

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
Администрация городского округа «Город Калининград» Комитет по образованию  
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Калининграда детский сад №135

236016 Калининград ул.Клиническая 23, тел/факс 8(4012)452216, e-mail: ds135@edu.klgd.ru

«РАССМОТРЕНО»  
Педагогическим советом  
МАДОУ д/с №135  
Протокол №5  
от «31» мая 2021 года

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий МАДОУ д/с №135



/Кадирова М.В.

Приказ № 32/1-о от 02.06.2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«АЗБУКА ОБЩЕНИЯ»

Возраст обучающихся 5-7 лет  
Нормативный срок освоения программы  
10 месяцев

Автор-составитель:  
Ганина Елена Владимировна  
педагог - психолог

Калининград, 2021

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Азбука общения**» социально-гуманитарной направленности.

**Актуальность программы:** овладение основами коммуникации детей дошкольного возраста. Программа охватывает социально-коммуникативное, познавательное, речевое направления развития и образования детей.

**Цель данной программы:** формирование эмоционально-мотивационной установки по отношению к себе, окружающим, сверстникам и взрослым людям; развитие познавательных способностей коммуникативных потребностей, социально-эмоционального благополучия дошкольников.

### **Задачи:**

- воспитание интереса к окружающим людям, развитие чувства понимания и потребности в общении
- формирование у детей умений и навыков практического владения выразительными движениями (мимикой, жестами, пантомимикой) -средствами человеческого общения.
- развитие самоконтроля в отношении проявления своего эмоционального состояния в ходе общения; формирование доверия к собеседнику
- выработка у детей положительных черт характера, способствующих лучшему взаимопониманию в процессе общения
- обучение детей речевыми средствами общения.

### **Методы работы:**

1. Словесный (рассказ, объяснение, беседа, устное изложение, диалог); - метод игры (дидактические игры);
2. Наглядный (демонстрация педагогом готовой композиции с помощью наглядных материалов: картин, рисунков, плакатов, фото, показ мультимедийных материалов);
3. Практический (выполнение работ детьми по образцу, на заданную тему, по инструкции).

### **Программа рассчитана для детей дошкольного возраста 5-7 лет.**

**Реализация программы** рассчитана на 36 занятий в период с сентября по июнь.

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации занятия:** групповая.

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительностью до 30 минут (соответственно возрасту) по расписанию во второй половине дня.

**Количество обучающихся:** от 5 до 16 человек в группе.

**Формы работы:** традиционные, комбинированные, практические занятия, игры, упражнения, этюды, стихи, песенки, загадки, рифмы и др.; игровые занятия, которые включают различные виды деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную, конструктивную.

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:**

- умеет устанавливать причинно-следственные связи;
- умеет находить решение проблемных ситуаций;
- умеет выделять 10 сходств и 10 отличий, в том числе существенные признаки;
- умеет планировать свою деятельность;
- умеет действовать в соответствии с социальной ролью;

- имеет представление об основных настроениях и эмоциональных состояниях людей;
- знает, что в выражении чувств участвуют и мимика, и жесты, и поза;
- владеет качествами, помогающими и мешающими дружбе, умеет анализировать с этих позиций себя и своих знакомых.

### **Формы подведения итогов реализации программы:**

По итогам реализации программы руководителем кружка проводятся следующие мероприятия: итоговое родительское собрание (май), итоговое открытое мероприятие (развлечение) для родителей обучающихся (июнь).

### **Педагогический мониторинг**

№	Имя ребенка	Критерий по программе								Количество баллов	Уровень
		1	2	3	4	5	6	7	8		

Высокий уровень: 17-24 баллов

Средний уровень: 9-16 баллов;

Низкий уровень: 4-8 баллов.

### **1. Учебно-тематический план**

Наименование общеразвивающей программы	Направленность	Нагрузка	Количество занятий за весь период обучения
«Азбука общения»	Социально-гуманитарная	1 раз в неделю	36

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Игра «Пиктограммы»	1
2	Упражнения «Зеркало», «Способы повышения настроения»	1
3	Упражнение «Учимся представляться»	1
4	Игра «Я радуюсь, когда...»	1
5	Упражнение «Музыка и эмоции»	1
6	Игра «Волшебный мешочек»	1
7	Игра «Лото настроений»	1
8	Игра «Назови похожее»	1
9	Упражнение «Мое настроение»	1
10	Игра «Испорченный телефон»	1
11	Игра «Что было бы, если бы...»	1
12	Этюд на выражение радости «Новая кукла» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
13	Этюд на выражение гнева «Баба-Яга» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
14	Этюд на выражение удивления «Фокус» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
15	Этюд на выражение интереса «Лисичка подслушивает» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального	1

	словаря – действий предметов	
16	Этюд на выражение горя-радости «Про Таню» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
17	Этюд на выражение печали «Золушка» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
18	Этюд на выражение страха «Один дома» Игры и упражнения направленные на развитие эмоционального словаря – действий предметов	1
19	Игра «Диалог по телефону»	1
20	Игра «На мостике»	1
21	Игра «Обзывалки»	1
22	Игра «Охота на тигров»	1
23	Игра «Сиамские близнецы».	1
24	Игра «Давай, поговорим», «Ладонь – в ладонь»	1
25	Игры «Зеркала», «Зоопарк»	1
26	Игры «Газета», «Живая картина»	1
27	Игры « «Ладонь – в ладонь», «Сотворение чуда»	1
28	Игра «Войди в круг – выйди из круга»	1
29	Игры «Старенькая бабушка», «Вежливые отгадки»	1
30	Игра «Дотронься...»	1
31	Игра «Тропинка»	1
32	Игра «Небоскреб»	1
33	Игра «Волшебное эхо»	1
34	Игра «За что спасибо»	1
35	Игра «Пряничная избушка»	1
36	Игра «Путешествие в мир эмоций»	1
Итого		36

## 2. Содержание программы (краткое описание тем программы)

### Игра «Пиктограммы»

Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции.

На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках.

Зрители, они должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. Воспитатель следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети. Эта игра поможет определить, насколько дети умеют правильно выражать свои эмоции и "видеть" эмоции других людей.

### Упражнение «Зеркало».

Педагог передает по кругу зеркало и предлагает каждому ребенку посмотреть на себя, улыбнуться и сказать: «Здравствуй, это я!»

После выполнения упражнения обращается внимание на то, что, когда человек улыбается, у него уголки рта направлены вверх, щеки могут так подпереть глазки, что они превращаются в маленькие щелочки.

Если ребенок затрудняется с первого раза обратиться к себе, не надо на этом настаивать. В этом случае зеркало лучше сразу передать следующему участнику группы. Это упражнение можно разнообразить, предложив детям показать грусть, удивление, страх и т.д. Перед выполнением можно показать детям пиктограмму с изображением заданной эмоции, обратив внимание на положение бровей, глаз, рта.

Игра «Я радуюсь, когда...»

Педагог: «Сейчас я назову по имени одного из вас, брошу ему мячик и попрошу, например, так: «Света, скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?». Ребенок ловит мячик и говорит: «Я радуюсь, когда...», затем бросает мячик следующему ребенку и, назвав его по имени, в свою очередь спросит: «(имя ребенка), скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?»

Эту игру можно разнообразить, предложив детям рассказать, когда они огорчаются, удивляются, боятся. Такие игры могут рассказать вам о внутреннем мире ребенка, о его взаимоотношениях, как с родителями, так и со сверстниками.

Упражнение «Музыка и эмоции».

Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какая она: веселая - грустная, довольная, сердитая, смелая - трусливая, праздничная - будничная, душевная - отчужденная, добрая - усталая, теплая - холодная, ясная - мрачная. Это упражнение способствует не только развитию понимания передачи эмоционального состояния, но и развитию образного мышления.

Упражнение «Способы повышения настроения».

Предлагается обсудить с ребенком, как можно повысить себе самому настроение, постараться придумать как можно больше таких способов (улыбнуться себе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделать доброе дело другому, нарисовать себе картинку).

Игра «Волшебный мешочек».

Перед этой игрой с ребенком обсуждается какое у него сейчас настроение, что он чувствует, может быть, он обижен на кого-то. Затем предложить ребенку сложить в волшебный мешочек все отрицательные эмоции, злость, обиду, грусть. Этот мешочек, со всем плохим, что в нем есть, крепко завязывается. Можно использовать еще один "волшебный мешочек", из которого ребенок может взять себе те положительные эмоции, которые он хочет. Игра направлена на осознание своего эмоционального состояния и освобождение от негативных эмоций.

Игра «Лото настроений».

Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д.: следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т.д.). Количество наборов соответствует числу детей.

Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

Игра «Назови похожее».

Ведущий называет основную эмоцию (или показывает ее схематическое изображение), дети вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию.

Эта игра активизирует словарный запас за счет слов, обозначающих различные эмоции.

Упражнение «Мое настроение».

Детям предлагается рассказать о своем настроении: можно сравнить с каким-то цветом, животным, состоянием, погодой и т.д.

Игра «Испорченный телефон».

Все участники игры, кроме двоих, «спят». Ведущий, молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «будит» третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошло искажение, или убедиться, что «телефон» был полностью исправен.

Игра «Что было бы, если бы..»

Взрослый показывает детям сюжетную картинку, у героя (ев) которой отсутствует (ют) лицо(а). Детям предлагается назвать, какую эмоцию они считают подходящей к данному случаю и почему. После этого взрослый предлагает детям изменить эмоцию на лице героя. Что было бы, если бы он стал веселым (загрустил, разозлился и т.д.)?

#### Психогимнастические упражнения (этюды)

Новая кукла (этиюд на выражение радости).

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет с куклой.

Баба-Яга (этиюд на выражение гнева).

Баба-Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтобы потом съесть девочку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет — сбежала. Рассердилась Баба-Яга, что без ужина осталась. Бегает по избе, ногами топает, кулаками размахивает.

Фокус (этиюд на выражение удивления).

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было. Из чемодана выпрыгнула собака.

Лисичка подслушивает (этиюд на выражение интереса).

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Про Таню (горе — радость).

Наша Таня громко плачет:

Уронила в речку мячик (горе).

«Тише, Танечка, не плачь —

Не утонет в речке мяч!»

Золушка (этиюд на выражение печали).

Золушка возвращается с бала очень печальной: она больше не увидит принца, к тому же она потеряла свою туфельку...

Один дома (этиюд на выражение страха).

Мама-енотиха ушла добыть еду, крошка-енот остался один в норе. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Крошке еноту страшно – а вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет прийти на помощь?

Игры и упражнения направленные на развитие  
эмоционального словаря – действий предметов:

«Что делает эмоция?» (веселая – веселится, грустная – грустит, злая – злится и т. д.)  
«Что делают эти глаза?» (грустят, смеются, удивляются, злятся и т. д.)  
«Что делает это лицо?» (радуется, плачет, боится и т. д.)  
«Что делают губы?» и т. п.

### Этюды

«Баба-яга» (злость). Баба-яга поймала Аленушку и велела ей затопить печку, чтобы потом съесть ее, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки нет — сбежала. Рассердилась Баба-яга, что без ужина осталась, бегаёт по избе, ногами топает, кулаками размахивает.

«Один дома» (страх). Мама-зайчиха ушла добывать еду, и зайчонок остался один в домике. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Зайчонку страшно: вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет прийти на помощь.

«Про Таню» (горе и радость).

Наша Таня громко плачет,

Уронила в речку мячик.

Тише, Танечка, не плачь,

Не утонет в речке мяч!

Дети, по желанию, изображают героев, передавая чувства определенными эмоциями.

Педагог поощряет артистов за мастерство, умение передавать душевные переживания и чувства других, затем прощается с детьми.

"Зеркало".

Цель: учить детей распознавать различные эмоциональные состояния, подражать им, развивать эмпатию. Два ребенка или родитель и ребенок садятся друг напротив друга. Один участник игры изображает какую-нибудь эмоцию, другой должен полностью скопировать мимику и жесты. С помощью этой простой игры дети научатся распознавать различные эмоциональные состояния, научатся понимать чувства другого человека и разовьют чувство эмпатии.

"Определи эмоцию".

Для игры понадобятся карточки с изображением разных эмоций, либо "эмоциональный конструктор". Чтобы сделать эмоциональный конструктор понадобятся небольшие художественные навыки, цветные карандаши и бумага. Из бумаги вырежете пару овалов - это будут лица, нарисуйте и вырежете несколько пар глаз, несколько пар бровей и губ разной формы. Можно также сделать прически, чтобы собирать персонажей разного возраста и пола. Самый простой вариант - предложить ребенку собрать ту или иную эмоцию.

Можно усложнить задачу и предложить ребенку собрать эмоцию, потом показать ее самому, а после этого рассказать о том, что он чувствовал, было ли приятно изображать эту эмоцию или нет.

Еще один вариант - почитать ребенку сказку или рассказ. Затем поговорить о тех чувствах, которые испытывали герои, и после этого попытаться отобразить отмеченные эмоции с помощью "эмоционального конструктора".

"Радуга настроений".

Для игры также понадобятся карточки с эмоциями и наборы картинок с персонажами с изображением различных эмоций. В процессе игры ребенку необходимо вытащить карточку с изображением эмоции, определить ее, а затем найти на других карточках персонажа с аналогичным выражением.

С помощью этой игры ребенок также увеличит запас знаний об эмоциях, научится их определять словами и соотносить изображения между собой.

«Диалог по телефону».

Цель: обучить детей правилам ведения телефонного разговора; учить приглашать к телефону нужного собеседника, приветствовать, представляться, благодарить, прощаться.  
Оборудование: два телефона.

Ход игры

Вариант 1. Дети делятся на пары. Каждая пара должна придумать диалог по телефону, с употреблением как можно большего количества вежливых слов. Пары по очереди разговаривают по телефону, остальные дети внимательно слушают. Выигрывает пара, употребившая в своем диалоге большее количество вежливых форм.

Вариант 2. Это может быть диалог на заданную тему: о прошедшем выходном дне, об увиденном цирковом представлении или спектакле кукольного театра, любимом мультфильме или телепередаче, приглашении друга в гости, на день рождения, звонке заболевшему другу.

Вариант 3. Деловой разговор по телефону: просьба, предложение, напоминание, выяснение времени телепередачи и т. п.

Вариант 4. Телефонный разговор с персонажем известной сказки или мультфильма.

"Путешествие в мир эмоций"

Вариант 1: Для игры потребуются кубик, на гранях которого изображены схемы эмоций, и 18 карточек с персонажами сказок. Ведущий раскладывает карточки на столе лицевой стороной вверх. Определяется очерёдность ходов: Первый игрок бросает кубик, смотрит на выпавшую схему эмоции, называет её (например, грусть) и находит карточку сказочного героя с таким же эмоциональным состоянием (Пьеро). Если игрок справился с заданием - оставляет карточку у себя, нет - кладёт её обратно. Побеждает тот, кто соберёт больше всех карточек с героями сказок. Ведущий раздает игрокам карточки с героями одной сказки и даёт задание: разложить карточки по порядку так, чтобы в начале оказалась карточка с самой приятной, положительной для игрока эмоцией, а в конце - с самой неприятной, отрицательной. Игроки объясняют свой выбор. Самые точные и оригинальные ответы отмечаются ведущим.

Вариант 2: Для игры нужны карточки с изображениями сказочных героев. Карточки перемешиваются и кладутся стопкой на столе лицевой стороной вниз. Игроки поочередно берут карточки и смотрят на рисунок, а затем изображают эмоцию сказочного героя мимикой лица.

Вариант 3: Для игры потребуются 12 карточек с изображениями частей лиц и 6 карточек с героями сказок в различных эмоциональных состояниях: радость, злость, страх, удивление, спокойствие, грусть. Ведущий раздаёт игрокам карточки с изображениями сказочных героев, уточняет их эмоциональное состояние и предлагает составить "портрет" сказочного героя, описать его, используя карточки с изображениями частей лиц.

Интервью (авторы — О. Хухлаев, О. Хухлаева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.  
Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д. Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым». Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного



изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

#### На мостике

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30-40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют». Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

#### Обзывалки (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие отрицательных эмоций.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необходимыми словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка морковка». Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка - солнышко» и т.д. Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться. Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

#### Охота на тигров (авторы — Е. Карпова. Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают очно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка. Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому им можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети. Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», «Царевна-Несмеяна »).

#### Сиамские близнецы (автор — К. Фопель)

Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков. Возраст: 6-7 лет. Количество играющих: кратное двум. Необходимые приспособления: перевязочный бинт, большой лист бумаги, восковые мелки. Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвет. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование 5-6 минут. Чтобы усложнить задание, одному из игроков можно завязать глаза, тогда «зрячий» игрок должен руководить движениями «незрячего».

Комментарий: на первых этапах игры временные ограничения можно снять, чтобы игроки могли получить опыт взаимодействия в паре без посторонних помех. В процессе игры взрослый может сопровождать действия участников комментариями по поводу необходимости договора в паре для достижения лучшего результата. После игры с детьми проводится беседа об их ощущениях, возникших в процессе рисования, было ли им комфортно, что им мешало, а что помогало.

Давай поговорим (автор — Е. Лютова)

Цель: развитие коммуникативных навыков. Возраст: любой. Количество играющих: 2 или больше человек. Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать... (волшебником, волком, маленьким). «Как ты думаешь почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт. На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

Зеркала

Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков. Количество играющих: группа детей. Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим. Комментарий: необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

Газета (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Количество играющих: четверо, или кратное четырем. Необходимые приспособления: газета. Описание игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится. Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми. Особенно это важно для замкнутых и робких детей, а также для детей, перенесших какие-то травмы. Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

Живая картина (авторы — Ю. Шевченко, М. Шевченко)

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков. Количество играющих: любое. Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины». Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в

ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

Ладонь в ладонь (авторы — Н. Ключева. Ю. Касаткина)

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта. Количество играющих: 2 или больше человек. Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д. Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

Сотворение чуда

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей. Количество играющих: любое четное. Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет. Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?» Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)» или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Комментарий: эгоцентризм - одна из характерологических особенностей детей-дошкольников. Им несвойственно сильно переживать по поводу чувств другого. Поэтому развитие эмпатии и децентрации, умения понять чувства другого, посочувствовать ему - одна из основных задач в воспитании дошкольников.

Войди в круг — выйди из круга (автор — К. Фопель)

Цель: развитие эмпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации. Количество играющих: не больше 10 человек. Описание игры: дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг - уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удастся пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим. Комментарий: взрослый следит, чтобы дети не проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

Зоопарк (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов. Количество играющих: две команды. Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды

меняются ролями. Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

Старенькая бабушка (автор — Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, доверия, эмпатии, развитие моторной ловкости.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина. Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой. Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы. В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

Дотронься...

Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов.

Необходимые приспособления: игрушки. Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колес а, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит. Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.

Тропинка

Цель: развитие умения действовать сообща, в команде.

Необходимые приспособления: аудиозапись с русской народной песней «Кума». Описание игры: дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкает, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий: «Тропинка!» — дети кладут руки на плечи впереди-стоящему, приседают и наклоняют головы вниз; «Копна!» — дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки!» — все приседают, обхватив руками голову. Ведущий дает команды в любом порядке, как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда, у которой наберется наибольшее количество очков. Комментарий: игра направлена на развитие у детей способности действовать совместно друг с другом, умения добиваться результата, согласовывая свои действия в соответствии с правилами. Она будет полезна как конфликтным детям, так и замкнутым.

Небоскреб (автор — К. Фопель)

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде. Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка. Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство

начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: взрослый в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую. В конце игры взрослый может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала. Источник: «Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста». Г.А. Широкова

« Волшебные» слова ( развитие речевого этикета у дошкольников)

Игры и упражнения данного раздела призваны дать детям представление о различных формах вежливого общения между людьми, познакомить их с правилами этикета. Напоминалки

- Прежде всего нужно помнить, что любой телефонный разговор необходимо начинать с приветствия «Здравствуйте», «Добрый день» или «Добрый вечер».
- Затем нужно представиться, назвав свое имя, фамилию. А уже потом обращаться с просьбой позвать кого-либо к телефону. Если ты звонишь на работу, то обязательно назови фамилию, имя и отчество своей мамы или папы, и тогда никакой неразберихи не получится.
- Вежливый человек всегда начинает телефонный разговор с приветствия.
- Никогда не начинают телефонный разговор с вопроса: «Кто это?» Если ты позвонил, то будь так любезен, представься, назови свое имя.
- Звонить раньше восьми утра и позже девяти вечера невежливо. В выходные дни, когда люди хотят подольше поспать, звонить желательно после десяти часов утра. Если ты ошибся номером, вежливо извинись.
- Не забывай о волшебных словах: «будьте добры», «рад тебя слышать», «пригласите, пожалуйста», «спасибо, что позвонил», «всего доброго».
- Беззаботно болтать по телефону часами — невежливо! Возможно, ты отвлекаешь от дел того, с кем говоришь, а может, в это время кто-то пытается дозвониться твоим родителям, но линия занята.

Учимся представляться. Будем знакомы.

Цель: Помочь составить ребенку представление об основных правилах знакомства с окружающими взрослыми и сверстниками, об употребляемых этикетных выражениях в определенных случаях;

Давайте говорить друг другу комплименты...

Цель: познакомить с применением комплимента, как способа поощрения, выражения доброжелательности;

Все начинается со слова "здравствуй".

Цель: - раскрыть значение слова "Здравствуй", употребление в зависимости от партнера, времени суток вариативных слов приветствия.

Расставаясь, говорим мы "до свидания".

Цель: раскрыть значение слова "До свидания", употребление в зависимости от партнера различных форм прощания.

Волшебное слово "спасибо".

Цель: обучить детей уместному использованию различных слов, формул благодарности.

Вежливая просьба.

Цель: познакомить детей с доступными формами выражения просьбы, адресованной разным партнерам по общению; незнакомым, знакомым людям, близкому человеку, взрослому и сверстнику.

Разговор о том, как быть уступчивым.

Цель: объяснить, как важно в любой совместной деятельности уступать друг другу, применяя специальные этикетные стереотипы: советы, извинения, согласие, одобрение.

Волшебное эхо»

Цель: Активизировать в речи детей различные варианты формул речевого этикета по любой ситуации стандартизированного речевого общения. Содержание: В игре участвуют 10-12 человек. Воспитатель рассказывает о том, что в лесу, в горах, живет эхо, которое повторяет все, что кто-нибудь сказал. Предлагает детям поиграть: «Я буду говорить, а вы по очереди будете эхом. Кому я брошу мяч, тот и будет эхом».

Воспитатель бросает мяч по кругу (каждому игроку, или через одного, или вперемешку). Если ребенок не ответил на вопрос или повторил неправильно (с пропусками, перестановками), он платит фант. Вначале воспитатель называет отдельные формулы речевого этикета, соответствующие какой-нибудь одной ситуации, а затем, по мере усвоения детьми синонимического ряда формул, присоединяет к формулам обращение, а затем и какую-нибудь мотивировку: Лови мяч, пожалуйста, Лови, Антоша, мяч, пожалуйста. Ребенок меняет обращение. Если он не догадывается изменить обращение, то воспитатель говорит: «Это в лесу эхо глупое, повторяет все, что скажут. А вы — волшебное эхо, подумайте, как ответить мне».

Вежливые отгадки

Цель: Закреплять у детей умение похвалить друг друга, сказать добрые слова, выразить одобрение, отвечать на побуждение. Содержание: Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Он садится в середине круга на стульчик и закрывает глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу, приговаривая в такт движения: Раз, два, три, четыре, пять, Постарайся угадать, Кто тебя сейчас похвалит, Комплимент тебе подарит? С последним словом дети останавливаются, воспитатель дотрагивается рукой до одного из детей, который произносит похвалу, одобрение, а водящий, не открывая глаз, должен отгадать, кто сказал комплимент.

Пряничная избушка

Цель: Закрепить в речи детей различные варианты выражения просьбы. Содержание: В игре участвуют от 2 до 4 участников. Игра построена по типу «гусек». Играющие по очереди бросают кубик и отсчитывают игровые ходы. Смысл игры заключается в том, что сестра с братом должны убежать от медведя. Первый ход делает играющий за детей. Далее ходы чередуются. Когда «дети» добегают до красного кружка (до орехового кустика, лисы, уточек), они должны вежливо попросить спрятать их от догоняющего медведя. Дети должны назвать как можно больше вариантов просьбы. За каждый удачно названный вариант «медведь» делает один ход назад, за неудачный остается на месте; если же «дети» не называют ни одного варианта просьбы, то они должны вернуться назад, на указанный красной стрелкой кружок. Детям в этой игре может помогать добрая волшебная сила (ветер, эхо, солнце, фея, лесовичок), подсказывающая нужную фразу, которую играющие дети повторяют. В роли волшебной силы выступают дети или воспитатель. После того как дети усвоят игру и могут играть без участия воспитателя, назначаются арбитры. Их задача — оценивать ответы играющих объективно. Если мнения арбитров не совпадают, они обращаются к педагогу. Арбитры обязаны быть предельно вежливыми и корректными.

За что спасибо?

Цель: Дать детям представление о значении развернутых фраз речевого этикета, образец «развертывания». Содержание: В детском саду появилась ужасно любопытная обезьянка. Позавтракает ребенок, скажет «спасибо», а обезьянка тут как тут: А спасибо кому? — спрашивает она. Светлане Юрьевне. А спасибо за что? — не унимается обезьянка. За то, что нас завтраком накормила. Собираются дети на прогулку, друг другу помогают, за помощь благодарят. А обезьянка опять: А спасибо кому? Маше, - отвечает Вера. А спасибо за что? За то, что шарф помогла завязать.

Дети обезьянку полюбили, но ее вопросы ребятам надоели. И вот что дети придумали. Вернулись они с прогулки, раздеваются, а обезьянка на шкафу сидит, детей поджидает. Люда помогла Жене пуговицу на шубе расстегнуть, а он ей: Спасибо тебе, Люда. Я бы эту пуговицу сам не смог расстегнуть. Обезьянка рот открыла, а спросить-то не о чем. Стали дети обедать. После еды говорят: Спасибо, Светлана Юрьевна, за вкусный обед. Спасибо, Светлана Юрьевна, борщ был очень-очень вкусный. Спасибо, Светлана Юрьевна, за заботу о нас. Обезьянка только моргает от удивления.

Вопросы:

1. О чем спрашивала детей обезьянка?
2. Почему ей потом было не о чем спросить детей?
3. Позже рассказ инсценируется.

### **3. Методическое обеспечение**

Все эксплуатируемые помещения и оборудование соответствуют требованиям СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности, защиты от чрезвычайных ситуаций, антитеррористической безопасности учреждения дошкольного образования. Для успешного освоения воспитанниками программных задач, для эффективной организации образовательного процесса в ДОУ имеются следующие материально-технические ресурсы: музыкальный центр -1; кабинет педагога-психолога; средства необходимые для реализации программы: учебно-тематическое планирование, магнитная доска, наглядные пособия, зеркала, кубик и др.

### **4. Список литературы.**

#### **Нормативные правовые акты**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. №2620-р.
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

1. Алябьева Е.А. Коррекционно-развивающие упражнения для детей старшего дошкольного возраста. – М., 2014.
2. Герасимова А. Тесты по подготовке детей к школе. М-2018 г.
3. Гудзовская АА., Сураева Г.З. Самоопределение. Книга для учащихся и их родителей. Учебное пособие по курсу «Основы жизненного самоопределения» для 1-го класса. - Самара, 1997.

4. Калинина Р.Р. Тренинг развития личности дошкольника: занятия, игры, упражнения. 2-е изд., дополн. и перераб. –СПб.: Речь, 2012.
5. Ключева Н.В., Филиппова Ю.В. Общение. Дети 5-7 лет. 2-е изд., перераб. и дополн. – Ярославль. Академия развития 2011.
6. Лютова Е.Х., Моница Г.Б. Тренинг общения с ребенком (период раннего детства) – СПб: Речь 2012.
7. Панфилова М.А. Игротерапия общения: тесты коррекционные игры- М.: Гноми Д 2020.
8. Практическая психология для педагогов и родителей. –СПб.: Дидактика Плюс, 2020.