

**Муниципальное образовательное учреждение
для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей,
Спасо-Талицкий детский дом для детей дошкольного возраста
Оричевского района Кировской области**

**ДОЛГОСРОЧНЫЙ
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ПРОЕКТ
РАЗВИТИЕ
У ДОШКОЛЬНИКОВ
КОММУНИКАТИВНЫХ
СПОСОБНОСТЕЙ**

**Составитель:
Кочнева Е.С.**

**Спас-Талица
2011г**

АКТУАЛЬНОСТЬ

Одна из важнейших человеческих потребностей – общение. Общеизвестно, что полноценное общение способствует развитию психических процессов и всех сфер личности. Успех общения зависит от уровня развития коммуникативных умений.

Коммуникативные умения – это осознанные коммуникативные действия детей, способность правильно строить свое поведение и управлять им в соответствии с задачами общения. По своему содержанию коммуникативные умения объединяют в себе следующие группы умений:

Информационно-коммуникативные умения: умения вступать в процесс общения; ориентироваться в партнерах и ситуациях общения; соотносить средства вербального и невербального общения.

Регуляционно-коммуникативные умения: умения согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей по общению; поддержка партнеров по общению; оценивание результатов совместного общения.

Аффективно-коммуникативные умения: умение делиться своими чувствами с партнерами по общению; проявление внимания, оценивание эмоционального поведения друг друга.

Коммуникативная компетентность дошкольника включает умение замечать и распознавать эмоциональные отношения и состояния окружающих людей, детей и взрослых, выражать собственные эмоции вербальными и невербальными способами. Кроме того, к старшему дошкольному возрасту ребенок должен научиться сотрудничать, слушать и слышать, обмениваться информацией.

Вместе с тем практика показывает: целенаправленное формирование коммуникативных умений у дошкольников часто остается за пределами внимания педагогов. В результате большая часть детей в разной степени испытывает трудности в овладении коммуникативной деятельностью. Это обнаруживается при внимательном изучении системы взаимодействия ребенка со сверстниками в быту, в партнерской ролевой игре, в ситуациях нерегламентированного общения.

ПРОБЛЕМА

Большинство современных детей не имеют навыков эффективного взаимодействия друг с другом, не умеют уступать друг другу, конструктивно соперничать, соревноваться, не могут учитывать нужды и интересы другого, согласовывать свои действия с действиями товарищей и пр.

Имеющийся опыт как отечественной, так и зарубежной школы доказывает, что формировать коммуникативные умения целесообразнее в процессе игры. Кроме того, ИГРА является ведущим видом деятельности дошкольников. Игра позволяет выявить задатки ребенка и превратить их в способности, развить умения и навыки. Поэтому учить ребенка общаться и взаимодействовать со сверстниками лучше всего в игре.

ЦЕЛЬ

Развивать у дошкольников коммуникативные умения в игре.

ЗАДАЧИ

1. Развивать умение сотрудничать.
2. Развивать умение активно слушать.

3. Учить перерабатывать информацию.
4. Учить конструировать «текст для другого» (учить говорить самому).

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Воспитатели, педагог-психолог, дети 3 – 7 лет.

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Дети обладают умениями:

- подчиняться правилам длительное время;
- понимать смысл сообщений, давать оценку услышанному, делать выводы и объяснять;
- самостоятельно, последовательно и обстоятельно передавать содержание какого-либо впечатления, события, сказки и пр.;
- подробно и самостоятельно рассказывать о поведении и переживаниях (своих и другого человека) и объяснять их;
- совместно планировать действия в речевом общении.

ЭТАПЫ ПРОЕКТА

1. Подготовительный этап

Выявление уровня коммуникативного развития детей (предварительный мониторинг)

Приложение 1.

2. Основной этап

Ежедневное включение игр на развитие коммуникативных умений в педагогический процесс (в виде «игровых пятиминуток»).

Приложение 2.

При организации игр педагог должен помнить, что РЕБЕНОК ИМЕЕТ СВОИ КОММУНИКАТИВНЫЕ ПРАВА:

- право на свою систему ценностей,
- право на ответственность,
- право на личное достоинство и уважение этого достоинства,
- право на индивидуальность и своеобразие,
- право на свою мысль,
- право на отстаивание своих прав.

Задачи	Игры
Развитие умения сотрудничать	
Учить слышать, понимать и подчиняться правилам	«Зайчики и лиса» «Совушка-сова» «Менялки» Игра в «тарелочку» «Травинка»
Учить контролировать движения и работать по инструкции	«Группа в обручах» «Холодно-горячо, право-лево» «Обыграй превращение» «Горная тропинка» «Глаза»

	«Замри!»
Воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого	«Я не должен» «Звери на болоте» «Связующая нить» «Поводырь»
Развитие умения активно слушать	
Учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства	«Пантомимические этюды» «Сказки наизнанку» «Отражение чувств» «Азбука настроений»
Развивать слуховое восприятие	«Телефон» «Цепочка слов» «Собери чемодан» «Эхо»
Учить задавать открытые и закрытые вопросы	«Почта» «Да» и «нет» не говорите» «Сундучок» «Картинная галерея» «Азбука почемучек» «Интервью» «Пум-пум-пум»
Учить перефразировать сказанное, сохраняя главный смысл	«Скажи по-другому» «О чем я сказала?» «Объясни Незнайке» «Слушай и повторяй»
Формировать умение выделять главную идею высказывания, подводить итог	«Зеркало движений» «Тайный смысл» «Идет следствие» «Поиск смысла» «Плохое настроение»
Учить использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника	«Я начну, а вы продолжите» «Играем со сказкой» «Моё начало – твой конец» «И это хорошо, и это плохо»
Обучение переработке информации	
Развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации	«Через стекло» «Магазин игрушек» «Пойми меня» «Вечер загадок» «Путешествие Буратино» «Угадай и нарисуй» «Задуманное действие»
Развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения	«Что на что похоже» «Я бросаю тебе мяч» «Задом наперед» «Хорошо-плохо» «Почему? А потому!» «Я не...» - «Зато я не...»
Развивать способность	«Что было бы, если бы...»

аргументировать свою точку зрения	«Бывает-не бывает» «Договор по правилам» «Доказательство»
Обучение конструированию «текста для другого»	
Развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично	«Художник слова» «Магазин» «Опиши друга» «Библиотека» «Знакомство»
Развивать умение давать доброжелательную оценку другому	«Снежная королева» «Угадай, кто это» «Построим город»
Учить устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми	«Телевизор» «Телеграф» «Диалоги»

1. Контрольно-оценочный этап

Заключительный мониторинг уровня коммуникативного развития детей, анализ результатов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дубина Л. Развитие у детей коммуникативных способностей // Дошкольное воспитание – 2005 - № 10, 11.
2. Лисина М.И. Общение со взрослыми и подготовка к школе. Кишинев, 1987. С. 58-67.

**Методика выявления
уровня коммуникативного развития
детей 3 – 7 лет**

(Данный вариант является модификацией методики М.И.Лисиной)

Материал:

Игрушки, книги, вопросы для беседы.

Инструкция.

«Скажи, пожалуйста, чего бы ты хотел: поиграть с игрушками, почитать книги или поговорить?» В зависимости от выбора ситуации детям предлагают вопросы (см. далее). Если ребенок не может самостоятельно сделать выбор, взрослый предлагает сначала поиграть, потом почитать, затем поговорить. Предлагаемые детям ситуации предъявляют именно в этой последовательности. Обследование проводят индивидуально, в отдельной комнате. Каждая ситуация занимает приблизительно 15 минут.

Игра

Задание детям: Давай поиграем в дочки-матери. Это твоя дочка, а ты – мама. Я к вам приду в гости. Это посуда, в ней будешь варить обед. Ты можешь укладывать дочку спать, кормить и т.д.

Пояснения: ребенок должен принять роль и в соответствии с ней выполнять соответствующие игровые действия, развивая сюжет «Дочки-матери». Взрослый предлагает определенный сюжет, роли, объясняет игровые действия, затем ребенок самостоятельно разворачивает свою деятельность. Взрослый может оказывать помощь в случае, если она потребуется: отвечает на вопросы, откликается на предложения ребенка. Общение осуществляется на фоне практических действий с игрушками.

Чтение книги

Вопросы: Почему ты выбрал эту книгу? Слушай, я тебе ее почитаю. Тебе понравились картинки? Что нарисовано на них? У тебя дома есть какие-нибудь животные? Чем они питаются? Какие животные называются хищниками? Грызунами?

Пояснения: После чтения ребенок сообщает о своих знаниях в соответствующей области (о зверях, машинах и т.д.), подробно отвечает на вопросы. Книги подбираются в соответствии с возрастом, должны иметь познавательный характер. Взрослый читает книгу, объясняет, что нарисовано на картинках. Общение осуществляется на основе чтения и обсуждения книг.

Беседа

Вопросы: Где работают родители? У тебя есть братик (сестричка)? Если бы ты был дома один, кого бы ты ждал больше всего? Если бы у тебя были 2 – 3 билета в цирк, с кем бы ты пошел? Ты бы смог отдать свой билет, если бы билетов не хватало брату (сестре, другу)? Как ты помогаешь брату (сестре, родителям)? С кем ты дружишь в группе? Почему? С кем еще хотел бы дружить? Хочешь ли идти в школу? Во что больше любишь играть? С кем любишь играть?

Пояснения: Ребенок должен поддержать беседу на личностные (социальные) темы, оценивая достоинства, недостатки и поступки других людей. Проводится беседа на личностные темы. Взрослый задает ребенку вопросы о семье, друзьях. Отношениях в группе; может рассказывать о себе, о поступках разных людей, оценивать свои достоинства и недостатки.

Критерии оценок (обработка результатов)

Поведение детей оценивается по уровневой системе в зависимости от показателей и количества набранных баллов

Таблица 1

1	Порядок выбора ситуации	Игра 1	Чтение 2	Беседа 3
2	Основной объект внимания	Игрушка 1	Книги 2	Взрослый 3
3	Комфортность состояния	Свобода поведения (1) + интерес к опыту (1) + эмоциональная вовлеченность (1) = 3		
		В игре 1+3=4	При чтении 2+3=5	В процессе беседы 3+3=6
4	Особенности речевых высказываний	Об игрушках 1	На несоциальные познавательные темы 2	На социальные темы 3
5	Средства общения	Предметно-действенные 1	Речевые 2	

Низкий уровень (ситуативно-деловая форма общения) – 0 – 9 баллов

Средний уровень (внеситуативно-познавательная форма общения) – 10 – 13 баллов

Высокий уровень (внеситуативно-личностная форма общения) – 14 – 17 баллов

Таблица 2

Анализ коммуникативной функции речи

	Уровень развития способности		
Умение подчиняться правилам и следить за этим	Непродолжительное время после речевого указания	Длительное время при заинтересованности	Самостоятельно и продолжительное время
Умение передавать содержание какого-либо впечатления, события, сказки и т.д.	С опорой на дополнительные вопросы	Самостоятельно, без подробностей	Самостоятельно, последовательно, обстоятельно
Умение рассказать о поведении, переживаниях (своих и другого) и объяснить их	Рассказ путем ответов на вопросы	Может рассказать самостоятельно	Рассказывает подробно и самостоятельно

Совместное планирование действий в речевом общении	Ориентир на планирование другого	Элементарное совместное планирование	Совместное планирование и распределение нескольких действий
Понимание смысла сообщений	Умение пересказать услышанное своими словами	Умение пересказать и выделить общий смысл сообщений	Умение дать оценку услышанному, сделать вывод и объяснить

Игры на развитие коммуникативных умений дошкольников

ЗАЙЧИКИ И ЛИСА

Цель: учить слышать, понимать и подчиняться правилам.

Дети (зайчики) собираются у одной из стен, один ребенок в маске лисы прячется за «кустом» (стул). Педагог громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять».

Дети выбегают на середину комнаты и начинают весело прыгать. Через минуту педагог продолжает: «Вдруг лисица выбегает, зайцев всех она поймает».

Все «зайчики» разбегаются, лиса пытается кого-нибудь поймать, но напрасно. Педагог: «В лапы лисьи не попали – зайки в лес все убежали».

Выбирают другую лису, игра повторяется.

Такая игра является элементарной формой инсценировок, к которым дети постепенно подводятся. Нужно следить за тем, чтобы они действовали в строгом соответствии со словесными указаниями взрослого.

СОВУШКА-СОВА

Цель: учить слышать, понимать и подчиняться правилам.

Детям показывают фото совы, рассказывают о ней.

Один ребенок – сова, остальные – лесные птички. Сова сидит на дереве (стул), птички летают по комнате.

Педагог:

«Совушка-сова, большая голова,

Во все стороны глядит.

На дереве сидит, головой вертит,

Вдруг она как полетит...»

При последнем слове (не раньше) сова «слетает» с дерева и начинает ловить птичек. Пойманная птичка становится новой совой, игра возобновляется.

В эту игру охотно играют даже малыши. Они пока не умеют ловить друг друга, зато радостно бегают по залу, ждут сигнала (хлопка в ладоши или др.), по которому должны остановиться.

МЕНЯЛКИ

Цель: учить слышать, понимать и подчиняться правилам.

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих.

Педагог говорит: «меняются местами те, у кого светлые волосы (красные носочки, синие шорты и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившийся стул. Игрок, оставшийся без стула становится водящим.

ИГРА В «ТАРЕЛОЧКУ»

Цель: учить слышать, понимать и подчиняться правилам.

Играющие садятся на пол по кругу. Один ребенок выходит на середину круга, ставит тарелку на ребро, раскручивает ее, называет имя какого-нибудь ребенка, а сам возвращается в круг. Тот, кого он назвал должен успеть дотронуться до тарелки, пока она крутится. Вновь раскручивает ее и называет следующего игрока. Кто не успел добежать до тарелки и подхватить ее, выбывает из игры.

ТРАВИНКА

Цель: учить слышать, понимать и подчиняться правилам.

Считалкой выбирают «наблюдателя», остальные дети – «травинки».

Задача «наблюдателя» - выбрать самую лучшую «травинку», то есть ребенка, который внимательно слушает, правильно и точно выполняет задания воспитателя:

- потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу,
- глазами «нарисуйте» солнышко, которое греет травинку,
- покачайтесь, как травинка на ветру, сначала из стороны в сторону, потом вперед-назад,
- ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперед-назад,

- ветер стихает – травинки тянутся, опустив руки,
- ветер совсем затих – травинки замирают.

и пр.

«Наблюдатель» не только выбирает лучшую травинку, но и объясняет свой выбор. Ребенок, которого выбрали становится «наблюдателем», игра повторяется.

ГРУППА В ОБРУЧАХ

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

Каждый ребенок берет обруч и с его помощью «прицепляется» к соседу – и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись, дети стоят тихо в ожидании начала звучания музыки; под музыку стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку. Ведущий может подсказать детям разные способы сцепления: за плечи, руки. Ноги, туловище. Игроки могут образовать цепочку, конус, круг.

ХОЛОДНО-ГОРЯЧО, ПРАВО-ЛЕВО

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Один шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

ОБЫГРАЙ ПРЕВРАЩЕНИЕ

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют ими так, как если бы это были названные взрослым объекты.

Например, мяч назван «яблоком» - дети «моют» его, «нюхают», едят» и пр.

ГОРНАЯ ТРОПИНКА

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

Перед игрой детям читают басню С.Маршака «Два барана» и проводят беседу по ее содержанию:

Как вы думаете, почему с баранами произошло несчастье?

Какие качества погубили баранов?

Был ли у них выход из создавшейся ситуации?

Как следовало поступить баранам?

Затем начинается игра.

Воспитатель: представьте, что мы высоко в горах. Перед нами пропасть, через которую надо перебраться. Вы пойдете навстречу друг другу (вспомните баранов). Ваша задача – не свалиться в пропасть. Помните, что вы идете по очень узкой тропинке и узкому мосту через пропасть.

Пропасть шириной 2 м, мостик и тропинка шириной 25-30см ограничены веревкой или очерчены мелом.

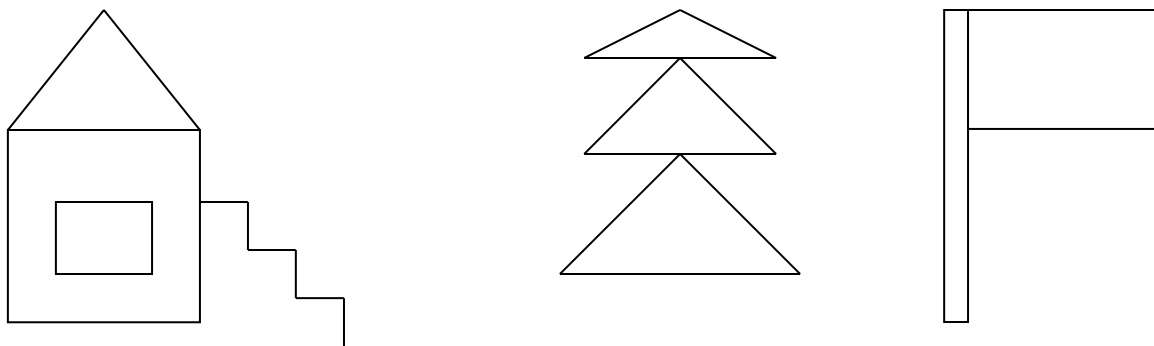
Дети разбиваются на пары и, двигаясь навстречу друг другу перебираются через пропасть.

Подводятся итоги: какая пара прошла лучше всех? Почему?». Оцениваются активность, внимание к партнеру, взаимопомощь, варианты решения проблемы и выбор наиболее подходящего, а также время выполнения.

ГЛАЗА

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

В качестве образцов педагог использует изображения из геометрических фигур.



Перед началом игры вместе с детьми анализирует эти изображения, распределяет детей на пары: у одного глаза завязаны, у другого – нет (он – «глаза» своей пары). Далее ребенок с завязанными глазами рисует на бумаге, слушая команды «глаз»: «Вправо, вниз, влево, вверх...» Команды даются с опорой на образец. Затем дети меняются ролями, игра повторяется.

ЗАМРИ!

Цель: учить контролировать движения и работать по инструкции.

С помощью считалки выбирается морской царь. Он следит за неподвижностью «морских фигур» и «волшебной палочкой» удаляет нарушителя.

Ведущий говорит: «Море волнуется - раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура – замри!»

Я НЕ ДОЛЖЕН

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Педагог заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах «взрослый – ребенок», «ребенок – ребенок», «ребенок – окружающий мир») и шаблон «Я не должен» (например изображение знака «X»).

Ребенок раскладывает около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром, комментируя свой выбор.

Остальные дети выступают в роли наблюдателей и советчиков.

ЗВЕРИ НА БОЛОТЕ

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Играют все дети группы. Они – звери, которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги или картона). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам.

У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь – это может сделать его партнер (пара).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все взяли за нить.

Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим.

Когда клубок вернется к взрослому, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют единое целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

ПОВОДЫРЬ

Цель: воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.

В группе разложены и расставлены препятствия (стулья, кубики и др.). Дети распределяются по парам: ведущий – ведомый. Ведомый завязывает глаза, ведущий ведет его, рассказывая как двигаться. Например, «Переступи через кубик», «Здесь стул, обойди его». Затем дети меняются ролями.

ПАНТОМИМИЧЕСКИЕ ЭТЮДЫ

Цель: учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.

Детям предлагают пройти так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и др.

СКАЗКИ НАИЗНАНКУ

Цель: учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

АЗБУКА НАСТРОЕНИЙ

Цель: учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.

Педагог готовит 6 карточек, передающих разное настроение нескольких персонажей (кошка, попугай, мышка, мужчина. Женщина и т.д.): радость. Горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

ОТРАЖЕНИЕ ЧУВСТВ

Цель: учить общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выразить свои чувства.

Дети объединяются в пары, договариваются, кто будет «говорящим», а кто «отражателем». Воспитатель шепчет на ухо «говорящему» фразу типа «За мной пришла мама». Говорящий эмоционально повторяет ее, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал его друг в момент, когда произносил фразу.

ТЕЛЕФОН

Цель: развивать слуховое восприятие.

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Цель: развивать слуховое восприятие.

Выбирается водящий. Он придумывает и называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

СОБЕРИ ЧЕМОДАН

Цель: развивать слуховое восприятие.

Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что можно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник и называет свой. И т.д. Условие: повторяться нельзя.

Игру можно усложнить: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

ЭХО

Цель: развивать слуховое восприятие.

1-й вариант: Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

2-й вариант: Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определенной теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают команду «Эхо»: «Какое слово сказал Коля? Саша? И т.д.»

ВЗАИМНОЕ ЦИТИРОВАНИЕ

Цель: развивать слуховое восприятие.

«Мы сыграем в такую игру. Я два раза постучу ладонями по коленям и дважды назову свое имя, затем похлопаю в ладоши в воздухе, назвав имя кого-нибудь из вас, например, Ваня-Ваня. Ваня сначала два раза постучит по коленям, называя себя, а затем хлопнет в ладоши и назовет кого-либо другого, например, Катя-Катя. Тогда Катя, переняв ход сделает то же. И т.д. Важно не смотреть на того участника, которого ты называешь, а произносить его имя в пространство, глядя, например, в другую сторону или в потолок».

ПОЧТА

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий: Динь, динь, динь!

Дети: Кто там?

Водящий: Почтальон.

Дети: откуда?

Водящий: Из Рязани!

Дети: А что там делают?

Водящий: танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

Дети изображают действия, названные водящим.

«ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРЯТ

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

В игре участвуют 2 команды. Педагог предлагает одной из команд выбрать «добровольца»: он встает перед другой командой, игроки которой в течение одной минуты «обстреливают» его вопросами. «Доброволец» должен ответить на них, соблюдая правило: «Да и нет не говорят».

Если игрок произнесет одно из этих слов, это будет означать, что команда-соперница его перехитрила и он должен вернуться на свое место. Если же игрок в течение минуты удержится и не произнесет запрещенных слов, то команда-соперница признает себя побежденной. «Доброволец» получает фишку. Затем команды меняются ролями. В конце игры подсчитываются фишки: команда, у которой их больше, победила.

КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырек, ручка, морковка и др.), затем водящий задает вопросы. Отвечая на них, можно называть только свое прозвище. Отвечать надо быстро, не задумываясь, ни в коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибется, тот попадет! Кто засмеется, тому плохо придется!» Затем следует такой диалог:

- Кто ты?

- Метла.

- Что ты ел сегодня?

- Метлу.

- На чем приехал?

- На метле. И т.д.

Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеется. Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

СУНДУЧОК

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

Детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше всего понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребенок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребенку. Если она угадана, ребенок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием 9называет)».

АЗБУКА ПОЧЕМУЧЕК

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

Задавайте вопросы так, чтобы их первые слова начинались с каждой буквы алфавита (по порядку). Проигрывает тот, кто первый собьется, кто забудет последовательность букв в алфавите. Например,

Арбуз – это фрукт или овощ?

Бегемот – это кто?

Волки водятся в наших лесах?

Где зимуют ежи?

Детей кто воспитывает? И т.д.

ИНТЕРВЬЮ

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

Игра проводится с подгруппой детей (6 – 8). Им предлагается разделить на две равные команды. Одна команда (эксперты) встает у окна, другая (журналисты) – у дверей.

Инструкция: «Сейчас каждый журналист найдет себе эксперта и возьмет у него интервью по такой, например, теме «Город, в котором я живу».

Пожалуйста, исполняйте свои роли так, чтобы ваше поведение, речь были как у настоящих журналистов и экспертов. На проведение интервью вам дается 5 минут»

Педагог выступает в роли наблюдателя.

ПУМ-ПУМ-ПУМ

Цель: учить задавать открытые и закрытые вопросы.

«Сейчас мы сыграем в игру «Пум-пум-пум». Пум-пум-пум – это какой-нибудь предмет, который есть в нашей группе»

Выбирают ребенка, который должен загадать предмет. Дети задают ему вопросы, чтобы догадаться, что это за пум-пум-пум. Вопросы могут быть, например, такими: «Почему ты загадал этот пум-пум-пум? Для чего он нужен? Он большой или маленький? И т.д.»

Тот, кто загадал предмет, должен отвечать на вопросы полными предложениями.

СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

Цель: учить перефразировать сказанное, сохранив главный смысл.

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? (печальный, грустный). Да, печальный, грустный – это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому об этом мальчике мы можем сказать: «Мальчик был грустный».

Далее даются аналогичные задания:

- Девочка торопится в школу. (Какая она?)

- Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

- Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)

О ЧЕМ Я СКАЗАЛА?

Цель: учить перефразировать сказанное, сохранив главный смысл.

Педагог обращается к детям: «Послушайте, что я сейчас скажу. Бежит собака. Бежит ручей. Бежит вода из крана. О чем я сказала?» Подводит детей к выводу: «Вы сказали, что собака, ручей и вода из крана могут бежать»

Каждому ребенку даются по три предметные картинки. Перефразировать мысль педагога будет тот ребенок, про чьи картинки пойдет речь. Например, «Сложи вещи. Сложи руки. Сложи дрова. Плывет утка. Плывет человек. Плывет корабль. Летит самолет. Летит птица. Летит облако. Ножка у стула. Ножка у гриба. Ножка у мебели. Ушко у куклы. Ушко у кошки. Ушко у иголки. И т.д.»

ОБЪЯСНИ НЕЗНАЙКЕ

Цель: учить перефразировать сказанное, сохранив главный смысл.

Педагог говорит: «Незнайка не понимает того, о чем я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по-другому? Труд кормит. А лень портит. Умея начать, умей закончить. Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит. И др.»

СЛУШАЙ И ПОВТОРЯЙ

Цель: учить перефразировать сказанное, сохранив главный смысл.

Играть могут два ребенка и более. В первой игре роль ведущего воспитатель берет на себя. Когда дети усвоят правила игры, ведущим может стать любой желающий.

Педагог с помощью считалки выбирает одного ребенка для передачи информации детям. Ребенок внимательно слушает, вникая в содержание сказанного. Затем ему предлагают передать детям суть сказанного ему, но другими словами.

Например, «Я прочитаю интересный рассказ про путешественника муравьишку. – Воспитатель прочитает нам рассказ о путешествиях муравья».

Усложнить игру можно, используя стихи, сказки, рассказы, небольшие по содержанию и объему.

ЗЕРКАЛО ДВИЖЕНИЙ

Цель: формировать умение выделять основную идею высказывания, подводить итог.

Один ребенок – «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Воспитатель молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у более половины детей правильные действия не получаются, выбирают новое «зеркало».

ТАЙНЫЙ СМЫСЛ

Цель: формировать умение выделять основную идею высказывания, подводить итог.

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбирают заранее).

Примеры пословиц: У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек – волк.. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

ИДЕТ СЛЕДСТВИЕ

Цель: формировать умение выделять основную идею высказывания, подводить итог.

С помощью считалки выбирают двух детей (детективов), все остальные – свидетели. Они видят, как воспитатель незаметно для детективов вешает на доску какую-нибудь сюжетную картинку, к примеру, «Пожар в высотном доме». Свидетели дают показания об этом, но не прямо, а косвенно, например, «Я чувствую запах дыма. Становится все жарче. Кто-то громко кричит. Слышны автомобильные сирены. Подъезжают машины красного цвета». И т.д.

Свидетели. С одной стороны, должны давать показания так, чтобы детективы не сразу поняли, что именно происходит, с другой – они не могут давать ложных показаний.

Как только детектив решит, что он понял, в чем дело, он говорит: «У меня есть ответ». Однако. Если он скажет, что это пожар, но не догадается, что это пожар в высотном доме, ответ не будет принят в качестве удовлетворительного. Каждый детектив имеет право выдвигать свои версии трижды.

По прошествии двух минут детективами становятся другие участники.

ПОИСК СМЫСЛА

Цель: формировать умение выделять основную идею высказывания, подводить итог.

Детей знакомят с баснями И.А.Крылова и предлагают пересказать их содержание, найти скрытый в них смысл, провести конкурсы на поиск смысла, инсценировать басню.

ПЛОХОЕ НАСТРОЕНИЕ

Цель: формировать умение выделять основную идею высказывания, подводить итог.

Воспитатель объясняет, что у каждого из нас бывает плохое настроение. Мы должны научиться понимать истинную причину этого и правильно реагировать и на плохое поведение человека, и на его высказывания. Например: «Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и со злобой сказал своему другу: «Я не буду с тобой играть!» Тот подумал немного и очень спокойно спросил: «Тебе хочется поиграть с другими детьми?» У мальчика сразу улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся на него, а просто понял его.

Затем воспитатель предлагает выбрать ребенка, который может показать «плохое настроение». Остальные дети должны попытаться правильно реагировать, начиная с фразы: «Ты имеешь в виду, что...»

Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ

Цель: учить использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника.

Взрослый приносит незаконченные предложения из рассказа Н.Н.Носова «На горке». Ребенок должен закончить предложение, используя образные слова и выражения. Например, «Был ясный день, снег на солнце... (сверкал, искрился, переливался, блестел). Миша сел на санки и помчался с горы... (пулей, вихрем, так. Что дух захватывало). Санки перевернулись и мальчик... (шлепнулся, бухнулся в сугроб, полетел кубарем)».

ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ

Цель: учить использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника.

Воспитатель знакомит детей со сказкой Дж. Родари из цикла «Сказки у которых три конца»: «Волшебный баран», «Большая морковка», «Хитрый Буратино». Обращает их внимание на то, что каждая из них не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того, чтобы дети смогли поиграть с ними. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше нравится, или придумать свой конец и нарисовать к нему иллюстрации. Можно предложить детям придумать веселую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков.

МОЕ НАЧАЛО – ТВОЙ КОНЕЦ

Цель: учить использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника.

Дети делятся на 2 команды: одна придумывает начало истории про игрушку (собачку, мишку и др.) по цепочке; другая – ее продолжение (также по цепочке).

И ЭТО ХОРОШО, И ЭТО ПЛОХО

Цель: учить использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника.

Воспитатель предлагает детям посмотреть на ручку с двумя колпачками. Этот колпачок белый – он будет означать «хорошо», этот колпачок черный – он будет означать «плохо». Если ручка повернута белым колпачком вверх, нужно говорить «хорошо», если черным – «Плохо».

Выбирается тема, в которой дети способны выделить хорошее и плохое (время года, животные, бытовые приборы и др.).

Например, тема «Лес». Ручка повернута белым колпачком вверх («Лес – это хорошо, потому что он очищает воздух»). Передаем ручку другому ребенку, поворачивая ее черным колпачком вверх. Ребенок объясняет, почему лес – это плохо. Например, «Лес – это плохо, потому что в нем можно заблудиться» и т.д.

ЧЕРЕЗ СТЕКЛО

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Двум детям предлагают передать друг другу какую-либо информацию жестами, представив, что один из них находится в поезде, а другой – на перроне, т.е. они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Возможные темы сообщений для передачи: «Я тебе позвоню, когда приеду», «Напиши мне письмо» и др. После игры желательно обсудить, насколько правильно дети поняли друг друга, легко ли им было это сделать.

МАГАЗИН ИГРУШЕК

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогадавшийся уходит без покупки.

ПОЙМИ МЕНЯ

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Одному ребенку на ухо сообщают задание. Он должен без слов (жестами, пантомимикой) передать это сообщение другому ребенку. Примеры заданий: открыть дверь, подойти и посмотреть в окно, поставить два стула рядом и др.

ВЕЧЕР ЗАГАДОК

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Начинать целесообразней с внешних признаков окружающих предметов, например, «Большой, круглый, полосатый» (арбуз). Затем можно добавить функциональные признаки: «Шумит, ворчит, глотает, все дома очищает» (пылесос). После этого можно предложить «образные» загадки типа «Крашеное коромысло через реку повисло» (радуга). Непонятные слова надо обязательно объяснять.

УГАДАЙ И НАРИСУЙ

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Приходит Карлсон с чудесным мешочком – в нем лежат разные интересные предметы, про которые он будет загадывать загадки. Дети должны отгадать их и отгадки нарисовать.

ПУТЕШЕСТВИЕ БУРАТИНО

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Детям показывают Буратино (куклу) и говорят, что он заядлый путешественник и сейчас расскажет о том, где был и что видел, а дети стараются отгадать, в каких помещениях детского дома он побывал и когда (зимой, летом или утром, вечером) это было. Например, Буратино был там, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются; расстегивают пуговицы, снимают одежду, складывают ее, потягиваются. Расстилают постель, успокаиваются, отдыхают, спят; пляшут, поют, слушают, притопывают, кружатся, кланяются и т.п.

ЗАДУМАННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Цель: развивать умение понимать друг друга, вникать в суть получаемой информации.

Водящий выходит из комнаты. Остальные договариваются, что он должен сделать (например, почистить зубы, подмести пол, поглядеться в зеркало и др.). Водящему предлагают подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения

Педагог договаривается с детьми, что они для описания задуманного предмета или живого существа будут использовать только сравнения (по внешнему виду, действиям и т.д. со сходными и известными всем предметами). Назначается водящий. Который выходит из комнаты, пока дети загадывают кого(что)-нибудь. Затем он возвращается и по описаниям-сравнениям пытается отгадать, что же дети задумали.

Я БРОСАЮ ТЕБЕ МЯЧ

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Дети встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и говорят: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, котика и т.д.)». Тот, кому бросили мяч, ловит его и отвечает: «Спасибо, я люблю сладкое (люблю смотреть на цветы, играть с котиком и т.д.)».

ЗАДОМ НАПЕРЕД

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Педагог подбирает пары картинок: гнездо с яйцом – птица, мальчик в постели – мальчик с портфелем, гриб маленький – гриб большой, бабушка вяжет носки – носки связаны и др. Педагог раскладывает картинки по порядку и рассказывает первую историю: «В гнезде лежало яйцо. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и научился летать». Детям предлагают рассказать историю по другим картинкам, но начиная со второй из пары, например: «Летела птичка, свила гнездо, снесла яичко».

ХОРОШО-ПЛОХО

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Дети делятся на две команды. Задача первой – объяснять почему весна или любое время года или какое-то действие – это хорошо; задача второй – противоречить первой команде и объяснять. Почему это плохо.

Затем команды меняются ролями.

ПОЧЕМУ? А ПОТОМУ

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Сначала взрослый. А потом сами дети задают «каверзные» вопросы: «Почему кошка часто умывается?», «Может слон жить без хобота?» и т.п. За самый доказательный и правдоподобный ответ ребенок получает фишку.

«Я НЕ...» - «ЗАТО Я НЕ...»

Цель: развивать умение устанавливать логические, причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Водящий утверждает что-либо с его точки зрения неправдоподобное: «Дети учат взрослых»; «Отменили тихий час» и т.п. Дети должны придумать такие условия, при которых это утверждение становится возможным; становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не...». Отвечающий, ловя мяч, должен ответить: «Зато я не...». Например, «Я не забываю чистить зубы по утрам», - «Зато я не мою руки перед едой».

ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ БЫ

Цель: развивать способность аргументировать свою точку зрения.

К детям приходит Фея с волшебной палочкой и говорит, что может превратить их в того, в кого они пожелают, но они должны обосновать свой выбор. Например, «Если бы я был художником, я бы нарисовал...», «Если бы я был цветком, то радовал бы...» и т.п.

БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ

Цель: развивать способность аргументировать свою точку зрения.

Педагог подбирает предметные картинки, вызывает двух детей: первый ребенок берет картинку и придумывает небылицу (Крокодил летает). Второй должен доказать, что так быть не может (Крокодил не летает. У него не крылья). Первый доказывает, что может, но при определенных условиях, и называет их (Летает, когда его везут в самолете).

ДОГОВОР ПО ПРАВИЛАМ

Цель: развивать способность аргументировать свою точку зрения.

Педагог предлагает детям выбрать себе любую роль. Но они должны доказать всем, что смогут ее сыграть: рассказать, что будут делать, почему, как и для чего.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО

Цель: развивать способность аргументировать свою точку зрения.

Перед детьми раскладывают разные предметы (палочки, кубики, геометрические фигуры и т.д.). Дети обдумывают, что из них можно сделать. Например, один ребенок говорит, что из палочек и кружков можно выложить машинку. Дети хором говорят: «Докажи!». Ребенок должен рассказать, как он будет это делать, выложить придуманную им фигуру.

ХУДОЖНИК СЛОВА

Цель: развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Дети по очереди задумывают кого-то из группы и начинают рисовать его словесный портрет, не называя имени этого человека. Предварительно можно предложить детям упражнение на ассоциативное восприятие: «На какое животное похож? На какой предмет мебели похож? И т.д.»

МАГАЗИН

Цель: развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Один ребенок – продавец, остальные дети – покупатели. На прилавке магазина разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет. Который хочет купить. А описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать.

Продавец должен понять. Какой именно товар нужен покупателю.

ОПИШИ ДРУГА

Цель: развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Упражнение выполняется в парах. Дети стоят спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо партнера. Потом описание сравнивают с оригиналом и делают вывод о том, насколько ребенок был точен.

БИБЛИОТЕКА

Цель: развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Дети выбирают 2-3-х библиотекарей и делятся на 2-3 группы (каждую группу «обслуживает» один библиотекарь). Ребенок пересказывает содержание нужной ему книги, но не показывает ее. Библиотекарь по описанию должен догадаться, о какой книге идет речь и выдать ее.

ЗНАКОМСТВО

Цель: развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Выбирается ребенок, который берет одну предметную картинку и, не показывая другим, несколько секунд рассматривает ее. Затем картинку убирают, и ребенок должен точно, без искажений, описать изображение, начиная со слов: «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом...»

СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА

Цель: развивать умение давать доброжелательную оценку другому.

Педагог предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у него есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее. Что есть в каждом человеке. Педагог предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает очки и дает образец описания 2-3-х детей.

После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая. Что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант: Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

УГАДАЙ, КТО ЭТО

Цель: развивать умение давать доброжелательную оценку другому.

Один ребенок – рассказчик, остальные сидят на стульях по кругу. Рассказчик описывает кого-либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Дети угадывают, о ком идет речь. Тот, кто догадался первым, выводит ребенка – «отгадку» в круг и вместе с рассказчиком, взявшись за руки они шагают под песню, исполняемую детьми:
Станьте, дети, станьте в круг,
Станьте в круг. Станьте в круг,
Я твой друг, и ты мой друг,
Добрый, добрый друг!

Рассказчик и «отгадка» занимают места на стульях; угадавший становится рассказчиком.

ПОСТРОИМ ГОРОД

Цель: развивать умение давать доброжелательную оценку другому.

Один ребенок – «архитектор». Его задача – рассказать «начальнику стройки» (его выбирают дети), какой город он хочет построить. Начальник стройки, учитывая особенности каждого ребенка, распределяет роли и объясняет каждому, что он должен делать. Когда строительство закончено, начальник благодарит всех за работу, а архитектор оценивает соответствие постройки его замыслам.

ТЕЛЕВИЗОР

Цель: Учить устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Выбирают одного ребенка – «ведущего телепередачи»; остальные дети делятся на две группы и уходят в другое помещение. Воспитатель дает ведущему задание – показать по телевизору (окно в ширме или стульчик со спинкой) передачу «Новости» («В мире животных», «Музыка на ТВ» и др.). Пока он готовится, взрослый приглашает первую группу телезрителей, рассказывает им о событиях, которые будут показаны; телезрители по описанию угадывают, что это за передача, и договариваются, как расскажут о ней второй группе детей. Их приглашают в групповую комнату. Телезрители передают им информацию об увиденной передаче. Затем дети меняются ролями.

ТЕЛЕГРАФ

Цель: Учить устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает текст телеграммы наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?

Примерный текст: «Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг».

ДИАЛОГИ

Цель: Учить устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

1-ый вариант: Дети объединяются в пары. Им дают задание поговорить на тему типа «Мое любимое время года» («Лучший день», «День рождения» и др.) и запомнить о чем рассказал собеседник. В течение 5-7 минут дети общаются. Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети, поменявшись парами, рассказывают друг другу, что услышали от предыдущих собеседников.

2-ой вариант: Дети делятся на две команды. Тему для разговора выбирают сами. Условие: не перебивать друг друга. В течение 5-7 минут команды общаются по выбранной теме и делают вывод, о котором сообщают педагогу или ребенку-наблюдателю.