**Игры на общение**

 **«Человек среди людей»**

Цель: Обучение восприятию ребёнком окружающего мира, людей и себя с любовью.

Введение в игру: пример. Однажды во дворе дома пятилетняя девочка подошла к незнакомому человеку и заговорила с ним просто и торжественно: «Здравствуйте, меня зовут Наташа. А вас?». Мужчина ответил. «У вас найдётся две минуты, чтобы поболтать со мной? – сказала она. «Конечно». – «расскажу вам одну историю». (Жила была очень красивая кукла, все её любили, а она любила гулять, и однажды, когда отошла она от мамы, на неё наступила чья-то тяжёлая, злая нога. Кукла закричала от боли и потеряла сознание. А когда очнулась, поняла, что она стала калекой).

Вопросы: Почему девочка обратилась к незнакомому мужчине? (подвести дошкольников к пониманию, что самое главное в общении – это доверие тому, с кем общаешься).

Условия игры: У тебя плохое настроение, тебе кто-то не нравится, а этот кто-то хочет сидеть только с тобой. Как ты себя поведёшь, что скажешь, каким тоном?

Вспомогательный материал:

Стихотворение про человечка, которого не услышали

В морозный зимний вечер,

Когда легли мы спать,

Замёрзший человечек

Пришёл в окно стучать.

Впустите! Дайте валенки!

Стучал, стучал, стучал,

Но был он слишком маленький,

Никто не отвечал.

Тогда он догадался,

Как много сил в тепле,

И прыгал, и катался,

И плакал на стекле.

Он слёзы здесь оставил,

Врисованные в лёд,

А сам совсем растаял.

И больше не придёт.

Вопросы: Всегда ли мы слышим друг друга? Почему растаял человечек?

Вывод: Подвести дошкольников к пониманию, что во взаимоотношениях между людьми важно «слышать» друг друга.

**«Знакомство»**

Цель: Обучение вежливому приветствию.

Вступление: Как мы говорим: «Здравствуйте?» (Правильно сказать «здравствуйте» - это значит увидеть другого человека).

Условия игры: разыгрывается следующая ситуация в группу пришёл новенький ребёнок. Как вы его встретите, какие слова скажете?

**«Разговор по телефону»**

Цель: формирование культуры ведения диалога.

Условия игры: разыграть разговор с подругой (другом) по телефону, предварительно пригласив к трубке.

**«Для чего живёт человек»**

Цель: подвести к пониманию, что в жизни главное – оставить на земле добрый след.

Вопросы: Как вы думаете, для чего живёт человек? Кем вы хотите стать в будущем? Есть ли у вас мечты?

Ролевая ситуация: Прошли годы. Исполнилась твоя мечта. Ты стал, кем хотел. Покажи, помечтай.

Вспомогательный материал: «Вот послушайте. Это сказка, но не совсем. Жила-была Капля. Жила в ржавом кране, таилась себе потихоньку за переключателем. И пока кран не открылся, безмятежно спала. Но вот однажды непонятная сила устремила Каплю куда-то – куда-то – куда-то. Стоп! Закрылась задвижка. А Капля повисла между краном и неизвестно чем. Упасть вниз было бы, конечно, по всем правилам, но что дальше? А дальше вот – чёрная дыра! «А ведь я бы могла быть Росинкой, сиять, отражая солнце на каком-нибудь чудесном цветке. Я бы могла быть брызгой водопада – летела бы, целуясь с воздухом и искрясь, бесконечно летела бы. Господи. Если уж падать, то хоть с дождём на поле, чтобы подпитать какую-нибудь травинку! Или хоть в лужу. А туда… Нет! Нет! Не хочу.» Нет, не упала наша Капля, а испарилась. Только одно скажу вам по секрету. Мир задуман для Красоты. Капля тоже».

**«Я и моя группа»**

Цель: Воспитание взаимопонимания, доброго отношения друг к другу.

Вопросы: Какая ваша группа? Одинаково ли каждый из вас относится к другому и почему?

Ролевые задания: «Как ты поступишь, если…» - предлагается несколько задач.

Вспомогательный материал - отрывок из сказки Андерсена:

«…Майский Жук похитил Дюймовочку. Он уселся с ней на самый большой лист, угостил её сладким цветочным соком и сказал, что она очаровательна, хоть и ничуть не похожа на майского жука. Потом к ним прилетели гости – другие майские жуки, которые жили на том же дереве. Они разглядывали Дюймовочку с головы до ног, и барышни шевелили усиками и говорили:

-У неё только две ножки! Какое убожество!

-У неё даже нет усиков!

-Какая у неё тонкая талия!

-Фи, она похожа на Человека! Как она некрасива! – твердили в один голос все дамы.

На самом деле Дюймовочка была прелестна. Это находил и майский жук, который принёс её на дерево; но когда все остальные сказали, что она безобразна, он под конец сам поверил этому и не стал держать её у себя – пусть идёт, куда знает, - решил он…».

Вопрос: «Как бы вы поступили на месте героев?»

**Игры на преодоление тревожности**

 **«ШТАНГА»**

Вариант 1

Цель: Расслабить мышцы спины.

Сейчас мы с вами будем спортсменами-тяжелоатлетами. Представьте, что на полу лежит тяжелая штанга. Сделайте вдох, оторвите штангу от пола на вытянутых руках, приподнимите ее. Очень тяжело. Выдохните, штангу на пол, отдохните. Попробуем еще раз».

Вариант 2

Цель: Расслабить мышцы рук и спины, дать возможность ребенку почувствовать себя успешным.

«А теперь возьмем штангу полегче и будем поднимать ее над головой. Сделали вдох, подняли штангу, зафиксировали это положение, чтобы судьи засчитали вам победу. Тяжело так стоять, бросьте штангу, выдохните. Расслабьтесь. Ура! Вы все чемпионы. Можете поклониться зрителям. Вам все хлопают, поклонитесь еще раз, как чемпионы». Упражнение можно выполнить несколько раз.

 **«СОСУЛЬКА»**

Цель: Расслабить мышцы рук.

«Ребята, я хочу загадать вам загадку:

У нас под крышей

Белый гвоздь висит,

Солнце взойдет,

гвоздь упадет.

(В. Селиверстов)

Правильно, это сосулька. Давайте представим, что мы с вами артисты и ставим спектакль для малышей. Диктор (это я) читает им эту загадку, а вы будете изображать сосульки. Когда я прочитаю первые две строчки, вы сделаете вдох и поднимете руки над головой, а на третью, четвертую — уроните расслабленные руки вниз. Итак, репетируем... А теперь выступаем. Здорово получилось!»

**«НАСОС   И   МЯЧ»**

Цель: Расслабить максимальное количество мышц тела.

«Ребята, разбейтесь на пары. Один из вас — большой надувной мяч, другой насосом надувает этот мяч. Мяч сто ит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены. Корпус наклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воз дух) звуком "с". С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше. Услышав первый звук "с", он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после вто рого "с" выпрямилось туловище, после третьего — у мяча  поднимается голова, после четвертого — надулись щеки и даже руки отошли от боков. Мяч надут. Насос перестал на качивать. Товарищ выдергивает из мяча шланг насоса... Из мяча с силой выходит воздух со звуком "ш". Тело вновь об мякло, вернулось в исходное положение». Затем играющие меняются ролями.

**Игры, способствующие расслаблению**

Следующие три игры позаимствованы из книги К. Фопеля «Как на учить детей сотрудничать» (1998). Они помогут создать в группе детского сада дружескую атмосферу взаимопомощи, доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом.

**«ВОДОПАД»**

Цель: Эта игра на воображение поможет детям расслабиться.

«Сядьте поудобнее и закройте глаза. 2—3 раза глубоко вдохните и выдохните. Представьте себе, что вы стоите воз ле водопада. Но это не совсем обычный водопад. Вместо воды в нем падает вниз мягкий белый свет. Теперь представь те себя под этим водопадом и почувствуйте, как этот пре красный белый свет струится по вашей голове... Вы чувству ете, как расслабляется ваш лоб, затем рот, как расслабляются мышцы шеи... Белый свет течет по вашим плечам, затылку и помогает им стать мягкими и расслабленными. Белый свет стекает с вашей спины, и вы замечаете, как и в спине исче зает напряжение, и она тоже становится мягкой и расслаб ленной.

А свет течет по вашей груди, по животу. Вы чувствуете, как они расслабляются и вы сами собой, без всякого уси лия, можете глубже вдыхать и выдыхать. Это позволяет вам ощущать себя очень расслабленно и приятно.

Пусть свет течет также по вашим рукам, по ладоням, по пальцам. Вы замечаете, как руки и ладони становятся все мягче и расслабленнее. Свет течет и по ногам, спускается к вашим ступням. Вы чувствуете, что и они расслабляются и становятся мягкими. Этот удивительный водопад из белого света обтекает все ваше тело. Вы чувствуете себя совершен но спокойно и безмятежно, и с каждым вдохом и выдохом вы все глубже расслабляетесь и наполняетесь свежими силами... (30 секунд).

Теперь поблагодарите этот водопад света за то,< так чудесно расслабил... Немного потянитесь, выпрямитесь и откройте глаза».

После этой игры стоит заняться чем-нибудь спокойным.

 **«ТАНЦУЮЩИЕ РУКИ»**

Цель: Если дети неспокойны или расстроены, эта игра даст детям (особенно огорченным, неспокойным) возможность  прояснить свои чувства и внутренне расслабиться.

«Разложите большие листы оберточной бумаги (или старые обои) на полу. Возьмите каждый по 2 мелка, для каждой руки мелок понравившегося вам цвета, ложитесь спиной на разложенную бумагу так, чтобы руки.  от кисти до локтя, находились над бумагой. (Иными словами, так, чтобы у детей был простор для рисования,) Закройте глаза, и, когда начнется музыка, вы можете обеими руками рисовать по бумаге. Двигайте руками в такт музыке. Потом  вы можете посмотреть, что получилось» (2-3 минуты)

Игра проводится под музыку.

 **«СЛЕПОЙ ТАНЕЦ»**

Цель: Развитие доверия друг к другу, снятие излишнего мышечного напряжения.

«Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой останется "зрячим» и может водить "слепого". Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом под легкую музыку (1—2 мин) Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

В качестве подготовительного этапа можно посадить детей попарно и попросить их взяться за руки. Тот, кто видит, двигает руками под музыку, а ребенок с завязанными глазами пытается повторить эти движения, не отпуская рук, 1- 2 минуты. Потом дети меняются ролями. Если  ребенок отказывается закрыть глаза, успокойте  его и не настаивайте. Пусть танцует с открытыми глазами.

**Игры на преодоление агрессивности**

**«ДВА БАРАНА»** (Н. Л. Кряжева, 1997)

Цель: Снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение направить энергию детей в нужное русло.

Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: «Рано-рано два барана повстречались на мосту». Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «Бе-е-е».

Необходимо соблюдать «технику безопасности», внимательно следить, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.

 **«ДОБРОЕ ЖИВОТНОЕ»** (Н. Л. Кряжева, 1997)

Цель: Способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и со переживать.

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встань те, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох — два шага назад. Вдох — два шага вперед. Выдох — два шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т. Д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

 **«ТУХ-ТИБИ-ДУХ»** (К. Фопель, 1998)

Цель: Снятие негативных настроений и восстановление сил.

■«Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, не обходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из игроков, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово:«Тух-тиби-дух продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито  произносите это волшебное слово.

Чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, перед вами».

В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «Тух-тиби-дух» сердито, через  некоторое время они не могут не смеяться.

**«ПОПРОСИ ИГРУШКУ»** - ВЕРБАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Обучить детей эффективным способам общения

Группа делится на пары, один из участников пары (участник  1) берет в руки какой-либо предмет, например, тетрадь, карандаш и т. д. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику 1: «Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая нужна тебе, но она нужна и твоему приятелю. Он будет ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали» Затем участники 1 и 2 меняются ролями.

 **«ПОПРОСИ ИГРУШКУ»** - НЕВЕРБАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Обучение детей эффективным способам общения.

Упражнение выполняется аналогично предыдущему пользованием только невербальных средств общения ( мимики, жестов, дистанции и т. д.).

После проведения обоих его вариантов (верба невербального) можно обсудить упражнение. Дети могут поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы: «Когда было легче просить игрушку (или другой предмет)?», «Когда тебе действительно хотелось ее отдать? Ка кие нужно было произносить слова?» Эту игру можно повторять несколько раз (в разные дни), она будет полезна особенно тем детям, которые часто конфликтуют со сверстниками, так как в процессе выполнения упражнения они при обретают навыки эффективного взаимодействия.

**«ПРОГУЛКА С КОМПАСОМ»** (Е. В. Коротаееа, 1997)

Цель: Формирование у детей чувства доверия к окружающим.

Группа разбивается на пары, где есть ведомый («турист») и ведущий («компас»). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом «турист» не может общаться с «компасом» на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). Ведущий движением рук помогает ведомому держать направление, из бегая препятствий — других туристов с компасами. После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.

 **«ЗАЙЧИКИ»** (Г. Л. Бардиер и др., 1993)

Цель:  Дать ребенку возможность испытать разнообразные мышечные ощущения, научить задерживать внимание на этих  ощущениях, различать и сравнивать их.

Взрослый просит детей представить себя веселыми зайчиками в цирке, играющими на воображаемых барабанах. Ведущий описывает характер физических действий — силу, темп, резкость — и направляет внимание детей на осознание и сравнение возникающих мышечных и эмоциональных ощущений.

Например, ведущий говорит: «Как сильно зайчики стучат на барабанах! А вы чувствуете, как напряжены у них лапки? Ощущаете, какие лапки твердые, не гнутся!

Как палочки! Чувствуете, как напряглись у вас мышцы в кулачках, ручках, даже в плечиках?! А вот лицо нет! Лицо улыбается, свободное, расслабленное. И животик расслаб лен. Дышит... А кулачки напряженно стучат!.. А что еще расслаблено? Давайте еще попробуем постучать, но медленнее, чтобы уловить все ощущения».

Кроме упражнения «Зайчики» рекомендуется проводить упражнения на релаксацию мышц,

 **«Я ВИЖУ...»** (Е. В. Карпова, Е. К. Лютова, 1999)

Цель: Установить доверительные отношения между  взрослым и ребенком, развивать память и внимание малыша.

Участники, сидя в кругу, по очереди называют предметы, которые находятся в комнате, начиная каждое высказывание  словами: «Я вижу...»

Повторять один и тот же предмет дважды нельзя

**«ЛАСКОВЫЕ ЛАПКИ**» (И. В. Шевцова)

Цель:        Снять мышечное напряжение рук, помочь снизить агрессивность ребенка, развить чувственное восприятие, способствовать гармонизации отношений между ребенком и взрослым .

**«ТОЛКАЛКИ»** (К. Фопель, 1998)

Цель: Научить детей контролировать свои движения.

Скажите следующее: «Разбейтесь на пары. Встаньте на расстояние вытянутой руки друг от друга. Поднимите руки на высоту плеч и обопритесь ладонями о ладони своего партнера. По сигналу ведущего начните толкать cвoeго соперника, стараясь сдвинуть его с места. Если он сдвинет вас места, вернитесь в исходное положение. Отставьте одну ногу назад, и вы почувствуете себя более устойчиво. Тот, кто  устанет, может сказать: «Стоп». Время от времени можно вводить новые варианты игры: толкаться, скрестив руки; толкать партнера толь рукой; толкаться спиной к спине.

**БЛОК ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР НА СПЛОЧЕННОСТЬ, СОТРУДНИЧЕСТВО**

Цели и основные задачи:

* Развивать отношения, построенные на равноправии или готовности (способности) конструктивно решать пробле­мы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.
* Развивать открытость, умение выражать интерес друг к дру­гу и свое отношение к другим.
* Показать детям, что значит взаимное признание и уваже­ние.
* Развивать коммуникативные навыки и умение без наси­лия разрешать конфликты.
* Вызывать заинтересованность в общей цели.
* Развивать готовность внести свою лепту в общее дело.
* Развивать готовность идти друг другу навстречу.
* Учить проявлять терпение к недостаткам других.
* Учить умению считаться с интересами других.

 **Игра «Паровозик»**

Цель: создание положительного эмоционального фона, спло­чение группы, развитие произвольного контроля, умения под­чиняться правилам других.

Ход игры. Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные пре­пятствия.

**Подвижная игра «Дракон кусает свой хвост»**

Цель: сплочение группы.

Ход игры. Играющие стоят друг за другом, держась за та­лию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дра­кона» назначается другой ребенок.

**Игра «Жучок»**

Цель: раскрытие групповых отношений.

Ход игры. Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящей должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки.

Через три занятия в группе можно по наблюдениям выде­лить 5 стихийных ролей:

1. лидер;
2. товарищ лидера («прихвостень »);
3. неприсоединившийся оппозиционер;
4. покорный конформист (« баран »);
5. «козел отпущения».

**Игра «Объятия»**

Цель: научить детей физическому выражению своих по­ложительных чувств, тем самым способствуя развитию груп­повой сплоченности. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева». Воспитатель должен проявить свое стремление видеть перед собой единую спло­ченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уров­ня их общительности.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он де­лал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое от­ношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили меж­ду собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или раз­ногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чув­ства к остальным детям, обнимая их. Быть может, будет та­кой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обни­мали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все ос­тальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превра­тить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объя­тие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия.

Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие.

После игры, задаются вопросы:

—   Понравилась ли тебе игра?

—   Почему хорошо обнимать других детей?

—  Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя об­нимает?

—  Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

**Игра «Аплодисменты по кругу»**

Цель: формирование групповой сплоченности.

Ход игры.

Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбира­ет следующего, который также получает свою порцию апло­дисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает сле­дующего, игра продолжается до тех пор, пока последний учас­тник игры не получил аплодисменты всей группы.

**БЛОК ИГР НА ОБУЧЕНИЕ ЭФФЕКТИВНЫМ СПОСОБАМ ОБЩЕНИЯ**

**Игра «Попроси игрушку»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Ход игры. Группа детей делится на пары, один из участ­ников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т. д. Другой (№ 2) должен попросить этот пред­мет. Инструкция участнику № 1: «Ты держишь в руках иг­рушку, которая очень тебе нужна, но она нужна и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участни­ку № 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить иг­рушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники меняют­ся ролями.

**Игра «Хороший друг»**

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоот­ношения.

Ход игры. Для проведения игры понадобятся бумага, ка­рандаш, фломастеры на каждого ребенка.

Воспитатель предлагает детям подумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следу­ющие вопросы: «Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе боль­ше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла? » Ответы на эти вопросы воспитатель предла­гает нарисовать на бумаге.

Дальнейшее обсуждение:

—   Как человек находит друга?

—   Почему так важны в жизни хорошие друзья?

—   Есть ли у тебя друг в группе?

**Игра «Ты мне нравишься»**

Цель: развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

Ход игры. Для проведения игры понадобится клубок цвет­ной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к сво­им сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатите клубок в сто­рону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: «Лена (Дима, Маша)! Ты мне нравишься, потому что... (с тобой очень весело играть в разные игры)».

Лена, выслушав обращенные к ней слова, обматывает ни­тью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натя­нута. После этого Лена должна подумать и решить, кому пере­дать клубок дальше. Передавая его Диме, она также произно­сит добрые слова: «Дима! Ты мне нравишься, потому что нашел мой бантик, который я вчера потеряла». И так игра продолжа­ется, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обрат­ном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Дальнейшее обсуждение:

—  Легко ли говорить приятные вещи другим детям?

—   Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры?

—   Дружные ли дети в группе?

—   Почему каждый ребенок достоин любви?

—   Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

**БЛОК ИГР, ОТРАЖАЮЩИХ ПРИТЯЗАНИЕ НА СОЦИАЛЬНОЕ ПРИЗНАНИЕ**

Основные задачи:

* привить ребенку новые формы поведения;
* научить самому принимать верные решения и брать от­ветственность на себя;
* дать возможность почувствовать себя самостоятельным и уверенным в себе человеком;
* коррекция аффективного поведения;
* приобретение навыков саморасслабления.

Этюды: «Клоун смеется и дразнит слона», «Молчок» (тре­нинги желательного поведения), «Вот он какой» (пантомими­ка), «Тень», «Робкий ребенок», «Капитан» и «Правильное ре­шение» (смелость, уверенность в себе), «Два маленьких рев­нивца», «Так будет справедливо», «У оленя дом большой», «Кукушонок», «Винт», «Солнышко и тучка», «Буши попала вода», «Игра с песком» (расслабление мышц). Игры: «День рождения», «Ассоциации», «Необитаемый остров», «Страшные сказки», «Фанты» (Овчарова Р.В., 2003).

**Игра «Король»**

**Цель:** формировать у детей адекватную самооценку, при­вить новые формы поведения.

**Ход *игры*.**

Воспитатель. Ребята, кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности это может принести? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого?

После выяснения мнения детей воспитатель предлагает им поиграть в игру, в которой каждый может побывать коро­лем в течение минут пяти. При помощи считалки выбирает­ся первый участник в роли короля, остальные дети становят­ся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он мо­жет приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подава­ли питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, по считалке выбирается другой исполни­тель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка. Когда время правления последнего короля закон­чится, воспитатель проводит беседу, в которой обсуждает с деть­ми полученный ими опыт в игре.

Дальнейшее обсуждение:

—   Как ты чувствовал себя, когда был королем?

—   Что тебе больше всего понравилось в этой роли?

—   Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?

—   Что ты чувствовал, когда был слугой?

—   Легко ли тебе было выполнять желания короля?

  —   Когда королем был Вова (Егор), он был для тебя доб­рым или злым королем?

—   Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

**БЛОК ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА СНЯТИЕ КОНФЛИКТНОСТИ**

Основные задачи:

* Переориентация поведения с помощью ролевых игр.
* Формирование адекватных норм поведения.
* Снятие напряжения у детей.
* Нравственное воспитание.
* Регулировка поведения в коллективе и расширение пове­денческого репертуара ребенка.
* Обучение приемлемым способам выражения гнева.
* Отработка навыков реагирования в конфликтных ситуа­циях.
* Обучение приемам релаксации.

Этюды: «Карлсон», «Очень худой ребенок». Игры: «Кто пришел», «Кляксы», «Угадай, что спрятано?», «Что измени­лось?», «Отгадай, кто мы?», «Кораблик», «Три характера», «Ма­газин зеркал», «Разъяренная обезьянка», «Кто за кем», «Хит­рец» (ОвчароваР. В., 2003).

В названных этюдах и играх воспитатель может модели­ровать конфликтную ситуацию, а затем провести разбор конф­ликта вместе с детьми.

Если в группе произошла ссора или драка, можно в кругу разобрать эту ситуацию, пригласив в гости любимых извест­ных детям литературных героев, например Незнайку и Пон­чика. На глазах у ребят гости разыгрывают ссору, похожую на ту, которая произошла в группе, а затем просят детей по­мирить их. Дети предлагают различные способы выхода из конфликта. Можно разделить героев и ребят на две группы, одна из которых говорит от имени Незнайки, другая — от имени Пончика. Можно дать возможность детям самим выбрать, на чью позицию им хотелось бы встать и чьи инте­ресы защищать. Какая бы конкретная форма проведения ролевой игры ни была выбрана, важно, что в конечном итоге дети приобретут умение вставать на позицию другого челове­ка, распознавать его чувства и переживания, научатся тому, как вести себя в сложных жизненных ситуациях. Общее обсуждение проблемы будет способствовать сплочению дет­ского коллектива и установлению благоприятного психоло­гического климата в группе.

Во время подобных обсуждений можно разыграть и дру­гие ситуации, которые чаще всего вызывают конфликты в кол­лективе: как реагировать, если товарищ не отдает нужную тебе игрушку, что делать, если тебя дразнят; как поступить, если тебя толкнули и ты упал, и др. Целеустремленная и тер­пеливая работа в этом направлении поможет ребенку с боль­шим пониманием относится к чувствам других и научиться самому адекватно относится к происходящему.

Кроме того, можно предложить детям организовать те­атр, попросить их разыграть определенные ситуации, напри­мер, «Как Мальвина поссорилась с Буратино». Однако, преж­де чем показать какую-либо сценку, дети должны обсудить, почему герои сказки повели себя тем или иным образом. Необходимо, чтобы они попытались поставить себя на место сказочных персонажей и ответить на вопросы: «Что чув­ствовал Буратино, когда Мальвина посадила его в чулан?», «Что чувствовала Мальвина, когда ей пришлось наказать Буратино?» — и др.

Подобные беседы помогут детям осознать, как важно по­быть на месте соперника или обидчика, чтобы понять, почему он поступил именно так, а не иначе.

**Игра «Ссора»**

Цель: учить детей анализировать поступки, находить при­чину конфликта; дифференцировать противоположные эмо­циональные переживания: дружелюбие и враждебность. Зна­комить детей с конструктивными способами решения конф­ликтных ситуаций, а также способствовать их усвоению и использованию в поведении.

Ход игры. Для игры необходима «волшебная тарелочка» и картинка с изображением двух девочек.

Воспитатель (обращает внимание детей на «волшеб­ную тарелочку», на дне которой лежит картинка с изобра­жением двух девочек). Дети, я хочу вас познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось?

Поссорились

Мы поссорились с подругой

И уселись по углам.

Очень скучно друг без друга!

Помириться нужно нам.

Я ее не обижала —

Только мишку подержала,

Только с мишкой убежала

И сказала: «Не отдам!»

(А. Кузнецова)

Вопросы для обсуждения:

—  Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки? (Из-за игрушки);

—  А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?

—  А что чувствуют те, кто ссорится?

—  А можно обойтись без ссор?

— Подумайте, как девочки могут помириться? Выслушав ответы, воспитатель предлагает один из спосо­бов примирения — автор так закончил эту историю:

Дам ей мишку, извинюсь, Дам ей мячик, дам трамвай И скажу: «Играть давай!»

(А. Кузнецова)

Воспитатель акцентирует внимание на том, что виновник ссоры должен уметь признать свою вину.

**Игра «Примирение»**

Цель: учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

Ход игры.

Воспитатель. В жизни часто люди пытаются решить свои проблемы по принципу «око за око, глаз за глаз». Когда кто-то нас обижает, мы отвечаем еще более сильной обидой. Если кто-нибудь нам угрожает, мы тоже реагируем угрозой и тем самым усиливаем наши конфликты. Во многих случаях гораздо полезнее сделать шаг назад, признать и свою долю от­ветственности за возникновение ссоры или драки и подать друг другу руки в знак примирения.

Нам в этой игре помогут Филя и Хрюша (игрушки). Кто-то один из вас будет говорить словами Фили, а другой — Хрюши. Сейчас вы попробуете разыграть сцену ссоры меж­ду Филей и Хрюшей, например, из-за книжки, которую при­нес в группу Филя. (Дети разыгрывают ссору между теле­визионными героями, с проявлением обиды и злости.) Ну вот, теперь Филя и Хрюша не дружат, они сидят в разных углах комнаты и не разговаривают друг с другом. Ребята, давайте поможем им помириться. Предлагайте, каким спо­собом это можно сделать. (Дети предлагают варианты: посадить рядом, отдать книжку хозяину и т. д.) Да, ребя­та, вы правы. В этой ситуации с книжкой можно обойтись и без ссоры. Я предлагаю вам разыграть сцену по-другому. Нужно Хрюше предложить Филе посмотреть книгу вместе или по очереди, а не вырывать из рук, или предложить на время что-нибудь свое — машинку, набор карандашей и т. п. (Дети разыгрывают сцену по-другому.) А сейчас Филя и Хрюша должны помириться, попросить друг у друга проще­ние за то, что обидели друг друга, и пусть они подадут друг другу руки в знак примирения.

Вопросы для обсуждения с детьми, исполняющими роли:

—  Вам трудно было простить другого? Как вы себя чув­ствовали при этом?

—  Что происходит, когда вы сердитесь на кого-нибудь?

—  Как вы думаете, прощение — это признак силы или признак слабости?

—  Почему так важно прощать других?

**Этюд с содержанием проблемной ситуации**

Цель: проверка степени усвоения правил поведения в сложных ситуациях.

Ход игры.

Воспитатель. Ребята, сегодня во время прогулки про­изошла ссора между двумя девочками. Сейчас я прошу Ната­шу и Катю разыграть для нас ситуацию, которая возникла на прогулке. «Наташа с Катей играли в мяч. Мяч покатился в лужу. Катя хотела достать мяч, но не удержалась на ногах и упала в лужу. Наташа начала смеяться, а Катя горько запла­кала» .

Вопросы для обсуждения:

—   Почему Катя заплакала? (Ей стало обидно.)

—   Правильно ли поступила Наташа?

—   Как бы вы поступили на ее месте?

—   Давайте поможем девочкам помириться.

В конце беседы воспитатель делает обобщение:

—   Если вы являетесь виновником ссоры, то умейте первы­ми признать свою вину. В этом вам помогут волшебные слова: «Извини», «Давай я тебе помогу», «Давай играть вместе».

—   Чаще улыбайтесь, и вам не придется ссориться!

**Игра «Сладкая проблема»**

Цель: научить детей решать небольшие проблемы путем переговоров, принимать совместные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Ход игры. В этой игре каждому ребенку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей — по одной салфетке.

Воспитатель. Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы полу­чить печенье, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, пожалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей парт­нер добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать не имеете права. Если согласие получено, то печенье можно взять.

Затем воспитатель ждет, когда все пары примут решение и наблюдает, как они действуют. Одни могут сразу съесть пе­ченье, получив его от партнера, а другие печенье разламывают пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некото­рые долго не могут решить проблему, кому же все-таки доста­нется печенье.

Воспитатель. А теперь я дам каждой паре еще по од­ному печенью. Обсудите, как вы поступите с печеньем на этот раз.

Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенье пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большин­ство детей, отдавшие печенье партнеру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер от­даст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и второе печенье.

Вопросы для обсуждения:

—   Дети, кто отдал печенье своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?

—   Кто хотел, чтобы печенье осталось у него? Что вы делали для этого?

—   Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?

—   В этой игре с каждым обошлись справедливо?

—   Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы дого­вориться?

—  Как вы при этом себя чувствовали?

—   Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнером?

—   Какие доводы вы приводили, чтобы партнер согласился отдать печенье?

**Игра «Коврик мира»**

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. Само наличие «коврика мира» в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы друг с другом.

Ходигры. Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 х 150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блестки, бисер, цветные пуговицы, все, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель. Ребята, расскажите мне, о чем вы спори­те иногда друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще дру­гих? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы дума­ете, что может произойти, если в споре сталкиваются различ­ные мнения? Сегодня я принесла для нас всех кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира». Как только воз­никнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. (Вос­питатель кладет в центре комнаты ткань, а на нее — кра­сивую книжку с картинками или занятную игрушку.) Пред­ставьте себе, что Катя и Света хотят взять эту игрушку поиг­рать, но она — одна, а их — двое. Они обе сядут на «коврик мира», а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять игрушку просто так. (Дети занимают ме­сто на ковре.) Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии воспитатель предла­гает детям украсить кусок ткани: «Сейчас мы можем превра­тить этот кусок в «коврик мира» нашей группы. Я напишу на нем имена всех детей, а вы должны помочь мне его укра­сить».

Этот процесс имеет очень большое значение, так как благодаря ему дети символическим образом делают «ков­рик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорит­ся спор, они смогут использовать его для разрешения воз­никшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда дети при­выкнут к этому ритуалу, они начнут применять «коврик мира» без помощи воспитателя, и это очень важно, т. к. са­мостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уве­ренность и покой, в также поможет им сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физичес­кой агрессии.

Вопросы для обсуждения:

—  Почему так важен для нас «коврик мира»?

—  Что происходит, когда в споре побеждает более силь­ный?

—   Почему недопустимо применение в споре насилия?

—   Что вы понимаете под справедливостью?

**Стихи- мирилки**

Цель: повысить мотивацию к мирному  разрешению конфликтов в группе, создать ритуал завершения конфликта

1. Мирись- мирись, больше не дерись.

Если будешь драться-

Я буду кусаться!

А кусаться не причем,

Буду драться кирпичом!

Нам кирпич не нужен,

Давай с тобой подружим!

2. Ручку за ручку

Мы крепко возьмем,

Раньше мы дрались,

А теперь ни почем!

3. Ссориться не будем.

Будем мы дружить,

Клятву не забудем,

Пока будем жить!

4. Хватит нам уже сердиться,

Веселятся все вокруг!

Поскорей давай мириться:

- Ты мой друг!

- И я твой друг!

Мы обиды все забудем

И дружить, как прежде будем!

5. Я мирюсь, мирюсь, мирюсь,

И я больше не дерусь.

Ну а если подерусь,-

В грязной луже окажусь!
6. Давай с тобой мириться

И во всем делиться.

А кто не будет мириться-

С тем не будем водиться!

7. Чтобы солнце улыбалось,

Нас с тобой согреть старалось,

Нужно просто стать добрей,

И мириться нам скорей!

8. Мир, мир навсегда,

Больше ссориться нельзя,

А то бабушка придет,

И по попе надает!

9. Чем ругаться и дразниться

Лучше нам с тобой мириться!

Будем вместе улыбаться,

Песни петь и танцевать,

Летом в озере купаться,

И клубнику собирать,

На коньках зимой кататься,

Баб лепить, в снежки играть,

На двоих делить конфеты,

Все проблемы и секреты.

Очень скучно в ссоре жить,

Потому – давай дружить!

**Использованная литература:**

1. Анцупов А.Я., Шипилов А.И. Конфликтология. – М.: Юнити, 2000.
2. Зедгенидзе В.Я. Предупреждение и разрешение конфликтов у дошкольников: пособие для практических работников ДОУ. – М.:Айрис-пресс,2009.
3. Клинина Р.Р. Тренинг развития личности дошкольника: занятия, игры, упражнения. – СПБ.:Речь,2001
4. Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению.- Ярославль:Академия развития, 1996
5. Фопель К. Как научить детей сотрудничать. Психологические игры и упражнения:- М.:Генезис, 2003

**Приветствие. Настрой на работу.**

Упражнение «Можем все мы показать».

Дошкольники стоят в кругу и проговаривая слова, выполняют действия.

-Раз, два, три, четыре, пять

Можем все мы показать.

Это локти, их коснемся. Влево, вправо повернемся.

Это плечи, их коснемся. Вправо, влево повернемся.

Если мы вперед нагнемся, то коленей мы коснемся.

Раз, два, три, четыре, пять

Можем все мы показать.

 **Игра на обучение эффективным способам общения «Ты мне нравишься».**

По просьбе психолога дети садятся в общий круг.

-Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец нити вокруг своей ладони или пальца и покатите клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами:»Маша, ты мне нравишься, потому что...(с тобой весело играть).»

Маша, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь, подумает и решит, кому передать клубок дальше.

И так игра продолжается, пока все дети не будут опутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Дальнейшее обсуждение:

-Легко ли говорить приятные вещи другим детям?

-Что вы чувствовали, когда вам говорили приятные слова?

-Дружные ли дети в нашей группе?

-Почему каждый ребенок достоин любви?

**Игры с «парашютом» на сплочение группы «Найди цвет»и «Салют».**

-Для того, чтобы успешно выполнить условия следующей игры, каждому из вас нужно быть очень внимательным, а всем вместе постараться быть сплоченной командой. Итак, наша задача — общими стараниями перемещать мяч на названный сектор так, чтобы он не упал на пол. (выполнить 3-4 раза)

**Игра «Ссора», направленная на снятие конфликтности.**

Психолог обращает внимание детей на картинку с изображением двух девочек, которые поссорились.

-Дети, я хочу вас познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось? (Выслушать ответы детей)

-Вы правы они поссорились. Послушайте как это произошло.

         ***Мы поссорились с подругой***

 ***И уселись по углам.***

 ***Очень скучно друг без друга!***

 ***Помириться нужно нам.***

 ***Я ее не обижала -***

 ***Только мишку подержала,***

 ***Только с мишкой убежала***

 ***И сказала: «Не отдам!»***

 Вопросы для обсуждения:

 -Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки?

 -А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?

 -А что чувствуют те, кто ссорится?

 -А можно обойтись без ссор?

 -Подумайте, как девочки могут помириться?

 Выслушать ответы.

 -Послушайте, как автор этого стихотворения Анна Кузнецова описала примирение девочек:

         ***Дам ей мишку, извинюсь,***

***Дам ей мячик, дам трамвай***

 ***И скажу: «Играй давай!»***

 - Запомните, ребята, тот, кто виноват, должен уметь признавать свою вину извиниться первым. Как в стихотворении.

 - Давайте представим, что вы обиделись друг на друга. Покажите свое настроение.

 - А, чтобы помириться, лучше всего улыбнуться друг другу, ведь не зря говорят «дружба начинается с улыбки». Давайте подарим друг другу добрые улыбки. А для этого возьмите соседа за руки, посмотрите в глаза и улыбнуться.

 - Почаще улыбайтесь и вам не придется ссориться.

!

**Игра «Секрет»**

 Социометрическое исследование в группе дошкольников проводится в игровой форме. Детям предлагается по секрету дарить друг другу подарки. Учитывая особенности возраста, когда волевые процессы у детей еще развиты недостаточно, и удерживать информацию в секрете пока может не каждый ребенок, воспитатель организует с ними в процессе игры коллективную деятельность: чтение, рисование или прослушивание музыки. Социометрический опрос проводит исследователь, который мало знаком с коллективом детей. Не рекомендуется эту процедуру проводить педагогу группы, т.к. дети могут при распределении подарков ориентироваться не на свое желание, а на мнение воспитателя группы. У исследователя на столе заранее подготовлена таблица, включающая списочный состав детей. Метод социометрии предполагает выбор детьми трех сверстников, которым бы он подарил по одному подарку. В таблице отмечаются цифрами 1, 2 и 3 сделанные выборы. В качестве подарков дети могут подарить открытки, красочные иллюстрации, наклейки или переводные картинки Дошкольники болезненно реагируют, если остаются без подарков. Поэтому перед началом игры детям дается инструкция, что они должны подарить трем своим друзьям по одной картинке, но и им тоже кто-нибудь положит подарок в шкафчик. Исследователь запасается дополнительными карточками на тот случай, если кого-то из группы дети оставят без подарка. Социометрический опрос включает в себя ряд вопросов: 1) Кому бы первому ты подарил подарок? Второму? Третьему? Почему именно ему? 2) Если бы у тебя была возможность всем детям сделать подарок, а одной карточки бы не хватило. Кому бы не хватило карточки? Почему? После того, как социометрический опрос закончен, ребенок не возвращается в группу, а выходит в соседнюю комнату к детям, которые уже прошли процедуру. Это делается с целью того, чтобы предупредить возможность детей договориться о том, кому дарить подарки. Сам процесс игры может быть проведен в раздевалке, где у каждого дошкольника есть свой шкафчик или в комнате для занятий, где дети имеют постоянные места, а для подарков приготовлены специальные подписанные папки. Социометрический опрос проводится с целью выявления положительных и отрицательных выборов каждым ребенком. Исследователь оценивает взаимность выборов, т.е. устанавливает дружеские связи. Дополнительно прослеживает отношения мальчиков и девочек, анализирует причины негативных выборов, что возможно, и является причиной конфликтов, негативных отношений среди дошкольников. Социометрия – это еще и определение статусов детей в группе. Чем больше ребенок получает подарков от сверстников (количество выборов), тем выше его статус. Выявляются четыре статусные группы: лидеры, предпочитаемые, принятые и отверженные дети. Лидеры, обычно, имеют 4-5 и более подарков, а отверженные – не получают ни одного. Педагог совместно с исследователем анализирует причины отверженности детей, их неприятие в коллективе. Причиной может стать заболеваемость ребенка, который редко посещает группу, неумение играть со сверстниками, неопрятный внешний вид или агрессивное поведение. По результатам проведенного исследования педагог и психолог составляют план коррекционной работы с детьми, которые оказались в статусе отверженных. Результаты игры «Секрет» могут также косвенно указывать и на стиль взаимоотношений воспитателя с детьми. Так, если в группе много лидеров и отверженных, можно считать стиль педагога – авторитарным, а если наблюдается равномерное распределение детей по статусным группам – демократическим. Социометрическое исследование может быть дополнено наблюдениями за игровой деятельностью детей, диагностическими беседами с детьми о дружбе.

**Методика “Два домика”**

Для проведения методики “Два домика” необходимо приготовить лист бумаги, на котором нарисованы два дома. Один из них – большой красивый, красного цвета, а другой – маленький, черного цвета.

В процессе исследования педагог­-психолог индивидуально беседует с каждым из детей, а воспитатель решает вопросы дисциплины, то есть “присматривает” за ребятами, которые либо уже выполнили задания методики и освободились, либо ждут свой очереди.

В начале исследования педагог-­психолог показывает ребенку обе картинки и говорит: “Посмотри на эти домики. В красном – много разных игрушек, книжек, а в черном домике – игрушек нет. Скажи, с кем из ребят твоей группы ты хотел бы оказаться в красном домике? Кого бы ты поселил в черный дом?”. Если воспитательная группа насчитывает 10–15 человек, ребенку предлагают сделать до 3 положительных и отрицательных выбора. Если в группе от 16 до 25 человек – до 5 выборов. В том случае, если ребенок не желает никого выбирать, воспитателю не стоит настаивать на принятии им решения.

Ответы детей заносятся в специальную таблицу (матрицу), в которой фамилии ребят расположены по алфавиту. Таким образом, каждому воспитаннику присваивается порядковый номер, который должен быть одним и тем же при проведении других вариантов социометрического исследования (табл. 1).

*Таблица 1*

**Образец социоматрицы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Кто** **выбирает** | **Кого выбирают** | **Сделанные выборы** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **”+”** | **”­”** |
| **1**  | Гордеев Виктор  |   | (+)  |  +   |   | (+)  | [­]  |   | ­  |   |   | 3  | 2  |
| **2**  | Дмитриева Юля  | (+)  |   |   | (+)  | ­  |   |   | [­]  |   | (+)  | 3  | 2  |
| **3**  | Зайцева Лиза  |   |  +   |   |   |   | [­]  |  +   |   |   |   | 2  | 1  |
| **4**  | Иванов Илья  |   | (+)  |   |   |   |   |   |   | (+)  |   | 2  | ­  |
| **5**  | Кузин Андрей  | (+)  |   |   |   |   |   | (+)  |  +   |   | [­]  | 3  | 1  |
| **6**  | Кузнецова Таня  | [­]  |   | [­]  |   |   |   |   | (+)  |   |   | 1  | 2  |
| **7**  | Петрова Катя  |   |  +   |   |   | (+)  |   |   |   |  +   |   | 3  | ­  |
| **8**  | Попов Сергей  |   | [­]  |   |   |   | (+)  |   |   |   |   | 1  | 1  |
| **9**  | Романов Егор  |  +   |  +   |   | (+)  |   |   |   | ­  |   |   | 3  | 1  |
| **10**  | Смирнов Петр  |   | (+)  |   |   | [­]  |   |  +   |   |   |   | 2  | 1  |
| **Полученные****выборы** | **”+”**  | 3  | 6  | 1  | 2  | 2  | 1  | 3  | 2  | 2  | 1  |   |
| **”­”**  | 1  | 1  | 1  | ­  | 2  | 2  | ­  | 3  | ­  | 1  |
| **Взаимовыборы**  | **”+”**  | 2  | 3  | ­  | 2  | 2  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| **”­”**  | 1  | 1  | 1  | ­  | 1  | 2  | ­  | 1  | ­  | 1  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Условные обозначения:

+ – положительный выбор (ответ на первый вопрос)

­ – отрицательный выбор (ответ на второй вопрос)

() – положительный взаимовыбор

[ ] – отрицательный взаимовыбор

Сумма отрицательных и положительных ответов, полученных каждым ребенком, позволяет выявить его положение в группе (социометрический статус). Выделяют следующие типы социометрического статуса:

1. “Популярные” (“звезды”) – дети, получившие в 2 раза больше положительных выборов от средней суммы положительных выборов.

2. “Предпочитаемые” – дети, получившие среднее и выше среднего значения положительного выбора (до уровня показателя “звезды”).

3. “Пренебрегаемые” – дети, получившие меньше среднего значения положительного выбора.

4. “Изолированные” – дети, не получившие ни положительных, ни отрицательных выборов (то есть остаются незамеченными своими сверстниками).

5. “Отвергаемые” – дети, получившие только отрицательные выборы.

Чтобы определить статус ребенка в группе, изначально необходимо вычислить **среднюю сумму положительных выборов (с.с.п.в.)**,которая является своеобразным ориентиром распределения мест
в иерархии коллектива:

Для получения наглядной информации о соотношении в группе различных социометрических статусов, можно составить таблицу (табл. 2).

*Таблица 2*

**Соотношение социометрических статусов в группе**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Фамилия, имя ребенка**  | **Количество положительных выборов** | **Количество отрицательных выборов** | **Социометрический статус в группе** |
| Дмитриева Юля  | 6  | 1  | ”Звезда”  |
| Петрова Катя  | 3  | –  | “Предпочитаемые”  |
| Гордеев Виктор  | 3  | 1  |
| Иванов Илья  | 2  | –  |
| Романов Егор  | 2  | –  |
| Кузин Андрей  | 2  | 2  |
| Попов Сергей  | 2  | 3  |
| Смирнов Петр  | 1  | 1  | “Пренебрегаемые”  |
| Зайцева Лиза  | 1  | 1  |
| Кузнецова Таня  | 1  | 2  |
|    |   |   | “Изолированные”  |
|    |   |   | “Отвергаемые”  |

Важно отметить, что данные третьего столбца таблицы используются только для определения участников исследования с двумя последними социометрическими статусами (в нашем примере таковых не оказалось).

Не всякая группа имеет четкую структуру межличностных отношений, в которой ярко выражены как “звезды”, так и “отверженные”. Иногда дети получают примерно равное количество положительных выборов, что свидетельствует о правильной стратегии воспитания и формирования межличностных отношений в детском коллективе.

Нередко понятие социометрической “звезды” смешивается с понятием лидера. Это неверно, так как здесь не учитывается, что “звездность” – показатель эмоциональной притягательности человека, хорошего отношения к нему со стороны товарищей. К примеру, ребенок может стать социометрической “звездой”, потому что красивый или дает конфеты, а не в силу личностных качеств, которые ценятся в человеке (честный, добрый и т. д.).

Лидерство же – это процесс реального главенствования одного над другим, показатель действительного влияния того или иного члена группы на сверстников. Поэтому неудивительно, что лидером и “звездой” могут быть разные дети: ведь для завоевания положения “звезды” и положения лидера нужны различные качества личности. Например, лидер должен обладать организаторскими способностями, которые могут отсутствовать у “звезды”.

Опираясь на данные социометрии, можно определить уровень благополучия взаимоотношений группы: низкий, средний или высокий. Высокий уровень благополучия взаимоотношений фиксируется в том случае, если в группе больше детей с первой и второй статусной категорией. Средний уровень фиксируется тогда, когда в двух первых и трех последних группах число лиц примерно одинаково. Низкий уровень отмечается при преобладании в группе лиц с низким статусом (“пренебрегаемые”, “изолированные” и “отвергаемые”).

При анализе данных социометрии важным результатом является взаимность выборов детей, на основе которых высчитывается коэффициент сплоченности группы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Коэфф. сплоченности (к.с.)* | *=* | *Сумма положит. взаимовыборов* | X 100%. |
| *Сумма положит. выборов* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *В нашем примере к.с.*  | *=* | 2 + 3 + 0 + 2 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 | X 100% | 14 | *X*100%. |
| 3 + 6 + 1 + 2 + 2 + 1 + 3 + 2 + 2 + 1 | 23 |

*Коэффициент сплоченности =* 60%.

Высокий коэффициент сплоченности может свидетельствовать о том, что в воспитательной группе детей связывают прочные взаимные отношения, которые ими хорошо осознаются. Но эта величина ничего не говорит о том, на какой основе возникла взаимность. Коэффициент сплоченности, следовательно, может выражать различный характер отношений, существующих в коллективе. Он может быть показателем действительного единства коллектива на базе совместной деятельности, направленной на выполнение общественно полезных дел (уход за животными и растениями, уборка территории, помощь воспитателю в сервировке стола). Но с другой стороны, высокий коэффициент взаимности может свидетельствовать о фактической разобщенности группы на отдельные пары, микрогруппы, об отсутствии в группе выработанного общественного мнения, о круговой поруке и т. д. Отсюда ясно, что за одинаковыми количественными показателями могут скрываться противоположные взаимоотношения. Поэтому важно уяснить, что собой представляет структура группы, из каких “союзов” она состоит.

Чтобы выявить внутригрупповые союзы между детьми, педагогу-­психологу необходимо нарисовать специальную схему – социограмму, отражающую целостную картину взаимоотношений в коллективе. Социограмма может быть представлена по-­разному, но чаще всего используются вариант “мишень”.

В социограмме мальчики отмечаются треугольниками, а девочки – кругами. В соответствии с занимаемым статусом в группу детей распределяют по следующим областям социограммы:

n центральный круг занимают “популярные”, “звезды”;

n первый круг – “предпочитаемые”;

n второй круг – “пренебрегаемые”;

n третий круг– “изолированные” и “отвергаемые”.

В нашем примере социограммы нет третьего круга, так как в ходе исследования не были обнаружены “изолированные” и “отвергаемые” дети (см. рисунок на с. 51).

Специальными линиями в социограмме обозначаются типы отношений между членами группы.

**Помогайте ребенку определить сферу его интересов. Действуя в той области, которая ему хорошо знакома, ребенок приобретает уверенность, а это основа лидерства.**

**Методика “Варежка”**

В данной модификации социометрии (методика “Варежка”) дети работают парами. Им предлагается раскрасить по образцу контурные изображения рукавичек так, чтобы они получились одинаковые. Таким образом, каждый из двух участников исследования раскрашивает одну варежку из пары. Исследование проводится педагогом-­психологом в специально отведенной комнате без посторонних лиц.

Целью методики является изучение отношения детей друг к другу в ситуации вынужденных уступок и сотрудничества.

Набор цветных карандашей делится между детьми поровну, что вызывает естественную необходимость обмена карандашами и проявления взаимных уступок сверстнику.

В процессе раскрашивания детьми варежек педагог-­психолог отмечает следующие особенности их поведения:

- интерес к действиям сверстника и определенное отношение к ним;

- ответ ребенка на просьбу сверстника дать ему карандаши;

- реакция ребенка на поощрения и порицания партнера.

Эти показатели отражают наиболее существенные характеристики межличностных отношений: заинтересованность и доброжелательность, способность помочь и уступить другому, разделить его успехи и неудачи.

*Таблица 3*

**Наблюдение за поведением детей во время выполнения задания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Фамилия, имя ребенка** | **Критерии оценивания** |
| **Интерес к действиям сверстника и определенное отношение к ним** | **Ответ ребенка на просьбу сверстника дать ему карандаш** | **Реакция ребенка на поощрения и порицания партнера** |
| **1**  | Гордеев Виктор  | “Вот у меня как красиво, а у тебя какой­то валенок, а не рукавичка!”, “Смотри, я тебя уже обогнал! Я быстрее и правильнее делаю, а у тебя все криво и косо...”  | ”У, какая хитрая, сначала я все сам нарисую, а потом поменяемся”  | ”Ты мне мешаешь, не подсказывай!”  |
| **2**  | Дмитриева Юля  | ”Как у тебя красиво выходит, совсем как на картинке!”  | ”Ты мне желтый и коричневый, а я тебе красный”  | ”Спасибо, наверно, лучше сделать так, как ты сказал”  |
| **Итоговая характеристика поведения**  | Гордеев Виктор: в совместной деятельности преобладали эгоистические интересы: сделать быстрее и лучше, чем партнер по заданию. Отмечалось явно негативное оценивание результатов работы сверстника. Отсутствовала ориентация на оказание помощи своему товарищу и принятие от него помощи. Дмитриева Юля: ребенок проявил доброжелательность к своему партнеру по заданию.Оказал помощь в подборе необходимых карандашей для раскраски, поблагодарил за интересные советы и в целом стремился сотрудничать со своим товарищем при выполнении задания  |

Образец заполнения таблицы наблюдения за поведением детей во время выполнения задания представлен в табл. 3.

Необходимо отметить, что эта методика имеет существенное практическое ограничение. Так как задание дети выполняют по двое, педагог-­психолог не получает целостной картины взаимоотношений между всеми детьми группы, потому что исследуются только определенные пары воспитанников.

Необязательно данную методику проводить со всеми детьми, так как чаще всего ее используют, чтобы изучить характер отношения между определенными членами группы. Таким образом, при помощи методики “Варежка” педагог-­психолог и воспитатель удостоверяются в том, какие реальные отношения существует между интересующими их детьми.

**Подскажите ребенку один из секретов лидера – быть приветливым. Учите поддерживать хорошие отношения не только с тем, с кем дружит,
но и с другими детьми.**

**Методика “Выбор в действии”**

Перед проведением исследования “Выбор в действии” (“У кого больше?”) необходимо подготовить набор красочных “карточек”, которыми могут быть открытки, переводные картинки, фотографии и т. п. На каждого ребенка заготавливается игровой набор, состоящий из трех “карточек” и конверта. До начала выполнения задания дети не должны знать, в чем оно будет заключаться. Так же, как и в методике “Два домика” исследование проводят два человека: педагог-психолог и воспитатель группы.

Педагог-­психолог собирает детей вместе и говорит им следующее: “Сейчас мы поиграем в одну интересную игру. Чтобы играть в нее, надо хорошо запомнить, где кто сидит за партой”. Дети запоминают, где кто сидит, после чего воспитатель выводит их из комнаты. В дальнейшем те, кто участвовал в тестировании, и те, кому это предстоит, не должны общаться между собой, за этим следит воспитать, который обеспечивает дисциплину вне комнаты. После того как дети вышли из комнаты, педагог­-психолог раскладывает на партах конверты, по количеству участников игры.

После подготовительного этапа детей по очереди приглашают войти в комнату. Во время проведения исследования в комнате находятся только два человека – педагог-­психолог и ребенок, которому дается следующая инструкция: «Мы играем в игру “У кого больше?”». Вот тебе три карточки, ты можешь положить их по одной трем детям. Для этого вспомни, где они сидят в комнате, и положи карточки в их конверты. Класть карточку в свой конверт нельзя. Выиграет тот, у кого окажется больше всего карточек. Никто из ребят не будет знать, кому ты положишь карточки. Ребенок берет карточки и вкладывает их по одной в конверты, лежащие на партах.

Во время выполнения задания дети почти всегда вслух говорят, кому они кладут карточку. По их репликам педагог­-психолог фиксирует в социоматрице сделанный выбор. Кроме того, это можно сделать после проведения наблюдения, для этого перед исследованием на карточках ставится порядковый номер, под которым каждый ребенок фигурирует в списке.

После того как все члены группы осуществили выбор, воспитатель приглашает детей ознакомиться с результатами. Ребятам разрешается посмотреть, сколько карточек оказалось в их конверте. Педагогу-­психологу в запасе всегда следует иметь несколько лишних карточек, чтобы положить по 1–2 карточки тем детям, которые не получили их от сверстников. Разумеется, это делается втайне от детей, до их прихода в комнату.

**Если ребенок встречается с препятствием, не спешите бросаться на помощь и делать что-­то за него. Развивайте умение искать варианты и возможности для действия – это отличительная черта лидера.**

Полученные данные обрабатываются и интерпретируются так же, как и в методике “Два домика”, за исключением двух моментов.

Во-­первых, последняя методика не предполагает изучения антипатий членов группы (из­-за отсутствия в инструкции отрицательного выбора), поэтому по результатам ее проведения не выделяется социометрический статус “отвергаемые”.

И во­-вторых, при построении иерархии группы отсутствует социометрический статус “изолированные”, потому что, как это указывалось выше, педагог-­психолог втайне от детей кладет в конверт по одной карточке тем из них, кто изначально не получил ни одного выбора.

В заключение стоит отметить, что для исследования межличностных отношений в группе можно обратиться ко всем известным играм: “Ручеек”, “Колечко”, “Каравай” и т. п. Конечно, эти игры не могут дать информацию о структуре группы, но вполне способны показать, кому дети симпатизируют и кого отвергают в своем коллективе.

Таким образом, социометрическое исследование помогает воспитателю увидеть скрытую от непосредственного наблюдения картину межличностных взаимоотношений в группе, определить для себя круг детей, оставшихся со стороны сверстников без должного внимания и уважения, и которым необходима поддержка и помощь в психологической адаптации к детскому саду.

И последнее. Результаты социометрического исследования не должны разглашаться детям и родителям. Эта мера вызвана предупреждением конфликтности и эмоциональной напряженности в группе, которые могут возникнуть в случае огласки результатов социометрии. Педагог-­психолог вправе предоставить информацию о характере межличностных отношений в группе только воспитателю детей, с которыми проводилось исследование.

|  |
| --- |
|  |