

## **Подвижные игры и игровые упражнения (с применением деятельностного метода Л.Г. Петерсон), как средство развития социально-коммуникативных навыков детей старшего дошкольного возраста**

Социально-коммуникативное развитие детей особенно актуально в дошкольном возрасте. В современном мире детям стало доступно много информации, благодаря современной технике. Им намного интереснее провести время с компьютером, а не с другом, играя во дворе. Мы, педагоги все чаще отмечаем, что многие дети испытывают серьезные трудности в общении с окружающими, особенно со сверстниками. Такие дети не умеют по собственной инициативе обратиться другому человеку, стесняются ответить на вопрос, они не могут поддержать установившийся контакт, не умеют согласовывать свои действия с другими детьми, поэтому часто конфликтуют или замыкаются в одиночестве.

Формирование социально-коммуникативных навыков – важное условие нормального психического развития ребенка, а также одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. И в этом на помощь нам приходят современные технологии. На современном этапе развития образования приобретает «технология деятельностного метода обучения», разработанная под руководством доктора педагогических наук, профессора Людмилы Георгиевны Петерсон.

Под деятельностным подходом – понимается такая организация образовательного процесса, при которой ребенок осваивает культуру не путем простой передачи информации, а в процессе собственной деятельности. В ходе игры, игровые ситуации заставляют ребенка самостоятельно находить решение для преодоления затруднения: двигаться с большей скоростью, чтобы догнать кого-то, или быстрее спрятаться в заранее намеченное место (домик, гнездышко), чтобы не быть пойманным, ловко преодолеть элементарные препятствия (подлезть под веревку, рейку, не задевая за них, пробежать между кеглями, не свалив ни одной, обязательно добежать до определенного места и т. д.).

**Коммуникативные игры** – направлены на умение общаться с окружающими, взаимодействовать со сверстниками, способности строить с ними отношения. У детей формируются умения согласовывать свои действия с действиями партнера, воспитываются навыки сотрудничества, проявляется взаимопомощь, уверенность в себе.

Во время игр дети действуют в соответствии с общими правилами, которые обязательны для всех участников, а это в свою очередь регулирует поведение играющих, способствует выработке взаимопомощи, коллективизма, дисциплинированности, воспитываются волевые качества: выдержка, смелость, решительность, умение справляться с отрицательными эмоциями.

Во время игр ребенок учится подчинять свои интересы интересам коллектива, чтобы совместными усилиями добиваться поставленной цели.

Сюжетные подвижные игры - помогают расширить и обогатить опыт совместной деятельности и разнообразить формы общения со сверстниками.

В игре дети учатся помогать друг другу, учатся достойно проигрывать. В игре формируется самооценка, развиваются навыки саморегуляции эмоциональных состояний, происходит коррекция отрицательных черт характера и поведения. Общение в игре ставит каждого на своё место. Дети развивают свои организаторские способности, укрепляют возможные качества лидера или тянутся за лидером в группе. В процессе сюжетной подвижной игры ребенок стремится добиться успеха, подчинить свои желания правилам игры.

Разнообразные игровые действия, с их многократным повторением, требуют от детей внимания, волевых и физических усилий, координации движений и, самое главное, благоприятно влияют на эмоциональное состояние детей.

Игра помогает ребенку преодолеть робость, застенчивость, так как подражая своим друзьям в игре же, он естественно и непринужденно выполняет различные действия.

## **КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР И ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ** (с применением деятельностного метода Л.Г. Петерсон)

### ***Жмурки***

*Цели.* Формировать умение задавать вопросы и отвечать на них; внимательно выслушивать реплики, чтобы действовать по сигналу.

### **Игровая ситуация**

Предложить ребёнку самостоятельно изобрести способы с завязанными глазами быстро отыскать играющих, используя звуковые сигналы.

### **Ход**

Жмурке завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки и предлагают покружиться. Затем спрашивают жмурку:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих жмурка ловит играющих.

### ***Король***

*Цели.* Формировать умение обмениваться репликами поочередно, развивать умение давать ответ в виде выразительного жеста.

### **Игровая ситуация**

Предложить изучить профессии до этого ребёнку неизвестные, используя для информации различные источники: интернет, энциклопедию и т.д.

### **Ход**

Один из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

- Здравствуй, Король!
- Здравствуйте! — отвечает Король.
- Нужны вам работники?
- Нужны.
- Какие?

Играющие начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий. Король должен отгадать, кто чем занимается, и если сразу назовет верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их и кого поймает, тот становится Королем. Но если Король угадает изображаемую профессию неверно, то называет ее второй, третий раз и т.д., пока не угадает. Игра интересна и тем, что нужно выбрать такую профессию, которую трудно было бы угадать, и заставить Короля подольше исполнять свою роль.

## ***Птицы***

**Цели.** Формировать умение задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия птиц.

### **Игровая ситуация**

Подвести ребёнка к мысли о необходимости познакомиться с различными видами птиц

#### **Ход**

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба. Остальные — птицы. Хозяйка по секрету от ястреба дает название каждой птице. Прилетает ястреб, хозяйка спрашивает его:

— За чем прилетел?

- За птицей.
- За какой?
- За кукушкой (называется любая птица).

Названная птица выбегает, ястреб ловит ее. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба словами: «Улетай, такой птицы у нас нет!». Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

## ***Ловля рыбы***

### **Игровая ситуация**

Подвести ребёнка к мысли о необходимости познакомиться с различными видами рыб

**Цели.** Формировать умение задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия рыб.

#### **Ход**

Игроки делятся на две группы: одни — рыбаки, другие — рыбы. Рыбаков меньше. Рыбаки и рыбы становятся друг против друга. Рыбы спрашивают:

- Что вы вяжете? — Невод.
- Что вы будете ловить? — Рыбу.
- Какую? - Щуку!
- Ловите!

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболлов старается поймать хоть одну рыбу, пятная ее. Ловить рыб можно только до установленной черты.

Игра повторяется, но называется другая рыба.

## ***Вот так***

### **Игровая ситуация**

Предложить ребёнку стать артистом, найти ответ на вопрос: что такое пантомима.

**Цель.** Закрепить умение детей отвечать на вопросы, согласовывать движения со словами.

#### **Ход**

Дети стоят в кругу. Воспитатель задает детям вопросы, на которые они отвечают «вот так», сопровождая слова движениями.

- Как живешь?

- Вот так (*вытягивают вперед руку с поднятым вверх большим пальцем*).

-А глядишь?

-Вот так (*смотрят в бинокль*).

И так на все последующие вопросы дети отвечают: «Вот так» и соответствующим жестом показывают, как именно. Вопросы могут быть самыми разными: Как плывешь? А бежишь? Ждешь обед? Машешь вслед? Утром спишь? Как шалишь?

Затем роль водящего принимает на себя кто-нибудь из детей.

### ***Как у тетушки Ирины***

**Цель.** Развивать мимику детей

#### **Игровая ситуация**

Предложить ребёнку стать артистом, найти ответ на вопрос: что такое мимика.

#### **Ход**

Играющие поют:

— Как у тетушки Ирины  
Было семеро детей,  
Они не пили, не ели.

Тетушка Ирина говорит:

— Все на тетушку глядели,  
Разом делали вот так.

Тетушка Ирина изображает гримасы, позы. Все играющие должны повторить движение. Кто ошибется, неточно повторит позу тетушки Ирины, тот проиграл

### ***«Светофор»***

#### **Игровая ситуация**

Подвести ребёнка к проблеме, что для игры нужен светофор. Где его взять? Подвести к выводу, что можно изготовить самому.

**Цель.** Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них.

#### **Ход**

У ведущего три кружочка: зеленый, желтый, красный.

Ведущий поднимает красный кружок.

Дети: Красный – ясно, путь опасный!

Ведущий поднимает желтый кружок

Дети: Желтый тоже подожди!

Ведущий поднимает зеленый кружок.

Дети проходят мимо и говорят: «А зеленый впереди – проходи!»

Если кто-либо из детей задержался, ведущий спрашивает: «Где ты был до сих пор?»

Опоздавший. Задержал светофор.

Игра повторяется, роль ведущего передается кому-нибудь из детей.

### ***Кот***

#### **Игровая ситуация**

Подвести ребёнка к ситуации о том, чтобы играть в эту игру, нужно знать много названий городов. Где взять об этом информацию?

**Цель.** Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них.

### **Ход**

Играют трое: продавец, покупатель, кот.

Продавец и кот сидят лицом к покупателю.

Покупатель спрашивает продавца:

- Куда едешь? — (Любой город).
- Кого везешь? — Кота.
- Продай мне! — Что дашь?
- Пять копеек, ложку меда и пестрого щенка.
- Тогда догоняй!

После этих слов кот вскакивает и бежит вокруг стола, а покупатель догоняет его.

Если догонит, игроки меняются ролями.

Игра повторяется.

Каждый раз продавец называет другое название города, а покупатель придумывает новый вариант платы за кота.