**«Игры, развивающие коммуникативную и социальную адаптивность детей дошкольного возраста»**

Лапина Альфия Салиховна

педагог - психолог

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад общеразвивающего вида № 358" городского округа Самара

МБДОУ "Детский сад № 358" г.о.Самара

мастер - класс

**Актуальность**

Основной задачей образования в настоящее время является подготовка личности к процессу значительных изменений, происходящих в современном мире. Сам процесс изменения жизни стал ее неотъемлемой частью. Личностно ориентированному образованию, соответствующему гуманитарной парадигме, свойственны ориентиры на создание гармоничной, нравственно-совершенной, социально активной, профессионально компетентной и саморазвивающейся личности, способной адаптироваться к происходящим изменениям.   
 Игры, представленные мной на мастер-класс, позволяют повысить осознание детьми своих эмоциональных проявлений и взаимоотношений со сверстниками и взрослыми, а также формируют у детей самоконтроль и способность выстраивать адекватные связи с окружающими.

**Игра «Найди сородича»**

*Цель игры:* учиться слушать и слышать друг друга; пережить опыт причастности к группе.

Перед началом игры детям сообщается, какое животное они будут изображать в игре. Варианты: корова, собака, свинья, кошка и т. п. Дети с закрытыми глазами ходят по помещению и звукоподражают тому животному, которое им попалось. Задача: слушать и искать своих, прикрепиться к своей группе «животных».

**Игра «Я — такое дерево»**

Метафорические карты «Дерево, как образ человека»

*Цель игры:* работа с образом дерева дает важную информацию педагогу и ребенку, каким видит себя ребенок, как оценивает и как чувствует себя в данный момент, какими силами располагает.

Карты раскладываются перед ребенком картинками вверх, надо выбрать дерево, про которое можно сказать: «Это я» и обязательно прокомментировать свой выбор.

**Игра «Английский подарок»**

*Цель игры:* обсудить некоторые причины возникновения конфликтов и способы их конструктивного решения.

Для этой игры понадобится небольшого размера приз победителю (это может быть конфета, маленькая игрушка, сувенир и т.д.). Требование к призу одно: он не должен быть хрупким, так как в процессе игры существует вероятность того, что он упадет на пол. Педагог -психолог заранее упаковывает приз (заворачивает в бумагу, кладет в коробку, перевязывает ленточкой, заклеивает скотчем и т.д.). Перед началом игры группа садится в круг, стулья придвинуты максимально близко друг к другу. Педагог -психолог включает веселую музыку и передает большой сверток с призом одному из сидячих рядом с ним участников. Тот, получив сверток, тут же передает его по кругу следующему игроку, тот следующему и т.д. Внезапно музыка прекращается, и участник со свертком в руках быстро начинает разворачивать приз. Он может это делать до тех пор, пока вновь не зазвучит музыка. С момента звучания музыки приз снова «путешествует» по кругу до следующей музыкальной паузы. Как только музыка замолкает, участник с призом в руках продолжает распаковывать его и при появлении звуков музыки передает по кругу дальше. Приз достается тому, кто сумеет окончательно развернуть его и взять в руки.

Литература:

* Е.К.Лютова, Г.Б.Монина. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. С.-П., 2007.
* Г.Кац, Е.Мухаматулина. Метафорические карты. Руководство для психолога. М.,2016
* Г.Б.Монина, Е.К.Лютова-Робертс. Коммуникативный тренинг. С.-П.,2013

Оборудование:

* Магнитофон (с USB-разъемом);
* Колода метафорических карт «Дерево» ( Г.Кац, Е.Мухаматулина)