

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №7 «Жар-птица»



ИННОВАЦИОННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ "Ключи от королевства Общения"

Тема: «Формирование коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности»

Проект подготовила:
педагог-психолог МБДОУ ДС №7
Романцова Оксана Николаевна



Нижевартовск, 2017

Содержание

Краткая аннотация проекта	3
Обоснование необходимости проекта	3
Цели и задачи проекта	5
Основное содержание проекта	6
Ресурсы реализации проекта	17
Партнеры	18
Целевая аудитория	19
План реализации проекта	20
Ожидаемые результаты и социальный эффект	22
Перспективы дальнейшего развития проекта	24
Литература	25
Приложение	26

Краткая аннотация проекта

Предлагаемый проект ориентирован на комплексный подход к организации эффективного коммуникативного взаимодействия в условиях игры, когда общий результат включает в себя не только количественные, но и качественные изменения в межличностных отношениях старших дошкольников со сверстниками, с окружающим миром, обеспечивая не только социальный, но и педагогический эффект.

Одной из ведущих компетентностей личности дошкольника является коммуникативная компетентность, которая может по праву считаться ведущей, поскольку именно она лежит в основе всех других компетенций.

Коммуникативная компетентность в проекте рассматривается как базисная характеристика личности старшего дошкольника, как важнейшая предпосылка его благополучия в социальном развитии, в освоении игровой деятельности.

Обоснование необходимости проекта

Актуальность педагогического проекта объясняется тем, что игровая деятельность имеет огромное значение для формирования коммуникативной компетентности старшего дошкольника.

Потребность в общении развивается, прежде всего, на основе совместной игровой деятельности, а также по поводу игры. Именно в условиях общения по поводу игры ребенок сталкивается с необходимостью применять на практике усваиваемые нормы и правила по отношению к своим сверстникам, приспособлять эти нормы и правила к разнообразным конкретным ситуациям.

В самом общении детей друг с другом непрерывно возникают моменты, требующие согласования действий, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения рационально решать

возникающие конфликты, поэтому проблема формирования коммуникативной компетентности в игровой деятельности в настоящее время не утратила своей значимости.

Организация образовательного процесса должна быть в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, в котором обозначены основные целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования: ребенок должен овладеть основными культурными способами деятельности, научиться проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении. Старший дошкольник должен уметь договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, стараться разрешать конфликты, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Для дошкольного образовательного учреждения значимость социально-коммуникативного развития детей старшего дошкольного возраста заключается в применении более эффективных методов и приемов при подготовке старших дошкольников к школе.

Социальная готовность к школе предполагает, что старший дошкольник должен овладеть средствами общения и способами взаимодействия с взрослыми и сверстниками, адекватно использовать вербальные и невербальные средства общения, владеть диалогической речью и конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми (договариваться, обмениваться предметами, распределять действия при сотрудничестве).

Проблема формирования коммуникативной компетентности старшего дошкольника в игровой деятельности позволяет выявить следующие **противоречия:**

- между значимостью формирования коммуникативной компетентности дошкольников в игровой деятельности и

недостаточно полным использованием игр с правилами в психологической практике;

- между потребностью ребенка в коммуникациях в детском сообществе и отсутствием целостной психолого-педагогической системы, обеспечивающей ее формирование.

Используя игру с правилом, мы создаем возможность повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Таким образом, в игре с правилами мы можем формировать коммуникативную компетентность старшего дошкольника: выделять и осознавать определенные социальные нормы и требования, учить подчиняться, действовать согласно правилу.

Цели и задачи проекта

Цель: формирование коммуникативной компетентности детей дошкольного возраста в условиях игры с правилами.

Задачи:

1. Формирование у детей компонентов коммуникативной компетентности (коммуникативной мотивации, стремления к самовыражению речевыми и коммуникативными средствами).
2. Формирование культуры общения и конструктивности межличностной коммуникации с взрослыми (уважительное отношение, употребление вежливых слов) и сверстниками (умение слушать и слышать собеседника, брать на себя роль, договариваться и т.д.).
3. Формирование адекватных форм доброжелательного поведения у детей старшего дошкольного возраста с помощью игр с правилом.

Основное содержание проекта

Содержательной формой представления педагогического опыта является вариативная программа «Ключи от королевства Общения», направленная на формирование коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста со сверстниками в условиях игры с правилами.

Вариативная программа предполагает создание целенаправленного, систематизированного комплекса занятий по формированию у детей представлений о средствах и способах общения, умений межличностной коммуникации, умений руководствоваться правилами в игровой деятельности в процессе взаимодействия старших дошкольников с взрослыми и сверстниками в соответствии с задачами федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования:

1) создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;

2) объединения обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества.

Вариативная программа «Ключи от королевства Общения», состоит из 4 взаимосвязанных блоков, которые имеют свои методические приемы, обеспечивающие решение поставленных задач (см. Таблицу 1):

Первый блок «Формирование коммуникативных умений и навыков у детей». Цель: формирование у детей представлений о средствах и способах общения. Осуществлялась работа по расширению знаний детей об окружающем мире и развитию их диалогической речи. Коммуникативные

игры направлены на формирование у детей умения увидеть в другом человеке его достоинства и проявлять положительное отношение к нему; способствуют углублению сферы общения; обучают умению сотрудничать.

Блок включает 3 группы игр и игровых упражнений:

1. Игры и упражнения в системе «педагог-ребенок» направлены на развитие уверенности в поддержке сверстников и взрослых: «Доверяющее падение», «Подними и покачай», «Камушек в ботинке» и другие. Направленность этих игр способствует пониманию эмоций, настроения собеседника.
2. Игры и игровые упражнения в системе «педагог - ребенок» направлены на повышение самооценки детей и уверенности в себе: «Зеркало», «Я очень хороший», «Обезьянка» и другие. Такие игры переходят в разряд творческих самостоятельных игр, что в дальнейшем стимулирует взаимодействие детей в системе «ребенок - сверстник».
3. Игры и игровые упражнения в системе «педагог - ребенок» направлены на развитие способностей: «Встреча», «Давай знакомиться», «Общение в паре» и т.д.

Второй блок «Формирование эмпатических коммуникативных способностей в игровой деятельности». Цель: формирование умений межличностной коммуникации. Старших дошкольников целенаправленно обучали применять полученные в ходе занятий умения и навыки речевого общения в игровых ситуациях, использовать диалогическую форму речи; обращать внимание на интонационную выразительность речи.

Доминантой является уточнение представлений о правильном речевом поведении и коммуникативных умениях. Сюда входят умения взаимодействовать и ориентироваться в ситуации общения (умение чувствовать и понимать другого, умение учитывать ситуацию общения) и воспроизведение этих умений в игровой деятельности (учет в собственной

речи эмоционального состояния партнера и умение согласовывать действия, мнения с потребностями партнера и корректировать их).

Блок включает 4 группы игр и игровых упражнений:

1. Группа игр, игровых упражнений в системе «педагог - ребенок» направлена на развитие чувства и понимания другого, способствует сплочению коллектива: «Дрожащее желе», «Доброе животное», «Мое желание» и так далее.
2. Группа игр и игровых упражнений способствует эмпатическому взаимодействию, эмоциональной отзывчивости, сопереживанию: «Может в сердце боль закралась», «Художник», «Цветочный дождь», «Герой дня» и так далее.
3. Группа игр и игровых упражнений, способствует развитию коммуникативных и творческих способностей детей в диалогической и монологической речи: «Волшебные истории», «Путешествие на облаке», «Солидарность» и др.
4. Группа игр и игровых упражнений способствует осознанию своих чувств, эмоционального состояния: «Мусорное ведро», «Мое настроение» и так далее.

Третий блок «Подвижные игры с образцом движений». Цель: отработка умения выполнять движения по образцу, осуществлять контроль за действиями других детей, самоконтроль, рефлексия.

В основе игр с правилом лежит игровая ситуация которая предусматривает чередование действий двух видов - активные движения и торможение, что требует от дошкольников определенных усилий по управлению своим поведением. Чередование действий двух видов развивает характерную черту произвольного поведения - способность к преодолению ситуативного реагирования на стимулы внешней среды, к торможению импульсивной, спонтанной активности.

Краткий перечень игр с правилами: «Липкие пеньки», «Догони свою пару», «Замороженные», «Пустое место», «Хлопушки», «Кто живет в избушке», «Зеркало», «Гроза».

Четвертый блок «Речевые и подвижные игры с образцом правил». Цель: отработка умения руководствоваться правилами в игровой деятельности.

Краткий перечень игр с правилами: «Найди и промолчи», «Хитрая лиса», «Ветерок», «Дождик», «Репка», «Поезда», «Путешествие по дну моря», «Наоборот», «Большие и малые колеса», «Почта».

Форма организации работы по вариативной программе носила характер регулярных 16 занятий, которые проводились 1 раз в неделю по 30 минут в течение учебного года, что позволило систематически и последовательно производить изменения в группе, в соответствии с поставленными целями. Все занятия были построены на принципах преемственности и последовательности.

Использовалась следующая структура занятия:

1. Вводная часть. Цель вводной части занятия - настроить группу на совместную работу, установить эмоциональный контакт между всеми участниками. В этой части занятия проводятся игры - приветствия, игры с именами.
2. Основная часть. На эту часть приходится основная смысловая нагрузка всего занятия. В нее входят игры, направленные на формирование умений и навыков коммуникативной компетентности дошкольника в игре с правилами.
3. Заключительная часть. Основной целью этой части занятия является создание у каждого участника чувства принадлежности к группе и закрепление положительных эмоций от работы на занятии. Здесь предусматривается проведение общей игры - забавы, обобщение знаний, полученных на занятии.

Структура и содержание вариативной программы
«Ключи от королевства Общения»

Название занятия	Основные цели занятия	Краткое содержание занятия	Упражнения, игры составляющие занятие
1 блок «Формирование коммуникативных умений и навыков у детей»			
Цель: формирование у детей представлений о средствах и способах общения.			
Занятие 1. Тема: «Солнце в ладошке»	Коррекция негативных поведенческих реакций, формирование коммуникативной компетенции в процессе игры.	Это занятие должно настроить участников на серьезное отношение к делу. Опорные понятия занятия: личностные особенности, социальное доверие, адекватные формы поведения, сплоченность.	Игра «Встреча сказочных героев», «Мальчик (девочка) - наоборот», «Клеевой дождик». Речевая игра «Солнце в ладошке», «Просто так», «Идем за синей птицей!», «Доверяющее падение», «Обезьянка».
Занятие 2. Тема: «Встреча с другом»	Выяснение взаимоотношений детей внутри группы; помощь при осознании себя и черт своего	Коммуникативные игры направлены на то, чтобы обучить детей позитивным поддерживающим приемам общения со сверстниками, нормам и правилам общения. Проигрывание ситуаций	Речевая игра «Встреча с другом», «Два друга». Игра «Окажи внимание другому», «Музыкальная мозаика»,

	характера.	общения: адекватные формы поведения, знаки внимания.	«Подними и покачай».
Занятие 3. Тема: «Помирились»	Формирование адекватных форм поведения в группе сверстников.	Ознакомление детей с различными средствами и способами коммуникации. Разыгрывание ситуаций общения. Опорные понятия занятия: поведение в группе сверстников, адекватные формы поведения.	Игра «Поссорились и помирились», «Вежливый ребенок». Мирная считалка. Беседа «Кого мы называем вежливым». Разыгрывание ситуаций.
Занятие 4. Тема: «Правила дружбы»	Развитие умения делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.	Изучение правил дружбы. При этом важно помочь детям понять, что делать совместную работу не только интересно, но и трудно: для этого нужно уметь договориться, соблюдать очередность, прислушиваться к соседям по игре и уважать их мнение.	Речевая игра «Найди друга», «Секрет», «Цветик-семицветик». Игра «Зеркало», «Я очень хороший».
Занятие 5. Тема: «Как хорошо, когда вас любит кто-то. Как хорошо любить кого-то!»	Развитие социальных эмоций, обучение проявлениям сочувствия, сопереживания по отношению	Беседа на тему: «Как хорошо, когда вас любит кто-то. Как хорошо любить кого-то!». Преодоление отчужденной позиции в отношении к сверстникам, разрушение защитных барьеров,	Упражнение «Объяснимся в любви друг другу с помощью жестов!». Ситуация «Зеркало в коробке», «Руки матери». Игра

	к сверстникам.	отгораживающих ребенка от других. Обсуждение смысла пословицы «При солнышке - тепло, при матери - добро».	«Веровочка».
2 блок «Формирование эмпатических коммуникативных способностей в игровой деятельности» Цель: формирование умений межличностной коммуникации.			
Занятие 6. Тема: «Волшебный лес»	Научить передавать эмоциональное состояние героя; развивать способности понимать чувства другого.	Доминантой занятия является уточнение представлений о правильном речевом поведении и коммуникативных умениях. Опорные понятия занятия: эмоциональное состояние, индивидуальность.	Игра «Тропинка». Рисование «Волшебный лес». Упражнение «Танец». Речевая игра «Художник», «Герой дня».
Занятие 7. Тема: «Сказочная шкатулка»	Почувствовать себя значимым, выявление положительных сторон личности; сплочение детской группы.	Овладение базовыми коммуникативными умениями: слушать и слышать другого, учитывать ситуацию общения и воспроизводить эти умения в игровой деятельности. Опорные понятия занятия: уверенность и неуверенность в ребенке, эмоциональное состояние.	Игра «Сказочная шкатулка». Речевая игра с правилом «Волшебное колечко», «Принц и принцесса», «Хоровод». Упражнение «Танец».

<p>Занятие 8. Тема: «Доброта»</p>	<p>Развитие социальных эмоций, обучение проявлениям сочувствия, сопереживание по отношению к сверстникам.</p>	<p>Овладение базовыми коммуникативными умениями: участвовать в свободной беседе, быть внимательным к самому себе и к окружающим, Опорные понятия занятия: доброта, плохой поступок, человеческие качества, поведение, социальные эмоции, сочувствие, сопереживание по отношению к сверстникам.</p>	<p>Чтение рассказа Э. Шима «Не смей!». Проигрывание различных жизненных ситуаций «Может в сердце боль закралась». Игра «Цветочный дождь».</p>
<p>Занятие 9. Тема: «Волшебники»</p>	<p>Привитие новых форм поведения по отношению к сверстникам.</p>	<p>Овладение базовыми коммуникативными умениями: понимать настроение и чувства свои и другого, осмысливать свои поступки и поступки другого. Опорные понятия занятия: поведение, сочувствие, взаимопонимание, сплоченность.</p>	<p>Игра «Взаимоотношения», «Предай по кругу», «Хоровод», «Цветок», «Солидарность». Упражнение «Волшебники». Игра «Дрожащее желе». Речевая игра «Волшебные истории».</p>
<p>Занятие 10. Тема: «Я и другие»</p>	<p>Формирование чувства единения с группой сверстников.</p>	<p>Игры и игровые упражнения, способствуют формированию коммуникативной компетенции детей в диалогической и монологической речи</p>	<p>Упражнения и игры «Пересядьте все, кто...», «Помоги другу, или самая дружная пара», «Настоящий друг в нашей группе»,</p>

		Опорные понятия занятия: взаимоуважение, дружба, отношение доверия, доброжелательность.	«Я хочу с тобой подружиться», «Я знаю пять имен своих друзей», «Мусорное ведро».
3 блок «Подвижные игры с образцом движений»			
Цель: отработка умения выполнять движения по образцу, осуществлять контроль за действиями других детей, самоконтроль.			
Занятие 11. Тема: «Соблюдай правила»	Формирование умения подчиняться правилам.	На занятии отрабатываются умения выполнять движения по образцу, следовать правилам игры. Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение адекватно реагировать на мнения, позиции, отношения других дошкольников.	Игра «Кошка и мышка». Игра «Большой мяч». Игра «Липкие пеньки». Игра «Догони свою пару».
Занятие 12. Тема: «Кто быстрее, тот умнее»	Формирование отношения к правилам, как обязательно му для всех участников.	Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками, способности к договору, предварительному согласованию предстоящих действий.	Игра «Замороженные». Игра «Пустое место». Игра «Кто быстрее вдоль дорожки». Игра «Кто скорее перенесет предмет».
Занятие 13. Тема: «Игровой»	Формирование умения распределят	Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной	Игра «Хлопушки». Игра «Кто живет

фейерверк»	ь и выполнять различные функции, взаимно контролиров ать действие в игре.	компетенции: умение понимать других игроков как выразителей интересов коллектива.	в избушке». Игра «Зеркало». Игра «Гроза».
4 блок «Речевые и подвижные игры с образцом правил» Цель: отработка умения руководствоваться правилами в игровой деятельности.			
Занятие 14. Тема: «Лесная академия»	Формирован ие умения выбирать маршрут передвижени я, если он не указан правилами, реагировать на изменение игровой ситуации.	Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение целенаправленно взаимодействовать с командой в ходе игры.	Игра с правилом по развитию речи «Придумай лесные слова». Игра «Найди и промолчи». Игра «Хитрая лиса». Игра «Ветерок». Игра «Дождик».
Занятие 15. Тема: «Мир путешестви й»	Формирован ие умения согласовыва ть свои движения с действиями сверстников при выполнении образца правил.	Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение пользоваться невербальными, специфическими для данной игры, символами и знаками.	Игра с правилом по развитию речи «Да и нет». Игра «Репка». Игра «Поезда». Игра «Путешествие по дну моря». Игра «Наоборот».

<p>Занятие 16. Тема: «Игровой калейдоскоп»</p>	<p>Побуждение детей к придумыванию новых правил, умению договариваться о новых общих правилах.</p>	<p>Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение использовать своеобразие функций, закрепленных за игроком; готовность следовать правилам игры.</p>	<p>Игра с правилом по развитию речи «Один – много». Игра «Белые медведи». Игра «Большие и малые колеса». Игра «Воевода». Игра «Почта».</p>
--	--	---	--

В ходе реализации вариативной программы «Ключи от королевства Общения» активно использовались следующие формы работы с участниками образовательного процесса - педагогами, старшими дошкольниками и родителями.



Ресурсы реализации проекта

Кадровое обеспечение: наличие собственной квалификации: высшее образование, наличие высшей квалификационной категории, курсы повышения квалификации:

- ◆ «Большая психологическая игра как метод и технология в работе психологов образования», Москва, 2017г.
- ◆ «Навыки профессиональной и личной эффективности: взрослые, как преодолеть трудности в общении», Москва, 2017г.

Учебно-методическое обеспечение:

1. Капская, А.Ю. Подарки фей, развивающая сказкотерапия для детей [Текст] / А.Ю. Капская, Т.Д. Мирончик. - СПб.: Речь, 2006. - 96с.
2. Короткова, Л.Д. Сказкотерапия для дошкольников и младшего школьного возраста. Методические рекомендации для педагогической и психокоррекционной работы [Текст] / Л.Д. Короткова. - М.: «ЦГЛ», 2008. - 246с.
3. Панфилова, М.А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры [Текст] / М.А. Панфилова. - М., 2005.

Организационно-методическая работа:

◆ Организация мониторинга по диагностическому инструментарию: методика выявления уровня коммуникативной компетентности ребенка в общении со сверстниками «Картинки» (автор Е.О.Смирнова, Е.А.Калягина); методика наблюдения за свободной игровой деятельностью детей (автор Г.А. Урунтаева); методика социальной готовности к школьному обучению (автор Н.И. Гуткина).

◆ Организация работы со старшими дошкольниками: подбор игр и упражнений к содержательному компоненту вариативной программы «Ключи от королевства Общения».

Пространственно-временное обеспечение:

◆ Совместная деятельность педагога-психолога и детей с учетом основных принципов педагогики и психологии: групповые занятия проводились 1 раз в неделю по 30 минут.

◆ Взаимодействие с родителями, педагогами в рамках деятельности семейного клуба «Лебедушка» - 1 раз в 2 недели.

Материально-техническое обеспечение: интерактивная доска, интерактивные игры «В дружбе есть такой секрет, его видишь или нет?», «Улыбнись в ответ», презентации о дружбе «Планета общения, «Солнце в ладошке», «Как хорошо, когда вас любит кто-то. Как хорошо любить кого-то!», о правилах поведения «Соблюдай правила», «Лесная академия дружбы».

Информационно-коммуникативное обеспечение:

- ◆ Электронный журнал «Островок по имени Надежда».
- ◆ Мини-библиотека «Взрослые и дети, как преодолеть трудности в общении».
- ◆ Банк идей «Олимп дружбы, общения, уважения».
- ◆ Информационный проспект для педагогов «Академия дружбы».

Партнеры

Детский сад осуществляет сотрудничество с учреждениями социума (см. Таблицу 2).

Таблица 2

Партнеры	Предмет отношений
Руководитель проекта	Разработка, реализация, руководство проектом.
Заведующий ДОУ	Обеспечивает материально-техническую базу проекта.
Заместитель заведующего по ВМР	Руководит реализацией проекта.
Воспитатели	Индивидуальная и групповая работа, по соблюдению старшими дошкольниками правил в игровой деятельности и проведение мероприятий

	для родительской общественности.
Музыкальный руководитель	Музыкальное сопровождение проекта.
Родители	Соблюдение норм и правил межличностной коммуникации старшими дошкольниками в домашних условиях.
Преемственность со школой	Реализация системы преемственности образования, обучения и воспитания детей.
Библиотека	Подбор литературы для родителей, детей старшего дошкольного возраста.
Общественная организация «Молодая семья»	Социальная готовность старших дошкольников к обучению в школе.

Целевая аудитория

Вариативная программа «Ключи от королевства Общения» рассчитана на детей старшего дошкольного возраста, посещающих МБДОУ ДСКВ № 23 «Гуси-лебеди» города Нижневартовска. Это дошкольники, имеющие низкий уровень коммуникативной компетентности и игровой деятельности. Оптимальное количество детей в группе - 10 старших дошкольников.

Родители старших дошкольников, посещающих дошкольное образовательное учреждение. Оптимальное количество родителей, участвующих в заседаниях семейного клуба «Лебедушка» - 30 человек.

Родители старших дошкольников общественной организации «Молодая семья», не посещающих дошкольное образовательное учреждение. Оптимальное количество родителей, участвующих в заседаниях семейного клуба «Лебедушка» - 10 человек.

Педагоги, профильные специалисты. Оптимальное количество педагогов, участвующих в мастер-классах «Эффективное общение» - 25 человек.

План реализации проекта

План реализации проекта состоит из четырех взаимосвязанных этапов (см. Таблицу 3).

Таблица 3

Этапы реализации проекта	Задачи	Формы реализации	Ответственный
Подготовительный этап (сентябрь 2009 г.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить психолого-педагогическую и методическую литературу по данной теме. 2. Изучить социальный заказ родителей. 3. Подобрать диагностический инструментарий, разработать мониторинг. 4. Разработать вариативную программу «Ключи от королевства Общения», направленную на формирование коммуникативной компетентности старших дошкольников. 5. Подобрать практический материал для работы с педагогами, родителями, детьми. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ психолого-педагогической, литературы. 2. Анкетирование родителей. 3. Родительское собрание. 4. Диагностический инструментарий. 5. Перспективный план по работе с родителями. 6. Перспективный план по работе с педагогами. 7. Консультационный материал «Элементарные правила общения». 8. Папка-передвижка «Чего нельзя и что нужно делать для поддержания интереса детей к бесконфликтному общению». 	<p>Заместитель по ВМР</p> <p>Родители</p> <p>Воспитатели и</p> <p>Педагог-психолог</p>
Диагностиче	1. Выявить уровни	1. Диагностика	Педагог-

ский этап (октябрь 2009г.)	сформированности коммуникативной компетентности старших дошкольников.	познавательного развития в образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» детей старшего дошкольного возраста.	психолог
Основной этап (октябрь 2010 – декабрь-2013г.)	1. Организовать и провести мероприятия, занятия по вариативной программе «Ключи от королевства общения» с участниками образовательного процесса. 2. Провести консультации, мастер-классы с родителями и педагогами.	1. Практические занятия дошкольниками. 2. Мастер-классы с родителями, педагогами. 3. Консультации. 4. Творческая лаборатория педагогов, родителей и детей «Академия общения». 5. Семейный клуб «Лебедушка».	Педагог-психолог Воспитатель Музыкальный руководитель
Итоговый этап (январь 2014г.)	1. Выявить динамику формирования коммуникативной компетентности старших дошкольников. 2. Изготовить буклеты о реализации проекта.	1. Диагностика социальной готовности старших дошкольников к обучению в школе. 2. Участие в конкурсах профессионального мастерства. 3. Публикации материалов проекта в СМИ.	Заместитель по ВМР Педагог-психолог

Ожидаемые результаты и социальный эффект

1. Разработана и апробирована вариативная программа «Ключи от королевства Общения», направленная на формирование коммуникативной компетентности старших дошкольников в игровой деятельности.
2. Разработана тетрадь - хрестоматия для старших дошкольников «Приглашение в мир Общения».
3. Разработан сборник игр для родителей «Маленькие игры большой Дружбы».
4. Разработан электронный журнал для родителей «Островок по имени Надежда».
5. Разработаны педагогические условия формирования коммуникативной компетентности средствами игр с правилом, предлагаемых к освоению:
 - а) учет индивидуальных и возрастных особенностей старшего дошкольника,
 - б) индивидуальный подход,
 - в) минимальное использование игровой атрибутики,
 - г) обеспечение оптимальной сложности игр и упражнений;
 - д) доступность игр с правилами, предлагаемых к освоению;
 - е) координация деятельности детского сада с семьей, динамичность результата.

Разработанная вариативная программа «Ключи от королевства Общения» положительно зарекомендовала себя в работе с детьми, имеющими низкий уровень сформированности коммуникативной компетентности в игровой деятельности. Общение у этих старших дошкольников со сверстниками приводит к возникновению конфликтов по поводу выбора сюжета игры, распределения ролей, использования игровых атрибутов. Данного рода конфликты могут быть разрешены только за счет введения игровых норм и правил, что способствует не только более

эффективной регуляции межличностной коммуникации, но и появлению у детей ценности совместной игры.

Одним из компонентов психологической готовности к школе является социальная готовность, в которой способность к общению определяется некоторыми особенностями личности старшего дошкольника, которые обеспечивают эффективность ее взаимодействия и совместимость с другими людьми. Способность к общению включает в себя три основных составляющих: мотивационную («Хочу общаться»), когнитивную («Знаю, как общаться»), поведенческую («Умею общаться»).

Мониторинг образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» позволяет судить о повышении уровня сформированности коммуникативной компетентности старших дошкольников:

- ◆ сформировалось умение ребенка определять общую цель игры, планировать игру, договориться о распределении ролей между участниками;

- ◆ сформировалось умение применять те или иные игровые действия, выполнять правила, проявлять выдержку, терпение, уступчивость;

- ◆ сформировалось умение применять язык общения, взаимопонимания и взаимопомощи, «слышать» друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, идти на компромисс, согласовывать свои действия с действиями сверстников, а также находить способы решения конфликтов в игровой деятельности.

Результаты изучения уровня сформированности коммуникативной компетентности в игровой деятельности, социальной готовности к обучению в школе с высоким и средним уровнем представлены в таблице 4.

Таблица 4

Компонент социальной готовности к обучению	высокий	средний	низкий
--	---------	---------	--------

в школе			
1. Коммуникативная компетентность.	60%	65%	70%
2. Усвоение правил в игровой деятельности.	76%	85%	88%
Общий уровень социальной готовности к обучению в школе.	85%	90%	95%

Перспективы дальнейшего развития

В результате реализации проекта выделилось несколько направлений, требующих дальнейшего развития.

1. Показатель усвоения образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» увеличится до 85% высокого уровня у старших дошкольников 6-7 лет. Разработать вариативную программу по формированию коммуникативной компетентности старших дошкольников 5-6 лет, с целью более ранней профилактики конфликтного поведения в игровых ситуациях.

2. Подготовить материалы по результатам внедрения проекта на сайт дошкольного образовательного учреждения [www. mbdou23nv.ru](http://www.mbdou23nv.ru). Подготовить к публикации статью для педагогических работников по теме «Большая психологическая игра для старших дошкольников «Паровозик из Ромашкова» на сайте «ПЕДСОВЕТ. ORG. 14-й Всероссийский интернет-педсовет».

3. Принять участие во II Всероссийской заочной научно-практической конференции «Дошкольное образование: традиции и инновации», 24.03.2018г. Принять участие в IV Всероссийском дистанционном конкурсе «Мастер мультимедийных технологий» с презентацией «Как хорошо, когда вас любит кто-то. Как хорошо любить кого-то!», 10.05.2018г.

Литература

1. Белая, Н.А. Проблема содержания понятия «коммуникативная компетентность» в современных психолого-педагогических исследованиях [Текст] / Н.А. Белая // Сборник научных трудов по материалам международной научно-практической конференции: Том 19. Педагогика психология и социология. - Одесса, 2011. - С.75 - 78.
2. Артемова, Л.В. Формирование взаимоотношений детей старшего дошкольного возраста в игре [Текст] / Л.В. Артемова // Психология и педагогика игры дошкольника. - М., 2009. С. 188-205.
3. Дубина, Л.А. Коммуникативная компетентность дошкольников. Сборник игр и упражнений [Текст] /Л.А. Дубина. – М.: Книголюб, 2006. -64с.
4. Жуков, М.Ю. Диагностика и развитие компетентности в общении [Текст] / М.Ю. Жуков, Л.А. Петровская, П.В. Растянников. – Киров, 2011.-142с.
5. Иванова, Н.В. Формирование социального пространства отношений ребенка в дошкольном образовательном учреждении: Учеб. пособие [Текст] /Н.В. Иванова. – Череповец: ЧГУ, 2002. – 150 с.
6. Карташова, Л.С. Самоорганизация детей седьмого года жизни в играх с правилами преимущественно подвижного характера [Текст] /. Л.С. Карташова. - Куйбышев, 2008.- 152с.
7. Куницына, В.Н. Межличностное общение [Текст] / В.Н. Куницына, Н.В. Казаринова, В.М. Погольша. – СПб.: Питер, 2001 -125с.
8. Маркова, Т.А. Воспитание дружеских взаимоотношений детей старшего дошкольного возраста [Текст] / Т.А. Маркова // Формирование коллективных отношений детей старшего дошкольного возраста. - М., 2008. С. 36-132.
9. Панфилова, М.А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры [Текст]/М.А. Панфилова. – М., 2005.
10. Падашуль, Ю.К. Формирование коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Ю.К. Падашуль // Современные исследования социальных проблем. -2012. - №7 (15).-С.1-12. URL: <http://www.sisp.nkras.ru>.
11. Петровская, Л.А. Компетентность в общении [Текст] / Л.А. Петровская. – М.: ИНФА-М, Новосибирск: ИГАЭиУ, 2011. -224с.
12. Рогов, Е.И. Психология общения [Текст] / Е.И Рогов. – М.: ВЛАДОС, 2004.-412с.
13. Смирнова, Е.О. Межличностные отношения дошкольников – диагностика, проблемы, коррекция [Текст]/ Е.О. Смирнова. – М.:ВЛАДОС, 2003.-561с.
14. Усова, А.П. Игра и организация жизни детей [Текст] / А.П. Усова. - М., 2010.-123с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Методика «Картинки» (автор Е.О.Смирнова, Е.А.Калягина)

Цель: выявить коммуникативную компетентность ребенка в общении со сверстниками.

Стимульный материал: картинки с изображением конфликтных ситуаций в игровой деятельности.

Процедура обследования: взрослый показывает детям 4 картинки с изображением конфликтных ситуаций, на каждой из которых фигурирует обиженный персонаж:

1. Группа детей не принимает сверстника в игру.
2. Девочка сломала у другой девочки куклу.
3. Мальчик взял без спроса игрушку девочки.
4. Мальчик рушит постройку у детей.

Набор картинок выбирается в соответствии с полом ребенка.

Инструкция: «Как ты думаешь, что нарисовано на этой картинке»? Ответ фиксируется в протоколе.

Если ребенок понял, что на рисунке изображена конфликтная ситуация, следует вопрос: «Что бы ты сделал на месте этого обиженного мальчика (или обиженной девочки)?». Детям предлагалось найти выход из понятной и знакомой им проблемной ситуации (не принимают в игру, сломали или отняли любимую игрушку и т. д.). Ребенку предлагали рассказать, что здесь изображено и как бы он решил возникшую проблему.

Критерии оценки: каждый вариант решения оценивается определенным баллом в соответствии с критериями, используемыми в тесте Д. Векслера:

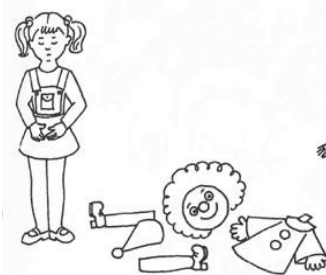
- 0 баллов – отсутствие ответа;
- 1 балл – обращение за помощью к кому-либо;
- 2 балла – самостоятельное и конструктивное решение проблемы.

Основной результат в данной области будет связан с качественным своеобразием ответов детей, которые отражают преобладающий тип решения конфликтных ситуаций. Понимание изображенных событий и характер предложенного решения проблемы являются показателями коммуникативной компетентности:

а) высокий уровень - легко вступает в общение, умеет договариваться (идти на компромисс), самоконтроль в действиях и эмоциях;

б) средний уровень - испытывает затруднения в общении со взрослыми, не конфликтен, слабый уровень самоконтроля в действиях и эмоциях;

в) низкий уровень - дошкольник не идет на контакт, не проявляет самоконтроля в действиях и эмоциях, конфликтен.



Методика наблюдения за свободной игровой деятельностью детей (автор Г.А. Урунтаева)

Цель: выявить уровни сформированности освоения ролевых отношений в сюжетно-ролевой игре старших дошкольников.

Процедура наблюдения: исследование осуществлялось методом наблюдения, которое проводилось в привычной для детей обстановке. Экспериментальной и контрольной группе детей предлагалось в течение часа поиграть в любую игру. Взрослый-экспериментатор периодически включался в игру, пытаясь развить и при необходимости поддержать ее.

Результаты наблюдения заносились в карту наблюдения. Особое внимание уделяется перечню пунктов по каждому направлению развития. Эти пункты обычно располагают примерно в том порядке, в котором у ребенка должны появиться соответствующие новообразования. Мы опирались на это положение, а также на критерии, которые разработаны на основе концепции Д.Б. Эльконина.

В ходе игры или непосредственно сразу после ее окончания ведущий и его помощники заполняют эту схему. Графа «Игра в целом» позволяет оценить готовность детской группы к совместной игровой деятельности. Последующие графы - сформированность приемов игровой деятельности у конкретных детей. Результаты успешности выполнения дошкольниками заданий заносятся в таблицу 1.

Таблица 1

Схема наблюдения за сформированностью игровой
деятельности старших дошкольников

№ п/п	Критерии оценки	Ф.И. ребенка												Игра в целом
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Устойчивость замысла игры (плановость)													
2.	Динамичность замысла													

	(импровизация)																		
3.	Совместное обсуждение замысла																		
4.	Достижение общего решения																		
5.	Содержание взаимоотношения между сверстниками –																		
6.	Присутствие эпизодов из сказок, социальность сюжета																		
7.	Разнообразие знаний, почерпнутых из взрослой жизни																		
8.	Содержание ролевого взаимодействия																		
9.	Разнообразие используемых средств выразительности																		
10.	Активность при использовании речи при реализации роли																		
11.	Использование в игровых действиях предметов-заместителей, природных материалов, самоделок																		
12.	Осознанность и критичность при соблюдении правил (по отношению к себе и к другим)																		

Обработка результатов: при обработке используется такой же подход, как и в диагностической игре. Всего ребенок (после перевода значков в баллы: 1 и 0 баллов) может набрать 12 баллов. Дети делятся на три группы:

- 1) первая группа - 75-100%: 9-12 баллов;
- 2) вторая группа - 50-75%: 6-8 баллов;
- 3) третья группа - 0-50 %: 0-5 баллов.

Игры 3 блока «Подвижные игры с образцом движений» вариативной программы «Ключи от королевства Общения»

Цель: отработка умения выполнять движения по образцу, следовать правилам игры, осуществлять контроль за действиями других детей, самоконтроль.

Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками, способности к договору, предварительному согласованию предстоящих действий; умение понимать других игроков как выразителей интересов коллектива; умение адекватно реагировать на мнения, позиции, отношения других дошкольников.

Подвижная игра «Кошка и мышка»

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход - называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка - за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка - только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый - беленький. Ходит Васька - кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька - кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убежать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

Игра «Большой мяч»

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Играющие не берут мяч в руки в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Игра «Липкие пеньки»

Три - четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по

площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками. Пеньки не должны вставать с мест.

Игра «Догони свою пару»

Первая шеренга детей становится у исходной черты. На расстоянии 1м. от первой шеренги, каждый определяет свою пару. По сигналу педагога дети первой шеренги убегают, а дети второй шеренги догоняют их, стараясь коснуться рукой, прежде чем те окажутся за второй чертой. При повторении игры дети меняются ролями.

Игра «Замороженные»

В ней Дед Мороз детей «морозит», дотрагиваясь до них рукой, дети убегают. «Замороженный» ребенок разводит руки в стороны и стоит неподвижно. Играющие могут его «разморозить» - уворачиваясь от Деда Мороза, подбежать и дотронуться до «замороженного» рукой. Дед Мороз этого сделать не позволяет. Он «морозит» тех, кто не успел от него убежать. Игра заканчивается, когда «заморожена» большая часть детей.

Игра «Пустое место»

Играющие становятся в круг, положив руки на пояс, образуют окошки. Выбирается водящий. Он ходит среди круга и говорит:

Вокруг домика хожу
И в окошко гляжу
К одному я подойду
М тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в «окошко» против которого останавливается и говорит: «Тук-тук-тук». Стоящий впереди спрашивается «Кто пришел?». Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?». Водящий отвечает: «Бежим на перегонки!». Оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу играющих остается пустое место. Тот, кто добежит до него первым остается в кругу. Опоздавший становится водящим и игра продолжается.

Игра «Кто быстрее вдоль дорожки»

Из реек (шнуров) образуют две дорожки длиной 3м, шириной 30см. играющие становятся в две колонны, в руках игроков, стоящих первыми, по одной кегле. По сигналу воспитателя (свисток) первые игроки бегут от исходной черты по дорожке, затем огибают стоящий в 1м. от дорожки предмет (набивной мяч, кубик), возвращаются в свою колонну и передают кеглю, следующему игроку, а сами становятся в конце колонны. Так последовательно бегают игроки. Когда впереди колонны окажется первый игрок команды, то он поднимает предмет высоко над головой. Отмечается команда - победитель.

Игра «Кто скорее перенесет предмет»

На одной стороне комнаты на стульях (2-3) кладутся мелкие предметы (например: 4 кубика, 4 игрушки) на другой стороне столько же стульев без

предметов. Вызываются играющие к стульям с предметами. По сигналу взрослого: «Раз - два - три - беги!». Играющие начинают переносить по одному предмету на другую сторону комнаты. Выигрывает тот, кто первый перенесет все предметы.

Игра «Хлопушки»

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20 - 30 м. все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этим словом водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот остается в новом городе, а отставший становится водящим. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Игра «Кто живет в избушке»

В лесу стоит избушка. В ней живут разные звери. Нужно отгадать кто именно живет в избушке. Дети делятся на две группы: одни изображают животных, живущих в избушке, другие отгадывают.

Ребята выходят по одному из домика, изображая зайца, лису, медведя, белочку и др. через движения они передают повадки, настроения, состояния животных.

Игра «Гроза»

По кругу раскладываются обручи соответственно количеству детей. Выйдя из домиков (обручей), дети бегают, прыгают по всей площадке в разных направлениях, проговаривая в такт движениям:

Поднял гром тарарам,

Прокатился по полям.

Теплым дождичком звеня,

Докатился до меня.

Дождь, дождь, надо нам

Разбегаться по домам!

Пока играющие бегают, проговаривая текст, ведущий убирает один-два обруча. С последними словами: «По домам!» - дети занимают любой свободный обруч. Оставшиеся без домика выбывают из игры. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Игры 4 блока «Речевые и подвижные игры с образцом правил»

Цель: отработка умения руководствоваться правилами, преодолевать двигательную импульсивность.

Овладение старшим дошкольником навыками коммуникативной компетенции: умение целенаправленно взаимодействовать с командой в ходе игры; умение пользоваться невербальными, специфическими для данной игры, символами и знаками; умение использовать своеобразность функций, закрепленных за игроком; готовность (то есть обладание кругом соответствующих умений) следовать правилам игры.

Игра «Придумай лесные слова»

Цель: игра способствует развитию воображения и речи, расширяет словарный запас ребенка.

Правила игры: нужно подбирать и называть лесные слова на определенную букву алфавита.

Ход: повесьте алфавит и выбирайте с детьми буквы по очереди. Например, буква «М» - медведь, медуница.

Игра «Найди и промолчи»

Дети стоят на одной стороне площадке лицом к водящему. Водящий предлагает всем играющим повернуться к нему спиной и закрыть глаза, а сам в это время прячет маленький мяч или какой-нибудь другой предмет. Затем по сигналу водящего: «Пора!» - дети открывают глаза, поворачиваются и начинают поиск мяча. Нашедший мяч должен подойти к водящему, тихо сказать ему на ухо, где он увидел мяч, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут мяч. В конце игры отмечается тот, кто сумел сделать это первым.

Игру можно повторить 3-4 раза. Водящим становится тот, кто первым нашел мяч.

Правила игры:

1. Нельзя отрывать глаза, пока водящий не скажет: «Пора!»
2. Заметив мяч, играющие не должны брать его, а только сообщить на ухо водящему, где он спрятан.
3. Тот, кто подсмотрел, не участвует в поиске мяча.

Указания к проведению игры: мяч можно заменить другим предметом. Надо следить за тем, чтобы дети не подсматривали, куда прячется мяч.

Игра «Хитрая лиса»

Дети идут по кругу, произнося:

Ходит, бродит вдоль села

Плутовка - рыжая лиса.

Как ее нам увидеть?

Лап плутовки избежать?

Педагог незаметно дотрагиваются до ребенка, который становится Хитрой лисой. Дети хором произносят: «Хитрая лиса, где ты?»

Хитрая лиса выбегает в центр с возгласом: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке в рассыпную, лиса их ловит, дотрагиваясь до убегающего рукой. Пойманные лисой игроки становятся лисятами. И тоже

ловят убегающих, но, не дотрагиваясь до них, а крепко обхватывая двумя руками. Победителем оказывается последний пойманный ребенок. В повторной игре победитель становится хитрой лисой.

Игра «Ветерок»

Выбирается по считалке ребенок на роль «ветерка», остальные становятся «зайчатами».

Ведущий:

Из сугроба на опушке
Чьи-то выглянули ушки,
И помчался: прыг да скок -
Белый маленький клубок.

Дети на корточках располагаются по всей площадке, представляя себя в роли зайчиков, отдыхающих под кустиком, на пригорке и т.д. под текстовое сопровождение прыгают на двух ногах с продвижением вперед.

Вот запрыгал он с разгона
По проталинкам зеленым.
Он вокруг березок кружит,
Перепрыгивая лужи.

Дети прыгают вокруг предметов-заместителей и перепрыгивают через лужи (плоские небольшие картонки, определяющие размер лужи).

Ветер! Ветер! Догоняй-ка!
Не догнать лихого зайку?

Дети разбегаются по площадке или залу. Ветерок должен осалить убегающего зайца. Осаленный ребенок превращается в Ветерок и тоже осаливает следующего. Так до тех пор, пока все не станут Ветерками. Последний осаленный ребенок становится водящим Ветерком. Игра повторяется.

Игра «Дождик»

Играющие делятся на две команды. В каждой команде водящий с зонтиком. Дети запоминают своего водящего, рисунок и цвет его зонтика.

Под музыку ребята бегают по площадке, выполняя произвольные упражнения. По сигналу: «Стой!» - играющие замирают и, закрыв глаза, сохраняют принятую позу. Оба водящих быстро перемещаются в любое место площадки. По сигналу воспитателя: «Дождик!» - играющие открывают глаза, определяют местонахождение своего водящего и бегут под его зонтик.

Побеждает команда, быстрее ориентирующаяся в пространстве и безошибочно находящая своего водящего.

Игра «Да и нет»

Цель: игра способствует развитию воображения и речи, расширяет словарный запас ребенка.

Правила игры: ведущий должен задавать вопросы, а все остальные - отвечать ему. Отвечать нужно быстро, не затягивая ответа, а то и играть будет неинтересно. И поправляться нельзя: что сказал, то и сказал! На вопросы и замечания можно отвечать что угодно, только - черного и белого не брать, «Да» и «нет» не говорить!

Ход: игра начинается так. Все участники усаживаются в круг. Кого-нибудь - по жребии или по считалке - выбирают вожак. Вожак должен задавать вопросы, а все остальные - отвечать ему.

Кто оговорился, дает вожаку фант - какую-нибудь из своих вещей: платок, значок, ленточку, монетку, орех и т. п. Эти фанты потом надо будет выкупать. Итак, игра началась! Вожак обходит всех играющих, останавливается перед одним из них и говорит:

Бабушка прислала сто рублей:
Что хотите, то купите,
Черное и белое не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он начинает вести разговор с играющим, делает ему разные предложения, задает вопросы, а сам все старается, чтобы тот произнес хоть бы одно из запрещенных слов: «черный», «белый», «да», «нет».

Так он обойдет всех. Одни не собьются ни разу, другие собьются в тот же миг. Кто собьется, тот дает фант. А после игры начинается выкуп фантов. Это уж новая и тоже очень веселая игра.

Игра «Зеркало»

По считалке выбирается водящий. Он встает перед детьми и говорит:

Эй, ребята, не зевайте,
А за мною повторяйте.

Водящий показывает разнообразные физические упражнения, которые за ним повторяют дети, «зеркально» выполняя движения.

Игра «Репка»

Игра на тему известной народной сказки. Играющие делятся на две команды по 6 человек. Между играющими распределяются роли: дед, бабка, внучка, Жучка, кошка и мышка.

На расстоянии 4-5 м от играющих ставятся репки (2 кегли). По сигналу в каждой команде бежит сначала дед. Обежав репку, добегают до своей команды, к нему присоединяется бабка, и, взявшись за руки, они уже вдвоем обегают репку. Затем, захватив следующего участника, снова обегают репку. Сорвать репку можно только тогда, когда все участники команды, взявшись за руки, добегают до нее. Побеждает та команда, которая первой вернулась на свое место с репкой в руках.

Игра «Поезда»

Организуется две команды по 5-7 человек. Взяв друг друга за пояс, по сигналу воспитателя игроки обеих команд начинают движение от

стартовой черты. Ведущие каждой команды перед выполнением нового вида движения изображают гудки поезда.

1. Ходьба по рельсам - по двум параллельным извилистым линиям, след в след.

2. Бег за ведущим со сменой направления между препятствиями (кеглями, флажками, мячами).

3. Ходьба по лежащему на полу мосту-бревну высотой 10-15 см.

Побеждает команда, первой прибывшая к финишу.

Игра «Путешествие по дну моря»

Соревнуется две команды по 5 человек. В каждой команде распределяются роли морских животных, которые будут соревноваться между собой в скорости передвижения. Это краб, рак, черепаха, осьминог, морской конек.

По сигналу педагога или с окончанием слов «никто не разберет» крабы со старта начинают движение к финишу. Прибывший к финишу краб одной команды звонит в колокольчик, а краб другой команды ударяет в бубен, что является сигналом для начала движения следующего игрока. Соревнование продолжается до тех пор, пока все игроки не пересекут финишную прямую. Победившей считается команда быстрее достигшая финиша и правильно имитировавшая движения морских животных.

На дне морском среди кораллов дивных,
Живет прекрасный удивительный «народ»,
Ползает и плавает красиво.
Но вот куда зачем, никто не разберет.
Вот краб ползет,
Клешни вперед расставив.

(Ходьба на низких четвереньках с упором на локти и колени.)

А рак, смотрите,
Ловко пятится назад.

(Ходьба на низких четвереньках назад.)

Под панцирем ползает морская черепаха -
Непробиваемый подводный вездеход.

(Ходьба на средних четвереньках с упором на кисти и колени, спина с напряжением выгнута.)

Но кто же это весело шагает?
Конечно, это добрый осьминог!

(Ходьба на высоких четвереньках с опорой на пальцы рук и ног.)

Морской конек резвиться и играет,
Прыжок вперед и в сторону прыжок!

(Прыжки с продвижением вперед на корточках, руки, на коленях.)

Игра «Наоборот»

Дети встают по кругу. В центре - ведущий с мячом в руке. Показывая движения или действия с мячом, он бросает его одному из игроков со

словами: «Сделай наоборот!». Игрок, получивший мяч, должен выполнить противоположное движение и вернуть мяч ведущему (например, при подбросе ведущим мяча вверх - ударить об пол, при перебросе из рук в руки - прокатить по полу, при приседании с мячом - подпрыгнуть). В конце игры отмечаются дети, правильно выполнявшие противоположные действия.

Игра «Один – много»

Цель: игра способствует развитию внимания, речи, усвоению правил.

Необходимый инвентарь: мяч.

Правила игры: вы бросаете мяч, называя какой-либо предмет в единственном числе, ребенок возвращает мячик, указывая форму множественного числа. Например: яблоко - блоки, город - города, буква - буквы.

Усложняя игру, называйте предметы в форме винительного или родительного падежа, например:

У меня нет яблока. - У меня нет яблок.

Я вижу дом. - А я вижу дома.

Игра «Белые медведи»

По считалке

Игра «Большие и малые колеса»

Ребята образуют два круга, один в другом. По команде под музыку круги (колеса) движутся в противоположные стороны. Резкая смена характера музыки или хлопок дает сигнал к изменению направления движения колес. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

Игра «Почта»

По кругу раскладываются обручи - адреса доставки почты (названия населенных пунктов и близлежащих городов). Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах - игроки - адресаты. Воспитатель объявляет: «Почта идет из Москвы в Нижневартовск» (или какие-нибудь другие города). Игроки, чьи города названы должны поменяться местами. Почтальон в это время стремиться занять одно из свободных мест. Если это ему удастся, то оставшийся без места игрок становится почтальоном. Если почтальону долго не удастся занять свободное место, то воспитатель может объявить: «Почта идет во все города», тогда все дети меняются друг с другом местами.