«Подвижные игры на развитие коммуникативных навыков для детей старшего дошкольного возраста»

Цель: представление подвижных игр, способствующих развитию коммуникативных навыков для детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

• Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике игровых упражнений по развитию коммуникативных навыков;

• Вызвать интерес к новым игровым упражнениям, способствующим развитию коллективных навыков у дошкольников.

Продолжительность: 30 минут.

Количество участников: 8-12 педагогов

Оборудование: разноцветные ленты, длиной один метр, ковер, стулья по количеству участников, маска Человека - паука

Ход

Как говорил Василий Александрович Сухомлинский — советский педагог, писатель, публицист, создатель народной педагогики «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Одной из приоритетных задач современного дошкольного образования является обеспечение высокого уровня социально - коммуникативного развития дошкольников. Играя с детьми в коммуникативные игры, взрослые оказывают практическую помощь детям в социальной адаптации, развивают средства невербальной коммуникации: мимику, пантомимику, жестикуляцию; создают позитивное отношение к собственному телу и развивают способность управлять им, развивают умение понимать друг друга, вникать в суть полученной информации, учат определять эмоциональное состояние и отражать его с помощью выразительных движений и речи, воспитывают доверительные отношения друг другу, развивают невербальное воображение, образное мышление.

Рассмотрим примеры подвижных игр, которые вы можете применить на практике и проиграем их.

Игра «Человек – паук»

Среди детей выбирается доброволец – ему одевается маска Человека - паука и он выходит за дверь. Остальные дети встают в круг, берутся за руки и, не расцепляясь, закручивают «паутинку». Когда «паутинка» будет закручена, Человека - паука приглашают в комнату и предлагают распутать её. После чего, можно выбрать другого Человека – паука.

Игра «Хвостики»

Игроки находятся на площадке, водящий – «ловишка» в стороне. У каждого игрока прикреплена сзади лента – «хвост». По сигналу игроки разбегаются по площадке, а водящий догоняет их и старается снять ленту. Игрок, который остался без хвоста, временно выбывает из игры. По сигналу игра останавливается и подсчитывается количество сорванных хвостов.

Игра «Берег – речка»

Дети стоят по краю ковра, педагог говорит слова – «сигналы». На слово «Берег» дети встают на ковер, на слово «Речка» дети должны встать на пол. Педагог называет слова в разном порядке. Когда дети вполне освоится с основным вариантом игры и смогут выполнять задание без ошибок, можно перейти к варианту, развивающему избирательность внимания. Ведущий сообщает детям, что сейчас будет "обманывать его глазки" – говорить все правильно, а делать неправильно. После этого начинается как бы обычный вариант игры, когда первые несколько команд соответствуют тому, что делает ведущий. В какой-то момент ведущий делает "ошибку", например, говорит: "Берег!" – а прыгает в речку. Дети должен "отключить" свои глаза, а следовать только тому, что приходит через уши.

Для импульсивных детей это очень трудно. В этом случае также положение спасает речь ребенка. Он должен повторять инструкцию ведущего и только потом прыгать. Точно так же ведущий может "обманывать ушки" – делать все правильно, а говорить неправильно. Это тоже сложная задача, так как здесь ребенку нужно идти вопреки тому, что говорит взрослый, и четко придерживаться изначальной инструкции (повторять действия, а не команды).

Игра «А я еду!"

Дети, сидя на стульях по кругу. Один стул пустой. Дети договариваются, в какую сторону они поедут, например, вправо. Тот ребенок, у кого справа свободный стул, говорит: «А я еду!» и пересаживается на свободный стул, следующий говорит: «а я рядом!» и тоже пересаживается, следующий говорит: «А я зайцем! пересаживается, последний говорит «А я с…. (имя ребенка из круга)». Ребенок, чье имя назвали, перебегает на свободный стул. Игра продолжается.

Игра «Сантики – фантики – лимпопо»

Среди детей выбирается доброволец и выходит за дверь (можно встать в круг и закрыть глаза) Его задача – угадать, кто ведущий в круге (с кого начинается движение). Участники договариваются, кто будет задавать характер движения, и двигаются по кругу, громко повторяя: «Сантики-фантики-лимпопо». Участникам лучше повторять движения впереди идущего, а не смотреть на задающего ритм. «Разгаданный» ведущий выходит за дверь.

Рефлексия: Уважаемые педагоги, были ли для вас полезны игры, знакомы ли они была вам или использовали какие-либо из них в работе