

«Светофор»

Игра направлена на развитие внимания и, в дальнейшем, на изучение правил дорожного движения. Для игры необходимы красный, зеленый и желтый кружки из цветной бумаги или картона. Дети становятся в круг, ведущий с 3 кружками – посередине. Затем он дает команды: «Остановились! Приготовились! Пошли!», одновременно поднимая соответствующий кружок. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

«Ушки на макушке»

Игра направлена на развитие слухового внимания. Встаньте в один угол комнаты, ребенка отошлите в другой. Произнесите шепотом слова или небольшие поручения, например: «Возьми шарик!», «Поддай карандаш!», «Хлопни в ладоши!» и т. д.

«Забавные зверюшки»

Игра направлена на внимание, учит быстро и точно реагировать на звуковые сигналы. Дети шагают друг за другом. Затем на слово «зайчики», произнесенное ведущим, дети начинают прыгать, а на слово «лошадки» – ударять ногами об пол, как будто копытами лошади, «раки» – пятиться назад, «птицы» – бегать, раскинув руки в стороны, «аист» – стоять на одной ноге, «медведь» – показывать движения косолапого медведя и т. д.

«Земля, воздух, вода и огонь»

Игра направлена на развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов. Играющие сидят по кругу. Заранее

договоритесь с ними, что, если вы скажете слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, при слове «воздух» – поднять руки вверх, а при слове «огонь» – произвести вращение кистями рук. Кто ошибается, считается проигравшим.

«Веселая ярмарка»

Игра направлена на развитие мышления, внимания, быстроту реакции, а также на закрепление знания названий овощей, фруктов, ягод и цветов. Постройте детей в круг. Они будут «продавцами». Руки детей должны находиться за спиной, в руках – мелкие предметы разных цветов – красного, оранжевого, зеленого, синего, желтого, фиолетового и т. д. Также можно использовать кубики, шарики или заготовленные заранее картонные кружки. В центре круга находится ребенок. Он «покупатель». Дети все вместе произносят слова, под которые ребенок-«покупатель» поворачивается вокруг себя, вытянув вперед руку, наподобие стрелки:

Ваня, Ваня, покружись,
 Всем ребятам покажись,
 И какой тебе милей,
 Укажи нам поскорей! Стоп!

На последнем слове ребенок останавливается. Тот, на кого указала «стрелка», спрашивает «покупателя»:
 «Что угодно для души? Все товары хороши!»
 Ведущий «делает заказ»:
 «Хочу овощ!» (ягоду, цветок, фрукты и т. д.)
 Теперь ребенок, «принявший заказ», должен предложить овощ, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.
 «Возьми перец», – говорит продавец и протягивает желтый кубик.

«Хамелеон»

Расскажите ребенку, что хамелеон – это ящерица, умеющая менять свою окраску в зависимости от цвета места, на котором она находится. Таким образом она маскируется, прячется, чтобы ее не нашли враги. Затем задайте малышу вопросы: какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть на красной кирпичной крыше, на желтой соломе, на черном камне, на траве? После чего задание можно усложнить, не называя цвет предмета, на котором сидит хамелеон. Например: на соломе, на дереве, на кирпиче, на асфальте и т. д.

«Запомни, что увидел!»

Игра направлена на развитие у детей способности смотреть и запоминать увиденное, на активизацию внимания и зрительной памяти. Положите перед ребенком карточку с изображением какой-нибудь фигуры. Он внимательно смотрит на эту фигуру в течение 10 секунд. Затем карточка переворачивается изображением вниз, а на своем листе бумаги ребенок рисует то, что запомнил.

«Заколдованный квадрат»

Приготовьте карточки размером 20 x 20 см, разделенные на 4 части. На доске нарисуйте маркером такую же карточку, только большего размера. В образовавшиеся 4 квадрата впишите любые 4 буквы. Дайте ребятам 10 секунд, чтобы они внимательно посмотрели на доску. Затем нарисованное на доске закройте шторкой и попросите детей разложить буквы у себя на карточках в том порядке, в каком смогли запомнить.

Подвижные игры

«Мы летим на самолете»

Для игры приготовьте несколько стульев, поставьте их друг за другом – это будет салон самолета. На передние стулья рассадите игрушки, за ними должен сесть ребенок, взрослый садится позади ребенка, чтобы контролировать правильность выполнения действий.

«Покажи, где у самолета крылья?» (*Поднимаем руки в стороны на уровне плеч.*)

«Где у самолета пропеллер?» (*Вытягиваем обе руки вперед на уровне плеч.*)

«Пристегнуться ремнями!» (*Выпрямляемся, прижимаем корпус к спинке стула.*)

«Посмотри, кто твой попутчик?» (*Поворачиваем голову вправо-влево, не запрокидывая и не наклоняя ее, стараемся увидеть, что делается сзади.*)

«Внимание, полетели! Держимся крепко!» (*Упираемся руками в спинку стула, стоящего впереди.*)

«Совершаем посадку! Приземлились!» (*Расслабляем корпус, запрокидываем голову назад, затем опускаем на грудь.*)

«Идем домой!» (*Встаем, шагаем по комнате.*)

«Умываемся с дороги!» (*Сгибаем руки в локтях, кисти свободно свисают, пальцы вниз, потряхиваем кистями, как бы стряхивая с рук капли воды.*)

«Веселые птички»

Ребенок стоит в одном углу комнаты. Он – «птица». В другом углу комнаты находится лестница (табурет или стул). По вашему сигналу «Птички улетают!» малыш, раскинув руки – «крылья» – в стороны, бежит по комнате. По сигналу «Буря!» малыш бежит к лестнице (табурету или стулу) и влезает на нее. «Птицы» скрываются от «бури» на «деревьях». Когда вы скажете: «Буря прекратилась», – малыш должен спуститься с лестницы и снова начать бегать. Во время игры вы должны находиться возле лестницы, чтобы в случае необходимости помочь малышу.

«В лес по грибы»

Расставьте несколько стульев в ряд на расстоянии 50–60 см друг от друга – это «деревья». Чтобы собрать грибы (кубики), ребенок должен пройти по извилистой «лесной» тропинке – обойти один стул справа, другой слева и т. д. На пути есть препятствия – «пни», «кусты» – положите на стулья веревки так, чтобы они провисали, ребенок должен переступить или перепрыгивать через них. Вдруг по дороге встретился «ручей», нужно перейти его по «бревнышку» – положите на пол веревку, пусть ребенок пройдет по ней, стараясь не оступиться. Пора домой! Малыш идет обратно с полной корзиной «грибов» по уже знакомой дороге (перебегает по бревнышку через ручей, перепрыгивает через пни, бежит по извилистой дороге).

«Сторож»

Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. «Сторож» бежит между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, «сторож» неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними. Команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

«Пляж»

Можете поиграть в эту игру вместе с ребенком. Для игры понадобятся коврики. Ложимся на коврики, закрываем глаза – «загораем». Ложимся на живот, делаем произвольные движения руками – «барахтаемся в воде». Ходим по «берегу», собираем «камешки» и бросаем их в «воду», поочередно задействуя обе руки. Опускаемся на колени, садимся на пятки. Ударяем ладонями по «воде», затем стряхиваем ее с рук. На носочках бежим по

«горячему песку» в «тень». Садимся на коврик, скрещиваем ноги. Отводим руку параллельно полу назад, как можно дальше, корпус и голову поворачиваем за рукой – разгребаем «песок», потом возвращаемся в исходное положение. Спину держим прямо, плечи опущены. Выполняем упражнение в другую сторону. Пересыпаем «песок» из руки в руку.

«Эти забавные животные»

Цапля. Нужно поочередно стоять сначала на правой ноге, затем на левой. Вторая нога поджата, руки выпрямлены за спиной. «Цапля ходит по болоту» – ходить медленно, высоко поднимая колени. «Цапля машет крыльями» – руки выпрямить в стороны, выполнять плавные волнообразные движения руками.

Слон. Встать на четвереньки, ноги и руки выпрямлены, ходить тяжело, как слон.

Пони. Взрослый (кучер) запрягает «пони» – обвязать вокруг пояса ребенка (пони) тесьму или веревку. Натягивает вожжи – «пони» бежит. После бега перейти на шаг, пройти медленно, затем опять пони быстро скачет по кругу.

Кенгуру. Передние лапы (руки) согнуты в локтях. Подпрыгивать сразу на двух ногах как можно выше и дальше.

Пантера. Опуститься на колени, сесть на пятки. Руки, согнутые в локтях, держать перед собой. «Пантера выпускает когти» – резко поднять кисти и выпрямить пальцы, потом согнуть руки в кулаки. «Пантера готовится к прыжку» – согнуть спину, опустив голову на грудь, затем выпрямить спину и прогнуться.

Обезьянка. Подпрыгивать на месте, перепрыгивать с ноги на ноги. Хлопать в ладоши спереди, сзади, за спиной и перед собой, над головой. Подпрыгивать – ноги врозь-вместе.

«Не опоздай»

Дети делятся на несколько команд (3–4) и встают в круги. Каждый в руках держит цветной флажок (у каждой команды свой цвет флажков). По сигналу они кладут флажки у своих ног и разбегаются по всей комнате (полю), не забегая в круги. По команде «Раз, два, три, в круги скорей беги!» возвращаются на исходные места и поднимают вверх флажки. Побеждает команда, участники которой быстрее займут свои места и поднимут флажки.

«Журавли»

Дети берутся за руки и образуют цепочку – «журавлиную стаю». «Вожак», который выбирается считалочкой, поет или говорит следующие слова: «Журавли, журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп речи, продолжает: «Журавли, журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все убыстряет шаги вместе с темпом музыки. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!» – вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поет дальше: «Змея, сворачивайся в кольцо», «Змея выпрямляйся» и т. д. Игра выполняется во все возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока цепочка не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

«Регулировщики»

Дети делятся на команды. Участники команд выстраиваются в колонны. Каждый участник выполняет следующее упражнение: поднимает флажки вверх, затем разводит руки в стороны, опускает вниз, передает стоящему впереди ребенку флажок, хлопает в ладоши. Побеждает команда, которая раньше завершит эстафету.

«Перебежки»

Дети строятся в 2 шеренги (одной шеренге присваивается № 1, другой – № 2) в противоположных концах зала. В центре зала кладется разделяющий шнур или канат. По команде ведущего «Раз, два, три, беги!», дети бегут навстречу друг другу до середины зала. Если во время перебежки ведущий дает сигнал «Шеренга № 1», участники шеренги №№ 1 убегают обратно, а участники шеренги № 2 их догоняют. И наоборот.

«Забавный венок»

Игроки договариваются, кто каким будет цветком, и рассаживаются на стулья. Ведущий начинает «плести венок», называя какой-либо цветок. Названный «цветок» берет за руку ведущего и, в свою очередь, называет следующий цветок. Дети бегают цепочкой, «собирая цветы». Когда венок сплетен, все становятся в круг и водят хоровод, проговаривая любые стихи. После слов ведущего «цветы увяли» дети разбегаются по местам. Тот, кто остался без места, продолжает игру, начинает «плести» новый «веночек».

«Сиа́мские близнецы»

Игроки делятся на пары. Участники каждой пары встают рядом, берутся за руки, кладут на плечи большой надувной мяч. Задача пары – добежать до указанного места, удерживая мяч головами, и вернуться обратно, стараясь при этом не уронить мяч. Побеждает пара, финишировавшая первой.

«Ручеек»

На полу выкладывается 2 шнурами «ручеек»: один конец узкий (20 см), другой – широкий (около 70 см). Дети по очереди перепрыгивают через «ручеек», передвигаясь от его узкой части к широкой. Задача участников – перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.

«Вернись в пару»

Играющие разбиваются на пары, берутся за руки. По команде ведущего дети разбегаются. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища и вернуться на исходное место.

«Замри!»

По команде ведущего «Беги!» дети в произвольном порядке двигаются по залу. По команде «Замри!» участники замирают в какой-либо позе (присев, на одной ноге, в шаге). После паузы в несколько секунд ведущий снова командует: «Беги!» Во время паузы ведущий должен следить за тем, чтобы никто не двигался. Тот, кто пошевелится, выбывает из игры.

Игры-задания

- «Посмотри на мир чужими глазами».
- «Продолжи рассказ» (С утра небо покрылось черными тучами, и пошел снег, Крупные снежные хлопья падали на дома , деревья , тротуары, газоны , дороги...Представь себя гуляющим во дворе с друзьями ; водителем грузовика, едущего по дороге; летчиком, отправляющимся в полет; мэром города; вороной, сидящей на дереве; зайчиком в лесу)

- «Составь рассказ от имени другого персонажа» (Представь, что ты на какое-то время стал столом в групповой комнате; камешком на дороге, животным (домашним или диким).
- «Составь рассказ, используя данную концовку».
 - а) ... нам так и не удалось выехать на дачу.
 - б) ... праздник закончился, а Дима продолжал стоять у елки.

(Подумай и расскажи о том, что было вначале и почему все закончилось именно так. Оценивается логичность и оригинальность изложения.)

- «Тема одна – сюжетов много». (Придумай и нарисуй как можно больше сюжетов на одну и ту же тему, например: «Осень», «Город», «Лес»)
- «Что лишнее» (Выбрать из нескольких карточек с картинками изображение с лишним предметом).
- «Опиши словами» (Открывая карточку с картинкой, и не показывая ее другим игрокам нужно постараться описать словами, что изображено у тебя на картинке, при этом само название предмета называть нельзя).
- «Нравится - не нравится» (Можно играть с карточками, а можно без них. Выбираем предмет, или явление и рассказываем, что именно нравится, а что нет, то есть оцениваем предмет. Например, картинка кошки: нравится - мягкая, приятная на ощупь, ловит мышей...; не нравится - царапается, убегает и т.д.)
- «Бывает - не бывает» (Вариант игры “съедобное -не съедобное”. Бросаем мяч и говорим правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки - нужно мяч отбросить. Примерные небылицы: самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар).

- «Сочиняем сказку» - отличное средство для развития дивергентного мышления. Здесь надо придумать название сказки и выразить свои ощущения: понравилась она или нет и почему.
- «Сочини рассказ по схеме». Это задание очень интересно для развития творческих способностей, где сочетается, например, алгоритм и творчество: «Факт (что произошло) – причины – повод – сопутствующие события – аналоги и сравнения - последствия». Автор, что бы ни произошло, должен следовать этому алгоритму.
- «Расскажи другими словами», например: «Сереза хорошо сегодня работал на занятии. Сереза – умница, у него сегодня все получилось».

Составь целое из частей

Это вариант традиционной игры на составление целого из частей, только ребенок оперирует не изображениями предметов, а геометрическими фигурами. С помощью этой игры у ребенка можно сформировать умение дифференцированно воспринимать сложную форму предмета, выделять в ней отдельные элементы, находящиеся в разных пространственных положениях. Эту игру можно проводить по-разному:

- Выложить изображение по полному образцу. Ребенок смотрит на образец и воссоздает такой же, используя различные геометрические фигуры.
- Выложить изображение по контурному образцу из простых геометрических фигур. Для ребенка это задание сложнее предыдущего, поэтому в начале ему предлагают накладывать отдельные геометрические фигуры на контур, подбирая нужные. Затем он собирает сложные фигуры, глядя на образец.

Магический квадрат

Квадрат 10×10 , одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезают на 5 частей: 1 большой и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Ребенку предлагают собрать по образцу, а затем и по замыслу различные сложные фигуры. Нужно использовать все части квадрата.

Монгольская игра

Квадрат размером 10×10 , одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезается на 11 частей. В результате получается: 2 квадрата, 4 треугольника, 5 прямоугольников (4 маленьких и 1 большой). Ребенку

предлагают при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую.

Танграм

«Танграм» – математический конструктор. Она способствует развитию практически всех видов мышления, творческой инициативы, смекалки.

Для составления плоскостных фигур по образцу необходимо не только знание названия геометрических фигур, их свойств и отличительных признаков, но и умение представить, вообразить, что получится в результате соединения нескольких фигур, зрительно расчленить образец, представленный контуром или силуэтом, на составляющие его части.

Игровые практики культурной идентификации

«Имена»

Это командная игра, рассчитанная на свободное общение детей между собой. Чем больше ребят будут принимать участие, тем интереснее она будет.

Для игры понадобится мяч. Дети должны кидать его друг другу. Но не просто передавать из рук в руки, а высоко подкидывать мяч, называть имя игрока, которому его передают, и отбегать. Тот ребенок, чье имя произнесли, должен успеть вовремя подбежать и поймать мяч, после чего назвать имя другого участника и подкинуть ему мяч. Если названный игрок не успевает подбежать и поймать его, он выбывает из игры. Обязательное правило – называть имя следующего ловца. Тот, кто этим правилом пренебрежет, также выходит из игры. Это состязание поможет детям лучше узнать друг друга и настроиться на свободное общение.

«Переселение душ»

Каждый взрослый человек сталкивался с такой ситуацией, когда дети мешают довести до конца какое-либо дело, капризничают или требуют сделать что-то немедленно. Эта ролевая игра помогает детям и родителям лучше понять друг друга. Можно привести 1 пример из жизни каждой семьи, чтобы лучше разобраться в этой игре. Мама (папа) готовит обед, а сын (дочь) требует от нее с ним поиграть. В таком случае родитель должен предложить своему чаду поменяться ролями. Это предложение обязательно заинтересует ребенка. Между ними происходит примерно такой диалог. Мама: «Пойдем играть!» Ребенок отвечает: «Я не могу! Мне нужно приготовить обед! Ты же проголодаешься, а покушать будет нечего!» Мама должна настаивать: «Когда поиграем, приготовишь». Дочь: «Папа с работы придет голодным, нам ведь нужно его накормить». Мама: «Нужно». Когда ребенок начинает соглашаться с позицией взрослого, нужно переходить к наводящим на нужный маме ответ вопросам. Мама: «Тогда я пока пойду, поиграю одна, а ты придешь, когда

закончишь готовить». После таких слов ребенок чаще всего соглашается с родителем и уходит в свою комнату ждать маму. Это один из примеров ролевой игры, направленный на развитие самоконтроля.

Если конфликт между ребенком и взрослым уже произошел, можно провести беседу в качестве врача и пациента, где ребенок, также входя в роль мамы или папы, должен рассказать суть конфликта. Эта игра может проходить с разными ролями, которые будут уместны в конкретной ситуации. Дети в возрасте 5–6 лет могут проводить такой тренинг между собой, чтобы лучше понимать друг друга и избегать конфликтов.

«Я – звезда»

Эта игра направлена на раскрепощение детей в обществе, а также ориентирована на свободное общение ребят. В игре может участвовать любое количество детей, но чем их больше, тем интереснее. Среди участников выбирают одного. Он садится напротив всех. Этот ребенок играет роль звезды. Остальные дети – «клуб фанатов». Происходит встреча «фанатов» со своим кумиром. Дети должны задавать вопросы, которые их интересуют. Например: «Кто твой кумир?», «Чем ты любишь заниматься в свободное время?», «Есть у тебя какое-нибудь домашнее животное?», «Посещаешь ты какие-нибудь творческие кружки?»

Вопросы могут быть различными, в зависимости от ситуации, в которой проводится игра. Ведущий должен следить за тем, чтобы не задавались грубые вопросы. На место «звезды» должны садиться все ребята по очереди. Можно придумывать разные ситуации, чтобы детям не стало скучно. Например, это могут быть «студенты» и «преподаватель». Особенно удачно проходит эта игра, когда дети приходят первый раз в школу. Благодаря такому тренингу ребята быстрее раскрепощаются и находят общие интересы. Эту игру может проводить взрослый человек, например

преподаватель, а также сами дети между собой, чтобы узнать друг друга ближе.

«Сам ты ананас»

Дома, на улице или в детском саду можно услышать «ругань» 6–летних детей, что совсем не радует наш слух. Эта игра поможет настроить ребят на более позитивный лад. Детям предлагается поменять обычные для них жаргонные оскорбления на названия фруктов, овощей или животных. Например, если один ребенок оскорбил другого, предложить ему ответить так: «Сам ты ананас!» Такая форма нестандартных ругательств понравится детям, и они с энтузиазмом примут ее. Эта игра поможет детям справиться с агрессией и перестроит их с негативного на позитивный лад.

«Познай себя»

Эта игра-тест может проводиться как взрослыми, так и самими детьми. Для ее проведения каждому участнику понадобятся лист бумаги и набор цветных карандашей. Дети должны одним цветом, который они выберут сами, нарисовать свой портрет. Цель проведения этой игры заключается в самопознании ребенка, каким он себя видит. Лица на портретах могут быть разными: равнодушными, веселыми, печальными, радостными, удивленными, злыми, испуганными.

Цвета, которыми будут нарисованы лица, также несут смысловую нагрузку. Черный означает упорство, конфликтность. Дети, которые рисуют свой портрет этим цветом, задумываются о жизни и смерти. Те, кто изобразит себя белым карандашом, живут в мире иллюзий. Красный цвет говорит об упорстве и активности. Коричневый – целеустремленность, уверенность в себе и любовь к близким людям. Темно-коричневый цвет говорит о проницательности и наблюдательности. Оранжевый – о сердечной теплоте и прямоте. Дети, чьи портреты будут красновато-оранжевыми, сильно раздражительны, но откровенны. Они руководствуются чувствами, а не здравым смыслом. Розовый карандаш выберут добродушные и

женственные натуры. Фиолетовый – очень работоспособные и очень беспокойные дети. Лиловый портрет будет характеризовать особо чувствительных, доставляющих много хлопот личностей. А желтый – сказочников и фантазеров. Недоверчивые скептики нарисуют себя зеленым карандашом. А вот целеустремленные, практичные ребята выберут салатный цвет. Светло-зеленый портрет покажет не очень твердых эстетов, готовых всегда помочь окружающим. Небесно-голубой – ребенка, грамотно скрывающего свои реальные эмоции под маской смелого и спокойного человека. Ребенок, нарисовавший себя ярко-синим карандашом – разумный, честный, отдающий всего себя своему единственному другу. Голубой цвет характеризует малыша как общительного, внешне спокойного при легко ранимой душе. Бирюзовым себя нарисует скрытный нарушитель законных обязанностей. А вот серый портрет расскажет о скромном и рассудительном ребенке. Эта игра на самопознание. Такой тест покажет детям их внутренний мир и заставит задуматься. Можно немного изменить суть игры и попросить ребят нарисовать друг друга, чтобы они узнали мнения окружающих людей о себе.

«Доверься ближнему»

Эта командная игра помогает детям находить общий язык и доверять друг другу. Для участия в ней потребуется как можно больше ребят. Выбирают судью, а остальные делятся на 2 команды, которые выстраиваются в 2 колонны. Назначаются капитаны команд. В 10 м перед игроками прочерчивается линия – это финиш. Капитаны обеих команд должны провести по очереди каждого игрока из своей команды за руку до финишной линии. Сложность состоит в том, что все, кроме капитанов, должны идти с закрытыми глазами. Победит та команда, которая переберется за финишную черту первой.

Обязательное правило – глаза должны быть именно закрытыми, а не завязанными. Эта игра помогает научиться коллективной ответственности, в

которой один игрок отвечает за другого (капитан), а также научиться честным путем идти к победе.

«Эмоциональный выбор»

В «Эмоциональный выбор» дети могут играть на улице, в школе или дома. Участвовать могут несколько детей. Для игры нужен мяч, пробка, скомканная бумага или то, что есть под рукой. Определяется ведущий, остальные участники рассаживаются перед ним в ряд. Перед игрой каждый из участников должен вспомнить все эмоции, которые знает. Ведущий задает всем игрокам вопрос, какие эмоции они пережили в конкретной ситуации, а затем кидает мяч одному из участников. Этот игрок должен быстро ответить и вернуть мяч обратно ведущему. Участник, который не сможет быстро описать свою эмоцию, выходит из игры. Можно показать пример игры. Ведущий: «Что ты почувствовал, когда закончился урок по русскому языку?» Участник, которому кинули мяч, должен ответить, например: «Радость!» Ответ может быть любым, главное, чтобы это было название определенной эмоции. Эта игра помогает детям эмоционально саморегулироваться, выделять конкретные эмоции из общей картинки впечатлений.

Игры, формирующие опыт полоролевого поведения.

Игра «Различие в потребностях».

– Сейчас я буду называть вам различные предметы, и если они относятся к потребностям мальчиков – мальчики будут поднимать руку вверх (условно 1 группа – мальчики), а если это потребности девочек – то девочки должны поднять руку вверх. Будьте внимательны: зубная щетка, кукла, еда, общение, мяч, машина, воздух, велосипед, тепло, кровать, вода, заколки.

– Мы видим с вами, что потребности у мальчиков и девочек немного отличаются. Но есть то, без чего не могут прожить ни девочки, ни мальчики. Это, прежде всего, тепло, вода, пища, воздух и общение.

«Хозяюшка»

Программное содержание: Учить детей правильно встречать и провожать гостей, проявляя искренние положительные эмоции. Познакомить детей с понятием «гостеприимство». Продолжать учить детей вежливому обращению друг к другу. Закрепить у детей навыки правил поведения в гостях: умение благодарить, приветствовать, прощаться, называть хозяйку по имени. Показать девочкам, что они будущие хозяйки, и развивать у них: трудолюбие, аккуратность, доброжелательность. У мальчиков вызвать интерес и желание заботиться о девочках, быть к ним внимательными. Воспитывать у детей положительные взаимоотношения, характерные для мужского и женского типа поведения.

Предварительная работа: Чтение отрывков из сказки «Аленький цветочек» С. Аксакова и «Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях» А. С. Пушкина, где рассказано о гостеприимстве, вежливом отношении к гостям. Проводится вопросно-ответная беседа: как в семьях готовятся к приёму гостей (убирают в квартире, накрывают на стол, готовят различные угощения, красиво наряжаются). Дети рассказывают случаи из своей жизни, о том, как они ходили в гости или к ним в дом приходили гости, как вели себя взрослые, как общались. Чтение пословиц и объяснение их смысла: «Незванный гость хуже татарина», «Гость в доме - хозяину радость», «Хозяин весел - гости радостны».

Словарная работа: Гостеприимство, доброжелательность, любезность, сердечность, комплимент.

Оборудование: Интерьер комнаты, мягкая мебель, сервированный стол (игрушечная посуда, угощение, салфетки), фартук, элементы нарядной одежды для гостей (галстуки, шляпы, серьги, бусы, банты), подарки для хозяйюшки (цветы, коробка конфет, мягкие игрушки, торт).

Роли: Хозяюшка, гости.

Сюжет игры:

Воспитатель: Ребята, каждому из вас я принесла сегодня приглашение в гости к Алёнушке (раздаёт приглашения). Это замечательная девочка и очень радушная хозяйюшка. Она всегда рада гостям, у неё в доме всегда

интересно и весело. Вы согласны пойти к ней в гости? А как вы думаете, что нам нужно, чтобы отправиться в гости? Правильно, нужно красиво одеться и приготовить подарки для хозяйюшки. Давайте обсудим, что наденут мальчики, а что девочки, что мы возьмём в подарок Алёнушке.

Дети предлагают, во что нужно одеться девочкам и мальчикам, что понести в подарок.

Воспитатель: Да, я согласна, мальчики должны надеть рубашки и галстуки, а девочки нарядные платья, украшения и шляпки. В подарок мы возьмём цветы, конфеты, можно мягкие игрушки и торт - всё это будет очень приятно хозяйюшке. И давайте вспомним, ребята, о правилах поведения в гостях. Как мальчики должны вести себя рядом с девочками? Какие вежливые слова вы должны использовать при общении друг с другом? Не забывайте о правильном приветствии и прощании с хозяйкой, можно сказать хозяйюшке и немного комплиментов. Хозяйюшка Алёна уже ждёт нас, нам пора идти.

Ход игры:

Алёнушка в фартуке делает последние приготовления, поправляет на столе приборы. Звонок в дверь, Алёна открывает дверь: Здравствуйте, мои дорогие! Я вас так ждала! Проходите, пожалуйста!

Мальчики пропускают вперёд девочек, затем заходят сами.

Гости: Здравствуй, Алёнушка! Мы очень рады видеть тебя! Ты прекрасно выглядишь!

Гости вручают хозяйюшке подарки.

Хозяйюшка: Спасибо огромное, мне очень приятно. Проходите, пожалуйста, присаживайтесь.

Мальчики помогают сесть за стол девочкам, потом садятся сами.

Алёнушка: Дорогие гости, угощайтесь, пожалуйста, не стесняйтесь. Вот салат, бутерброды, сладости, свежие фрукты. Может кто-то хочет кофе или чаю, я сейчас принесу. Приятного вам аппетита!

Мальчик: Спасибо, Алёнушка, садись и ты за стол с нами, позволь я тебе помочь.

Алёнушка: Спасибо, я присяду, как любезно с вашей стороны.

Мальчик помогает хозяйюшке сесть за стол. Все гости кушают, общаются между собой, пользуются вежливыми словами.

Девочка: Алёнушка, какой вкусный этот салат, можно попросить рецепт?

Алёнушка: Да, конечно, я расскажу тебе как его нужно готовить.

Мальчик (Алёнушке): Разрешите поухаживать за Вами, что Вам подать?

Алёнушка: Очень приятно, подайте пожалуйста, бутерброд с сыром. Спасибо!

Гости пьют чай с тортом, едят сладости. После обеда благодарят хозяйшку: Алёнушка, всё было очень вкусно, спасибо!

Хозяйшка: Я очень рада, что вам понравилось моё угощение. А теперь я предлагаю всем посмотреть интересный мультфильм, он очень весёлый, давайте посмеёмся вместе!

Гости смотрят видео, потом обсуждают мультфильм. Хозяйшка включает музыку, гости танцуют, разговаривают, смотрят фотоальбом хозяйки, книги, журналы. Пришло время расходиться по домам.

Гости улыбаются, прощаются с хозяйкой: Алёнушка, спасибо тебе за чудесный вечер, за твоё гостеприимство и радушие, мы будем рады видеть тебя у нас дома. До свидания!

Хозяйшка: Спасибо и вам, буду рада видеть вас всех снова. До встречи!

Гости обнимаются, целуются, мальчики целуют руку Алёнушке. Гости уходят.

Подведение итогов: *Воспитатель:* Ну что, ребята, понравилось вам в гостях у Алёнушки? Правда, приятно, когда вас так радушно встречают, ухаживают за вами? Дети отвечают, соглашаются. А гости вели себя правильно в гостях? Кто был самым воспитанным, внимательным гостем? *Дети* выбирают. Воспитатель поощряет всех детей и предлагает в следующий раз пойти в гости к кому-нибудь из мальчиков и посмотреть, какой же он хозяин.

«Военный корабль»

Программное содержание: Дать представление мальчикам о том, что в будущем все они пойдут служить в армию и некоторые из них могут стать военными моряками. Расширять представления детей о военно-морской службе. Прививать мужские качества: решительность, смелость, мужественность. Развивать у детей способность выбирать правильное решение в опасных ситуациях, выполнять задания правильно и слаженно, вместе. Воспитывать соблюдение военного этикета и уважение к военной профессии.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций с изображением военных кораблей, знакомство с их названиями и назначением, беседа о военных моряках, их званиях, об одежде моряков, о специальностях и роде деятельности каждого матроса на корабле. Беседа о военном этикете (правила общения и поведения военнослужащих). Чтение художественной литературы о подвигах военных моряков.

Словарная работа: Радиорубка, вахта, камбуз, локатор, крейсер, эсминец, якорь, рупор, караул, каюта, боцман, капитан.

Оборудование: Корабль, сконструированный из большого конструктора с различными оборудованными на нем отделами (радиорубка, палуба, капитанский мостик, камбуз); военная морская форма (матроски, тельняшки, воротники, бескозырки, фуражка, китель); бинокли, штурвал, Российский флаг, оружие (автоматы, пулеметы); локатор, наушники, монитор; для кока - фартук, колпак, кастрюли, тарелки, столовые приборы; якорь, рупор.

Роли: капитан, боцман, дежурные по вахте № 1 и № 2, кок, радисты № 1 и № 2, военный врач, стрелки № 1 и № 2, матросы.

Сюжет игры:

Воспитатель: Ребята, в какую игру можно поиграть, видя все, что находится перед вами? - Правильно, в игру «Военный корабль». Мальчики - будущие воины. Кто-то из вас станет военным моряком. Мы с вами не раз говорили о профессии моряков, которые служат на военном корабле. У каждого из них свои обязанности, они четко их выполняют. Как вы думаете, кто главный на корабле?

Дети: Главный на корабле - капитан.

Воспитатель: Правильно, а помощнику капитана - боцман. Назовите, без кого еще не обходится служба на военном корабле?

Дети: Без матросов, без радистов, без повара - кока. Еще на корабле есть стрелки, дежурные по вахте и военный врач.

В ходе обсуждения дети вспоминают, чем занимается каждый член команды на корабле и для чего нужны такие корабли (для защиты границ России на морях и океанах). Также называют типы военных кораблей (крейсер, эсминец, катер и т. д.).

Воспитатель: Ребята, подумайте и скажите, какое название мы дадим нашему кораблю? Кто и какие обязанности хотел бы выполнять на корабле?

Воспитатель помогает детям распределить роли, одеться в форму. Дети предлагают название своему кораблю - «Герой».

Воспитатель: Молодцы, очень хорошее название вы придумали. А кто же у нас капитан? Это - Сергей, боцманом выбрали Игоря, радисты - Ваня и Антон, стрелки - Илья и Данил, дежурные по вахте - Андрей и Кирилл, врачом будет Настя, а коком - Алена. Остальные ребята - матросы. Сергей, ты - капитан военного корабля, какая же главная задача твоей команды?

Капитан (Сергей): Главная задача - не пропустить и задержать нарушителей на нашей границе на воде.

Воспитатель: Какие обязанности у капитана?

Капитан (Сергей): Отдавать приказы, следить за их выполнением, наблюдать за изменениями в море, появлением неизвестных кораблей или подводных лодок.

Воспитатель: Тогда приказывайте, товарищ командир, вашей команде занять свои боевые места и отправляйтесь в морской караул. Счастливого пути!

Ход игры: Капитан строит матросов на палубе: - Равняйся, смирно! (Дети становятся по стойке «смирно».)

Капитан, приложив руку к фуражке: Здравствуйте, товарищи матросы!

Дети: Здравия желаем, товарищ капитан! *Капитан:* Слушай мою команду! Поднять якорь, всем разойтись по боевым постам! Боцман, доложить о готовности моряков к военной службе!

Моряки разбегаются и занимают свои места для дежурства на корабле. Матросы, не дежурящие в данный момент идут в каюту для отдыха. Капитан становится на капитанском мостике, смотрит в бинокль.

Боцман обходит все посты, проверяет, все ли на своих местах. Подходит к капитану и, приложив руку к фуражке, докладывает: Товарищ капитан, команда к выходу в море готова! Боцман занимает место у штурвала, рядом с капитаном.

Капитан отдает команды: Лево руля, право руля, прямо по курсу!

В ходе игры капитан делает обход корабля, подходит к дежурным по вахте: Дежурный, доложить о дежурстве!

Дежурный № 1 (Андрей), приложив руку к бескозырке, докладывает: Товарищ капитан, нарушений на границе не обнаружено.

Капитан (Сергей): Продолжайте дежурство. Дежурный (Андрей): Есть.

Капитан идет к радистам в радиорубку. При входе капитана радисты встают, приветствуя капитана.

Капитан: Доложить об изменениях.

Радист № 1 (Ваня): Товарищ капитан, только что получена срочная радиограмма (отдает капитану).

Капитан читает и говорит: Усилить морской дозор, в нейтральных водах - иностранная подводная лодка.

Радист: Есть.

Капитан идет в медицинский пункт. Военврач (Настя) встает при входе капитана.

Капитан: Товарищ военврач доложите о состоянии здоровья моряков.

Врач (Настя): Товарищ капитан, на корабле больных офицеров и матросов нет. Всем военнослужащим назначена прививка против кори.

Капитан: - Хорошо, пригласите на прививку всех не занятых на дежурстве моряков.

Врач: Есть.

Врач отправляется в каюту к отдыхающим морякам и приглашает их на прививку в медпункт. Там она делает прививки в руку всем морякам, используя шприц и вату. Матросы не забывают поблагодарить врача.

Капитан проверяет стрелков, отдает им распоряжение: В нейтральных водах - подводная лодка, оружие держать наготове.

Стрелок № 1 (Илья): Есть.

Кок (Алена): звонит в колокол, приглашая всех обедать. Сначала идут обедать первые номера. Затем обедают вторые номера. Мальчики-матросы помогают сесть, придвинув стул, врачу-девочке, а потом садятся за стол сами.

Кок (Алена): Сегодня у нас на обед - борщ, салат овощной, макароны по-флотски и компот из вишни. Приятного аппетита!

В камбузе соблюдаются все принятые правила этикета: дети правильно пользуются ножом и вилкой, салфеткой, пользуются словами «пожалуйста», «спасибо», «будьте добры» и т. д. По окончании обеда все говорят коку «спасибо».

Радист №2 (Антон) приносит капитану на капитанский мостик вторую

радиограмму. Капитан читает, обращается к боцману: Построить команду на палубе.

Боцман (Игорь) строит всех моряков не занятых на дежурстве: - Равняйся, смирно, слушай команду капитана.

Капитан: Товарищи моряки, объявляю тревогу. На нашей границе замечен нарушитель. Стрелкам приготовить орудия к бою. Радистам следить за приборами. Дежурным по вахте докладывать обо всех изменениях. Военному врачу приготовить необходимые медикаменты для экстренных ситуаций.

Моряки разбегаются по боевым постам.

Капитан в рупор кричит: Корабль, вы нарушили границу России, остановитесь! - Повторяет несколько раз. - Предупреждаем последний раз: остановитесь, иначе мы открываем огонь на поражение!

Корабль-нарушитель останавливается, капитаны обоих кораблей договариваются о возвращении иностранной подводной лодки к своим берегам.

Капитан строит всю команду корабля на палубе: Нарушитель задержан. Благодарю за службу! *Моряки (хором):* Служим Отечеству!

Подведение итогов игры: Воспитатель вместе с детьми обсуждает выполнение ролей в игре, правильность соблюдения военного этикета.

Игровые упражнения по нравственному воспитанию

«Мой внутренний мир в рисунках».

Задания на художественно-нравственную рефлексию («Какой я?»), формирование позитивной самооценки:

- нарисовать доброго человека и его альтернативу, а потом - себя;
- сравнить повторяющиеся элементы и цвета во всех трех изображениях, сделать вывод о том, с каким персонажем ребенок себя идентифицирует

«Рисунок себя: какой сейчас, каким хотел бы быть»

- создание личного герба, отражающего нравственные качества ребенка и его отношение к окружающему миру

«Презентация себя» (рисование того, что любишь, чем увлекаешься, чем дорожишь).

«Волшебники»

Игровое задание направлено на формирование у детей позитивной самооценки и оценки других участников, выработку собственного, независимого мнения от взрослых и сверстников. Детям предлагается выполнить портрет группы, придерживаясь темы: «Какими я вижу детей своей группы, какими бы я хотел их видеть» (добавление деталей, составление рассказов). Каждый ребенок выбирает одного, максимум двух детей группы и рисует на них портреты. Объединяют полученные работы в мини-выставку. Затем каждый выслушивает мнение о положительных чертах участников занятия, рисуют те качества, которых не хватает друг другу и дарят рисунки.

«Причина– поступок– следствие»

Дети по собственному желанию объединяются по три человека. Всем подгруппам педагог дает несколько ключевых слов, из которых они должны придумать какую-либо ситуацию. Далее каждой триаде необходимо на длинной полоске бумаги одновременно нарисовать причину этого поступка, поступок и его следствие. После выполнения работы дети меняются рисунками и составляют рассказ. Далее обратно производится обмен, и дети производят самооценку ситуации от лица героя рассказа.

Примерные варианты ключевых слов:

мяч – машина – окно
 машина – дети – драка
 чашка – мама – осколки
 игра – дети – наказание
 кубики – игра – ссора и т.д.

«Черное – белое»

Активизация позитивной самооценки дошкольников, посредством проигрывания эпизодов сказок, этюдов по сюжетам литературных произведений, с целью определения доброго художественного персонажа, отражающих моральные качества сказочных персонажей «Добрый - злой», «Заботливый - черствый»; составления ролевых диалогов между положительными и отрицательными персонажами (используются персонажи кукольного театра). Роли положительных героев играют дети, показавшие низкие результаты на констатирующем этапе эксперимента.

Литературный материал:

- сказки «Морозко», «Госпожа Метелица», «Заюшкина избушка»;
- рассказы «Белка и волк» (Л. Толстой), «Как на свете жить?» (В. Сухомлинский);
- стихи «Что такое хорошо и что такое плохо?» (В. Маяковский).

Разыгрывание ситуаций

Ситуации разыгрываются в группе детей, которые играют роли и родителей, и свои. К разыгрыванию можно предложить следующие ситуации: «Вечер в семье», «Если у тебя есть два билета в кино, с кем бы ты хотел пойти?», «Праздник в семье», «Как помирить поссорившихся членов семьи», «Как поднять маме (папе) настроение». Некоторые ситуации для разыгрывания дети могут предложить сами.

ИГРЫ ПОЛИКУЛЬТУРНОГО СОДЕРЖАНИЯ

Дагестанские игры

Надень папаху (Папахны гий. Тагъур лъе)

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь — десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети. Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

Подними платок (Явлукъну гетер. Квербац/борхе)

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок. Правила игры: Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка

Слепой медведь (Сокъур аюв. Бецаб ци)

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки

выбирают водящего — медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим. Правила игры: Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

Чеченские игры

Утушка (Бобешк)

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют — получается мостик. Выбирается утка, остальные дети — утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой: Быстрей, быстрей, утятки, Быстрей, быстрей, дикие перышки. Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек. Правила игры: Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

Снятие шапки (Кудис огеба)

На одном конце площадки у стартовой линии, на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них ставятся стойки высотой 1 м: ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — , 7—8 м от стартовой линии. На дальние стойки вешается по одной шапке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

Правила игры: последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

Азербайджанские игры

День и ночь (Геджа ве гюндуз)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Правила игры: Осаленные переходят в команду соперника.

Белый мяч и черный мяч (Аг тон вэ гара тон)

Для игры нужно два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две разные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему выдают мяч белого цвета, другому – черного цвета. По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Кто быстрее принесет мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков. Правила игры: Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

Отдай платочек (Дэсмалы вер)

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!». Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает. Правила игры: Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

Армянские игры

Чижик (Ктик, ктик)

В центре площадки чертят круг диаметром 70—80 см, в середине которого делают небольшое углубление. Туда кладут чижик — небольшую прямоугольную палку с тупо заточенными концами. Три стороны — грани палки — отмечают числами 1, 2, 3, а четвертую — 10. Количество играющих — от шести до десяти детей. Игру начинает ребенок, получивший право играть первым согласно жеребьевке. Он держит в руке плоскую доску с ручкой — чиликапет. Длина чиликапета 40 см, ширина 10 см. Игрок старается так ударить чиликапетом по выступающему концу чижика, лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.

Если игроки другой команды поймают чижик в воздухе, то начинают игру сами. Если же не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг. В том случае, если чижик не долетит до круга, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком противоположной команды сохраняется право бросить чижик в круг; если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любым другим числом, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар чиликапетом по отлетевшему от земли чижик засчитывается команде как очко. Правила игры. Игру начинают, выбивая чижик из круга. Дети заранее договариваются, сколько очков должен набрать каждый игрок (или каждая команда). В течение игры очки сохраняются и прибавляются до обусловленного числа.

Пастух (Овивы)

Играют две команды, которые возглавляют два капитана. Жеребьевкой определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать. Для игры определяют «город» — дерево, стену, дверь и т. д.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Он ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (называет местонахождение)» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город». Если же разыскивающие заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место, укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Прячущаяся команда может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

Правила игры. При повторении игры, если выиграли искатели, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке. Из числа играющих выбираются пастух и волк остальные — овцы. Чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются пастух и овцы, по другую сторону сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс. Волк обращается к пастуху: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «Я пастух смелый, не отдам!» Услышав «не отдам», волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не позволяя ему дотронуться до них. Волк, в случае удачи уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли. Правила игры. Волк переходит линию только после слов «не отдам». Овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

Игровые практики взаимодействия ребенка с социумом

«Пассажирский корабль»

Программное содержание: Учить детей внешним формам выражения воспитанности: приветливый тон, спокойный взгляд, нерезкие жесты, легкая улыбка, непринужденность. Закрепить с детьми правила и нормы поведения людей в общественном транспорте, а также умение слушать и ждать. Расширять кругозор детей, знания о водных видах транспорта - пассажирском судне, его необходимости. Вызвать у детей интерес к такому виду отдыха. Воспитывать любовь к природе родной земли, эстетическое восприятие к памятникам русской культуры, уважение к людям, служащим на теплоходе.

Предварительная работа: Рассмотрение иллюстраций с изображением теплохода, карты России, тщательно - реку Волгу и расположенные вдоль ее берегов города: Ярославль, Кострому, Нижний Новгород, Самару и Волгоград. Рассказ о работе служащих на теплоходе.

Словарная работа: Гид, экскурсовод, теплоход, бармен, маршрут, Ярославль, Кострома, Нижний Новгород, Самара, Волгоград, трап.

Оборудование: Сконструированное пассажирское судно: палуба, на ней стулья для пассажиров, капитанский мостик, стойка бара, полки с бутылками сока, стаканы, сладкое угощение на подносах, одежда для капитана и официантов, бинокли, микрофон, меню, мини-карты для пассажиров с изображением маршрута, табличка с названием теплохода, иллюстрации-картины с изображением памятников культуры, посещаемых городов.

Роли: Гид-экскурсовод, капитан, бармен, официанты, кассир, пассажиры.

Сюжет игры:

Воспитатель: Ребята, какие виды водного транспорта вы знаете?

Дети: Корабль, лодка, яхта, траулер, крейсер и т. п.

Воспитатель: Правильно, каждый из них имеет свое предназначение. Например, траулер для чего предназначен?

Дети: Для рыбной ловли.

Воспитатель: А крейсер?

Дети: Это военный корабль, на нем служат моряки, учатся военному делу, чтобы охранять нашу Родину.

Воспитатель: Как вы думаете, а для чего нужен людям теплоход?

Дети: На теплоходе можно переплыть по реке из одного города в другой.

Воспитатель: Молодцы, но еще на теплоходе можно совершить интересное путешествие-экскурсию по реке вместе с экскурсоводом, который называется гид. Он очень много знает о городах и увлекательно рассказывает об этом. В такие путешествия люди отправляются, чтобы отдохнуть, увидеть красоту российских уголков природы, узнать что-то новое. Иначе такой вид отдыха называется речная прогулка. А вы, ребята, хотите отправиться на прогулку по реке?

Дети: Да, очень хотим!

Воспитатель: Вот перед вами построенное пассажирское судно. И игра наша так и будет называться «Пассажирское судно». Только у него нет названия, давайте придумаем его.

Дети придумывают и выбирают название «Ласточка».

Воспитатель: Теперь с помощью считалки распределим роли капитана, бармена, официантов, кассира и пассажиров. А если вы не против, я тоже поиграю вместе с вами и буду в роли гида-экскурсовода. Далее дети считаются: Раз, два, три, четыре, пять, Едем по реке гулять, Ты немножко подожди - Капитаном выходи!

Также выбираются остальные роли («...и барменом выходи» «...и кассиром выходи!» и т. п.). Оставшиеся дети - пассажиры.

Воспитатель: Ребята-пассажиры, если вы разделитесь между собой - мальчике девочкой и возьмете с собой кукол, то у вас получится семья, которая отправится на отдых по реке. Мальчики, не забывайте, пожалуйста, как нужно вести себя рядом с девочкой. А еще вспомните про то, как нужно обращаться друг к другу в общественном транспорте, как разговаривать, слушать и задавать вопросы. Теперь предлагаю всем приобрести билету в кассе.

Ход игры: Капитан, бармен, официанты надевают спецодежду и занимают свои места на корабле. Кассир - в кассе. Дети-пассажиры,

распределившись на семейные пары, покупают билеты в кассе: Здравствуйте, будьте добры, дайте мне пожалуйста два билета на теплоход «Ласточка».

Кассир: С вас сто пятьдесят рублей.

Пассажир: Возьмите, пожалуйста.

Кассир: Получите ваши билеты, пожалуйста, и сдачу. Счастливого пути!

Пассажир: Спасибо! До свидания!

Капитан у трапа проверяет билеты у всех входящих на теплоход пассажиров. Мальчики помогают девочкам пройти по трапу, пропуская их вперед и поддерживая под локоть. Пассажиры занимают свои места, знакомятся друг с другом.

Капитан: Здравствуйте, уважаемые пассажиры! Мы очень рады приветствовать вас на нашем теплоходе «Ласточка». Надеюсь, вам понравится наше путешествие, вы хорошо отдохнете и увидите много интересного. На теплоходе имеется бар, где вы сможете перекусить, а наши официанты и бармен с удовольствием обслужат вас. Приятного вам отдыха!

Капитан уходит на капитанский мостик.

Гид раздает пассажирам мини-карты маршрута и обращается ко всем с улыбкой: Уважаемые пассажиры, добрый день! Мыс вами совершим речную прогулку по реке Волге - это могучая русская река, о ней написано много стихов и песен, недаром ее называют Волга-матушка. Множество городов и деревень расположено на ее берегах, мы сегодня посетим некоторые из них, и я расскажу вам много интересного, а вы, если желаете, помогайте мне в рассказе. Итак, садитесь поудобнее, мы отправляемся!

Звучит гудок теплохода, затем включается аудиозапись шума морских волн и крики чаек.

Гид: Мы выплываем из столицы России - Москвы через канал и попадаем на реку Волгу. Уважаемые пассажиры, вы можете проследить весь наш маршрут по мини-картам, которые я вам раздала. Посмотрите, пожалуйста, и скажите какой первый город мы встречаем на нашем пути?

Пассажиры: Ярославль.

Гид: Правильно, вспомните, пожалуйста, что вам известно о нем?

Пассажир: Это старинный город, в нем очень много музеев, соборов и церквей. Город так называется в честь Ярослава Мудрого - великого русского князя.

Гид: Да, а самый известный монастырь в Ярославле - это Спасо-Преображенский, ему уже более 500 лет (показывает иллюстрации). Отправляемся дальше. Обратите внимание на красоту природы нашей Родины, какие великолепные леса, яркие цветочные поляны и луга простираются вдоль берегов Волги! Посмотрите по карте, какой следующий город встречает нас?

Пассажир: Кострома. Звучит музыка «Кострома, Кострома».

Гид: Чем же знаменит этот город?

Пассажир: Это тоже старый русский город, здесь есть тоже памятники, церкви, соборы. Им уже тоже много веков.

Гид: Да, правильно. Самые знаменитые места в Костроме - это торговые ряды, собор Богоявленского монастыря. А сейчас Кострома славится своими тканями, из которых шьют льняные простыни и другое бельё. Плывём дальше. Звонком своих колоколов нас приветствует славный город Нижний Новгород (звучит звон колоколов). Может быть, и об этом городе вам известно что-нибудь интересное, уважаемые пассажиры?

Пассажир: Мне известно, что где-то недалеко от Нижнего Новгорода живут мастера по хохломской и городецкой росписям. Этими росписями до сих пор украшают посуду и другие изделия.

Гид: Совершенно верно, здесь есть уникальные мастерские, где работают русские умельцы (показывает иллюстрации с изображением предметов быта, расписанных хохломской и городецкой росписями). А ещё Нижний Новгород славится своей Нижегородской ярмаркой. Раньше, кроме русских купцов, в ней участвовали и восточные, и западные купцы. Они продавали свои товары на этой ярмарке - это ткани, металлы, хлопок. Так зарождались добрые хорошие отношения между различными странами мира. А теперь, дорогие друзья, предлагаю вам немного перекусить в нашем баре.

Пассажиры подходят к бару, заказывают еду:

Официант: Что вы будете заказывать? Возьмите, пожалуйста, меню.

Пассажир: Дайте мне, пожалуйста, кока-колу, мороженное и чипсы.

Официант: С вас 25 рублей.

Пассажир: Возьмите, пожалуйста. Спасибо.

После обеда все занимают свои места.

Гид: Наша прогулка-экскурсия продолжается, мы приближаемся к ещё одному старинному городу - Самаре (звучит музыка «Ах, Самара-городок»). Кому из вас известен этот город и чем?

Пассажир: В Самаре, как мне известно, находится шоколадная фабрика «Россия», и шоколад так и называется. Это мой любимый шоколад. -

Гид: Да, действительно в Самаре есть такая фабрика. Ни одно чаепитие не обходится без него! А вот и последний город, где завершится наше путешествие, - это Волгоград. Кто хочет рассказать об этом городе?

Пассажир: Я знаю, что это город-герой, он очень пострадал во время войны с немцами, героические люди спасали его.

Гид: Да, о Волгограде можно рассказывать долго и много. Во время войны враги почти совсем разрушили его. Но город вновь возвели русские люди, и теперь здесь стоит очень красивый памятник «Родина-мать». Его высота более 40 метров, и видно «Родину-мать» издалека, наверное, чтобы все люди, замечая его, обязательно вспоминали о подвигах русских солдат и могли бы им поклониться (показ иллюстраций памятника «Родина-мать»). А теперь наше путешествие по реке подошло к концу. Надеюсь, вы хорошо отдохнули. Большое спасибо за внимание, дорогие пассажиры!

Пассажиры благодарят гида за интересный рассказ, прощаются с капитаном и членами экипажа, гидом, сходят с корабля по трапу (мальчики помогают девочкам - подают руку).

Подведение итогов:

Воспитатель: Что нового вы узнали из путешествия по реке Волге?

Дети: Мы узнали много нового о городах России, о памятниках русской культуры.

Воспитатель: Какие вы можете назвать?

Дети: Это Спасо-Преображенский монастырь в Ярославле, нижегородская ярмарка и хохломская роспись. Ещё костромские ткани и памятник русским солдатам «Родина-мать» в Волгограде.

Воспитатель: Молодцы, ребята, а соблюдали ли вы правила поведения на теплоходе? Кто из вас поступал неверно и почему?

Дети обсуждают поведение пассажиров и других членов экипажа теплохода, дают оценку поведению каждому, выделяют самую лучшую семейную пару из пассажиров.

«Спасатели»

Программное содержание: Расширять и закреплять умения и знания детей о работе службы спасения в игре. Учить находить самостоятельно выход из трудной сложившейся обстановки, действовать организованно, согласованно, ориентироваться в окружающей действительности. Развивать у детей творческую активность, связную речь, обогащать словарный запас. Продолжать учить детей соблюдать правила этикета в общении и поведении. Воспитывать у мальчиков мужские качества характера: мужество, силу, самоотверженность, смелость, благородство и т. п., у девочек - сострадание, аккуратность, милосердие, желание умело оказать первую медицинскую помощь. Воспитывать у детей уважение к людям данных профессий.

Предварительная работа: Занятия, беседы, дидактические игры, чтение книг, просмотр телепередач о действии службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв и т. п.). Рассмотрение иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов. Показ медицинской сестрой правильного оказания первой медицинской помощи. Создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «Как бы ты поступил?», «Что делать если?..» Знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, о мерах предупреждения пожара (не играть со спичками, газовыми и электроприборами и т. п.).

Словарная работа: Штаб, экипировка, эвакуация людей, диспетчер, правила безопасности, экстремальная ситуация, милосердие, карабин.

Оборудование: «Штаб» службы спасения (стол, телефон, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях); экипировка спасателей (шлемы, каски, комбинезоны, ремни с замками и карабинами, молотки); лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра. Транспорт: машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь. Для медицинской службы: носилки, аптечка первой медицинской помощи, халаты, шапочки, сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, сердечные средства.

Роли: Спасатели, врачи, медсестры, диспетчер, жильцы дома, пострадавшие.

Сюжет игры

Воспитатель: Ребята, что бы вы сделали если бы у вас в квартире случился пожар? - Правильно, вы вызвали бы пожарных. - А если бы вашему соседу стало вдруг плохо с сердцем? - Молодцы, правильно, нужно скорее вызывать скорую помощь.

- Ну, а если бы вы увидели, что рухнула часть соседнего дома и пострадали люди -они остались под завалами этого дома?

- Правильно, нужно срочно вызывать спасателей из службы спасения и, конечно же, скорую помощь. Когда вы позвоните в службу спасения, вам ответит диспетчер - он запишет адрес места происшествия с ваших слов и вышлет бригаду спасателей на машине. Что же будут делать спасатели, прибыв на место происшествия?

- Да, они начнут быстро и аккуратно разбирать завалы с помощью машин или своими сильными руками. Из-под завалов спасатели вытаскивают пострадавших людей, а врачи и медсестры скорой помощи сразу приступят к оказанию первой помощи раненым людям. Мы смотрели с вами фильмы о работе спасателей, вспомните, ребята, кто ещё помогает спасателям?

- Правильно, служебные собаки. Они, благодаря своему острому чутью, могут определить место нахождения человека глубоко под завалами. Также спасатели во время поиска людей используют «минуты тишины» - все умолкают на несколько минут, чтобы послушать, не зовет ли кто-нибудь на помощь из-под завалов.

- Ребята, а каким же должен быть спасатель?

- Верно, он должен быть очень сильным человеком, мужественным, смелым и дисциплинированным.

- А женщина может быть спасателем? Почему? - Я думаю, что женщине такая работа всё-таки не под силу, она может помогать спасателям в качестве врача или медсестры, здесь-то и понадобятся женские доброта, милосердие, терпение и тёплые слова. Мы не раз играли с вами в игру «Больница» и знаем, как правильно нужно сделать укол больному или наложить на перелом «шину», перевязать руку, ногу, голову раненому. Сегодня всё это нам пригодится, потому что мы будем играть в серьёзную, почти настоящую игру «Спасатели». Представим себе, что произошёл обвал дома, пострадали люди. Кто-то из очевидцев вызвал спасателей из службы спасения и скорую помощь. Началось спасение людей. Нам нужно выбрать на роли спасателей 3-4 человека, столько же врачей и медсестёр, диспетчера,

ещё будут жильцы дома и пострадавшие. Подумайте и скажите, кто из наших мальчиков мог бы стать спасателем и почему?

Дети выбирают спасателей, врачей, медсестёр, диспетчера (в случае разногласия выбор происходит путём голосования). Оставшиеся дети распределяют роли пострадавших и жильцов дома.

Ход игры

Жильцы дома, где случился обвал стены, звонят по телефону в службу спасения:

- Алло, у нас несчастье - рухнула стена нашего дома!

Диспетчер: Успокойтесь, пожалуйста, назовите ваш адрес.

Жильцы: Улица Лермонтова, 18. Скорее, помогите!

Диспетчер: Ждите, бригада спасателей и «скорая помощь» уже выезжают к вам.

Диспетчер (спасателям): Внимание! Поступило экстренное сообщение - обвал дома на улице Лермонтова, 18. Дежурная бригада спасателей - на выезд!

Спасатели быстро одеваются в обмундирование, берут необходимые атрибуты, грузятся на машины и выезжают на место происшествия. Машина едет с сиреной, чтобы другой транспорт освобождал дорогу. Прибыв на место, спасатели видят такую картину: произошёл обвал стены двухэтажного дома (дом построен из крупного конструктора, модулей), жильцы лежат под завалами, стонут. Спасатели начинают аккуратно освобождать людей, разбирая завалы, советуются друг с другом, помогают. Где не могут найти пострадавших, прибегают к помощи служебных собак (игрушка). Спасённых раненых людей спасатели укладывают на носилки, их уносят врачи и медсестры на безопасную территорию и там начинают оказывать первую помощь.

Врач (пострадавшей девочке): У тебя перелом ноги, потерпи немножко, всё будет хорошо.

Медсестра делает девочке обезболивающий укол, а врач накладывает «шину» на сломанную ногу. Медсестра гладит девочку по голове, говорит больной ласковые слова.

Затем девочку увозят на «скорой помощи». А спасатели продолжают свою работу: осталось освободить ещё двух человек, но их не могут найти. Наступают «минуты тишины». Все слышат стоны слева. Немедленно спасатели бросаются в сторону этих звуков и через некоторое время последние пострадавшие спасены!

Медсестры и врачи подбегают к освобождённым людям, врач обследует раненых: у одного разбита голова, у другого - перелом плеча и поранены ноги. Медсестры делают уколы, накладывают повязки на раны больным, разговаривают с ними, шутят, поддерживают у людей спокойствие,

не дают распространиться панике и страху, дают успокоительные лекарства.

Затем всех пострадавших увозят в больницу на скорой помощи.

Жильцы дома благодарят спасателей: Спасибо вам большое, как хорошо, что такие люди, как вы!

Спасатели эвакуируют здоровых людей из рухнувшего дома в ближайшие здания детского сада, школы или гостиницы.

Подведение итогов: Воспитатель вместе с детьми анализирует ход игры, обсуждают действия спасателей и медицинской службы: что получилось хорошо, а когда и пои нужно было бы поступить по другому. Воспитатель помогает детям оценить свои действия, сделать выводы, находить правильное решение. По окончании воспитатель хвалит детей, благодарит их, предлагает спеть песню о дружбе.

«Лётчики»

Программное содержание: Расширить представления детей о таком виде транспорта, как самолёт, его назначении, особенностях, способах обслуживания. Познакомить с правилами поведения в этом виде транспорта. Формировать представления детей о том, что лётчики - смелые, мужественные, ответственные, отважные люди, а стюардессы - внимательные, заботливые, дружелюбные, красивые. Воспитывать уважение к лётчикам, желание быть похожими на них.

Предварительная работа: Рассматривание игрушечных моделей пассажирских и грузовых самолётов современных марок, иллюстраций с изображением небесных просторов, вид сверху горных вершин, морей и океанов, пустынь, тайги, Крайнего Севера, городов, посёлков, полей, степей. Рассказ воспитателя о работе стюардессы на борту самолёта, её внешнем виде. Беседа о правилах поведения и культуре общения пассажиров и стюардессы во время полёта. Рисование и конструирование самолётов.

Оборудование: Форма для лётчиков и стюардессы, штурвал, наушники, карты полёта, стульчики, выстроенные в форме самолёта, билеты, поднос с фруктами, напитками, журналы, мягкая игрушка «белый медведь».

Словарная работа: Лайнер, экипаж, пассажирский салон, посадочные места, стюардесса, авиадиспетчер.

Роли: Лётчики, стюардесса, кассир, пассажиры, авиадиспетчер.

Сюжет игры

Воспитатель: Ребята, вы помните, что мы обещали медвежонку Умке на одном из занятий о жителях Севера? Да, мы обещали приехать к нему в гости. Давайте же отправимся к нему. Вы помните, где он живёт? Правильно, Умка живёт на Северном полюсе. А на чём нам лучше всего туда добраться, как вы думаете?

Дети предлагают отправиться в путешествие на различных видах транспорта. Но выбирают самолёт, объясняя, что на самолёте можно пролететь большое расстояние за короткое время.

Воспитатель: Да, я тоже согласна с вами. На самолёте мы доберёмся на Северный полюс быстрее, чем на других видах транспорта. Огромные реактивные лайнеры - самые большие из существующих самолётов для перевозки пассажиров. Они используются во всём мире для перевозки грузов или перелётов на большие расстояния.

Из чего же состоит самолёт? Верно, у самолёта есть крылья, хвост, кабина экипажа, в ней находятся пилоты, она оснащена современным оборудованием для управления самолётом. В верхнем отсеке самолёта располагается пассажирский салон с посадочными местами, есть в самолёте кухня и багажное отделение. Прежде чем любой самолёт сможет взлететь или приземлиться, авиадиспетчеры в аэропорту должны выдать лётчикам разрешение на взлёт или посадку.

- Кто хочет быть лётчиком? Давайте выберем пилотов для нашего самолёта, это должны быть ответственные, внимательные и смелые мальчики.

Дети выбирают двух мальчиков на роли пилотов,

- А кого из девочек мы назначим стюардессой? Она должна быть вежливой, доброй, заботливой.

Дети выбирают стюардессу путём голосования. Также выбираются кассир, авиадиспетчер. Остальные - пассажиры.

Воспитатель: Все роли распределены, можно готовиться к полёту.

Ход игры: Пилоты и стюардесса занимают свои рабочие места в выстроенном самолёте (конструктор, стулья). Пассажиры покупают билеты в кассе.

Воспитатель: Ребята, мы с вами должны собрать вещи, ведь на севере не такая погода, как у нас на юге. Надо подумать и о подарке для медвежонка. Что мы ему повезём?

Дети предлагают повезти в подарок Умке поделки, сделанные своими руками, свои фотографии, мёд и конфеты.

Когда всё собрали, воспитатель и дети-пассажиры с билетами направляются к самолёту. Стюардесса проверяет билеты и помогает пассажирам занять свои места в посадочном салоне. Пилоты проверяют бортовые компьютеры, запрашивают разрешение на взлёт (по рации) у авиадиспетчера. Он даёт разрешение: Взлёт разрешаю! Счастливого пути!

Пилот: Порядок, можно лететь!

Стюардесса: Уважаемые пассажиры, наш экипаж рад приветствовать вас на борту нашего самолёта. Самолёт готов к взлёту, просьба всем пристегнуть ремни безопасности. Желаем вам приятного полёта!

Самолёт взлетел (используется аудиозапись звука взлетающего самолёта).

Стюардесса: Позвольте предложить вам напитки: сок, чай, минеральную воду, кофе. Не желаете газету или журнал?

Пассажир: Да, пожалуйста, могу я попросить журнал?

Стюардесса: Пожалуйста, есть «Весёлые картинки», «Миша», «Мурзилка».

Пассажир: Я возьму «Весёлые картинки», спасибо.

Другой пассажир: Извините, а мне можно стакан лимонада?

Стюардесса: Сейчас принесу, подождите минутку (приносит лимонад).

Пассажир благодарит её.

Через некоторое время *стюардесса* сообщает пассажирам: Время нашего полёта подходит к концу. Уважаемые пассажиры, пристегните ремни. Наш самолёт приземляется.

Пилот запрашивает разрешение на посадку.

Авиадиспетчер отвечает: Посадку разрешаю!

Самолёт совершает посадку (снова используется аудиозапись). При выходе из самолёта пассажиры благодарят пилотов и стюардессу за отличный полёт.

Подведение итогов: Воспитатель с детьми обсуждают игру: хорошо ли лётчики справились со своей ролью, что стюардесса сделала неверно, правильно ли вели себя пассажиры на борту самолёта и т. д.

Коммуникативные игровые практики

Игровые задания по формированию коммуникативных умений с использованием произведений художественной литературы.

Цель: Средствами художественной литературы сформировать интерес к словесному творчеству, повысить уровень детского словотворчества.

Первая серия задания: Детям прочитали литературные произведения разных жанров: О.С. Ушакова, А.Г. Арушанова, А.И. Максаков, Е.М. Струнина, Т.М. Юртайкина - рассказ «Как Миша варежку потерял», сказку «День рождения зайца», отрывок из стихотворения С.Я. Маршака «Весёлая азбука. Про всё на свете». Были даны задания для того, чтобы ребёнок мог выстроить сюжет в соответствии с заданной темой, соблюдая структурные элементы высказывания (начало, середина, конец), вводить в содержание разных персонажей, интересные действия, давать описание обстановки, диалог героев. От детей требовалось умение интонацией передавать характеристику персонажей. Задавались вопросы: «Что тебе прочитали?»

Вторая серия задания: Формировать умение составлять рассказ. Придумывание рассказа на тему: «Как Миша варежку потерял». Цель: Учить детей развивать сюжет, предложенный экспериментатором. Активизировать в речи детей союзы и союзные слова (в сложноподчинённых предложениях разных типов), упражнять в употреблении слова «варежки» в разных падежах. Упражнять в использовании вопросительной и повествовательной интонаций. Ребёнку предлагалось придумать рассказ «Как Миша варежку потерял». Давался следующий план рассказа:

1. Расскажи, какой был день, когда Миша собрался гулять.
2. Опиши, какие варежки были у Миши.
3. Придумай интересный рассказ.

Дети придумывали оригинальный сюжет, соответствующий предложенной теме, чётко выделяли композиционные части высказывания

(начало, середину, конец). Некоторые дети не смогли составить развернутый рассказ. При ответе пользовались отдельными предложениями, опираясь на вопросы воспитателя.

Вариант этого задания: придумывание сказки на тему: «День рождение Зайки». Цель: Учить самостоятельно, придумывать сказку на заданную тему по плану. Использовать описания, диалог, при оценке сказок отмечать занимательность сюжета, средства выразительности.

При оценке сказок отмечать занимательность сюжета, средствами выразительности. Учить образованию формы винительного падежа множественного числа существительных. Экспериментатор говорил: «Любишь ли ты сам придумывать сказки? Представь себе зайца, у которого сегодня день рождения. Каждый из вас может взять на себя роль любого животного. Подумайте, что вы принесёте в подарок зайцу, и какие загадки ему и его гостям загадаете». А заяц и остальные звери будут отгадывать. Ты должен передать его настроение. Детям был предложен план:

- Сначала расскажи, кто собирался в гости к зайцу.
- Что каждый из зверей собирался подарить зайцу.
- Как звери поздравляли зайца.
- Как они праздновали день рождения, как играли, загадывали загадки.
- Сказка должна быть интересной, короткой и законченной».

Третья серия задания: Формировать умение, придумать рассказ на тему стихотворения. Цель: Учить детей рассказывать связно и живо, не отступая от данной темы. Воспитатель читает детям стихотворение С.Я. Маршака «Весёлая азбука, Про всё на свете», «Жук упал, и встать не может. Ждёт он, кто ему поможет». Предлагает придумать рассказ о жуке. Детям был предложен план:

- Как он упал?
- Что с ним случилось?
- Кто ему помог?

Четвёртая серия задания: Придумать случай или рассказ по пословицам. Цель: Учить детей составлять рассказ на тему пословиц.

Воспитатель читает детям пословицы: «Трусливому зайке и пенёк – волк. Едет Емеля, да ждать его неделю». Задаёт вопросы: « Как вы понимаете смысл пословиц? О ком (о чём) в них говорится?» Детям предлагается вспомнить или придумать небольшую историю, или рассказ в которой кто-то из героев мог сказать эти слова.

Пятая серия задания: Договорить фразы и придумать рифму. Цель: Учить заканчивать предложение, начатое взрослым, подбирать определения к заданным словам. Учить подбирать рифму. Развивать поэтический слух, словотворчество. Активизировать словарный запас. Развивать чувство ритма и рифмы. Экспериментатор предлагает детям закончить фразы, чтобы получилось складно: «Маша с ёжиком гуляла?.. Вышел ёжик погулять?.. Ёжик-ёжик, с кем плясал?.. Эй, зверята, где вы были?.. Свинка-свинка, где гуляла?.. Зайки-зайки, где вы были?..»

Шестая серия задания: Самостоятельное придумывание загадки. Цель: Учить детей придумывать загадки на самостоятельную тему.

Воспитатель читает детям загадки: «Что за зверь лесной. Встал как столбик под сосной. И стоит среди травы. Уши больше головы?» Ребёнок отгадывает загадку, а потом ему задаются вопросы: «Как ты догадался, что это заяц? С чем сравнивают зайца? Почему зайца сравнивают со столбиком? Как можно по-другому сказать о зайце? С чем его можно его сравнить?» Оценивалось понимание детьми художественного образа, заключённого в загадке, вычленение сравнения, эпитетов, осознание метафор. Детям было предложено придумать загадки на самостоятельную тему.

Игры по речевому развитию и активизации коммуникации со сверстниками и взрослыми.

Отгадай и сравни загадки о фруктах и овощах.

Подготовка к игре. Выращивание овощей на огороде, фруктов в саду. Беседа о фруктах и овощах. Материал и оборудование. Фрукты и овощи или их муляжи, рисунки. Правила игры. Дошкольники делятся на "продавцов" и "покупателей": первые загадывают, вторые отгадывают их. Перед сравнением загадок ребенок их повторяет. Описание игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в необычный магазин «Фрукты и овощи», где для покупки нужны не деньги, а загадки. Дошкольники загадывают и отгадывают загадки, используя известные и придумывая свои. Затем они сравнивают загадки об одном и том же фрукте или овоще:

- На сучках висят шары, посинели от жары. (Слива.)
- Синяя одежка, желтая подкладка, а внутри сладко. (Слива.)
- Аленькая, маленькая, с косточкой тросточкой. (Вишня.)
- В кисло-сладкой, круглой, красной шарик спрятался прекрасно. (Вишня.)
- Тяжелый и сладкий, в зеленой одежке с красной подкладкой. (Арбуз.)
- Зеленый, а не трава, круглый, а не луна, с хвостиком, а не мышь. (Арбуз.)
- Заплата на заплатке, а иголки не видела. (Капуста.)
- Без счету одежек, и все без застежек. (Капуста.)

Перебрасывание мяча «Составь предложение» (Мячик прыгать я заставлю, предложение составлю).

Цель: развитие внимания, быстроты мыслительных операций. Ход игры. Педагог бросает мяч кому-нибудь из детей произнося при этом несогласованные слова (например: «Девочка играть»). Ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов («Девочка играет») и бросает мяч обратно педагогу.

«Кто как передвигается?» (Кто летает, кто плывет, Кто ползет, а кто идет).

Цель: обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, ловкости. Ход игры. Педагог, бросая мяч ребенку, задает вопрос, ребенок, возвращая мяч педагогу, должен на заданный вопрос ответить. Игра проводится с перебрасыванием мяча различными способами.

- Педагог: летает кто?
- Дети: Летают птицы, бабочки, мухи, стрекозы, комары, мошки.
- Плавает кто?
- Плавают рыбы, дельфины, киты, моржи, акулы.
- Ползает кто?
- Ползают змеи, гусеницы, черви.
- Прыгает кто?
- Прыгают кузнечики, лягушки, жабы блохи, зайцы.

Игра «Утро, день, вечер, ночь» (Утро, вечер, день и ночь навсегда уходят прочь. Провожать их не спеши, что ты делал, расскажи).

Цель: закрепление умения детей ориентироваться во времени, закрепление названий частей суток, их последовательности; развитие внимания, ловкости. Ход игры. Перебрасывая мяч различными способами (с ударами мяча об пол, перекачивание, передача мяча по кругу), дети отвечают на вопросы логопеда или ведущего и рассказывают, что они делали утром, днем, что будут делать вечером, ночью. Что ты делал утром? Что ты делал вечером? Варианты:

- «Назови «соседей» утра».
- «Сначала вечер, а потом?..»
- «Назови пропущенное слово» (Мы завтракаем утром, а обедаем...)

Игры по формированию умений ясно излагать свои мысли, грамотно отбирать информацию:

«Колобок».

Мы предложили поиграть детям в мяч, но представить, что мячик - это «Колобок». Дети стали в кружок и катали мяч – «Колобок», друг другу.

Тому, кому попадал «Колобок», должен был сказать ему несколько слов или задать вопрос. Например, были такие вопросы:

- Как тебя зовут?
- Колобок, я знаю из какой ты сказки.
- Колобок, давай с тобой дружить.
- Приходи ко мне в гости, Колобок.

После сказанной фразы, ребёнок передал «Колобка» соседу или кому захочет. Игра ценна тем, что в ней развивается воображение, выразительность речи, обогащается активный словарь детей, а также коммуникативные навыки общения со сверстниками.

«Джинн».

Поскольку детям очень нравятся герои мультсериалов Уолта Диснея, то мы решили предложить детям игру с одним из героев этих мультфильмов. Дети становились в круг с поднятыми вверх и направленными к центру руками и изображали бутылку, в которой живёт Джинн. Ребёнок, выбранный в роль Джинна, находился в центре круга. После волшебных слов «Крибле! Крабле! Бумс!», которые произносили дети хором, они расступались и выпускали Джинна из бутылки. Он выбегал и просил, чтобы дети загадывали три желания, которые он должен выполнить. Желания должны были заключать в себе выражение конкретных эмоциональных состояний с использованием выразительных движений и фраз, подтверждающих данное эмоциональное состояние.

Эта игра вызвала особый интерес у детей, так как был использован нами элемент необычности проведения – элемент костюма Джинна (головной убор – чалма). Это позволило создать непринуждённую обстановку во время проведения игры. Дети не стеснялись во время исполнения желаний и

показали умения и навыки во время показа разнообразных эмоциональных состояний.

«Расскажи сказку»

Ребята сидят в кругу. Ведущий произносит первую фразу – одно предложение, которое является началом сказки. Следующий участник – следующее предложение, логично продолжая начатое повествование. В результате должна получиться единая сказочная история.

Упражнение «Фраза по кругу»

Ведущий предлагает выбрать какую-нибудь простую фразу, например: «В саду падали яблоки». Участники, начиная с первого игрока, произносят эту фразу по очереди. Каждый участник игры должен произнести фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивленной, безразличной и т. д.). Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько (3—4) победителей. Затем игра продолжается среди выбывших, но уже с другой фразой.

Первый слог

Играющие образуют круг и перекидывают друг другу мяч или платок, завязанный узелком. Бросающий говорит первый слог какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать второй слог. Можно подбирать слова и с большим количеством слогов.

Важно соблюдать правило: если кто-либо из играющих повторяет слово, уже названное ранее, платит фант. До начала игры договариваются о том, как будут составлять слова (из двух или трёх слогов).

Скажи наоборот.

Ведущий стоит в центре круга, поочередно каждому играющему бросает мяч, называя слово. Тот, кто ловит, должен придумать слово,

противоположное по значению, например: высокий – низкий, холодный – горячий, тёмный – светлый и т.д.

Игры можно варьировать: придумывать слова, одинаковые по значению, но разные по звучанию (печаль – грусть, радость – веселье, шум – гам и т.д.); придумать определение к слову. Игру можно провести как соревнование: кто больше придумает определений.

«Как тебя зовут»

Участники игры рассаживаются на стульях. Ведущий подходит к каждому и даёт ему какое-нибудь смешное название: одному – башмак, другому – шляпа, третьему – пузырёк, четвёртому – пуговица, пятому – метла. Словом, что придумает. После этого ведущий будет задавать вопросы. На все его вопросы ребёнок должен повторять только «своё слово» (шляпа, метла...). Отвечать надо быстро, не задумываясь. И ещё: ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, сколько хотят, а тот, с кем говорит ведущий, должен отвечать серьёзно. Даже улыбаться нельзя.

Ведущий подходит к тому, кого он назвал Метлой и предупреждает:

- Кто ошибётся –

Тот попадётся!

Кто засмеётся –

Тому плохо придётся!

После этого он спрашивает:

- Кто ты?

- Метла.

Ведущий показывает на волосы играющего:

- А это у тебя что?

- Метла.

Ведущий показывает на руки:

- А это у тебя что?

- Метла.

- А что ты ел утром?

- Метлу.

- А на чём ты едешь по городу?

- На метле...

- А кто твой товарищ?

- Метла.

Ведущий смотрит вверх.

- А кто по небу летит?

- Метла.

Ведущий показывает на других играющих.

- А кто сидит здесь?

- Метлы.

- А чем ты ешь щи?

- Метлой.

- А чем ты чистишь зубы?

- Метлой!

И до тех пор ведущий спрашивает, пока может придумывать вопросы. Если тот, кого спрашивает ведущий, не выдержит, ошибётся или засмеётся, он должен дать фант и выйти из игры, а ведущий переходит к другому, например, к Шляпе. Потом задаются вопросы остальным участникам. Некоторые свои вопросы ведущий может повторять, но лучше каждый раз придумывать новые. После того, как ведущий поговорит со всеми, начинает

разыгрывать фанты. Каждому фанту даётся задание. Лучше, если оно будет шуточным.

«На что похоже?»

Ведущий загадывает какой-нибудь предмет. Играющие по очереди говорят, на что этот предмет похож. Они не знают, что задумано, и говорят наугад: на велосипед, на попугая, на чернила... Ведущий объявляет задуманное, например, зеркало. Все остальные должны «защищать» свое сравнение. Иногда это удается легко: в звонке велосипеда отражаешься как в зеркале...

«Сказочные зайцы».

Эта игра проводится на базе предыдущего опыта. Для проведения данной игры, дети должны быть знакомы с такими сказками, как «Лиса и заяц», «Заяц – хвоста», «Сказка про храброго зайца», «Колобок», «Теремок», «Заяц и ёж» и т. д. Мы предлагали детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желающие рассказывали, какие это зайцы, или изображали, как они себя ведут, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц. Трудности в проведении данной игры составляли рассказы детей о зайцах. Рассказы были краткие, немногословные, уже на данном этапе детям было легче показать пантомимикой образ зайца, чем рассказать о нем словесно. Необходимо заметить, что параллельно с эмоциональной сферой необходимо развивать и речь детей, так как эмоции неразрывно связаны друг с другом и оказывают на эмоциональную сферу большое влияние.

Игры по формированию умения слушать, понимать и чувствовать партнера:

«Не слышу»

Всё участники разбиваются на пары. Задается следующая ситуация. Партнеров разделяет толстое стекло (в поезде, в автобусе...), они не слышат друг

друга, но у одного из них срочно возникла необходимость что-то сказать другому. Нужно, не договариваясь с партнером о содержании разговора, попробовать передать через стекло все что нужно и получить ответ. Для начала лучше педагогу проиграть с каждым ребенком подобное задание.

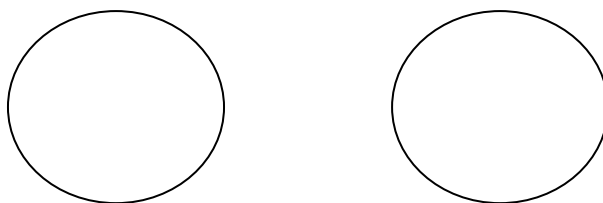
«Вокальная мимика»

Участники получают задание: произнести фразу, предложенную ведущим, с определенной интонацией. Например: недоверчиво («брось»), пренебрежительно («какая чепуха!»), с удивлением («да не может быть!»), с восторгом («вот это да!»), с угрозой («ну хорошо же!») и т. д.

С какой интонацией следует произнести свою фразу знают только сам игрок и ведущий. Все остальные стараются угадать настроение человека или его отношение к происходящему событию.

Ведущий должен на примере конкретных ситуаций, возникающих при выполнении упражнения, подвести участников к пониманию диагностических возможностей интонационных характеристик в плане отражения эмоциональных состояний и межличностных отношений.

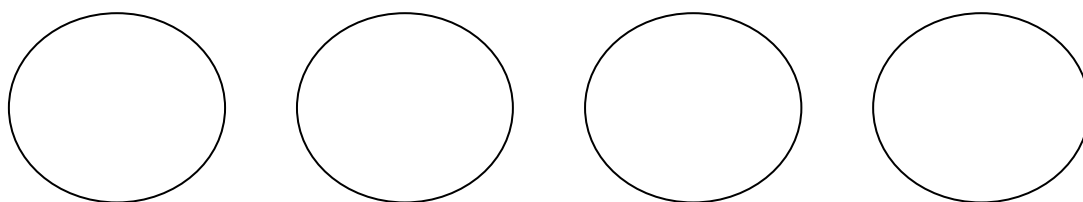
«Прочитай письмо».



В этой игре мы поставили перед детьми необычайную задачу. Почтальон (на начальном этапе взрослый, а затем любой подготовленный ребёнок) приносит письма, но не обычные, а зашифрованные: в каждом письме мимически изображено по 2–3 эмоциональных состояния, и их надо расшифровать. Каждому ребёнку мы вручили по письму, и дети друг за другом рассказывали, что они «прочитали» в своём письме. Сначала у детей не получалось объединять различные изображения единым сюжетом, но затем стали появляться очень интересные рассказы. Например, вот какие письма и варианты их расшифровки были предложены детьми данной группы:

Шёл мелкий дождь. Коля сидел у окна и грустил. Но вот выглянуло солнышко, дождь перестал, и Коля радостно побежал на улицу играть.

Или



Однажды у Маши было плохое настроение и ей было грустно. Она шла по парку. Вдруг увидела собаку и удивилась. Собака была очень большая. Собака побежала прямо к девочке. Маша сильно испугалась, а собака подбежала к ней и завиляла хвостом, и лизнула ей руку. Маше стало весело, и стала с ней играть.

Детям очень понравилась данная игра. Дети не только расшифровали предложенные письма, но и стали рисовать подобные, использовали их в

своей игровой деятельности без помощи взрослых, после неоднократного проигрывания на занятиях, а также обменивались ими со своими товарищами.

«Снежинки».

Мы проводили данную игру в двух вариантах. Необходимо отметить, что оба варианта вызвали у детей большой интерес.

1-й вариант. Мы раздали детям снежинки, вырезанные из бумаги, в центре которых схематично изображены эмоции. Каждому ребёнку предлагалось рассмотреть свою снежинку и рассказать, что он чувствует. Ответы мы получили самые разнообразные, например, такие:

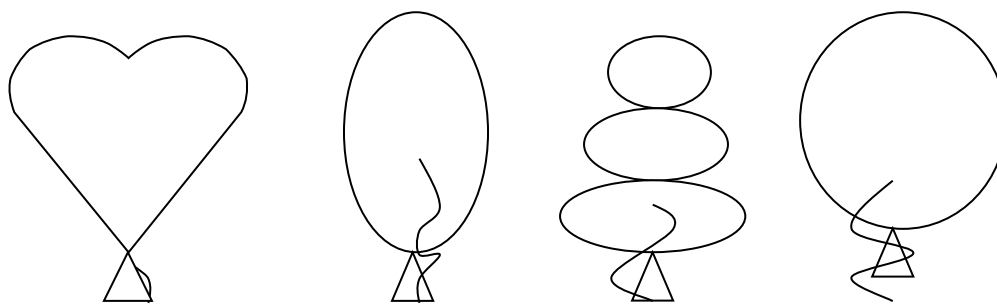
- Моя снежинка вылетела из облачка, посмотрела вниз и удивилась, какие маленькие человечки живут внизу.
- Эта снежинка увидела своих подружек и обрадовалась, потому что сейчас они будут кружиться.

2-й вариант. Детям мы раздали снежинки, вырезанные из бумаги, и предлагали изобразить схематически любую эмоцию своей снежинки; затем рассказать, что снежинка чувствует.

У детей возникали трудности, но уже совсем незначительные, по сравнению с началом работы. Дети не путались в рисовании эмоций и без особого труда называли не только свои, нарисованные эмоции, но и эмоции своих товарищей.

«Волшебные шары».

Мы предлагали детям варианты шаров самой разнообразной формы, на которых дети должны изобразить эмоцию, которая на его взгляд, больше



подходит к форме данного шара. Свои варианты нужно озвучить. Интересная ситуация складывалась тогда, когда, ребят просили выбрать шар, похожий на каждого из них и озвучить его.

Данная игра детям понравилась, так как она была связана с изобразительной деятельностью детей и вызвала у них живой интерес, в которой дети могли проявить свою индивидуальность. Ребята проявили большое воображение при изображении эмоциональных состояний. Шары получились непохожие друг на друга, и каждый ребёнок смог проявить себя в игровой форме, демонстрируя при этом свою непохожесть на других.

«Магазин игрушек»

Дети делятся на «покупателей» и «игрушки». Дети-«покупатели» отходят в противоположный конец комнаты, дети-«игрушки» усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полках в магазине. Продавец подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются и о том, как её изобразить. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.

Игра направлена на развитие игровой инициативы, поддержку индивидуальных замыслов ребёнка в игре, развивает слушать и слышать партнера, договариваться с ним.

Игры по формированию умения устанавливать и сохранять доброжелательный контакт:

«Я и животное»

По просьбе педагога, дети представляют, что рядом с ними названное взрослым животное. Дети должны были эмоционально реагировать на это животное (кошку, собаку, змею, ежа, крысу, хомячка). При проведении этой развивающей игры в течении нескольких месяцев было замечено, что в пантомимике детей наметились сдвиги, хотя и едва заметные. Раньше с

детьми занятия данного направления не проводились, поэтому у детей и возникали некоторые трудности. Речь детей требует обогащения активного словаря, так как они не могли описать то, что делали. Поэтому, параллельно мы проводили речевые игры, как «Доскажи словечко», «Слово» и др., которые оказали благотворное влияние на словарный запас детей.

«Садовник»

На начальном этапе взрослый, а на последующих кто-либо из детей, исполняя роль садовника, который сажал, поливал, рыхлил цветы. Детям предлагалось изобразить цветы, которые растут от хорошего ухода садовника и тянутся к солнышку.

Дети изображали цветы по собственному выбору. Эта игра была более успешной, чем предыдущие, так как не требует большой двигательной активности. Но некоторые дети вносили интересные нюансы в изображение роста цветов, например, потряхивали «листочками», расправляли «лепестки», раскрывали «бутончики» и так далее, что говорит о том, что в ходе игр у детей наступает раскрепощение перед сверстниками и они способны проявить свою индивидуальность.

«Доктор Айболит».

Мы предлагали кому-нибудь из детей роль доктора Айболита. Остальные изображали больных обезьян.

Было интересно наблюдать за детьми, находящимися в роли доктора Айболита. Не у всех детей получалось выражать сочувствие больным обезьянам, но некоторым детям удавалось довольно искренне выражать сострадание к больным и с заботой раздавать лекарство обезьянкам. Обезьянки, в свою очередь, правдоподобно изображали, как у них болят животики, а после лечения с большим энтузиазмом показывали радость. В данной развивающей игре мы преследовали цель не только развивать

выразительность движений и расширение словаря, но и элементам эмпатии в общении, а также снятия напряжения в отношениях между детьми.

«Березки».

Мы предлагали детям изобразить деревья в разное время года. Сложность этой игры заключается в том, что детям необходимо было изобразить деревья в разное время года и подчеркнуть в пантомимике особенности, изменения, происходящие с деревьями в определенный период. На начальном этапе детям предлагался комментарий взрослого:

- «Лето. Березки разговаривают друг с другом, шелестят листочками, помахивая веточками.
- Осень. Облетаю листья на березках. Все чаще дует сильный, пронизывающий ветер, который качает деревья из стороны в сторону.
- Зима. Веточки на березках дрожат от холода. Снег пригибает их к земле.
- Весна. Снег тает. Веточки поднимаются вверх. Набухшие почки лопаются, из них появляются листочки».

У детей данная игра вызвала некоторые затруднения, так как они изображали природу, которая недоступна для простого кратковременного созерцания. Дети должны были вообразить данную ситуацию. Поэтому в данной игре был необходим показ образца взрослых. Сначала дети выполняли задания, подражая педагогу, но затем перешли к показу действий очень интересных и неординарных. И только потом начали озвучивать свои образы. Данная игра показала нам, что проводимая система игр по развитию коммуникативных умений, включающих элементы невербального общения, дает положительные результаты.

«Нарисуй узор»

Для этой игры вам потребуется несколько пар вырезанных из бумаги варежек с различными узорами на них. Количество «половинок» должно быть равно количеству детей в группе.

- Каждому ребёнку даётся вырезанная из бумаги варежка. Каждая из них имеет свою форму и узор. Одинаковых «половинок» - две; они образуют пару. Дети ходят по комнате и ищут свою пару. После этого каждая пара должна, не разговаривая, закончить узор, изображённый на варежках, причём каждой паре дается, только один набор карандашей и фломастеров.
- Каждой паре детей даются чистые варежки. Они должны договориться, как их украсят. Условие присутствия одного набора карандашей сохраняется. После этой игры можно устроить конкурс варежек, в котором будут оцениваться качество и одинаковость узоров на двух половинках.

Эта игра помогает увидеть, какие отношения сложились между детьми, какие есть конфликты, а так же она тренирует умение осуществлять совместные действия.

«Пошли письмо»

Играющие дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – почтальон – в центре круга. Он говорит: «Я посылаю письмо от Серёжи к Лене». Серёжа начинает передавать «письмо». Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдёт до Лены. Цель почтальона «перехватить» письмо: т.е. увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребёнок водит до тех пор, пока «письмо» не будет «перехвачено». Желательно, чтобы каждый ребёнок побывал в роли почтальона.

Следует отметить, что в работе с родителями проводились консультации по грамотному подбору игрового материала и организации психологического пространства игрового взаимодействия, развивающего характера (материалы размещены в приложении).

Игровые практики познания мира и самопознания

«Что сначала, что потом?»

Предлагаем взять детям из коробки по одной иллюстрации (лошадь, повозка, старинный велосипед, первый автомобиль, мотоцикл, современный грузовой автомобиль и электропоезд), внимательно рассмотреть, сказать, что изображено на них?



Задание: Положите картинки по порядку: что сначала, что потом. Объясните, почему вы так думаете?

Как в древности передвигались люди по суше, когда они еще не изобрели, не придумали колесо? (Пешком, верхом на животных).

Что значит тащить грузы волоком?

Каким был транспорт в старину, когда колесо придумали, но не изобрели мотор (использовали силу животных – гужевой транспорт: ездили на каретах, телегах, санях)

Как можно быстро перемещаться зимой, не используя колесный транспорт?

«Найди сходства и отличия»

Предлагаем детям сравнить две картинки (лошадь, запряженная в телегу, и автомобиль). Чем они похожи, а чем они отличаются?

Животные передвигают грузы с помощью своей силы и питаются травой или сеном, другими живыми организмами. Машины «питаются» (по аналогии с живыми существами) бензином, углем, электричеством, и передвигаются с помощью двигателя.

«Мир родной природы»

Основные цели: формирование у детей представлений друг о друге как части мира родной природы; получение опыта публичной демонстрации собственных экологических чувств; развитие экологического мышления; создание единого эмоционального группового настроения. Ориентировочное время: 30 минут. Процедура. Каждому участнику предлагается закончить высказывание «Мир родной природы для меня...». Примечание. Закончить упражнение высказываниями в кругу – насколько легко или трудно было каждому участнику справиться с этим заданием, чем они поделились друг с другом, что нового для себя открыли. В качестве примера приведем мысли-подсказки о природе: мир родной природы для меня — это:

- 1) радость, потому что.....;
- 2) это картины.....;
- 3) это возможность.....;
- 4) это способ
- 5) это возможность.....

«Необычный человечек»

Основные цели: расширение опыта восприятия мира природы, развитие воображения. Ориентировочное время: 30 минут. Материалы и подготовка: кусочки коры различных деревьев, бумага, карандаши, краски. Процедура. Каждому участнику предлагается исследовать несколько кусочков коры деревьев, взятых с пеньков на участке дошкольного учреждения и

ближайшего окружения. Их можно рассматривать, ощупывать, нюхать, откусывать, ощутить вес на ладони и т.д. После этого в кругу каждый рассказывает группе о своих ощущениях, старается дать максимум информации о кусочке коры. На следующем этапе упражнения участникам предлагается представить, что каждый кусочек коры превратился в человечка. Этих человечков, соответствующих «своему» кусочку коры, нужно нарисовать. Важно в рисунке человечка отразить свои ощущения, полученные при исследовании коры. В конце упражнения участники могут предложить друг другу определить, из какой коры какой человечек «родился».

«Музыкальные картинки природы»

Основные цели: развитие сопереживания по отношению к природным существам, расширение опыта восприятия живых существ, стимулирование воображения. Ориентировочное время: 20 минут. Материалы и подготовка: магнитофон, кассета с записью нескольких музыкальных отрывков. Процедура. Группе для прослушивания предлагается запись музыкального отрывка. Каждому участнику нужно выбрать животное или растение, к которому, по их мнению, подходит такая музыка. Затем предлагается следующий отрывок. Упражнение заканчивается обсуждением, в ходе которого участники стараются описать свои представления о том, в какой ситуации находится выбранное ими существо, какое у него настроение, что могло произойти с ним до этого и т.д. Примечание. Не следует оценивать, насколько каждый выбор «соответствует» музыке. Оценка «успешности» или «неуспешности» того или иного результата, полученного кем-либо из участников в процессе упражнения, противоречит принципам организации игры.

Игры по формированию основ экономической грамотности детей старшего дошкольного возраста

Игра «ХОЧУ И НАДО»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на картонке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Игра «ГДЕ ПРИГОДИТСЯ»

Цель: уточнить использование данного продукта.

Правила: соединить линиями кушанья и растения, из которых они готовятся.

Материал: слева на карте изображены растения, справа — готовые блюда.

Слева: яблоко, земляника, огурец, рис, морковь

Справа: гречневая крупа, плов, салат, каша, варенье, повидло, сок.

Игра «КТО ЧТО ПРОИЗВОДИТ»

Цель: подчеркнуть, что для выполнения различных работ необходимы определенные знания и умения.

Правила: соединить стрелочкой, кто что производит.

Материал: изображения готовой продукции, людей разных профессий (Повар у плиты. Токарь у станка. Садовод в саду. Художник за мольбертом.

Портной за швейной машиной); карандаш.

Игра «КОМУ ЧТО НУЖНО»

Цель: закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

Правила: разложить карточки в соответствии с профессией человека.

Материал: карточки с изображениями людей разных профессий (Повар,

Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

Игра «КУПИ ДРУГУ ПОДАРОК»

Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

Правила: выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.

Рекомендованные игры по ознакомлению с профессиями:

Блок	Задачи	Игры
Потребности человека	Сведения о потребностях человека, ресурсах и способах их удовлетворения	«Солнышко», «Улыбка», «Волшебная шкатулка»
Мой город	Сведения о производстве полезных товаров, профессиях людей	«Кондитерская фабрика», «Ателье», «Фермер», «Завод
Мир товаров	Знакомство с разными формами сбыта продукции	«Рынок», «Аукцион», «Рекламное агентство», «Дом книги», «Детская лотерея»
Моя страна	Знакомство с ресурсами своего края, региона, страны	«Путешествие товаров», «Геологи», «Нефтяники», «Газовики», «Почта»
Мир денег	Знакомство с денежными знаками, установление зависимости между качеством товара и прибылью при его продаже	«Банк», «Банкомат», «Монетный двор», «Универсам», «Пункт обмена валюты»

Методические рекомендации по организации диагностики уровня социального развития детей дошкольного возраста

Цель определение уровня социального развития детей старшего дошкольного возраста.

Критериями уровня социального развития детей старшего дошкольного возраста выступали выделенные показатели социального развития детей, формируемые и проявляемые в поле деятельности игровой практики (А.А. Люблинская):

- сформированность представлений о социальных нормах в общении и деятельности со сверстниками и другими людьми;
- сформированность определенных эмоционально-ценностных и оценочных отношений к фактам и явлениям социальной действительности, к самому себе в ней;
- сформированность способности удовлетворять собственные желания и потребности в коллективе сверстников, выстраивая с ними социально одобряемые формы взаимодействия и сохраняя положительный социальный статус в референтной группе сверстников.

Методика 1 Изучение коммуникативных умений (Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А.)

Подготовка исследования. Приготовить силуэтные изображения рукавичек, 2 набора по 6 цветных карандашей.

Проведение исследования. Исследование проводится с детьми 4-7 лет.

Первая серия. Двум детям дают по одному изображению рукавички и просят украсить их, но так, чтобы они составили пару, были одинаковые. Поясняют, что сначала договориться, какой узор рисовать, а потом приступать к рисованию. Дети получают по одинаковому набору карандашей.

Вторая серия. Аналогична первой, но детям дают один набор карандашей, предупреждая, что карандашами нужно делиться.

Во всех сериях дети выполняют задание самостоятельно,

Обработка данных. Анализируют, как протекало взаимодействие детей в каждой серии, по следующим признакам:

1 . Умеют ли дети договариваться, приходиться к общему решению, как они это делают, какие средства используют: уговаривают, убеждают, заставляют и т.д.

2. Как осуществляют взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют.

3. Как относятся к результату деятельности, своему и партнера.

4. Осуществляют ли взаимопомощь по ходу рисования. В чем это выражается.

5. Умеют ли рационально использовать средства деятельности (делиться карандашами во второй серии).

Делают выводы о сформированности коммуникативных умений у детей.

Методика 2. «Каков ребенок во взаимоотношениях с окружающими людьми?» (Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А.)

Эта методика представляет собой опросник, предназначенный для экспертного оценивания коммуникативных качеств личности ребёнка-дошкольника. Межличностные отношения или функционально связанные с ними коммуникативные качества личности ребёнка в данном случае определяются небольшой группой независимых взрослых людей, хорошо знающих данного ребёнка. Это его родители (родственники), воспитатели и другие педагогические работники дошкольных учебно-воспитательных учреждений. Желательно, чтобы такие оценки одновременно давали ребёнку не менее двух-трёх человек при условии, что хотя бы один из них не входит в число родственников ребёнка и относится к нему более или менее эмоционально нейтрально (не безразлично, но и не субъективно).

Исключение из этого правила представляет лишь тот случай, когда ребёнка принимают в дошкольное учреждение и никто, кроме его родственников, ещё не в состоянии его по-настоящему оценить.

С помощью приводимого далее опросника оцениваются следующие коммуникативные качества и виды социальных отношений ребёнка с людьми.

1. Доброта.
2. Внимательность к людям.
3. Правдивость, честность.
4. Вежливость.
5. Общительность.
6. Щедрость.
7. Отзывчивость, готовность прийти на помощь.
8. Справедливость.
9. Жизнерадостность.
10. Ответственность.

Методика 3. Коммуникативно-личностный опросник для родителей, воспитателей и родственников ребенка

1. Добрый ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.
2. Внимательный ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.
3. Правдивый ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.
4. Вежливый ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.
5. Общительный ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.
6. Щедрый ли ваш ребёнок?
а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.

7. Отзывчивый ли ваш ребёнок? Всегда ли он готов прийти на помощь другим?

а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.

8. Справедливый ли ваш ребёнок?

а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.

9. Жизнерадостный ли ваш ребёнок?

а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.

10. Ответственный ли ваш ребёнок?

а) да, б) нет, в) когда как, г) не знаю.

Оценка результатов.

За каждый ответ типа «да» ребёнок получает 1 балл. За каждый ответ типа «нет» ему приписывается 0 баллов. Каждый ответ типа «когда как» или «не знаю» расценивается в 0,5 балла.

В итоге подсчитывается общая сумма баллов, набранных ребёнком по всем десяти коммуникативным качествам личности. В том случае, если ребёнка оценивали при помощи данного опросника несколько человек, берётся их средняя оценка. К примеру, если со стороны двух воспитателей ребёнок получил следующие оценки: 0,5 и 0,5, а со стороны родителя, принимавшего участие в его оценке, —1,0 балла, то его средняя будет приблизительно равна 0,7 балла.

Выводы об уровне развития

10 баллов — очень высокий.

8-9 баллов — высокий.

4-7 баллов — средний.

2-3 балла — низкий.

0-1 балл — очень низкий

Методика 4. Изучение социальных эмоций (Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А.)

Подготовка исследования. Выучить наизусть вопросы и ситуации.

Проведение исследования. Сначала за детьми 6-7 лет наблюдают в разных видах деятельности. Затем проводят индивидуально 2 серии.

Первая серия. Экспериментатор задает ребенку вопросы:

1. Можно ли смеяться, если твой товарищ упал? Почему?
2. Можно ли обижать животных? Почему?
3. Нужно ли делиться игрушками с другими детьми? Почему?
4. Если ты сломал игрушку, а воспитатель подумал на другого ребенка, нужно ли сказать, что это ты виноват? Почему?
5. Можно ли шуметь, когда другие отдыхают? Почему?
6. Можно ли драться, если другой ребенок отобрал у тебя игрушку? Почему?

Вторая серия. Ребенку предлагают закончить несколько ситуаций:

1. Маша и Света убрали игрушки. Маша быстро сложила кубики в коробку. Воспитатель ей сказал: «Маша, ты сделала свою часть работы. Если хочешь, иди играй или помоги Свете закончить, уборку». Маша ответила... Что ответила Маша? Почему?

2. Петя принес в детский сад новую игрушку — самосвал. Всем детям хотелось поиграть с этой игрушкой. Вдруг к Пете подошел Сережа, выхватил машину и стал с ней играть. Тогда Петя... Что сделал Петя? Почему?

3. Катя и Вера играли в пятнашки. Катя убежала, а Вера догоняла. Вдруг Катя упала. Тогда Вера... Что сделала Вера? Почему?

4. Таня и Оля играли в «дочки-матери». К ним подошел маленький мальчик и попросил: «Я тоже хочу играть». - «Мы тебя не возьмем, ты еще маленький», — ответила Оля. А Таня сказала... Что сказала Таня? Почему?

5. Коля играл в «лошадки». Он бегал и кричал: «Но, но, но!» В другой комнате мама укладывала спать его маленькую сестренку Свету. Девочка никак не могла заснуть и плакала. Тогда мама подошла к Коле и сказала: «Не шуми, пожалуйста. Света никак не может заснуть». Коля ей ответил. . . Что ответил Коля? Почему?

6. Таня и Миша рисовали. К ним подошел воспитатель и сказал: «Молодец, Таня. Твой рисунок получился очень хорошим». Миша тоже посмотрел на Танин рисунок и сказал... Что сказал Миша? Почему?

7. Саша гулял около дома. Вдруг он увидел маленького котенка, который дрожал от холода и жалобно мяукал. Тогда Саша... Что сделал Саша? Почему?

Обработка данных. Анализ результатов наблюдения проводят по схеме:

1. Как ребенок относится к сверстникам (равнодушно, ровно, отрицательно), отдает ли кому-то предпочтение и почему.

2. Оказывает ли другому помощь и по какой причине (по собственному желанию, по просьбе сверстника, по предложению взрослого); как он это делает (охотно, помощь действенная; неохотно, формально; начинает помогать с энтузиазмом, но это быстро надоедает и т.д.).

3. Проявляет ли чувство долга по отношению к сверстникам, младшим детям, животным, взрослым, в чем оно выражается и в каких ситуациях.

4. Замечает ли эмоциональное состояние другого, в каких ситуациях, как на это реагирует.

5. Проявляет ли заботу по отношению к сверстникам, младшим детям, животным и как (постоянно; время от времени, эпизодически); что побуждает его заботиться о других; в каких действиях выражается эта забота.

6. Как реагирует на успех и неудачи других (равнодушен, реагирует адекватно, реагирует неадекватно - завидует успеху другого, радуется его неудаче).

При обработке результатов серий особое внимание обращают не только на правильность ответа ребенка, но и на его мотивировку. Данные наблюдения и эксперимента сопоставляют. Делают вывод о сформированности социальных эмоций и их влиянии на поведение детей.

Методика 5. Изучение понимания эмоциональных состояний людей, изображенных на картинке.

Подготовка исследования. Подобрать картинки (фотографии) с изображением детей и взрослых, у которых ярко выражено эмоциональное состояние как основных эмоций (радость, страх, гнев, горе), так и их оттенков, сюжетные картинки с изображением положительных и отрицательных поступков детей и взрослых

Проведение исследования. Индивидуально с детьми 6-7 лет проводится 2 серии.

Первая серия. Ребенку последовательно показывают картинки детей и взрослых и спрашивают: «Кто изображен на картинке? Что он делает? Как он себя чувствует? Как ты догадался об этом? Опиши картинку».

Вторая серия. Ребенку последовательно показывают сюжетные картинки и задают вопросы: «Что делают дети (взрослые)? Как они это делают «(дружно, ссорятся, не обращают внимания друг на друга и т.д.)? Как ты догадался? Кому из них хорошо, а кому плохо? Как ты догадался?»

Обработка данных. Подсчитывают число верных ответов & разных возрастных группах отдельно по каждой серии и по каждой картинке. Выявляют, доступно ли детям понимание эмоциональных состояний взрослых и сверстников, на какие признаки они опираются, кого лучше понимают: взрослого или сверстника.

Методика 6. Изучение взаимоотношений между детьми в группе детского сада (Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А.)

Подготовка исследования. Подготовить переводные картинки (красочные, сюжетные), по 3 штуки на каждого ребенка и 6-8 запасных.

Проведение исследования. Исследование проводят с детьми 3-7 лет в виде игры «Секрет», которая организуется 2 раза в год (в октябре — ноябре, апреле — мае) в первую половину дня вместо занятий. Каждого ребенка «по секрету» от остальных просят по собственному выбору подарить предложенные ему 3 картинки трем детям группы. Игру проводят двое взрослых, не работающих в группе (воспитатель другой группы, методист или заведующий). Ее можно провести в раздевальной комнате, здесь ставят

подальше друг от друга 2 детских столика с двумя стульчиками у каждого (один стул для ребенка, другой - для взрослого) Перед началом эксперимента ребенку говорят: «Сегодня дети вашей группы будут играть в интересную игру, которая называется «Секрет». По секрету, чтобы никто не знал, все будут дарить друг другу красивые картинки». Для облегчения выполнения задания можно сказать ребенку: «Ты будешь дарить ребятам, а они, наверное, подарят тебе». Далее ребенку дают 3 картинки и говорят - «Ты можешь подарить их тем детям, которым захочешь, только каждому по одной. Ребенку предлагают подарить картинки тем детям, с которыми они хотели бы дружить, с которыми любят играть (и почему), кому может подарить игрушку. После того как ребенок сделает свой выбор, его спрашивают: «Почему ты в первую очередь решил подарить картинку... (называется имя сверстника, которое ребенок произнес первым)?» Затем говорят: «Если бы у тебя было много-много картинок и только трем детям из группы не хватило, кому бы тогда ты не стал давать картинку и почему?» Все ответы записывают, а на оборотной стороне картинки — имя сверстника, которому она подарена.

Обработка данных. Подсчитывают число общих и взаимных выборов, количество детей, попавших в группы «предпочитаемых», «принятых», «изолированных», и уровень благополучия взаимоотношения (УВЫ) в группе. Данные заносят в таблицу. Выбор обозначают +, взаимный выбор - ○.

Такая же таблица составляется для девочек (пример оформления таблицы).

Таблица 2.

Данные общих и взаимных выборов детей в группе

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Андреев Н.	Бобров А.	Сергеев К.	Смирнов Б.	Теплов И.
1	Андреев Н.		○		○	+
2	Бобров А.	○		○		○
3	Сергеев К.	+	○		+	
4	Смирнов Б.	○	+			+
5	Теплов И.		○	+		

Сумма выборов	3	4	2	2	3
Сумма взаимных выборов	2	3	1	1	1

Проводят сравнительный анализ количества выборов у мальчиков и девочек. На основании данных определяют статусное положение каждого ребенка и распределяют всех детей по условным статусным категориям:

- I «предпочитаемые» — 6-7 выборов;
- II «принятые» — 3-5 выборов;
- III «непринятые» — 1-2 выбора;
- IV «изолированные» — не получившие ни одного выбора

Далее определяют уровень благополучия взаимоотношений в группе, соотносят число членов группы, находящихся в благоприятных статусных категориях (I-II), с числом членов группы, оказавшихся в неблагоприятных статусных категориях (III-IV). УБВ высокий при I + II и III + IV; средний при I + II = III + IV (или незначительном расхождении); низкий при значительном количественном преобладании числа членов группы, оказавшихся в неблагоприятных статусных категориях. Важным показателем УБВ является также «индекс изолированности», т.е. процент членов группы, оказавшихся в IV статусной категории (он не должен превышать 15-20%). Эмоциональное благополучие или самочувствие детей в системе личных взаимоотношений зависит и от числа взаимных выборов. Поэтому определяют коэффициент взаимности (КВ): $КВ = (P1/P) \times 100\%$, где P - общее число выборов, сделанных в эксперименте ; P1 - число взаимных выборов.

На основе определения статуса каждого члена группы делают вывод о наличии микрогруппы в коллективе (КВ ниже 20% может рассматриваться как отрицательный показатель). Анализируют критерии положительных и отрицательных выборов.

При этом стоит отметить, что «непринятые» занимают это положение временно и в конкретных ситуациях, зачастую переходят в первые группы при грамотной работе педагогов.

Методические материалы для работы с педагогами

Мастер – класс для педагогов

«Использование игры для социально-коммуникативного развития дошкольников в условиях введения ФГОС ДО»

Цель: представление опыта работы по использованию игровых технологий, направленных на развитие социальных навыков у дошкольников.

Задачи:

1. Актуализировать знания педагогов о важности дошкольного периода детства для развития социальных навыков.
2. Содействовать формированию у педагогов представлений об использовании игровых технологий, направленных на социально – личностное развитие дошкольников.

Ход проведения мастер-класса:

Нашу встречу я хочу начать с притчи.

«Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?» Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:

— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?

Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.

Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:

— Всё в твоих руках».

Пожалуй, сегодня, в связи с введением ФГОС в дошкольное образование, каждому из нас необходимо четко понимать, что наших руках находится самое ценное в жизни человека – это ребенок, и от того как мы сможем сохранить его уникальность, зависит его будущее.

Предлагаю вам поиграть.

1. Игра «Стиральная машина».

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми; воспитание желания говорить друг другу комплименты.

Ход игры: Для чего нам нужна стиральная машина? Правильно, для стирки белья. В машину мы загружаем грязное бельё, а достаём чистое. Я хочу вам предложить сыграть в игру «Стиральная машина». Но наша машина, не простая, а волшебная! В нашей чудо машине будет «стираться» не бельё, а люди. Выберем сейчас самого грустного игрока. После «стирки» он должен стать сияющим, счастливым, улыбающимся, с приподнятым настроением. Как можно поднять своим друзьям и близким настроение? Правильно! Добрыми, нежными словами и комплиментами. Какие вы знаете комплименты? Играющие встают в два параллельных ряда лицом друг к другу. Выбранный игрок проходит с одного конца между этими рядами («через мойку»). Каждый игрок произносит добрые, нежные слова или комплименты. В результате из «мойки» выходит сияющий, улыбающийся игрок. Если дети затрудняются сказать комплимент, можно пожать руку или обнять ребенка.

Дальнейшее обсуждение:

- Легко ли говорить приятные вещи другим людям? Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры? Почему каждый достоин любви? Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

2. Упражнение «Десять секунд».

Цель: помочь им лучше узнать друг друга, сократив дистанцию в общении; способствовать созданию позитивного эмоционального единства группы.

Ведущий: — Сейчас вы начнете быстрое спонтанное движение по комнате. Будьте внимательны, потому что время от времени вам придется реагировать на разнообразные задания ведущего и выполнять их в кратчайший срок — в течение 10 секунд.

- Каждое задание важно выполнять с максимальной точностью. Скажем, я попрошу распределиться на группы по цвету волос. Значит, пока я

досчитаю до десяти, вам необходимо будет найти людей с точно таким же, как у Вас, цветом волос. Не бойтесь остаться в гордом одиночестве. Вы просто другой! И потому мы разные! Надеюсь, что задание понятно? Мы начинаем.

Распределиться на группы:

по наличию часов на руках;

по длине волос;

по первой букве в имени;

по первой букве названия группы;

по цвету брюк и юбок;

по настроению, которое Вы сейчас испытываете.

3. Разговор через стекло

Цель игры: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Дети делятся на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Примечание. Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

4.«Хор животных». Участникам предлагается исполнение песенки «В лесу родилась елочка» не словами, а звуками животных, изображенных на картинках. Начинают уточки: « Кря-кря-кря-кря-кря-кря-кря!»

Продолжают коровки: «Му-му-му-му-му-му-му-му-му!». Затем можно подключится ведущему и гостям (родители, педагоги) поющими, как котята:

«Мяу-мяу-мяу-мяу-мяу!». Ведущий по очереди показывает на каждую из групп, она продолжает пение, потом говорит: «Поем все вместе», и общий хор животных заканчивает песню. Эта игра помогает взаимодействию

отдельных объединений детей, сплачивает детский коллектив и приносит много радости и удовольствия от необычного исполнения знакомых песен.

Завершить нашу встречу я хотела бы притчей, которая передается из уст в уста уже более тысячи лет. Она взята из жизни и повторяется даже в наше время, когда мы наблюдаем трудности в семье, разногласия между отцом и матерью, ссоры между детьми и проявления агрессии в отношениях родителей и детей.

Восточная притча «Пророк и длинные ложки».

Один православный человек пришел к Илье-пророку. Его волновал вопрос об аде и рае, ведь он хотел прожить праведную жизнь.

«Где ад и где рай?» — с этими словами он приблизился к пророку, но Илья не ответил. Он взял, спрашивающего за руку и повел через темные переулки в какой-то дворец. Через железный портал вошли они в большой зал.

Там толпилось много людей, бедных и богатых, закутанных в лохмотья и украшенных драгоценными камнями. В центре зала на открытом огне стоял большой горшок с бурлящим супом. По всему помещению распространялся приятный аромат. Вокруг горшка толпились люди с худыми щеками и запавшими глазами, каждый из которых пытался достать себе немного супа. Человек, который пришел с Ильей-пророком, удивился, потому что ложки, которые имелись у каждого из этих людей, были такого же размера, как и они сами. Только на самом конце ложки были из дерева, а в остальной своей части, в которую поместилось бы столько еды, что она могла насытить человека, они были из железа и поэтому раскалялись от горячего супа. С жадностью голодные пытались зачерпнуть себе еды, но никому это не удавалось. С трудом они вытаскивали свои тяжелые ложки из супа, но, так как они были очень длинные, даже самому сильному не удавалось донести ложку до рта. Самые быстрые обжигали себе руки и лицо или выливали суп на плечи своих соседей.

С руганью они кидались друг на друга и дрались теми самыми ложками, с помощью которых могли бы утолить свой голод. Илья-пророк взял своего спутника за руку и сказал: «Это ад».

Они вышли из зала, и адского крика стало не слышно. Пройдя через длинные мрачные коридоры, они оказались еще в одном зале. Здесь тоже было много народу. В середине зала тоже бурлил в котле суп. У каждого из

присутствующих в руке было по такой же громадной ложке, как и у тех, кого Илья и его спутник видели в аду. Но люди здесь были упитанные, и в зале слышен был только легкий, довольный гул голосов и шорох опускаемых в суп ложек. Каждый раз у котла стояло по два человека. Один набирал ложкой суп и кормил другого. Если для кого-то ложка была слишком тяжелой, то помогали двое соседей, так что каждый мог спокойно поесть. Как только один утолял голод, подходил следующий. Илья-пророк сказал спутнику: «Это рай!»

«Ад» — это работа рядом друг с другом, но напротив друг друга; каждый только за себя самого и против других. «Рай», напротив, предполагает готовность вступать в позитивные отношения с другими. Обе группы — люди в раю и люди в аду — имеют одинаковые или похожие проблемы. Но где они живут, в раю или в аду, зависит от того, как они эти проблемы пытаются решить.

- Рай и ад — в нас самих. Мы имеем возможность выбирать. Насколько велик этот шанс выбора, определяется большей частью нашим опытом, тем, как мы научились решать свои проблемы, и нашей готовностью использовать свой опыт.

Спасибо всем за участие!»

Пусть исполняются самые несбыточные мечты и самые нереальные желания! Всего вам большого и светлого...

Мастер – класс «Социализация личности детей дошкольного возраста через нетрадиционные игровые технологии с использованием развивающих игр В.В.Воскобовича».

Цель: Повышение компетентности педагогов в вопросах практического исполнения технологии В. В.Воскобовича.

Задачи:

- познакомить педагогов с развивающим пособием «Двухцветным и четырехцветным квадратом Воскобовича», его особенностями, формами и методами работы;
- развивать творческий познавательный интерес к играм В. В. Воскобовича;
- повышать интерес к авторским играм; желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

Актуальность:

Сегодня в дошкольных учреждениях для всестороннего и творческого развития детей с самого раннего возраста широко используется педагогами инновационные технологии и нетрадиционные методики.

Ход мастер - класса:

Теоретическая часть.

Сегодня мы хотим вас подробней познакомить с таким игровым пособием, как «Волшебный квадрат Воскобовича» и «Геоконт». Это не единственные игры, Валерий Воскобович разработал ряд развивающих игр для каждой возрастной категории. Их можно изготовить самостоятельно без особого труда. Дети, которые занимаются по данной методике, начинают рано читать, быстро выполняют различные математические операции, умеют логически мыслить и выполнять творческие задания, они обладают прекрасной памятью и могут долго концентрировать внимание, самостоятельно приобретать знания.

Игры Вячеслава Воскобовича развивают и формируют все вышеназванные умения и качества ребёнка.

Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. Двухцветный квадрат Воскобовича представляет собой тканевую основу, на которую наклеены треугольники. Они зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать.

«Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. (Педагогам показывают как складывают изображения предметов. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

Занятия с «Квадратом Воскобовича» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности, сенсорные способности, умение конструировать.

Складывая «Квадрат» можно познакомить детей с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами.

Например, можно сложить письмо, летучую мышь и др. фигуры.

В своей работе мы используем игры В.В.Воскобовича. Но не всегда можно купить все эти игры. Некоторые игры теряют свой первоначальный

вид, как например квадрат Воскобовича и мы решили сделать самостоятельно это пособие по оригиналу.

Практическая часть:

Игра с «Волшебным квадратом Воскобовича» по мотивам сказки «Теремок».

Мы предлагаем вам, немножко побыть детьми и послушать сказку «Теремок». Передать педагогам папку со схемами и квадрат во время прочтения сказки они собирают по схемам фигуры.

Сегодня к нам в гости пожаловал его величество волшебный двухцветный квадрат и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку «Теремок» и хочет с вами поиграть. Превратим наш квадрат в дом-теремок. Положим квадрат серой стороной к себе и согнем 2 верхних угла – получился серый дом с красной крышей.

Стоит в поле теремок-теремок Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит, смотрит - теремок стоит! (зверей можно взять из пальчикового театра или сложить из квадрата).

Сколько зверушек стало жить в домике? (1)

(доставая игрушечную лягушку): Вот лягушка скачет по полянке, в теремке тоже хочет жить, мышку конфеткой угостить. Пока лягушка скакала, конфетку потеряла. Давайте угостим Лягушку – квакушку конфетой. Складывают конфету. Положим квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложим уголки, которые находятся под нашими руками в серединку квадрата.

Теперь лягушка довольная поскакала прямо к теремку, чтоб угостить мышку конфетками и с ней вместе жить. Сколько теперь зверушек в домике? (2)

Тут на опушку выскочил зайчик. Ой, что же это? Это озеро. Зайчику озеро преградило дорожку к терему. А как же зайчику попасть к теремку? (надо переплыть) На чем можно переплыть озеро? (На лодке). А у нас она есть? (Нет) А давайте мы ее сделаем из нашего волшебного квадрата! Сложим квадратик, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный квадратик превратился в лодочку. Отправляемся на нем вместе с зайчиком путешествовать по ручейку, поплыли.

Вот зайнышка переплыл ручеек, зашел в теремок и стали они жить вместе. Сколько зверушек стало в домике? (3)

Кто-то к нам идет сюда. Ну, конечно же, лиса. Но пока она бежала по дорожке, потеряла туфельку. Давайте поможем лисичке и сделаем для нее туфельку. (делают туфельку) Сколько зверушек живет в теремке? (4)

А по лесу уж медведь идёт. Вдруг увидел теремок – как заревёт: «Вы пустите меня в теремок!»

Испугались звери. Влезет ли медведь в теремок? (Нет) Почему? (Медведь очень большой) А теремок у нас ... ? (Маленький)

После того как пришёл медведь и развалил теремок, Что же делать? Как зверям жить дальше? Теремка нет. Что надо сделать? (*Надо построить новый Теремок*)

Какой должен быть теремок, чтобы в нём всем зверушкам было не тесно?

Большой, высокий, чтобы всем зверушкам хватило места. (*Делают из всех квадратов один большой теремок*).

Вот какой большой у нас получился Теремок! Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно! Спасибо Вам! А теперь Волшебному квадрату пора возвращаться к себе в страну математики. Давайте поблагодарим его за такое чудесное путешествие в сказку «Теремок». Все благодарят «Волшебный квадрат» и говорят ему - До свидания.

Обращаем ваше внимание на игру «**Геокоонт**». Особенности игры:

широкий возрастной диапазон -

с одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет;

многофункциональность - с помощью этих игр можно решать большое количество образовательных задач; ***вариативность игровых заданий и упражнений*** - к каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.

Она представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем «*гвоздиками*», на которых в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. каждый «*гвоздик*» имеет свои координаты (например, Ж-2 – желтый «*луч*», второй «*гвоздик*»).

Это оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на **игровом** поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разноцветные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные несимметричные узоры.

В комплект игры входит методическая работа «*Умелые лапки*». Это сказочная история о Пауке Юкке и его внучатах – паучатах, **игровые задания**, схемы. Игра развивает моторные, сенсорные и познавательные способности детей. Дети старшего дошкольного возраста знакомятся с понятием «*луч*», «*прямая*», «*кривая*», «*отрезок*», рисуют план игрового поля, запоминают координаты точек, переносят на план придуманные и построенные на «*Геокоонте*» фигуры.

Уважаемые коллеги. Мы думаем, что игровые пособия «Двухцветный квадрат2 и «Геоконт» Воскобовича будут востребованы в вашей практической деятельности. Желаем Вам успехов и творчества!

Вывод: с помощью игр Воскобовича воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Мастер-класс «Игра как средство гендерной социализации детей дошкольного возраста»

*«Как нельзя считать один пол совершеннее другого,
так и нельзя их уравнивать»
Ж. Руссо*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, ориентирует нас, педагогов дошкольных учреждений, на гендерный подход в воспитании детей.

I. Выступление педагога: обоснование актуальности проблемы гендерного воспитания, представление опыта работы.

Проблема воспитания и обучения ребенка в соответствии с его полом является актуальной задачей педагогической работы с детьми дошкольного возраста. Социальные изменения, происходящие в современном обществе, привели к разрушению традиционных стереотипов мужского и женского поведения.

На фоне этих изменений меняются и внутренние психологические позиции детей, их сознание: девочки становятся агрессивными и грубыми, а мальчики перенимают женский тип поведения, пряча за этим страх перед окружающей действительностью.

Мальчика и девочку нельзя воспитывать и обучать одинаково. Они по-разному воспринимают мир, по-разному смотрят и видят, слушают и слышат, по-разному говорят и молчат, чувствуют и переживают.

Значит, проблема воспитания и обучения ребенка в соответствии с его полом является актуальной задачей педагогической работы с детьми дошкольного возраста

В младшем дошкольном возрасте игра - основной вид деятельности, который вызывает качественные изменения в психике ребёнка.

Начиная работу по гендерному воспитанию, я видоизменила и пополнила предметно-пространственную среду группы, так как:

- девочкам достаточно маленького «*уголка*», так как они раскладывают свои «*богатства*» перед собой, играют в ограниченном пространстве.

- мальчикам, наоборот - необходимо более широкое пространство, как правило, неограниченное и незамкнутое, они бегают, бросают предметы в цель; разбирают, собирают игрушки.

Также необходимо организовывать игры, в процессе которых дети могут действовать сообща, но в соответствии с гендерными особенностями.

При обучении детей младшего возраста на основе игры возникает трудность, связанная с тем, что дети данного возраста не могут действовать в воображаемом плане, и им необходим реальный объект для осуществления игровых действий. Поэтому я предложила детям персонажа: зайчиху – маму и ее деток. Провела беседу с родителями на тему: «*Полоролевое различие младших дошкольников*». Родители меня поддержали и приобрели симпатичных зайчиков. Дети были в восторге. С помощью персонажей зайчика – мальчика, зайчика-девочки я могла «*удержать*» внимание детей при выполнении учебной задачи. Будь-то режимные моменты или организационная деятельность. Придумывала игровую мотивацию, например: «*У мамы - зайчихи день рождение, нам нужно сделать подарок*». Это стимулировало детей к выполнению задания. В конце игрового сеанса приходила всегда мама - зайчиха. Оценивала результат и давала детям направление дальнейшей игровой деятельности с учетом гендерных особенностей (например: *покатать на машине, покормить*).

Период дошкольного детства – это тот период, в процессе которого педагоги и родители должны понять ребенка и помочь ему раскрыть те уникальные возможности, которые даны ему своим полом, если мы хотим воспитать мужчин и женщин, а не бесполок существ, растерявших преимущества своего пола.

II. Совместная деятельность педагога – мастера с детьми младшего возраста по гендерному воспитанию

Вид деятельности: игра

Тема: «*Сказочная страна мальчиков и девочек*».

Задачи развития:

1. Познавательное развитие: помогать познавать самих себя, систематизировать знания о поло-ролевой идентификации. Учить оценивать стили поведения, высказывать своё к ним отношение.

2. Социально-коммуникативное развитие: формировать стремление утвердиться в половой принадлежности, учить детей творчески использовать возможности способов игры.

3. Физическое развитие: продолжать учить детей идентифицировать свою половую принадлежность, связанную с физическими возможностями девочки / мальчика, мужчины/ женщины.

4. Речевое развитие: продолжать рассказывать о себе, как о представителе определённого пола, передавать словами жизненные впечатления. Развивать связную речь.

5. Художественно-эстетическое развитие: закрепление способов нетрадиционного рисования ладошками

Предварительная работа: разучивание стихотворений о девочках/мальчиках, вежливых словах; отгадывание загадок-обманок; проведение символических игр; разучивание пальчиковой гимнастики «Дружба», психогимнастики; рисование способами нетрадиционной техники.

Материал и оборудование: Аудиозапись песни: «Улыбка»; пение птиц; строительный набор; мяч; игрушки для мальчиков и девочек; два панно с изображением Жар-птицы без хвостиков; краска голубого и розового цвета; карточки - символы.

Ход игровой деятельности.

Дети слушают аудиозапись песни: «Улыбка».

-Какая замечательная песенка! Вам нравится? На улице ясно, светит яркое солнышко! Я вижу ваши добрые улыбки! Какие красивые, весёлые в нашей группе дети.

Я знаю, вы очень любите играть. Хотите поиграть в игру: «Мальчики и девочки»? Я буду бросать вам мяч, а вы расскажите какие вы? Начинают девочки. Какие наши мальчики? (*сильные, смелые, ловкие, весёлые*). А какие наши девочки? (*аккуратные, нежные, ласковые*). Кто из девочек, прочитает стихотворение о себе?

«Мы - девчонки, это значит - скромные, приятные

И во всех делах очень аккуратные.

Любим в кукол и посуду мы с подружками играть

И подснежники весной на пригорке собирать

А поплачем мы немножко - это не считается.

Потому, что мы - девчонки, нам это разрешается».

Воспитатель: Мальчики, что вы расскажете о себе?

«Пусть плачут сосульки и ржавые вёдра

И мокрые шляпы: кап-кап.

Но мы ведь мужчины, реветь без причины

Нельзя нам по чину никак.

Ведь мы же мальчишки, а значит - мужчины.

Мы слёз не покажем никак!»

Воспитатель: Да, мальчики и девочки очень отличаются друг от друга. Девочки не плачут по любому поводу, стараются быть нежными. Девочки не лезут в драку и сами никогда её не начинают. Мальчик, который хочет быть сильным, никогда не обидит девочку. Такой мальчик умеет защищать девочек, прощать обиды. Расскажите, а чем вы любите заниматься?

Символическая /игра: «Больше всего я люблю. ; Когда я вырасту я. ; Когда стану папой я. ; Мне радостно, когда я. ; Если бы я был девочкой».

Воспитатель: Молодцы. А вы, любите сказки? Предлагаю, взявшись за руки отправиться в сказочную страну Мальчиков и Девочек. Аудиозапись: «*Пение птиц*». «Когда-то очень, очень давно Мальчики и Девочки в этой стране жили дружно и весело. Однажды они поспорили, кто из них главнее. И поссорились так сильно, что стали жить отдельно друг от друга, и построили вот эту высокую кирпичную стену, чтобы никогда не видеть друг друга. Вы хотите, помочь им подружиться и никогда не ссориться? Дети, посмотрите здесь карточки - задания. Нам нужно постараться выполнить все задания правильно: 1 карточка Игра: «*Надо дружно играть вместе*».

-Мальчик и Девочка не могут играть вместе, потому, что мальчику не нравятся игрушки девочек, а девочке - игрушки мальчиков. Найдите игрушки, которые понравятся им обоим.

2 Карточка. Д/и: «*Нужно делиться с друзьями*» «*Найдите такую картинку*».

Давайте вспомним историю про жадного пса.

Физкультминутка: «*Жадный пёс*» (имитация движений).

Жадный пёс дров принёс,

Воды наносил, тесто замесил

Пирогов напёк, в уголочке сел

И сам всё съел

Воспитатель: - Хотели бы вы иметь такого жадного друга? У нас есть такие в группе? Дети подумайте и скажите, а какими вещами нельзя делиться даже с самым лучшим другом (*личными*). Молодцы. А какие личные вещи вы знаете?

Дети называют

Воспитатель: (*идём по тропинке*). Знак «*Вежливый*»

Игра: «*Я - вежливый*».

«*Зазеленеет старый пень, когда услышит.... Добрый день!*»

«*Если больше есть не в силах, скажем доброе. Спасибо!*»

«*Когда ругают за шалости, мы говорим. Прости, пожалуйста!*»

Молодцы. Давайте вспомним стихотворение, которое называется *«Важные слова»*

(рассказывают все дети).

Слова *«До свиданья», «Спасибо», «Простите», «Пожалуйста», «Здравствуйте»* - щедро дарите!

Дарите прохожим, друзьям и знакомым

В троллейбусе, в парке, в школе и дома.

Слова эти очень и очень важны.

Они человеку как воздух нужны.

Без них невозможно на свете прожить.

Слова эти надо с улыбкой дарить.

В. Кудлачев

Воспитатель: - Посмотрите, а стена треснула! Молодцы, вы справились со всеми заданиями. Мальчики и девочки помирились и теперь они опять вместе. Скажите, а вы - дружные ребята? *(дружные)*. Какими бывают дружные дети? *(не ссорятся, делятся игрушками, говорят друг другу добрые слова)*.

Психогимнастика *«Птенчик»*.

(Дети представляют в руках птенчика)

-Давайте его согреем своим дыханием. А теперь прижмите его к своей груди и согрейте его, пусть он послушает, как бьется ваше сердце, сердце друга. Вот уже птенчик отогрелся, расправил свои крылья и полетел. Пусть птенчик дружбы живет у нас в группе.

Дети, мой хороший друг нарисовал эту сказочную жар-птицу и попросил вас дорисовать её, а потом подарить мальчикам и девочкам этой сказочной страны. Вы, согласны? Разогреем ладошки?

Пальчиковая гимнастика: *«Дружба»*.

Дружат в нашей группе

Девочки и мальчики

(пальцы обеих рук ритмично соединяются в замок)

Очень крепко дружат маленькие пальчики

(ритмическое касание пальцев обеих рук)

Раз, два, три, четыре, пять начинай считать опять

(поочерёдное касание пальцев на обеих руках, начиная с мизинца)

Раз, два, три, четыре, пять мы закончили считать

(руки вниз - встряхнуть кистями рук).

Дети рисуют хвост жар-птицы. После выполнения работы рассматривают хвост выполненный ручками мальчиков и девочек, отмечают их отличие.

Воспитатель: Нам пора возвращаться. Мальчики и девочки возьмитесь за ручки и скажите друг другу приятные слова.

Игра: *«Комплимент»*.

Закроем глазки, повернёмся на месте и скажем: *«Повернись, покружись, дома окажись»*.

Беседа: где мы были, что узнали, чему научились?

Мастер–класс для педагогов МАУДО «Детский сад №2» на тему «Влияние использования социо-игровых технологий в образовательном процессе на социальноличностное развитие детей дошкольного возраста»

Цель : повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками. Построение эффективного командного взаимодействия.

Задачи: 1. Сформировать представление у педагогов о возможностях применения социо- игровой технологии при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС; 2. Обучить приемам социоигровой технологии; 3. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социоигровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал. 4. Развивать творческую активность педагогического коллектива. I. Теоретическая часть. Так как в образовательный процесс ДОО происходит внедрение ФГОС и содержание образования со временем усложняется, то закономерно на смену традиционным методам приходят такие методы обучения и воспитания, которые направлены на всестороннее развитие личности ребенка. Для того чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую

активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться. Помочь соответствовать этому может такая современная педагогическая технология как социо-игровая, авторами которой являются: Е. Шулешко, А. Ершова и В. Букатов.

Изучая данное направление, мы определили основную цель своей работы – показать роль и значение социо-игровой технологии в социально-личностном развитии детей, а также организовать деятельность детей в атмосфере взаимопонимания.

Для достижения поставленной цели выделили следующие задачи: 1) Провести теоретический анализ литературы по проблеме изучаемого вопроса, уточнить сущность понятия «социальноличностное развитие» и «социо-игровая технология»; 2) В процессе изучения литературы определить состояние и перспективы развития рассматриваемого вопроса по отношению к ДОУ; 3) Выявить влияние социо-игровых технологий на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста.

Поскольку игра в дошкольном возрасте является ведущей, особое значение имеет создание условий для ее формирования, как деятельности. Немаловажную роль в этом играет применение социоигрового стиля обучения. Социо-игровой стиль обучения ищет способы такого общения детей со взрослыми, при котором утомительная принудительность уступает место увлеченности. Подобное происходит, когда на занятии используется работа малыми группами и когда обучение сочетается с двигательной активностью детей. Соединение этих двух условий создает социо-игровую атмосферу на занятиях. Отсюда термин: Что же такое социо-игровая педагогика? Социо-игровая педагогика это- педагогическое искусство, позволяющее соединить движение, вариативность и работу в малых группах.

Если на занятии одного из них в наличии не будет, то технологическая конструкция занятия может оказаться шаткой и ненадежной. Отсутствия ДВИЖЕНИЙ – раз! Если дети на занятии были малоподвижны, то социо-игрового стиля на таком занятии, скорее всего не было. Отсутствия смены, разнообразия, ВАРИАТИВНОСТИ – два! Если на занятии не было хотя бы двух-трех смен в ролях, и в видах деятельности детей, то смело можно утверждать, что «режиссура занятия» была не вполне социо-игровой. Отсутствия работы в МАЛЫХ ГРУППАХ – три! Если про ход занятия дошкольники не объединялись в малые группки, или эти группки между собой не вступали в общение (а только с воспитателем), то социо - игровая педагогика на таком занятии и «близко не лежала».

Если социо-игровая технология способствует: движению (на занятиях дети подвижны); смене, разнообразию, вариативности в мизансценах, ролях и видах деятельности; неуверенным детям преодолеть нерешительность; самостоятельности, инициативности, коммуникативному общению и сближению педагога с детьми, то из этого следует предположить, что правильно подобранные педагогом игры-задания будут способствовать повышению мотивации детей к занятиям, получению новых знаний, познанию неизвестного.

9 ПРАВИЛ СОЦИО-ИГРОВЫХ ПОДХОДОВ К ПЕДАГОГИКЕ

1. Позиция воспитателя: воспитатель – равноправный партнер
2. Снятие судейской роли с педагога способствует снятию страха ошибки
3. Свобода и самостоятельность детей в выборе ЗУНов
4. Смена мизансцен, т.е. обстановки
5. Ориентация на индивидуальные открытия

6. То, что трудно – интересно.

7. Движение или активность.

8. Жизнь детей в малых группах

9. Принцип полифонии: за 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток.

Существует определённая последовательность введения игр социо-игровой направленности (классификация):

1. Игра для рабочего настроения.

2. Игры разминки.

3. Игры социо-игрового характера.

4. Игры творческого самоутверждения.

5. Игры вольные, требующие передвижения. Данную технологию можно использовать как на занятиях, так и при организации свободной деятельности детей. Это даёт возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением её в коллективную, где каждый ребёнок сможет почувствовать себя частью этого коллектива.

II. Практическая часть. Игры для рабочего настроения.

А теперь я вам предлагаю представить себя детьми и поиграть в игры, которые предлагают авторы данной технологии. Поскольку в технологии предлагается определённая последовательность проведения игр, первая игра для рабочего настроения. Колокольчик озорной , ты ребят в кружок построй Справа друг и слева друг Дружно за руки возьмем и друг другу улыбнемся. Вам приятно , когда вам говорят добрые, приятные слова? У меня в руках «Волшебная» шкатулка. Я вам предлагаю поочередно передавать

шкатулку по кругу при этом говорить друг другу комплименты. Постепенно наша шкатулка наполнится добрыми, ласковыми словами. А чтобы наша работа была слаженной, я вам предлагаю поиграть в игру «Поиграем в оркестре». Данная игра способствует сплочению коллектива, развивает внимание. Выберите по музыкальному инструменту. Сейчас я буду делать хлопки или топтать ногами. Когда хлопну, те, кто одет в брюки играют на своих музыкальных инструментах. А когда топну, играют те, кто одет в юбки или платья. Причем это нужно делать всем одновременно. (игра повторяется несколько раз, пока все играющие не сделают одновременно).

Игры-разминки (объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха) А сейчас, выберете себе друга, того с кем больше всего хотели бы пообщаться. Я вам предлагаю поиграть в игру «Зеркало», где один смотрит в «Зеркало» и выполняет какое –либо движение, а другой повторяет эти движения за ним. Через некоторое время нужно поменяться местами. Данная игра способствует рабочему настрою, развивает наблюдательность и коммуникативные способности. Игры социо-игрового характера (для приобщения к делу). После того, как дети настроятся на совместную деятельность, можно переходить к распределению на команды. *Предлагаю распределиться на команды по сезону рождения (кто родился летом – одна команда, осенью- другая и т.д.)* Далее используются игры на взаимодействие. Я вам предлагаю игру «Сочини стихотворение, используя 4 слова» — направленную на совместную творческую деятельность в микрогруппе, на развитие воображения: Вам необходимо в течении 1-2 минут микрогруппой составить стихотворение по следующей схеме: 1-2 и 3-4 строчки должны рифмоваться между собой. (Как пример можно предложить рифмы к разным частям речи – Существительные: рак – мак, цветок – лепесток, шутка – минутка и т.д. Глаголы: прыгали – скакали, играли – танцевали и т.д. Прилагательные: чудесный – прелестный, яичный –

пшеничный и т.д. Наречия: широко – далеко, глубоко – высоко). Пример: Я пришёл сегодня в сад, Очень Слава был мне рад. Я ему принёс лошадку, Ну а он мне дал лопатку. Игры вольные, требующие передвижения. А сейчас я вам предлагаю игру «Разрезная картинка» — направленную на объединение детей в микрогруппы: Каждый из участников должен взять на столе один фрагмент картинки и найти свою команду (объединиться с теми, кому достались части, которые необходимы для составления целой картинки). Затем нужно сесть на места по командам. Игры творческого самоутверждения. Итак, вы объединились в микрогруппы. Предлагаю каждой микрогруппе нарисовать какой-либо пейзаж, соответствующий картинке, которая у вас получилась. Причем рисовать нужно будет всем членам микрогруппы на одном листе. Игра направлена на привитие коммуникативных навыков: умения договариваться, делать одну работу сообща. Выполнение задания командами. Представление результатов (каждый член микрогруппы рассказывает что изображено на рисунке и высказывает свое мнение о успехах или трудностях, возникших во время совместного творчества). Рефлексия. – сейчас давайте откроем нашу «волшебную» шкатулку и все добрые слова, которые мы говорили друг другу вначале подарим каждому из нас. Поблагодарить за работу. III. Заключительная часть. Работая в данном направлении, мы предполагаем, что в результате применения социо-игровой технологии в работе с дошкольниками сможем достигнуть следующих результатов:

- дети будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;
- у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе; развито речевое взаимодействие;
- дети смогут разумно и доброжелательно возражать взрослым, отстаивать свою позицию;
- у них не будет чувства страха за ошибку.

Литература

1. "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования" Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва <http://www.rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html>.
2. Абраменкова В. Во что играют наши дети?// Воспитание дошкольников.- 2008. - №4. - С. 33-34.
3. Агаева Е. Л. и др. "Чего на свете не бывает?". – М.: Просвещение , 2001.
4. Азаров Ю.П. Игра и труд. – М.: Знание, 2003.
5. Алексютина Н., Бондарев М. Современная игрушка: колобок против киборга // Учительская газета. -2000. -№16/17 (25 апр.). - С. 8-9.
6. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Психологическая наука. – М.: Просвещение, 2009.
7. Богуславская ЗМ., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 2012.
8. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – М., 2000.
9. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. – М.: Просвещение, 2003.
- 10.Валитова И.Е. Психология развития ребенка дошкольного возраста. – Минск, 2007.
- 11.Венгер Л.А. Воспитание о бучение детей шестого года жизни. – М.: Просвещение, 2000.
- 12.Волкова Н. П. Педагогика. –Киев: издат. центр Академия, 2001.
- 13.Воронова В.Я. Дидактические игры старших дошкольников. – М.: Просвещение, 2009.

14. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет. сада/ Сост. А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 2003.
15. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка// Вопросы психологии: - 1996. - № 6.
16. Гаспарова Е.М. Дошкольное воспитание. 2004.
17. Геллер Е.М. Наш друг – игра. – Минск: Народна асвета, 1999.
18. Гельфан Е.М., Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию. – М.: Педагогика, 2011.
19. Занков Л.В. Развитие дошкольников в процессе игры. – М., 2001.
20. Зворыгина Е. В. Первые игры дошкольников. – М.: Просвещение, 2002.
21. Зик К. Ребенок и его мир. – М.: Просвещение, 2010.
22. Источник: <http://doshvozzrast.ru/metodich/konsultac158.htm>
23. Карпюк Г. А. Реализация права ребенка на игру. //Старший воспитатель. - 2007 - №6.
24. Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М. , 2010.
25. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
26. Киричук О. В, Романец В. А. Основы психологии. Киев, Лебедь 2009.
27. Корепанова М.В. Проектирование и организация культурных практик в дошкольном детстве – Детский сад: теория и практика. № 5, 2015. 2.
28. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребенка: пособие для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 2010.
29. Краснобаева Н. Куклотерапия для Наташи // Социальная защита. - Прил. «Социономия». - 2002 - №2. - С. 16-20.
30. Лешли Д.М. – М: Просвещение, 2001.
31. Лосева В.К., Луньков А.И. Психосексуальное развитие ребенка. - М., 2005.
32. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. – М: Международная педагогическая академия, 2004.

- 33.Максакова А. И., Тумакова Г. А. Учите играя. – М.: Просвещение, 2003.
- 34.Менджерицкая Н.В. Воспитателю о детской игре. – М: Просвещение, 2002.
- 35.Менджерицкая Д.В. Воспитание детей в игре. – М.: Просвещение, 2002.
- 36.Минский Е.М. От игры к знаниям: Пособие для учителя. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 2007.
- 37.Михайленко И., Короткова И. Дошкольное воспитание, 2003.
- 38.Мойсенюк Г. О. Педагогика. – Киев, 2001.
- 39.Мухина В. Дети и куклы: таинство взаимодействия // Народное образование. – 2000. - №5. - С. 28-33.
- 40.Мухина В.С. Возрастная психология. – М.: Academia, 1997.
- 41.Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детства, отрочества: Учеб. для пед. ВУЗов. – М.: Издат. центр «Академия», 2000.
- 42.На вопросы отвечает доктор Добсон // Воспитание дошкольников. – 1995 – №2. – С. 21.
- 43.Немов Р.С. Психология. кн.1. – М.: ВЛАДОС ,2003.
- 44.Никитин Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – М.: Просвещение, 1999.
- 45.Никитин Б.П. Развивающие игры. – 2-е изд. – М.: Педагогика, 1995.
- 46.Новоселова С.Л. , Локуциевская Г.Г. Принципы построения системы игрушек. Техн. эстетика – 2007.
- 47.Педагогика и психология игры: Межвузовский сб. науч. трудов. – Новосибирск: Изд. НГПИ, 2015.
- 48.Пенькова Л. А. , Коннова З. П. Развитие игровой активности дошкольников.
- 49.Печора К.Л. и др. Дети в дошкольных учреждениях. – М.: Просвещение, 2006.

50. Роберт Кайл Детская психология. Тайны психики ребенка. Третье международное издание. – С-пб: Прайм-еврознак, Издательский дом Нева; – М: Олма-пресс, 2012.
51. Смирнова Е.О. Детская психология. – М.: ВЛАДОС, 2006.
52. Смирнова Е.О. Как играть с матрешкой // Психологическая наука и образование. -2007. - №4. - С.80-82.
53. Смирнова Е.О. Психология ребенка. – М., 2007.
54. Стеркина Р.Б. Порядок проведения психолого-педагогической экспертизы детских игр и игрушек // Дошкольное воспитание. -1995. -№9. - С. 2-6.
55. Твоя профессия. Научи их играть. – М: Знание, 2004.
56. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. – М.: Просвещение, 2006.
57. Фельдштейн Д.И. Социальное развитие в пространстве-времени детства. – М., Московский психолого-социальный институт/Флинта, 2000.
58. Флерина Е.А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение, 2003.
59. Хризман Т.П., Еремеева В.Д. Мальчики и девочки: два разных мира. Нейропсихологи - учителям, воспитателям, родителям, школьным психологам. – СПб., 2008.
60. Шмаков С.А. Игра и дети. – М.: Знание, 1999.
61. Щербакова Е.И. Формирование взаимоотношений детей в игре. – М: Просвещение, 2004.
62. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 2003.