

Банк игр, направленных на развитие коммуникативных умений

- 1) игры, ориентированные на развитие информационно-коммуникативных умений;
- 2) игры, ориентированные на развитие регуляционно-коммуникативных умений;
- 3) игры, ориентированные на развитие аффективно-коммуникативных умений.

Игры, ориентированные на развитие информационно-коммуникативных умений

«Режим молчания, или Большой разговор»

Цель – показать дошкольникам значение общения в жизни людей. Взяв группу детей на прогулку или в поход, объявить «режим молчания». Это значит, что дети будут общаться друг с другом лишь в случае необходимости, и то с помощью жестов, мимики или, в крайнем случае, записки. Нарушивший «режим молчания» штрафуются (например, обязывается нести дополнительную поклажу или наказывается молчанием на дополнительный срок, когда всем будет позволено разговаривать).

Длительность молчания должна быть не менее получаса, а если возможно, достигать полутора часов подряд. Дети все это время проводят вместе в походе, в общей работе или просто рассевшись на траве. Разрешается бегать, играть в мяч, лазить по деревьям, собирать ягоды, но делать все это молча. Назначение такой игры двояко.

Во-первых, каждый ее участник вне привычной ситуации совместного пребывания без права на речевые контакты начинает по-новому воспринимать себя и других. Он поневоле «проваливается» в те глубины своей душевной жизни, о существовании которых, возможно, и не догадывался. Поглядывая на изменившихся, «тихих» товарищей, встречаясь с ними глазами, изредка обмениваясь скупыми жестами, он понимает, что и они - каждый по-своему – «проваливаются в себя». Внутренняя жизнь, своя и чужая, открывается ему как новая реальность, и это способствует росту его уважения к тем людям, которых он, как ему кажется, уже давно изучил, к которым привык, как привык к предметам обихода. В игровом молчании личность осознает себя зрелой.

Во-вторых, за период молчания у каждого ребенка группы накапливается острая жажда общения. Смутно или явственно он приходит к пониманию того, каким благом является возможность поговорить – выразить себя и вникнуть в мысли и в душевное состояние другого.

Ценность общения он достигает внутренним опытом. Так, человек не думает о ценности воздуха, Которым он дышит, однако ныряние в воду открывает ему радость дыхания.

Уважение и симпатия друг к другу, радость общения – все это слышится в оживленных разговорах детей после снятия режима молчания». Дети настроены не по-обыденному, в той или иной форме переживают душевный подъем. Этим и можно воспользоваться, чтобы начать «большой разговор». «Большой разговор» это форма группового общения. Одним из вопросов может быть: «О чем я думал» что переживал, пока длилось молчание?» Ребята делятся своими переживаниями.

«Диалог»

Цель – развить умение осознавать и творчески исполнять различные выразительные интонации.

Сначала воспитатель разъясняет детям значение слова «диалог» (разговор двух или большего числа людей). Затем предлагает выслушать смешной диалог, выразительно читая стихотворение В. Лугового «Жил-был».

– Где жил?

– Забыл.

– Где был?

– Забыл.

– Что ел?

– Забыл.

– Что пил?

– Забыл.

Выясняется, какое слово постоянно повторяется одним из участников диалога («забыл»). Воспитатель предлагает поиграть в диалог: читает первую строчку стихотворения и все вопросы (строгая интонация), а учащиеся хором повторяют слово «Забыл» (плаксивая интонация). В конце диалога «забывчивый» громко плачет.

Игру можно варьировать на занятие.

1. Например, воспитатель, разделив детей на две группы, внедряет две роли – спрашивающего и отвечающего, причем строгая и плаксивая интонация сохраняется. Вопросы и ответы декламируются хором и сопровождаются жестами и мимикой;

2. Забывчивый герой выбирается из числа детей в группе. Например, это может быть ребенок, наиболее артистично изображающий забывчивого героя диалога. Вопросы задаются хором детьми каждого ряда (один ряд – «Где жил?», другой ряд «Где был?» и т.д.). Интонации при этом предлагаются различные;

3. Театрализация стихотворения двумя детьми (после того как дети запомнят реплики диалога). Эта игра тренирует детей в выразительной декламации, воспитывает умение выслушивать другого, понимать его.

Данный диалог можно назвать диалогом-шуткой, развивающим у детей чувство юмора, вызывающим здоровый смех. Успешному проведению данной игры способствую? такие условия: наличие шутки, юмора в содержании текста стихотворения; предварительная подготовительная беседа с детьми; включение педагога в процесс игры.

«Продолжи сказку»

Цель – учить соотносить средства вербального и невербального общения. Воспитатель: Ребята, послушайте необычную сказку, которую не только рассказывают, но и показывают с помощью жестов. (Рассказывает сказку, сопровождая рассказ жестами).

Жил-был Зайчик. (Сжимает правую руку в кулак, а второй и третий пальцы выпрямляет вверх.) Зайчик любил гулять. (Покачивает пальцы-«уши», создавая иллюзию движения.) Однажды зашел он в чужой огород, видит – на грядках выросла чудесная капуста. (Сжимает левую руку в кулак – это «кочан».) Не удержался Зайчик, подошел к капусте. (Правую руку с торчащими «ушами» подвигает к левой, зажатой в кулак.) Обнюхал ее – как же вкусно пахнет! (Шумно нюхает.) Так хочется попробовать хоть маленький кусочек. (Имитирует шумное откусывание и жевание.) Ах, как вкусно. (Облизывается.) Ах, как хочется еще! (Обводит правую руку вокруг левой – «кочана».) Только хотел Зайчик откусить еще – откуда ни возьмись, бежит Собака. (Ладонь правой руки с плотно прижатыми пальцами ставит ребром, второй палец сгибает, первый поднят вверх.) Почуяла Собачка Зайчика да как залает! (Звукоподражает, одновременно отводя мизинец вниз – собака раскрывает пасть при лае.) Перепугался Зайчик и кинулся прочь. (Описывает правой рукой – головой Зайчика несколько кругов.) Долго бежал от Собаки Зайчик. (Дышит, как после бега.) Вдруг видит – впереди огромное озеро. (Сцепляет две руки перед грудью, образуя окружность) А по озеру плавает Утка. (Сгибает правую руку в локте и кисти. Пальцы вытянуты и сомкнуты). Время от времени Утка ныряет в воду и достает оттуда букашек. (Делает рукой ныряющие движения.)

–Здравствуй, Утка! - говорит Зайчик,

А Утка не слышит, плавает. (Делает соответствующие движения рукой.)

– Здравствуй, Утка! - сказал Зайчик громче.

Утка снова не слышит, букашек ловит.

– Здравствуй, Утка! - совсем громко сказал Зайчик.

Тут Утка к нему повернулась и говорит:

– Я очень не люблю, когда говорят быстро, невнятно и невыразительно. В таких случаях я сразу притворяюсь глухой. Ты уж необижайся. Только с третьего раза ты поздоровался так хорошо, что я осталась довольна. Расскажи мне о себе: кто ты? Откуда ты? Куда путь. Держишь? Да рассказывай, как следует, не глотай слов, не мямли!

Далее следует диалог воспитателя с детьми, в ходе которого воспитатель задает вопросы, а дети отвечают.

Воспитатель: Окончание сказки я забыла. Поэтому его надо придумать. Но намного интереснее будет создать свою киностудию и снять фильм. Будем снимать продолжение сказки. Как вы думаете, что для этого необходимо? Люди, каких профессий снимают кино? Какие функции выполняют люди этих профессий? Какие предметы в своей работе они используют? Как будет называться наша киностудия?

Затем в группе на конкурсной основе распределяются роли сценаристов, режиссера, актеров, операторов и т.д.

При сочинении детьми окончания сказки могут быть введены новые действующие лица. После распределения ролей можно провести небольшую репетицию. Детям, не выполняющим активной роли, предлагаются роли экспертов и киноманов, которые по завершении фильма – сказки дают ему оценочную характеристику.

Эта игра не только побуждает детей фантазировать, но и развивает умения применять жесты, использовать мимику. Сказочная ситуация требует выразительной и выразительной речи, что заставляет детей следить за артикуляцией в диалоговых сценах. Организуя работу по руководству творческой игрой необходимо предусмотреть содержание беседы с детьми о профессиях, связанных с киноискусством; возможные ответные действия детей; продумать способы индивидуального воздействия на ребят. К тому же эта игра способствует формированию культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений.

«Угадай, кто я?»

Цель – развить умение соотносить средства вербального и невербального общения.

Дети получают необычное домашнее задание: представить себя в роли какого-нибудь сказочного героя и, придя в группу на занятие, двигаться и изъясняться от его имени. Остальные дети должны догадаться, в кого «превратился» их товарищ. Заранее надо договориться, можно ли использовать элементы костюма персонажа и реквизит. Возможны групповые роли (например, три поросенка). Такие занятия можно проводить периодически, так как эта игра не надоедает детям.

Впоследствии, анализируя результаты проведения этой игры, необходимо отметить успешность исполнения детьми той или иной роли, художественные предпочтения, оформление, костюмы и т.п. При этом нельзя делать детям прямые оценивающие замечания, давать строгие советы.

Несмотря на занимательность и эффективность в достижении цели, эта игра создает в группе много шума, поскольку дети активны и возбуждены. Поэтому воспитателю необходимо внимательно следить за тем, всегда ли этот шум является результатом ребячей активности и радости.

«Разговор через стекло»

Цель – развить умение использовать мимику и жесты.

Детям предлагается представить ситуацию, когда у них нет возможности сообщить что-либо друг другу словами (например, прощание на вокзале, когда один находится в вагоне, а другой на перроне; их разделяет звуконепропускаемое стекло). Ребята должны лишь с помощью жестов о чем-то договориться (тему сообщения выбирают сами дети, или, если им трудно выбрать, текст сообщения предлагает воспитатель). Они должны быть настроены на то, что передать информацию очень нужно, но, мешает стекло. Тем не менее, передать сообщение придется.

«Передай указание»

Цель – развить умение внимательно слушать собеседника.

Между детьми распределяются роли капитана, адъютанта, дежурного сержанта, капрала, двух солдат. Ребятам объясняется, что они должны внимательно слушать указание предыдущего игрока и как можно точнее передать его следующему участнику игры. Затем все играющие выходят за дверь. В группе остается только капитан. Ему воспитатель сообщает указание, которое надлежит передать другим участникам игры. Последний участник сообщает указание всем детям группы, не задействованным в игре. Все остальные дети, которые не участвуют в игре, наблюдают и оценивают действия играющих.

После того как заслушаны все варианты сообщений, воспитатель вместе с детьми анализирует ошибки и неточности, которые были допущены играющими, выясняет причины искажения ими информации. В результате такого обсуждения ребята приходят к выводу, как важно владеть умением внимательно слушать собеседника и точно и корректно передавать сообщение.

Для понимания важности внимательности и корректности в межличностном взаимодействии можно использовать классический пример искажения при передаче сообщения в иерархической структуре – армии в связи с важным явлением природы.

Капитан (адъютанту). Как вы знаете, завтра произойдет солнечное затмение, а это бывает не каждый день. Соберите личный состав завтра в 5 часов на плацу в походной одежде. Они смогут наблюдать это явление, а я дам необходимые объяснения. Если будет идти дождь, наблюдать будет нечего, так что в таком случае оставьте людей в казарме.

Адъютант (дежурному сержанту). По приказу капитана завтра утром в 5 часов произойдет солнечное затмение в походной одежде. Капитан на плацу

Дежурный сержант (капралу). По приказу капитана завтра утром в 5 часов затмение на плацу людей в форменной одежде. Капитан даст необходимое объяснение в казарме насчет этого явления, - если будет дождливо, а это бывает не каждый день.

Капрал (солдатам) Завтра в 5 часов капитан произведет солнечное затмение в походной одежде на плацу; если будет дождливо, то это редкое явление состоится в казарме, а это: бывает не каждый день.

Один солдат (другому). Завтра, в самую рань, в 5 часов, солнце на плацу произведет затмение капитана в казарме. Если будет дождливо, то это редкое явление состоится в форменной одежде, а это бывает. Не каждый день.

Пример такого общения вызывает у детей улыбку и смех.

Дети могут играть и другие роли, также и те кот сообщения-указания может изменяться.

«Подарки»

Цель – развивать умение благодарить товарища, высказывать поздравление, определять мнение и отношение к себе товарищей по общению.

Детям предлагается разыграть ситуацию празднования дня рождения одного из своих одноклассников. Поскольку на день рождения принято дарить подарки, воспитатель говорит ребятам, что каждый из них должен подарить имениннику то, что могло бы его по - настоящему обрадовать и, так или иначе, охарактеризовать автора подарка. Выбирается «именинник», ему дается задание угадать автора подарка, поблагодарить его и ответить на вопрос; «Почему подарили именно этот подарок?»

Затем «именинник» выходит за дверь. Остальные ребята говорят воспитателю о том, какой «подарок» каждый из них «подарит» имениннику на день рождения. Учитель составляет список «подарков». Входит «именинник». Воспитатель называет первый из списка подарок и спрашивает «именинника», кто его «подарил». Далее называются по очереди все подарки из списка. После церемонии вручения подарков «именинник» благодарит ребят и называет подарок, автора которого ему легче всех удалось отгадать и почему именно.

«Рассказ по кругу»

Цель – развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партерах и ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитателем выбирается речевая ситуация («узнай что-либо», «спроси о чем-нибудь»; «расскажи о ком-то» и др.). Первый участник начинает рассказ (или задает свой вопрос), следующий ребенок продолжает этот рассказ (или отвечает на вопрос).

Первый ребенок: Однажды я спросил своего приятеля о том, что он больше всего любит. Петя начал рассказывать...

Второй ребенок: (продолжает рассказ первого). Я очень люблю мультфильмы. Один раз смотрел интересный мультик по телевизору. Дома никого не было. Вдруг неожиданно раздался звонок. Я открыл дверь, вышел и увидел...

Рассказ продолжается по кругу. Заканчивает его воспитатель (или ребенок), т.е. тот, кто начинал.

Эта игра очень проста в организации и проведении, по скольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазии, умений быстро ориентироваться в партнерах и неизвестных ситуациях общения.

«Вы ошиблись номером»

Цель - развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнерах и ситуациях общения.

Дети включены в обыгрывание ситуации, когда звонящий по телефону ошибается номером. Выбираются роли (например, грозного соседа, милиционера, разговорчивой бабушки, грубияна и др.).

Итак, роли распределены, игра начинается.

Катя звонит по телефону Максиму, но попадает не в ту квартиру.

Незнакомец. Алло!

Катя. Здравствуйте, это Катя. Позовите Максима.

Незнакомец. Вы ошиблись номером.

Катя должна сориентироваться в ситуации и продолжить разговор.

Дети могут меняться ролями, вводить новых персонажей. По окончании игры воспитатель проводит с детьми беседу («что понравилось в поведении Кати?», «что Кате не удалось?», «как нужно было продолжить разговор?» и т.д.).

Игры, ориентированные на развитие регуляционно-коммуникативных умений

«Детектив»

Цели:

1. Развить умение определять внутренний мир человека.
2. Учить внимательно, относиться к своим товарищам.

Воспитатель ставит перед детьми непростую задачу: найти по особым приметам потерявшегося товарища. Для этого ребята выбирают опытного «детектива», который должен только лишь при помощи «засекреченных» вопросов, задаваемых «свидетелям», найти пропавшего человека. «Детективом» может быть, например, ребенок, фамилия которого начинается на букву, ближе всего стоящую к началу или концу алфавита. Это может быть и любой доброволец.

Один из участников игры («детектив», которого выбрали дети- «свидетели») выходит из группы. В это время остальные ребята договариваются между собой, кого, из всех участников игры, в том числе и того, кто вышел» они будут «искать». «Детектив», вернувшись, должен отгадать, кого из присутствующих загадали дети. Всем участникам по очереди он задает вопросы типа: «Каким бы был этот человек, если бы превратился в дерево, стал бы ветром, был бы животным, цветком; какая бы звучала мелодия в его отсутствие и т.п.?» Тот «свидетель», которому задан вопрос, должен описать предмет или явление, используя ассоциации с характеристиками загаданного человека. Его рост, цвет волос, особенности внешности и характера, темперамент и др. Напрямую описывать нельзя; можно лишь характеризовать предмет, с которым ассоциируется загаданный человек.

Если «детектив» находит «пропавшего» человека и указывает на него, то следующим «детективом» становится тот участник, по описанию которого «детектив» догадался о правильном ответе. Если же «детектив» ошибается или не может правильно определить загаданного, опросив всех «свидетелей», ему дается правильный ответ, и он отправляется водить еще раз.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет загадана половина участников игры. Победителем будет тот «детектив», кто определит загаданного, опросив как можно меньше «свидетелей». Каждый «свидетель» на вопрос «детектива» может дать характеристику только одного объекта, сходного по ассоциации с загаданным.

«Неудобная ситуация»

Цели:

1. Развить умение соотносить свои действия, мнения, желания с партнерами по общению.
2. Учить ориентироваться в партнерах и ситуациях общения.
3. Формировать умение оценивать эмоциональное поведение окружающих.

Одному из участников игры предлагается найти выход из весьма сложной жизненной ситуации. Например, он в перепачканной одежде входит в автобус. Остальные участники игры, играя роли пассажиров автобуса, высказывают свои замечания в адрес «грязнули». Или другая ситуация, пассажир, оставший от поезда, находится на вокзале без копейки денег, не имея знакомых в этом городе. Перед ним стоит задача - раздобыть денег на билет или хотя бы устроиться.

Ситуации могут быть различными. Постепенно в игру вводятся все новые и новые участники. Таким образом, выход из ситуации находит уже не один ребенок, а двое-трое или даже больше. Например, ситуация, когда один из участников игры входит в свою «квартиру» и обнаруживает там «вора», как

им удастся развивать сложившуюся ситуацию – оценят другие ребята, не участвующие в игре.

По окончании игры можно выбрать наиболее интересные решения предложенных ситуаций.

«Школа доверия»

Цель – развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению.

Дети разбиваются на пары: «слепец» и «поводырь». Один закрывает глаза, а другой водит его по комнате, дает возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, дает соответствующие пояснения относительно их передвижения и т.д. Как давать команды? Лучше всего стоя за спиной, на некотором отдалении; Затем учащиеся меняются ролями. Каждый из детей, таким образом, проходит своеобразную «школу доверия» своему товарищу.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надежно и уверенно, у кого было желание полностью довериться партнеру. Почему?

«Путешествие по железной дороге»

1. Цель – развить умение вступать в процесс общения

Воспитатель увлекательно рассказывает о поездке, об особенностях труда железнодорожного пассажирского и грузового транспорта; перед началом игры призывает ребят быть вежливыми аккуратными, внимательными пассажирами и работниками железной дороги.

Между детьми распределяются роли диспетчера, проводника, грузчиков, пассажиров, машиниста, кассира и др.

«Пассажиры» приобретают билеты в кассе, «грузчики» загружают товарные вагоны «диспетчер» дает сигнал к отправлению поезда, «машинисту включает ход и т.д.

Во время путешествия можно использовать загадки, стихи, песни на ту или иную тему (тему предлагает учитель или выбирают сами дети).

«Встречающие» на каждой станции пассажиров родственники, друзья и знакомые радостно приветствуют путешественников, расспрашивают о впечатлениях.

В ходе этой игры у детей не только формируются представления о профессии людей, которые работают на железнодорожном транспорте, о ее значении для людей, но и приобретают необходимые умения взаимодействовать с людьми.

Для игры дети могут приготовить костюмы по своему усмотрению

«Прием на работу»

Цели:

1. Развивать умение соотносить средства вербального и не вербального общения;
2. Учить применять свои индивидуальные способности при решении совместных задач;
3. Формировать умение оценивать результаты совместного общения.

Между детьми распределяются роли руководителя предприятия и представителей различных профессий (маляра, портного, художника и др.).-

Ребята должны договориться между собой, кто какую профессию будет изображать. Один (или несколько) ученик - тот, кто принимает на работу («руководитель предприятия»). До начала игры дети также репетируют роли. Ребята. Вам работники нужны?

Руководитель. А что вы умеете. Делать?

В ответ ребята изображают то, что запланировали, имитируют действия представителей той или иной профессии (например: один шьет, другой гладит, третий раскраивает ткань и т.д.)

«Скульпторы»

Цель – развить умение согласовывать свои мнения; желания с партнером по общению.

Игра проводится на занятии трудового обучения.

Все дети группы-скульпторы. Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой «скульптор» добавил свои элементы в поделку партнера. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.

«У нас все можно»

Цель – развить умение соотносить свои действия, мнения, установки с потребностями партнеров по общению

Эту игру с ребенком можно провести в выходной день или во время каникул, когда он может целый день провести с воспитателем или родителями.

Суть этой игры заключается в том, чтобы разрешить ребенку делать все, что он захочет, конечно, за исключением того, что может быть для него опасным. Пусть играет, во что хочет. Конечно, может быть, после этого окажется

разбитой любимая ваза или сломана какая-нибудь игрушка. Не надо ругать его за это. Наберитесь терпения и будьте спокойны.

В конце дня следует сесть вместе ребенком и обсудить с ним все, что произошло за день. Вспомните каждый момент прошедшего дня. Обсудите, хороши ли были поступки ребенка, насколько они соответствовали ситуации: может быть, в тот момент, когда шла война с индейцами другого племени, отдыхала старенькая бабушка или папа разговаривал по телефону, когда сыну очень хотелось поиграть с ним в конструктор. Пусть ребенок сам попробует вспомнить ситуации, когда он своим поведением в чем-то мешал другим, Попробуйте придумать с ним вместе другой выход из этих ситуаций, которые устраивал бы и ребенка, и взрослых,

Такая игра поможет лучше понять ребёнку? что, кроме него, у взрослых есть другие дела и интересы, чем традиционные «отстань» и «Не мешай!». Неуверенные в себе, робкие дети смогут почувствовать, что они могут быть активными, могут добиваться успеха и не бояться каких-либо оценок со стороны взрослого или других детей. Эгоистичные, не видящие никого вокруг себя, напротив, поймут, что кроме них есть и другие люди.

«Клеевой ручеек»

Цели:

1. Развить умения действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью.
2. Учить доверять и помогать тем, с кем общаешься. Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно многое сделать; если действовать дружно, можно преодолеть любые препятствия («С голубого ручейка начинается река!»).

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столами.
3. Обогнуть «широкое озеро».
4. Пробраться через «дремучий лес».
5. Спрятаться от «диких животных».

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

Эта игра, помимо развития коммуникативных умений, может также способствовать развитию сплоченности группы.

«Школа разведчиков»

Цель – развить умение ориентироваться в ситуациях общения и согласовывать свои действия с партнерами по общению.

Один ребенок выступает как «командир», остальные разведчики. Командир перед началом игры дает команду построиться в линейку и знакомит ребят с теми игровыми задачами, которые им предстоит выполнить. Обыгрываются эпизоды.

«Парашютисты» – полет на самолете. Дети сидят на стульчиках, затем встают на стулья и имитируют прыжок с парашютом (руки вверх - потянулись и спрыгнули на пол), приземлились (сели на корточки).

1. «Чужой патруль». Чтобы избежать встречи с неприятелем, разведчики замаскировались как деревья. Подул ветер – деревья закачались.

«Погоня». Дети спасаются от неприятеля, превращаются в зайчиков, скачут, а за ними собаки.

2. Дети тоже превращаются в собак, громко лают, рычат и прогоняют чужих собак.

3. «Зоопарк». Дети прячутся в зоопарк каждый ребенок выбирает животное, которое будет показывать. Сначала все сидят в клетках (за стульями). Ребята отгадывают изображаемых животных. После того как всех животных узнали, клетки открываются и «звери» выходят на свободу: прыгают, бегают, кричат, рычат.

4. «Возвращение». Разведчики успешно выполнили боевое задание и возвращаются домой. Сначала плывут по реке на лодках (дети имитируют греблю веслами). Но вот впереди на другом берегу высокая гора, которую надо обязательно преодолеть. Дети «взбираются» на стулья. Затем, как маленькие самолетики, слетают с горы вниз (дети, расставив руки, прыгают на пол и «летают» в поисках аэродрома; нашли-приземлились).

5. «Награждение» Все дети получают вырезанные из бумаги и раскрашенные медали. Командир отмечает отличившихся.

6. «Госпиталь». Девочки «лечат» раненых пострадавших при выполнении задания, «Медсестры» действуют по своему усмотрению.

Для этой игры можно использовать подготовленную самими детьми атрибутику.

«Магазин игрушек»

Цель – учить оценивать эмоциональное поведение партнеров по общению. 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 ребенку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Они договариваются о том, как ее изобразить. Каждый участник игры должен сам при-

думать, какую игрушку он будет изображать. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.

« Ищем клад»

Цель – развить умение согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей.

Эта игра включает в себя две части. Первая часть способствует развитию доверия детей друг к другу и помогает им лучше осознать и понять себя и своих товарищей.

Воспитатель просит детей разбиться на две команды несколько необычным способом. Им предлагается заглянуть друг Другу в глаза и выстроиться в ряд по цвету глаз, начиная с ребят с самыми темными глазами и кончая детьми с самыми светлыми глазами. Затем образовавшийся ряд разбивается на две части, образуя тем самым команды «светлоглазых» и «темноглазых».

Во второй части игры детям говорится о том, что сейчас каждая команда начнет искать «клад», спрятанный, в комнате. Для этого детям предлагается рисунок - план комнаты:

В игре происходит организация совместных действий детей (в игровой форме), которая требует от ребят сообразительности и исполнительности.

«Встреча через пять лет»

Цель - развить умение оценивать, критически себя и других.

Дети ставят спектакль. Они распределяют между собой роли режиссера, актеров и зрителей. Оговаривается примерный сценарий, место встречи, обстановка. Воспитатель напоминает о том, что дети должны продемонстрировать все свои умения общаться. Каждый ребенок играет себя таким, каким он станет через пять лет.

Помимо развития коммуникативных умений, эта игра позволяет выявить уровень осознания каждым ребенком своих личностных особенностей и возможного влияния их на развитие личности и жизненный путь в целом.

«Пчелы»

Цель – развить умение согласовывать свои действия, мнения, установки с товарищами по общению.

В процессе игры детям предлагается разыграть сцену, когда пчелы вдруг решили создать свою социальную структуру, своего рода пчелиное сообщество: определить права, разделить обязанности, договориться об общем и понятном всем языке, распределить порядок рабочего дня, выбрать подходящее жилище и т.д. Ребятам, выполняющим роли пчел, рекомендуется провести собрание общины, на котором каждый должен выступить с тем или иным предложением, а затем принять решение, кого именно выбрать главой улья.

«По следам Робинзона»

Цель – развить умение ориентироваться в ситуациях общения.

Эту игру можно провести на занятии ознакомления с окружающим миром при закреплении знаний по теме «Части растений».

Игра начинается с сообщения учителя о том, что ребята отправляются в кругосветное путешествие. Случилось кораблекрушение, каждый ребенок попадает на необитаемый остров. Случайно в карманах «путешественников» оказались картофелина, луковица, морковка, несколько зерен пшеницы, жареные семечки, высушенная ягода черники, фасолина, свекла (любые названия по усмотрению воспитателя). Каждому ребенку дается по одному предмету.

Дети должны найти выход из трудной ситуаций и ответить на вопросы: «Как прокормиться на необитаемом острове? Что можно съесть, а что вырастить на острове? Какую часть растения можно употреблять в пищу после выращивания?»

На острове «путешественники» встречают единственного жителя – Робинзона Крузо (в роли этого героя выступает один из ребят) и дарят ему плоды (яблоко, ягоды и др.), семена (гороха, бобов, тыквы), корни (луковицу, морковь, свеклу), чтобы ему легче жилось на необитаемом острове.

Игры, ориентированные на развитие аффективно-коммуникативных умений

«Встреча сказочных героев»

Цель – развить умение делиться своими чувствами, интересами, настроением с партнерами по общению.

Воспитатель подбирает каждому ребенку сказочный персонаж, который обладает противоположными личностными качествами. Например, конфликтному ребенку дается роль персонажа, который со всеми дружит, помогает (Золушка, Мальчик с пальчик), ребенку с низкой самооценкой дается роль героя, которым все восхищаются (например, Илья Муромец), активному ребенку роль, предусматривающую ограничения активности (стеклянный человек, стойкий оловянный солдатик) и т.п. Сказочные герои могут быть вымышленными.

Каждому ребенку «волшебник» дает по пять «Жизней», которых они лишаются, если изменят неведение своих героев.

Дети садятся в круг и открывают встречу сказочных героев. Тему для разговора дети могут выбрать сами. Они придумывают сказку для своих героев и разыгрывают ее. После игры проходит обсуждение.

Воспитатель: (задает вопросы.) Опишите свои ощущения в новой роли. Что мешало сохранять определенный стиль поведения? Сможете ли вы в реальной жизни вести себя так, как ваш герой? Каковы сильные и слабые стороны каждого героя?

Помимо развития коммуникативных умений, эта игра хорошо подходит для коррекции негативных поведенческих реакций.

«На приеме у доктора Пилюлькина»

Цель – развивать умение проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание;

Коротышки, жители Цветочного города, приходят на прием к доктору Пилюлькину с царапинами, ушибами, ожогами, ранами, обморожениями» «Доктор», внимательно выслушав «больного», оказывает необходимую помощь пострадавшему, дает рекомендации по лечению. Ему помогает «медицинская сестра» жительница Цветочного города Незабудка. «Консилиум» (дети, не являющиеся «больными») подсказывает Пилюлькину, исправляет, дополняет, оценивает, верно ли оказана помощь. Дает советы «больному».

«Игра с масками»

Цель – развить умения проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание. Воспитатель предлагает детям приготовить дома маску своей любимой собаки (или какого-нибудь другого домашнего животного). Две такие «маски» могут в группе построить диалог о том, каким живется у своих владельцев» как они к ним относятся, а также как они сами относятся к своим хозяевам. В заключение дети делают вывод о необходимости бережного и ответственного отношения к своим питомцам.

«Материнская забота»

Цель – развить умение проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание к тем, с кем общаешься.

Детям рассказывают и разыгрывают известные им случаи заботы домашних и диких животных о своих детенышах, о защите родителями своих детей. В игре могут быть использованы маски.

В обобщающей беседе с воспитателем, дети делают вывод о том, что люди должны относиться к домашним животным примерно так же, как к ним относились бы их родители.

«Провинившийся»

Цель – развить умение доверять, помогать и поддерживать тех, с кем общаешься; делиться своими чувствами, переживаниями.

Перед игрой воспитатель проводит предварительную беседу с ребятами. Воспитатель; Кто не ошибается? Разве тот, кто ничего не делает. Всем нам, так или иначе, приходилось ошибаться, изменять свою точку зрения. Но как нелегко призывать свои собственные ошибки, особенно когда это нужно делать на людях. Но жизнь есть жизнью надо уметь достойно признавать себя на каком-то этапе побежденным, чтобы в следующий раз избежать этих ошибок. Надо уметь показать и другим пример. Пожалуйста, задумайтесь на несколько секунд, припомните, какие существенные ошибки были в вашей жизни. Представьте себе, что вы вернулись в то старое время, и сейчас вы в преддверии совершения этой ошибки. Конечно, сейчас все покажется вам иначе. И то, что это была ошибка, ясно только сейчас. Но все же, как бы вы поступили, если бы с сегодняшним багажом опыта вы вернулись в прошлое? В тот самый момент, когда вы находились в преддверии той самой главной ошибки. Что бы вы сказали окружающим? Представьте себе ситуацию, когда можно было поставить вопрос иначе. Что скажете вы в этой ситуации, присутствии тех лиц у когда можно было избежать ошибки? Проговорите это в течение одной минуты мысленно, с закрытыми глазами. Затем все желающие смогут поднять руку, ваять слово и выступить с речью. Каждый из детей «исправляет» свои ошибки, прибегая к помощи своих товарищей («они могут, например, играть роль родителей, воспитателя, друга, перед которыми ребенок когда-либо провинился»).

«Три подружки»

Цель – развить умение проявлять чуткость, заботу к партнерам по общению; Дети прослушивают рассказ воспитателя распределяют между собой роли и разыгрывают ситуацию.

Воспитатель: Жили-были три подружки: свинка Хрюшка, кошка Мурка и утка Крякуша. Однажды в теплый летний день они пошли гулять. На них были новые платья, и мамы строго-настрого наказали им не пачкаться и далеко друг от друга не отходить. Но Мурка гонялась за птичкой (подкрадывается, только протянула лапки, чтобы прикрыть ее, а птичка уже в другом месте), зацепилась за пенек и разорвала платье. Хрюшке захотелось полежать и понежиться в луже, а утка Крякушка потеряла шляпку и башмачок, когда помогала Хрюшке выбраться из лужи. Вот возвращаются они с прогулки, опустив головы, плача; Что же будет, что же скажут мамы? Мамы встретили малышей около драма, страшно удивились, рассердились и хотели их наказать. Но когда узнали, что крякуша спасла Хрюшку, перестали браниться и похвалили ее.

«Без маски»

Цель – развить умение делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Для этой игры необходимо заранее приготовить карточки, на которых написано начало предложения

Все участники игры садятся в круг и по очереди берут карточки, которые лежат в центре. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое на карточке. Высказывание должно быть искренним, откровенным. Все дети прислушиваются к интонации говорящего, оценивают степень искренности его высказывания. Если ребята признают, что высказывание было неискренним, то свою карточку берет следующий участник и продолжает начатое высказывание. Тот, чье высказывание было принято неискренним, имеет возможность повторить его после всех.

Вот примерное содержание незаконченных предложений, которые записаны на карточках.

- «Чего мне иногда по-настоящему хочется, так это...»;
- «Особенно мне не нравится, когда...»;
- «Мне знакомо острое чувство Одиночества. Помню...«Мне очень хочется забыть, что...»;
- «Бывало, что близкие, люди вызывали у меня ненависть. Однажды, когда...»;
- «Однажды меня очень напугало то, что...»;
- «В обществе незнакомых людей» как правило, я чувствую...»;
- «У меня немало недостатков. Например...»;
- «Даже близкие люди иногда не понимают меня однажды...»;
- «Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно...»;
- «Особенно меня - раздражает то, что...».

«Что случилось?»

Цель – развить умение, проявлять чуткое, внимательное отношение к партнерам по общению

Перед началом игры воспитатель рассказывает детям о том, как важно найти нужные слова, чтобы узнать о переживаниях и чувствах человека поддержать его советом или хотя бы своим участием.

Воспитатель: Ребята, вам, наверное, приходилось видеть своего друга, в плохом настроении; когда заметно, что его что-то волнует. Вы, как правило, спрашиваете его: «Как дела?» или «Что случилось?» И, конечно же, получаете уклончивый ответ: «Все нормально». Почему же товарищ не рассказывает вам о своих переживаниях? Потому что все дело в вопросе, а точнее, в том, как вы его задаете. Существует специальная формула, которая позволяет «открыть» чувства и переживания человека. «Я вижу... Я чувствую... Я нуждаюсь... И поэтому я хотел (а)бы от тебя...» Попробуйте, применяя эту фор-

мулу, узнать у своего товарища, как идут его деда. Сравните привычный вариант высказывания с теми, где используется наша «формула».

Дети. Слушай, в чем дело? Расскажи, что случилось?» (Дают привычный вариант вопроса. Могут дать другой ответ.)

Я вижу, что ты в последнее время ходишь какая-то мрачная. Чувствую: что-то происходит неладное. А я, как и ты, нуждаюсь в том, чтобы у нас все было хорошо, чтобы ты радовалась, иначе и мне тоже очень плохо. Поэтому я хотел (а) бы с тобой поговорить. Расскажи мне, что случилось.

«Последняя встреча»

Цель - развить умение выражать свои переживания чувства к товарищам по общению.

Перед началом игры учитель просит ребят закрыть глаза и представить ситуацию, когда им приходится в силу тех или иных объективных обстоятельств расстаться со своими друзьями (окончание школы; переезд в другой город и др.). Много было между ними хорошего и плохого, было и то, что не успели или не захотели вовремя сказать или пожелать друг другу. Вот сейчас предоставляется такая возможность.

В игре дети высказывают свои пожелания, просят прощение, говорят о своих чувствах к товарищам.

«Комиссионный магазин»

Цель – развить умение доверять, помогать и поддерживать партнеров по общению.

Перед игрой воспитатель проводит с детьми предварительную беседу.

Воспитатель: Часто говорят, что наши недостатки являются продолжением наших достоинств. Давайте заглянем внутрь себя и рассмотрим, каких качеств нам недостает для полного совершенства, каких может быть в избытке настолько, что ими можно было бы поделиться. Пожалуйста, подумайте на эту тему. (Выслушивает мнение детей.) А теперь предлагаю вам поиграть в комиссионный магазин, но не простой, а особенный. Товары, которые принимает продавец - это различные человеческие качества (например: лень, занудство, великодушие, чувствительность и др.). За товары продавец дает не деньги, а тоже человеческие качества, те, которые у него есть и которые ему не жалко отдать за предложенный товар. Таким образом, предлагается совершить торг, выгодную сделку, в которой каждый из участников, может избавиться от какого - то не-

нужного качества или от его части и приобрести что-то необходимое. Пожалуйста, разделитесь на пары.

Итак, один из вас – «продавец», другой – «покупатель». «Покупатель» «сдает» свои ненужные качества «продавцу», а «продавец» решает, нужен ли ему такой товар и какое из имеющихся у «продавца» качеств можно предложить взамен. Например, кому-то не хватает для успешной жизни красноречия, он бы мог предложить за него какую-то часть своего спокойствия и уравновешенности. Если «продавцу» нужно спокойствие, а красноречием он обладает в таком количестве, что даже мог бы им поделиться, то, по всей вероятности, торг удастся. Если все понятно, то можно начинать игру.

В ходе игры дети могут меняться ролями (те, кто были «покупателями» становятся «продавцами» и наоборот).

По окончании игры ребята делятся своими впечатлениями и вместе с воспитателем обсуждают сделанные для себя открытия (например кто - то из ребят в ходе игры понял, что ему нет смысла расставаться с качествами, которые он считал лишними).

2.2.4. Список литературы

1. Авдеева, Ю. В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет [Текст] / Ю. В. Авдеева, – М.: ТЦ Сфера, 2012. – 64 с.
2. Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие [Текст] / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова, – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128 с.
3. Галигузова, Л. Н. Ступени общения: от года до семи лет [Текст] / Л. Н. Галигузова, О. Е. Смирнова, – М.: Просвещение, 1992.
4. Дубина, Л. А. Коммуникативная компетентность дошкольников: сборник игр и упражнений [Текст] / Л. А. Дубина, М.: Книголюб, 2006. – 64 с.
5. Ермолаева, М. В. Психология развивающей и коррекционной работы с дошкольниками [Текст] / М. В. Ермолаева, – М.: Издательство НПО «Модэк», 2002.
6. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. [Текст] / Е. В. Зворыгина, – М.: Просвещение, 1988
7. Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст] / Н Ф. Комарова, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160 с.
8. Максимова, А. А. Учим общаться детей 6-10 лет [Текст] / А. А. Максимова, – М.: ТЦ «Сфера», 2005. – 78 с.
9. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду [Текст] / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова, – М.: Психологический институт Российской академии образования, 1997. – 80 с.
10. Менджерицкая, Д. В. Воспитателю о детской игре [Текст] / Д.В. Менджерицкая, – М.: 1991. – 128 с.
11. Недопасова, В. А. Растем играя [Текст] / В. А. Недопасова, – М.: Просвещение, 2002. – 93 с.
12. Панфилова, М. А. Игротерапия общения [Текст] / М. А. Панфилова, – М.: Издательство «Гном и Д», 2002.
13. Развитие общения дошкольников со сверстниками [Текст] / под ред. А. Г. Ружской, – М., 1989.
14. Скоролупова, О. А. Играем?..Играем!!! Педагогическое руководство играми детей старшего дошкольного возраста [Текст] / О. А. Скоролупова. – М.: Скрипторий 2003, 2006. – 111 с.
15. Смирнова, О. Е. Особенности общения с дошкольниками [Текст] / О. Е. Смирнова. – М.: Академия, 2000.