

Игра, как известно — ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. Павел Петрович Блонский, русский и советский философ, педагог и психолог, называет игру «великой учительницей ребенка», естественной формой труда и активной деятельности, в которой ребенок «упражняет силы, расширяет ориентировку, устанавливает социальный опыт, воспроизводя и творчески комбинируя явления окружающей жизни». Поэтому игра выступает в качестве основного средства, социализирующего мышление дошкольника и имеющего огромное значение для формирования основных категорий мировосприятия. Она, как никакой другой метод и форма умственного воспитания, подчеркивает роль социальных взаимодействий в развитии интеллекта детей.

В игре дошкольники осваивают новые социальные роли, самореализуются, приобретают новый социальный опыт. Игра увлекает и включает ребенка в новые для него отношения. Кроме того, игра как средство познания мира одновременно являются средством его моделирования. В игре и ребенок, и взрослый конструируют самих себя, стараются быть лучше.

Условно такие игры называются «взрослыми играми для детей», или социально-ориентированными.

Социально-ориентированные игры имеют ряд особенностей:

- коллективный характер деятельности (включение в игру, как непосредственных исполнителей, так и зрителей), что способствует усилению роли социальных взаимодействий в развитии интеллекта детей;
- актуальность содержания (игра должна носить острый, наступательный характер), что позволяет создать мотивационную основу для обще-интеллектуального и социально-нравственного развития ребенка дошкольного возраста;
- педагогический подход к распределению ролей (например, с использованием приема «статусной терапии», когда дошкольника с проблемами в интеллектуальном развитии ставят в пару с умственно одаренным ребенком, помогающим ему быстрее, чем обычно, решить задачу, и благодаря этому помочь всему детскому коллективу);

- такая игра – не спектакль, хотя в ней и распределяются роли, поэтому репетировать социально-ориентированную игру нельзя (по природе она «одноразовая», поэтому зависит от творчества и импровизации участников, направлена на формирование индивидуального когнитивного стиля решения проблемных социальных ситуаций у каждого ребенка);
- игра способствует формированию коллективного субъекта с активной позицией каждого дошкольника и, что немаловажно, единству содержания интеллектуального и социально-нравственного развития детей.

В процессе проведения социально-ориентированных игр между взрослыми и детьми складывается особый тип отношений, который определяется самой природой игры как деятельность самостоятельная, добровольная и творческая.

Чаще всего авторы сюжетов таких игр взрослые, а дети творчески обогащают содержание игры. В социально-ориентированных играх ребенку необходимо как бы

оторваться от действительности, уметь поставить себя в условную ситуацию и воспринять иное мироощущение.

Уровень коммуникативной, интеллектуальной и творческой активности детей в игре зависит от уровня сложности, характера игры, отношения к ней ребенка и позиции взрослого.

Остановимся подробнее на требованиях, предъявляемых к методике проведения социально-ориентированных игр как средства познания окружающего мира и развития интеллектуальных и коммуникативных способностей дошкольников.

1. Принцип индивидуального подбора социально-ориентированной игры с учетом возрастных особенностей ребенка

Это означает, что игровые программы с приоритетом интеллектуального развития воспитанников должны быть сориентированы не на общую массу детей, а на конкретного ребенка с его интересами, взглядами, жизненной позицией, конкретным социальным статусом в системе отношений с друзьями. Каждая игра — возможность создания благоприятной ситуации для развития стремлений,

жизненных установок и ролей, которые выбирает участник. При этом следует учитывать тип темперамента ребенка, уровень его коммуникативных и интеллектуальных возможностей, статусное положение в группе сверстников.

2. Принцип адекватности игры системе социальных отношений в обществе

Он раскрывается в этнокультурном характере игры. Место, где живет ребенок, семья, в которой он воспитывается, все это имеет значение для выбора правил и содержания социально-ориентированных игр. Поэтому игровые сюжеты должны подбираться таким образом, чтобы помочь ребенку лучше ориентироваться в быстроменяющихся ситуациях. Например, можно использовать игры-инсценировки этического содержания по сюжетам конкретных жизненных ситуаций, имеющих место при общении детей в группе. Педагогу отводятся роли отрицательных персонажей, которые разговаривают так, как не следует. Например, моделируется ситуация в магазине, где в роли грубого и недовольного продавца выступает педагог, а в роли доброжелательных покупателей - дети. После этого участникам предлагается обсудить ситуацию и характер

общения персонажей (как было и как должно быть). Затем ситуация разыгрывается снова, но в роли положительного персонажа, т.е. продавца, умеющего уважительно и вежливо разговаривать, выступает по желанию один из детей.

3. Принцип рефлексивного последствия

Он заключается не просто в фиксации результатов игры, а в анализе собственных действий каждого участника.

В таких играх от детей требуется научиться анализировать поведение свое и сверстника, сходство и различие в стратегиях решения поставленной познавательной и игровой задачи, их эффективность.

Кроме того, задавая себе вопросы, почему у него с партнером что-то не получилось в игре, ребенок учится находить обоснование жизненным поступкам своим и партнера, отвечать на такие вопросы, как: кто он? Какую роль выполнил в игре? Почему проиграл или выиграл? От чего это зависело?

4. Принцип ориентации на гуманистический характер игр

Для развития коммуникативных и интеллектуальных способностей детей и эффективного педагогического

воздействия игры на ее участников необходимо согласовать, «просчитывать» складывающиеся в группе отношения, анализировать причинно-следственные связи возникновения конфликтов и проблем, а также введения в игру гуманистических элементов коррекции отношений. Дети учатся самостоятельно формулировать и отстаивать собственную точку зрения, учитывать мнение другого в коллективном споре, находить приемы аргументации и договариваться, идти на компромисс.

В связи с этим можно считать актуальным проведение таких видов социально-ориентированных игр, как игры-заботы, игры-размышления, игры-тренинги с включением в них методов и приемов активизации детского мышления (введение проблемной ситуации, диалога с положительным и отрицательным персонажем в процессе решения, эмоционального и интеллектуального предвосхищения того или иного поступка, метода мозгового штурма и т.д.).

5. Принцип соотношения в игре управления и самоуправления

Игровые конструкции могут быть отработаны только в коллективе себе подобных и на основании той информации,

которой владеет ребенок, — собственного познания окружающей среды и предлагаемой ему модели мира. Чем обширнее знания ребенка, тем богаче и разнообразнее игровой контекст, в рамках которого он отображает предметы и явления познаваемого мира. При этом желателен постепенный переход взрослого от организатора игры к позиции консультанта, советника, умело ориентирующегося в разнообразных детских интересах.

Социально-ориентированные игры-упражнения распределяются по пяти группам (В.М.Букатов, А.П.Ершова, Е.Е.Шулешко):

1. Для рабочего настроения – пробуждают у детей интерес друг к другу и одновременно повышают мышечную мобилизованность участников; они вводятся в ходе какой-то совместной деятельности для ликвидации споров, негативных моментов, враждебности;

2. Для социоигрового приобщения к делу – нагружаются материалом, обычно воспринимаемым в качестве учебного (например, ассоциации, счёт и т.д.);

3. Для разминки-разрядки – помогают воспитателю в неуправляемых ситуациях, при переключении с одного вида деятельности на другой;

4. Для творческого самоутверждения – оказывают мощный стимул для развития индивидуальности каждого ребёнка;

5. Вольные игры (на прогулке) – их выполнение требует достаточного простора и свободы передвижений.

Такая классификация достаточно условна, но она позволяет изменить отношение воспитателей к игре как виду социальной активности ребёнка.

Как ты её попросишь, чтобы она всё-таки дала тебе кусочек вкусного яблока?

Ситуация 2. Бабушка устала и лежит на диване. Тебе очень хочется, чтобы она дочитала тебе интересную книжку.

Как ты поступишь? Как ты её попросишь?

Ситуация 3. Мама принесла из магазина твой любимый торт. Ты съел свою порцию, но тебе хочется ещё.

Что ты будешь делать?

Благодаря использованию таких социально-ориентированных игр отношения детей и воспитателей выходят на иной уровень – доверительный, учитывающий желания и возможности детей – по отношению к взрослым, проявляющий позитивное сотрудничество и доброжелательность – по отношению к сверстникам. Их применение в педагогическом процессе качественно повышает эффективность взаимодействия воспитателей с детьми.

Муниципальное образование Тазовский район
Муниципальное дошкольное бюджетное образовательное учреждение детский сад «Радуга»

Микрорайон Геолог, д. 15 п. Тазовский, Тазовский район, Ямало-Ненецкий автономный округ
Тел. 8(34940)2-19-20, raduga-taz@mail.ru

Социально-ориентированные игры



Подготовила
воспитатель:
Шамрай Ю. П.

2017г.

Социально-ориентированная игра - это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. В этих играх создаются ситуации выбора, в которых ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели. То ли он идет к цели один, то ли со своим другом, то ли с большой группой детей.

СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ

Задачи:

Развивать:

- слуховое восприятие, умение слышать друг друга;
- внимание;
- внимание, сообразительность и находчивость;
- умение спокойно общаться друг с другом;
- умение сотрудничать, достигать желаемого результата;
- организованность, умение слушать;
- внимание, сосредоточенность

«ПОЙМАЙ МЫШКУ»

Инструкция детям. Представьте себе, что вы прямо сейчас и здесь будете ловить мышку. Что это за мышь? Хорошенькая белая мышка или серовато-коричневая домашняя мышь? Представьте себе маленького зверька с остренькой мордочкой и симпатичными серыми глазками, быстро перебирающегося по полу четырьмя крошечными лапками. Вы должны передвигаться совершенно бесшумно.

«РУКИ – НОГИ»

Инструкция детям: Один хлопок – команда рукам: их надо поднять или опустить; два хлопка – команда ногам: нужно встать или сесть.

Дошкольники безошибочно выполняют простые движения по сигналу воспитателя: по одному хлопку дети поднимают руки, по двум хлопкам – встают. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, их

«ПРОГУЛКА С КОМПАСОМ»

Дети делятся на пары – «турист» (ведомый) и «компас» (ведущий). «Туристам» завязывают глаза, они становятся впереди, а «компасы» – сзади, кладя руки на плечи.

Задача каждой пары – пройти всё игровое поле вперёд и назад. При этом «турист» не может разговаривать с «компасом». «Компасы» только движением рук помогают «туристам» держать направление и избегать препятствий – различных предметов на пути, других пар.

«ВОТ КАКАЯ МАМА!»

После активной игровой деятельности или физкультурных занятий, или атмосфера в группе стала напряжённой из-за споров и ссор, детям предлагается сесть в кружок на ковёр, затем принять «позу мечтателя» – лечь на живот, опираясь на ковёр локтями (можно подпереть руками голову, пока слушаешь сверстников), - и поговорить о мамах. Каждый ребёнок по очереди рассказывает, как зовут его маму, как можно её ласково назвать.

Затем с помощью вопросов воспитателя дети вспоминают, как мама заботится о них, какие действия она ежедневно совершает, чтобы им было хорошо: играет, кормит, купает, гуляет, укладывает спать и т.д. Под руководством воспитателя все дошкольники высказываются, стараются слушать других, не перебивать, ждать своей очереди.

«МАГАЗИН ВЕЖЛИВЫХ СЛОВ»

Предварительный этап: с детьми проводится беседа о «волшебных», вежливых словах.

Воспитатель: У меня в «магазине» на «полке» лежат вежливые слова: благодарности (спасибо, благодарю), просьбы (прошу тебя, пожалуйста), приветствия (здравствуйте, добрый день, доброе утро), извинения (извините, простите, очень жаль), ласковые обращения (дорогая мамочка, папочка, милая мамочка, бабуля и т.п.).

Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы, чтобы правильно повести себя в них, по очереди подходите к «полке», «покупайте» у меня нужные слова.

Ситуация 1. Мама принесла из магазина вкусные яблоки. Тебе очень хочется их попробовать, но мама сказала, что нужно подождать до обеда.

«Галантерея», «Хозтовары», «Бытовая техника» и т.д., подсказывая, если нужно, что в них продаётся. Участники второй команды решают, кто будет продавцом. Затем «продавец» выставляет свой «товар» - показывает каждому члену команды, какой предмет ему нужно изобразить и как расположиться (например, коробочка для ниток – ребёнок складывает перед собой руки, показывая, что там много разноцветных ниток).

Когда каждый участник команды займёт своё место «на прилавке», воспитатель хлопает в ладоши и «товар» замирает. К «магазину» подъезжает «автобус» - подходят дети первой команды. Чтобы «туристы» смогли купить «товар», они должны разгадать его: назвать, что изображает участник первой команды. Перед «покупкой» «турист» может попросить «продавца» показать, как тем или иным «товаром» пользоваться. Игра заканчивается, когда все «товары» на «прилавке» «раскуплены», «магазин» закрывается, а «туристы!» Садятся в автобус и уезжают,

Затем участники команд меняются ролями.

СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ИГРЫ-РАЗЯДКИ

Задачи:

- Формировать доверительные отношения между детьми.
- Развивать умения координировать свои усилия с действиями остальных участников.
- Развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

«ГУСЕНИЦА»

В игре используются воздушные шары: чем больше шар, тем легче детям будет играть с ним. Участники выстраиваются цепочкой, кладя руки на плечи, впереди стоящего. Воздушные шары зажимаются между животом одного играющего и спиной другого. Первый участник в цепочке держит шар на вытянутых руках.

Таким образом, не разрывая цепочку, не теряя шары, не придерживая их руками и никак не поправляя, все участники проходят по определённому маршруту. Их могут ожидать разнообразные препятствия: натянутые верёвки, перевёрнутые стулья, развороты в самых неожиданных местах. Задача игроков – пройти маршрут с минимальными потерями шаров и вернуться на исходную позицию.

нужно опустить, а если дети уже стоят, по двум хлопкам они должны сесть.

Меня последовательность и темп хлопков, воспитатель пытается сбить детей, тренируя их собранность.

Данная игра очень эффективно развивает внимание.

«РАЗВЕДЧИКИ»

Инструкция детям. Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики – это люди, которые умеют делать всё чётко и точно, но так, чтобы не было заметно. Вот и вы по сигналу «Связаться с разведчиком!» без слов, не подмигивая, не размахивая руками, не делая никаких движений, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком, и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдать себя!

Каждый ребёнок по указанному сигналу, не сходя с места, глазами находит того, кто смотрит именно на него и останавливает на нём свой взгляд. Некоторое время «разведчики» остаются неподвижными, смотря друг другу в глаза. Так складываются пары, которые затем могут выполнять определённое задание.

«ДЕНЬ НАСТУПАЕТ – ВСЁ ОЖИВАЕТ, НОЧЬ НАСТУПАЕТ – ВСЁ ЗАМИРАЕТ»

После слов «День наступает – всё оживает!» участники игры движутся хаотично (бегают, прыгают, танцуют и т.д.). Когда воспитатель произносит: «Ночь наступает – всё замирает!» - дети застывают в причудливых позах.

Игра постепенно усложняется, когда задаётся «условие дня»: каждый участник должен совершать определённые движения в общей для всех ситуации, например: сбор урожая, работа машин на заводе, тренировка в бассейне, железнодорожный вокзал, зоопарк, стадион и т.д. При этом дети могут по желанию объединяться в пары или небольшие группы.

«ЗАМРИ»

Смысл игры в простой команде воспитателя «ЗАМРИ!», которая может раздаться в разные моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях. Умение ребёнка вовремя остановиться – показатель его организованности и уровня дисциплины. Динамика игры может быть представлена:

- в движении, рисовании, общении;

- для переключения внимания на новый вид работы (например, для наведения порядка) или для того, чтобы во время какой-то деятельности напомнить детям ход дальнейшей работы;

- для обсуждения смысла и содержания дел, которыми был занят ребёнок.

«СЛУХАЧИ»

Выбирается водящий (или команда из трёх самых активных, разыгравшихся детей), он (они) выходят из помещения. Остальные дети загадывают слово, например, «бумага», делятся на три группы (по количеству слогов в слове), выбирают известный музыкальный мотив – один на всех. Когда водящий(ие) входит(ят), одна группа участников поёт «бу-бу-бу», другая «ма-ма-ма», третья – «га-га-га». Водящий(ие) ходит(ят) между поющими и пытается(ют)ся догадаться, какое слово было задумано.

«СЛУШАТЬ ЗА ОКНОМ, ЗА ДВЕРЬЮ»

По заданию воспитателя все участники сосредотачивают своё внимание на звуках и шорохах улицы, коридора, верхнего этажа и т.п. Затем по очереди перечисляют и объясняют, что они услышали. Из рассказов детей выясняется, кто больше и подробнее услышал, что делается в помещении, которое они не видят, и кто мог точнее связать звуки с картиной происходящих там событий.

Нельзя допускать, чтобы дети начинали сочинять звуки – это снимает ценность задания.

«КОЛОКОЛЬЧИК»

Игра позволяет перевести детей с одного вида деятельности на другой, сосредоточенность их внимание на выполнение следующего задания. Если под рукой нет колокольчика, его может заменить, например, стакан с ложкой.

На первоначальном этапе воспитатель показывает детям колокольчик и предлагает послушать, как он звучит. Затем постепенно вводит правило: если колокольчик звенит, нужно отложить свои дела и направить всё внимание в сторону воспитателя.

СОЦИАЛЬНО – ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ

Задачи:

- Привлечь внимание к теме, поддержать интерес к ней.
- Координировать индивидуальные действия.
- Развивать умение устанавливать партнёрские отношения в коллективе.
- Формировать представления ребёнка о возможностях своих и сверстников.

«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

Обычный предмет (ручка, карандаш, линейка и т.д.) по общему согласию превращается в волшебную палочку. Дети садятся полукругом и передают её друг другу в произвольном порядке или по часовой стрелке, при этом произносят фразы согласно ранее установленному правилу, например: передающий называет предмет, а принимающий – действие, которое можно совершить с ним («ковёр» - «лежит»); или передающий называет сказку, а принимающий – одного из её персонажей.

Если ребёнок, принимающий палочку, не смог правильно ответить, она передаётся другому участнику, но уже через одного или против часовой стрелки.

«КУЗОВОК»

Дети садятся вокруг стола, на котором стоит корзинка. Ведущий говорит, обращаясь к конкретному участнику: «Вот тебе кузовок, клади в него всё, что есть на – ок. Обмолвишься – отдашь залог».

Дети по очереди говорят слова, заканчивающиеся на –ок: «Я положу в кузовок клубок; а я – платок; а я – замок; а я – сучок, коробок, сапожок, мешок, листок, колобок, вилок, молоток и т.д.

Затем разыгрываются залого: ведущий, не глядя, достаёт из корзинки предмет и спрашивает: «Чей залог вынется, что тому делать?»

Участники по очереди назначают каждому залого выкуп, например: спеть песенку, попрыгать, изобразить кого-то и т.д.

«ТУРИСТЫ И МАГАЗИН»

Дети делятся на две команды: первая сооружает из стульев «автобус», вторая делает «прилавок в магазине» Воспитатель предлагает дошкольникам выбрать, какой это будет магазин –