длительная социально-коммуникативная игра,

как технология эффективной

социализации дошкольников

***Социализация*** процесс и результат усвоения и активного воспроизводства индивидом социального опыта, осуществляемый в общении и деятельности.

Социализация дошкольников предполагает развитие умения адекватно ориентироваться в доступном ему социальном окружении, осознавать самоценность собственной личности и других людей, выражать чувства и доброе отношение к миру.

***Длительная социально-коммуникативная игра*** - это целенаправленный вид деятельности, продолжительный во времени, направленный на формирование у ребенка социальных компетенций и способствующий развитию способов эффективного общения.

Социальные компетенции в длительной игре формируются не в режиме занятий, а в процессе реального взаимодействия со сверстниками и различными взрослыми. Результаты длительной игры проявляются в том, насколько ребенок в процессе игры ориентируется и учитывает особенности других людей: их желания, эмоции, поведение, особенности. Эти результаты проявляются в активности, инициативности, желании помочь, возможности учитывать и понимать точку зрения другого, способности оценить ситуацию и партнера в процессе общения.

Данный тип ролевых игр опосредованно адаптирует детей к социальной жизни общества, позволяет взаимодействовать с героями в различных ролях, как сказочных, так и реальных. Это способствует развитию коммуникативных способностей. Дети учатся понимать желания и переживания другого, лучше проходит процесс адаптации к дошкольному учреждению.

Длительная социально-коммуникативная игра способствует налаживанию общения в коллективе детей, установлению межличностных связей и групповому сплочению. Дети учатся мыслить нетрадиционно, оригинально, творчески преобразовывать предлагаемое содержание, находить выход из непредвиденных ситуаций.

В дошкольном возрасте начинается становление личности ребенка. Одно из главных мест в этом процессе занимает развитие эмоциональной и поведенческой саморегуляции.

Развитие саморегуляции - это одна из важнейших линий развития детей в старшем дошкольном возрасте. В этом возрасте начинает формироваться важнейшее личностное новообразование дошкольников – произвольная регуляция поведения и деятельности, способность к самоконтролю.

Современное общество видит выпускника детского сада и школы социально успешным. Это образ человека, нужного обществу и себе, человека, готового занять свое место в системе общественных отношений и ощущать себя в этой системе преуспевающим. В данной технологии уделяется внимание воспитанию качеств, необходимых для социальной успешности.

Эти целевые ориентиры – это социальные и эмоциональные компетенции. В основу их градации положена классификация навыков по Кривцовой С.В. Все навыки, развитие которых в ребенке предполагает Программа Социализации, делятся на следующие категории:

1. Навыки адаптации к образовательному учреждению
2. Навыки общения со сверстниками.
3. Навыки обхождения с чувствами.
4. Навыки альтернативы агрессии.
5. Навыки преодоления стресса.

Один из важных моментов длительной социально-коммуникативной игры – это развитие в ребенке с одной стороны качеств, необходимых для взаимодействия в коллективе, а с другой - понимания его индивидуальности.

Ощущение индивидуальности возникает не только через восприятие себя, но также и через то, каким образом воспринимают и обращаются с ребенком окружающие его люди. Общественное одобрение, которое ребенок вызывает своим поведением и успехами в дошкольном возрасте играет существенную роль. Взрослые и сверстники посредством одобрения или отвержения участвуют в становлении индивидуальности ребенка.

По опыту работы можем сказать, что наиболее эффективная длительность данной игры составляет две недели. По сложившейся традиции в течение года мы проводим три таких игры: в период адаптации (сентябрь), в период группового сплочения (новогодняя) и экономическая игра в период деловых отношений (февраль-март). Конечно, это планирование может быть изменено и творчески переработано.

***Основные принципы длительной социально-коммуникативной*** ***игры:***

1. Формирование интереса к общению со сверстниками, как способа познания ребенком самого себя, формирования самосознания, понимания своего поведения, чувств, возможностей.
2. Обеспечение четких правил взаимодействия со сверстниками и взрослыми в процессе игры. Они должны быть понятны и доступны дошкольникам. Это позволит ребенку чувствовать себя свободно и осознанно в процессе всех возникающих ситуаций общения.
3. Создание условий для становления различных социальных компетенций в процессе одной игры.
4. Формирование причастности к группе сверстников в процессе игры, радость от совместных достижений и успехов. Осознание совместных неудач.
5. Предоставление возможности детям принимать решения.
6. Соблюдение баланса участия взрослого и ребёнка в игре. Взрослый должен не задавить своей инициативой и в то же время не пустить игру на самотёк. (Планирование проблемных ситуаций, когда возможно изменение сюжета в соответствии с желаниями детей)
7. Соответствие игры возрастным нормам ребёнка.
8. Отсутствие в процессе игры категоричных суждений.

Например: "Ты поступил плохо". Лучше предоставить ребенку возможность выбора действия, проговорив последствия.

1. Планирование уровня эмоционального напряжения детей, наиболее высоких и низких точек.
2. Планирование ситуаций общения, в которых окажутся дети в процессе игры. На основе данных ситуаций давать детям примеры, правила, возможные варианты поведения (в том числе и речевого) в подобных случаях.
3. Включение в игру элементов рефлексии.
4. Планирование завершения игры, как яркого события, в котором есть место подведению итогов игры.

Цели игры могут быть как общие, т.е. характерные для всех длительных сюжетно-ролевых игр в данный период, так и конкретные, соответствующие только определенной игре.

**Общие цели:**

1. Формирование положительного эмоционального отношения к сверстникам, снятие эмоциональных барьеров общения: преодоление конкурентности и соревновательности, отчужденной позиции и конфликтности.
2. Развитие сопричастности и общности в коллективе.

Часто, когда дети только приходят в детский сад, их интерес направлен на сам процесс общения, на себя, на переживание собственных эмоций. Результатом же нашей работы становится интерес дошкольников к своим сверстникам, переживание совместных эмоций. Дети испытывают чувства общности и причастности к своей группе сверстников.

1. Социальная адаптация детей в стандартных и нестандартных жизненных ситуациях.
2. Формирование способности видеть способности сверстника, участвовать в его увлечениях.
3. Развитие социальных компетенций ребёнка.
4. Развитие творчества, выдумки и фантазии.
5. Соблюдение взаимосвязи и взаимопроникновения всех областей образовательной программы ДОУ.
6. Формирование способности решать конфликты.
7. Формирование умений регулировать свое поведение, ориентируясь на сверстника, окружающих взрослых и происходящие события.

Одним из критериев сформированности социальных норм, мы считаем чувство удовлетворенности ребенка от общения со сверстниками и взрослыми. Случаи, когда партнер по общению остается обиженным, а конфликт неразрешенным рассматриваются как социальная некомпетентность.

1. Получение детьми первых представлений о социальных нормах и взаимоотношениях людей.

Говоря о длительной социально-коммуникативной игре, необходимо обратить внимание на огромное количество в ней проблемных ситуаций. Воспитатели и преподаватели обязательно ставят перед детьми проблемные вопросы в разные моменты игры.

***Приёмы для развития сюжета игры:***

1. Приход в детский сад незнакомого героя.
2. Найден какой-либо предмет, предметы, план, карта...
3. Появление в детском саду сказочного персонажа.
4. Неожиданное появление в детском саду утром сказочных предметов.
5. Выполнение детьми заданий, поставленных сказочным героем или создавшимися обстоятельствами.
6. Использование детских идей.

Игра делает ребёнка самостоятельной личностью: он усваивает нормы и правила, действует и решает свои проблемы самостоятельно, переживает своии общие неудачи и поражения, успехи и достижения.

В результате длительной социально-коммуникативной игры дети накапливают жизненный опыт, приобретают большое количество внешних впечатления и ощущений.

Любая длительная социально-коммуникативная игра требует больших эмоциональных и физических затрат, как взрослого, так и ребенка. Для того, чтобы не перегружать ребенка, необходимо учитывать эмоциональное состояние ребенка, а так же его активность во время игры.

Если ребенок на протяжении всей игры будет активен или игра будет постоянно проходить на высоком эмоциональном уровне, то вместо положительного результата, можно получить обратное - отсутствие желания у ребенка продолжать игру.

Поэтому, чтобы результат игры был таким, как мы запланировали, необходимо учитывать эмоциональную нагрузку на ребенка, а так же его активность.

В начале игры активную роль на себя берет взрослый. Это может быть приход героя с какой-либо проблемой или создание проблемной ситуации.

Далее предполагается некоторая активность детей, направленная на реализацию проекта связанного с приходом героя.

***Зачем появляются отрицательные герои?***

Используя в игре отрицательных героев, пусть даже это не Баба-Яга, а только Фрекен Бок или Микробы, взрослые должны обязательно решить для себя, зачем они это делают. Наверное, все педагоги согласятся с тем, что очень страшно напугать ребёнка, да и объяснять малышам детского сада, что в жизни есть не только хорошее, но и плохое, злое, тоже пока рановато. Тогда зачем это нужно?

В результате ребёнок учится осознавать и проговаривать возникающие у него чувства и эмоции, формируется необходимый для этого словарь, появляется привычка и постоянная потребность делиться со взрослым своими переживаниями. В процессе развития социальных компетенций дети лучше идут на контакт не только со взрослыми, но и со сверстниками: они чувствуют дружескую помощь, заинтересованность, учатся помогать сами.

**Планирование длительной социально-коммуникативной** **игры:**

1. Определяется тематика игры: зимняя, спортивная, познавательная...

2. Придумывается название игры («Путешествие Деда Мороза»)

3. Планируются цели и результаты, которые должны быть получены в процессе игры.

4. Моделируются ситуации общения, этапы, уровни эмоциональной активности.

5. Подбираются персонажи - герои, которые будут приходить в гости к детям и развивать сюжет.

6. Определяется ежедневной плана проведения конкретной сюжетно - ролевой игры (герой, цель его прихода, время прихода, место действия, поступки героя, ситуация общения, задание детям, работа воспитателя).

7. Продумывается оформление каждого эпизода игры. (атрибуты, костюмы)

В процессе одной сюжетно-ролевой игры постоянно меняется оформление детского сада.

***Требования к воспитателю:***

1. Знать сценарий игры.

2. Отражать мероприятия игры в собственном плане работы.

3. Своевременно готовить мероприятия и атрибуты к игре.

4. Планировать совместно с психологом работу с тревожными детьми.

5. Проводить рефлексию.

6. Обеспечить работа с родителями: своевременно сообщать родителям о ходе игры, заданиях и условиях.

За последнее десятилетие ученые выяснили, насколько огромную роль в нашей жизни играют эмоции. Они говорят о том, что успех и счастье во всех сферах жизни человека определяется осознанием своих эмоций и способностью справляться со своими чувствами. Это качество называют **эмоциональным интеллектом**. С точки зрения, интересной нам сегодня, воспитатели должны понимать чувства детей, уметь им сочувствовать, успокаивать и направлять. Что же такое уроки по регулированию эмоций? Это качество означает способность контролировать импульсы, мотивировать себя, понимать социальные сигналы других людей и справляться со взлетами и падениями в своей жизни.

Эмоциональное воспитание – это последовательность действий, которая помогает создавать эмоциональные связи. Когда взрослые сочувствуют своим детям и помогают справиться с негативными чувствами, такими как гнев, печаль и страх, они создают взаимное доверие и привязанность. Когда мы используем эмоциональное воспитание , то вносим неоценимый вклад в успех и счастье своих детей. Ключ к успешному воспитанию детей стоит искать в глубочайшем чувстве любви и привязанности, которое проявляется через сопереживание и понимание. Оно заключается в оказании эмоциональной поддержки тогда, когда это действительно важно.

Одна из задач, которую ставит ФГОС, это развитие эмоциональной отзывчивости у дошкольников. Она понимается нами в первую очередь как:

1. Умение откликаться на события, явления окружающей действительности.
2. Способность сопереживать окружающим людям, соотносить факты с жизненным опытом.
3. Эмоциональный отклик на чувства и боль другого человека.

На основе вышесказанного, мы включаем в длительные сюжетно- ролевые игры следующие практические советы

* Воспитатели должны проявлять такой уровень эмоциональной отзывчивости к детям, который они хотели бы сформировать у них.
* Ежедневно общаться с детьми на моральные темы.
* Разбирать примеры негуманного общения.
* Обсуждать эмоции ребенка, которые являются ответными на чувства героя, персонажа длительной игры.
* Создавать проблемные ситуации, которые будут способствовать развитию эмоциональной отзывчивости ребенка на чувства окружающих.
* Проявлять взрослым максимум доброжелательности по отношению к окружающим.
* Окружить ребенка добротой и лаской.
* Рассматривать иллюстрации с различными эмоциональными состояниями людей, играть в игры типа «хорошо-плохо», как подготовка к длительной игре.
* Проговаривать свои чувства к ребенку и просить это делать родителей.

Для реализации всех этих целей в игру включена такая форма работы, как «Семейные творческие проекты».

Из данного направления есть опыт работы над проектом Чудо-техника. Родители с детьми изготавливают макеты технических средств, которых на самом деле не существует, но если бы они были, то очень облегчили бы жизни человека. Например, аппарат, который перерабатывает конфеты в кашу для завтрака. По окончании игры специальная комиссия выдает патенты.

Еще один важный аспект длительной сюжетно - ролевой игры – это процесс ее планирования. Из опыта работы, мы установили постоянную форму этой работы – совместные субботние семинары – обсуждения. Мы считаем эту форму делового сотрудничества всего педагогического коллектива детского сада наиболее эффективной. Она позволяет на основе взаимного согласия выработать единые цели и взаимную координацию действий. Данная форма дает возможность использования совместных ресурсов и включить закон синергии. Т.е. суммирующий эффект взаимодействия всего педагогического коллектива, характеризующийся тем, что их действие превосходит эффект каждого отдельного планирования.

Обсуждение игры начинается с рассмотрения целей, задач, названия, общего смысла. Затем уже рассматриваются детали: конкретные события, ситуации, социальные компетенции и пр.

Работа над данной технологией началась 20 лет назад, хотя и сегодня она соответствует результатам сформированности социально-коммуникативной компетентности у старших дошкольников, представленных во ФГОС .

1. Ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в игре и общении. Он способен выбирать себе участников по совместной деятельности.
2. Ребёнок обладает установкой положительного отношения к миру, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства. Он активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.
3. Ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и сорадоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты.
4. Ребёнок владеет разными **формами и видами игры,** различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и **социальным нормам.**
5. Ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения; может контролировать свои движения и управлять ими;
6. Ребёнок способен к волевым усилиям, может следовать **социальным**нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения .
7. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения поступкам людей. Он обладает начальными знаниями о себе, **социальном мире**, в котором он живёт.
8. Ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Ну и конечно, же обязательным итогом всех процессов, задействованных в длительной сюжетно-ролевой игре является итоговая рефлексия.

**«Итоговая рефлексии»** – это технология, позволяющая научить детей размышлять, заниматься самонаблюдением, осмысливать окружающий мир, анализировать происходящее вокруг и свое отношение к этому. Рефлексия помогает осмыслить собственную деятельность и внутреннюю жизнь ребенка. Цель кругов рефлексии, как части сюжетно-ролевых игр - вспомнить, выявить и осознать смысл, типы, способы, пути решения и результат социальных ситуаций, в которые попадал ребенок в процессе игры.

«Итоговая рефлексия» активизирует мышление, стимулирует речевую активность детей. Эта форма работы имеет огромное значение в совершенствовании речи.  Помогает детям высказывать собственные предположения, делать простейшие выводы, учит излагать свои мысли понятно для окружающих, развивает самостоятельность суждений.

              Отсутствие рефлексии – это показатель направленности только на процесс деятельности, а не на те изменения, которые происходят в развитии ребенка.

Весь этот теоретический материал используется при написании сценариев игр. Сценарий игры оформляется в виде таблицы. (Таблица 1)

Таблица 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **день игры** | **цель** | **время** | **содержание** | **персонажи дня** | **ответственные** |
| 1 ый |  |  |  |  |  |
| 2 ой |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |
| 3 ий |  |  |  |  |  |