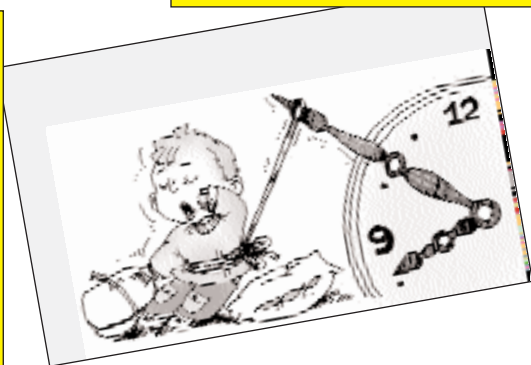


Формирование межличностных отношений дошкольников в коммуникативных играх*

Т.Р. Кислова,
С.В. Королёва



Развитие речевой активности детей старшего дошкольного возраста в условиях комнаты психомоторной коррекции

Комната психомоторной коррекции предназначена для игр, поэтому то время, которое дети проведут там, мы называем занятием в большой степени условно, поскольку посещение этой комнаты предусматривается во время программных занятий в дошкольном учреждении. Педагог-психолог становится организатором, участником и помощником в игровом взаимодействии детей. При всём разнообразии используемых при этом игр главное, чтобы их участники были ориентированы на успех. Ребёнок всегда должен быть уверен, что у него обязательно всё получится. В результате у дошкольника формируется уверенность в себе. Не менее важно создание положительного эмоционального фона, что помогает развивать соответствующие эмоции. В игровом взаимодействии применяются поговорки, загадки, считалки. Представленные далее игры, направленные на развитие речевого общения, могут быть успешно применены не только в комнате психомоторной коррекции, но и шире – в любых видах работы психологов и воспитателей с детьми.

«Сырный ломтик»

Игровой тренажёр представлен планшетом (доской) прямоугольной формы, на котором имеются прорези для фишки. Дети должны провести

фишку («сырный ломтик») с помощью двух шнурков от нижнего края планшета к верхнему и наоборот, лавируя между отверстиями. Если фишка падает в отверстие, игра начинается заново.

Первый вариант. Двое игроков стоят около доски: один ребёнок справа, другой – слева. Каждый держит в руке шар с верёвкой для управления фишкой. С помощью скоординированных движений надо поднять фишку – «сырный ломтик», чтобы она не попала в прорезь – в «норку к мышке». Дети сначала знакомятся с игровым тренажёром, затем пробуют играть в парах. Следите, чтобы игроки доброжелательно относились друг к другу, подбадривали, советовали. Если фишка проваливается в прорезь, игроки могут обыграть эту ситуацию: «Мышка, мышка, кушай ломтик, ну а больше не проси!»; «Мышка скушала сырок, поломала свой зубок»; «Мышка съела кусок сыра, пусть спасибо скажет Ире» и т.д. Здесь важна поддержка друг друга: «Ничего, что мышка съела сыр, пусть покушает, а мы теперь попробуем ещё раз». Когда дети совместными усилиями благополучно завершают игру и сохраняют «сырный ломтик», они благодарят друг друга: «Спасибо тебе, какие мы с тобой молодцы!»

Второй вариант. Двое игроков стоят около доски: один ребёнок справа, другой – слева. Каждый держит в руке шар с верёвкой для управления фишкой. У одного игрока завязаны глаза, и он ориентируется только на инструкцию своего напар-

* Продолжение публикации. Начало см. в № 7 и 9 за 2011 г.

ника, т.е. выполняет команды по перемещению фишки в указанных направлениях.

«Путаница»

Дети образуют круг и ходят вокруг ведущего, который стоит в центре и произносит текст, специально делая ошибки. Там, где она допущена, дети должны захлопать в ладоши. Где ошибки нет, дети должны затопать ногами. Тот, кто ошибается, выходит из игры. Для текста ведущего подойдёт любая «путаница». Например:

Птички певчие поют:

гав-гав-гав.

(Дети хлопают в ладоши.)

Колокольчики звенят:

жу-жу-жу.

(Дети хлопают в ладоши.)

Лаёт пёсик на дворе:

мяу-мяу-мяу.

(Дети хлопают в ладоши.)

Жук на дереве жужжит:

жу-жу-жу.

(Дети топаят ногами.)

Утки серые кричат:

кря-кря-кря.

(Дети топаят ногами.)

Козлик серенький кричит:

му-му-му.

(Дети хлопают в ладоши.)

А барашек у реки:

бе-бе-бе.

(Дети топаят ногами.)

А корова на лугу:

чик-чирик, чик-чирик.

(Дети хлопают в ладоши.)

Эта игра может продолжаться как угодно долго, если ведущий будет менять звукоподражательные слова.

«Только хорошее»

Педагог с мячом в руках встаёт перед детьми, просит их выстроиться в ряд, а затем каждому бросает мяч. Ребёнок ловит его только тогда, когда педагог произносит слово, обозначающее какое-либо хорошее качество (*правдивость, доброта, аккуратность* и проч.). В этом случае игрок делает шаг по направлению

к педагогу. Если ребёнок случайно «поймает плохое качество» (*жадность, злость, обидчивость* и проч.), он делает шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдёт до педагога. Этот ребёнок становится ведущим.

«Добрые волшебники»

Все дети становятся добрыми волшебникам: они должны подарить людям что-нибудь хорошее и нарисовать свой подарок на листочке – лепестке. Затем каждый ребёнок рассказывает, почему он делает именно этот подарок и что в результате изменится в мире. В конце игры все листочки-лепестки соединяются в одну ромашку. Это подарок добрых волшебников всем людям.

«Покажи стихотворение»

Дети распределяются на небольшие группы. Каждой из них даётся, не слышно для других, стихотворение, содержание которого нужно изобразить с помощью пантомимы. Игроки договариваются, кто и как будет выступать. После этого каждая группа показывает свой номер. Остальные группы должны угадать стихотворение. За каждый верный ответ группа получает очко.

Для игры выбираются простые, хорошо знакомые детям стихотворения: «Мишка косолапый», «Зайка», «Самолёт», «Лошадка», «Мячик» («Наша Таня громко плачет»), «Кошкин дом» (например, сцена тушения пожара), «Зайка серенький сидит и ушами шевелит...» и т.д.

(Продолжение следует)

Татьяна Рудольфовна Кислова – канд. пед. наук, автор пособий по развитию речи дошкольников в Комплексной программе «Детский сад 2100»;

Светлана Владимировна Королёва – педагог-психолог, г. Москва.