МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 73 «ВЕСНЯНКА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

**Доклад по теме:
Использование игровых технологий
в социально-личностном развитии
дошкольников.**

Подготовила:
воспитатель Третьякова А.И.

г. Симферополь,
2024 г.

В настоящее время основное внимание уделяется проблеме социально-личностного развития и воспитания дошкольников, являющегося одним из компонентов проекта Государственного стандарта дошкольного образования.

Слайд 1

Социально-личностное развитие дошкольника - это формирование отношения ребенка к себе и к окружающему, выработка им социальных мотивов и потребностей, становление его самопознания. Этот процесс довольно сложный, требует от педагога немалых затрат в плане результативности.

Социальное развитие связано с осознанием ребенком себя как личности.

Слайд 2

Задачами социального развития дошкольников, являются:

1. Формирование представлений о социальном мире и о самом себе.
2. Воспитание социальных чувств.
3. Воспитание активной позиции.
4. Формирование представлений о себе, окружающих людях, природе, рукотворном мире.

Слайд 3

Социально-личностное развитие происходит успешно при условии его непрерывного осуществления, т. е. включения во все моменты образовательного процесса:

- НОД;
- совместная деятельность воспитателя с детьми;
- совместная деятельность детей;
- индивидуальная работа воспитателя с ребенком.

Ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, поэтому и развитие и совершенствование навыков коммуникативной деятельности будет протекать эффективно в игровой деятельности, с использованием игровых технологий.

Игровые технологии – являются фундаментом всего дошкольного образования.

Игровые технологии – это различные педагогические игры, которые имеют четко поставленную цель обучения и соответствующий ей результат.

Слайд 4

Цель игровой технологии - не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Игра помогает вхождению ребенка в общество. Через игру ребенок знакомится с отношениями людей, пробует себя в разных социальных ролях. При этом происходит включение ребенка в систему общественных отношений, усвоение и обработка норм поведения и человеческого общежития.

Наблюдая за игрой детей, можно заметить, что не все дети умеют играть. Это кажется невероятным, но это так. Задача педагогов ДОУ состоит в том, чтобы научить детей играть, а значит — научить жить.

Слайд 5

С целью развития игровой деятельности воспитатели должны уметь:

- создавать в течение дня условия для свободной игры детей;

- определять игровые ситуации, в которых детям нужна косвенная помощь;
- наблюдать за играющими детьми и понимать, какие именно события дня отражаются в игре;
- отличать детей с развитой игровой деятельностью от тех, у кого игра развита слабо;
- косвенно руководить игрой.

Играя с детьми надо создавать условия, чтобы каждый ребенок мог проявить себя, показать свои возможности.

Никого не исключать из игры, никто не становится "неудачником". Основная цель игры - не достижение совершенства, а развитие, чтобы каждый ребенок получал удовольствие от игры.

Слайд 6

Существует множество игр для социально-личностного развития дошкольников, такие как

- Игры для формирования у детей дошкольного возраста культуры общения.
- Игры на формирования доверия друг к другу, чувство ответственности за другого.
- Игры на развитие способности аргументировать свою точку зрения.
- Развиваем умение детей сотрудничать друг с другом: учим слышать, понимать и подчиняться правилам.
- Игры для развития умения задавать открытые и закрытые вопросы.
- Игры на преодоление негативных эмоций, гнева.

Слайд 7

Условия формирования ведущей идеи опыта, условия возникновения, становления опыта.

Ведущая педагогическая идея заключается в том, что социализация ребенка — это процесс овладения социальным опытом, где в целостную систему соединяются:

1. деятельность ребенка по освоению социально значимого содержания;
2. общение ребенка, выраженное в структуре его социальных ролей;
3. содержание и структура его самосознания.

Слайд 8

Игра позволяет решать самые разные образовательные и воспитательные задачи:

1. помогает обрести уверенность в своих силах, веру в людей, оптимизм;
2. обеспечивает настрой на жизнерадостность, на развитие и возвышение себя, на реализацию своего человеческого предназначения, выработку привычки к постоянному самосовершенствованию;
3. включает ребенка в процесс самопознания и самовоспитания;
4. воспитывает ответственность, аккуратность, рачительность, что развивает способность ребенка к самоорганизации.

Ведь игра – это именно тот вид деятельности, который ребенку доступен больше всего. Именно в игре ребенок способен овладеть большим количеством знаний, умений и навыков, реализовать себя!

Предлагаю Вам небольшой сборник игр на социально- личностное развитие ребенка!

Игры в социально-личностном развитии дошкольников.

Игры для формирования у детей дошкольного возраста культуры общения.

«Театр теней»

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется

«Добрые эльфы»

Воспитатель садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя.

Воспитатель. Когда-то давным-давно люди, борясь за выживание, вынуждены были работать и днём и ночью. Конечно, они очень уставали. Сжалились над ними добрые эльфы. С наступлением ночи они стали прилетать к людям и, нежно поглаживая их, ласково убаюкивать добрыми словами. И люди засыпали. А утром, полные сил, с удвоенной энергией брались за работу. Сейчас мы с вами разыграем роли древних людей и добрых эльфов. Те, кто сидит по правую руку от меня, исполняют роли этих тружеников, а те, кто по левую, - эльфов. Потом мы поменяемся ролями. Итак, наступила ночь. Изнемогающие от усталости люди продолжают работать, а добрые эльфы прилетают и убаюкивают их... Разыгрывается бессловесное действие.

«Птенцы»

Воспитатель. Вы знаете, как появляются на свет птенцы? Зародыш сначала развивается в скорлупе. Через положенное время он разбивает её своим маленьким клювиком и вылезает наружу. Ему открывается большой, яркий, неизведанный мир, полный загадок и неожиданностей. Всё ему ново: и цветы, и трава, и осколки скорлупы. Ведь он никогда не видел всего этого. Поиграем в птенцов? Тогда присядем на корточки и начнём разбивать скорлупку. Вот так! (Показ.) Всё! Разбили! Теперь исследуем окружающий мир – познакомимся друг с другом, пройдемся по комнате, принюхаемся к предметам. Но учтите, птенцы не умеют разговаривать, они только пищат.

«Муравьи»

Воспитатель рассаживает детей вокруг себя.

Воспитатель. Приходилось ли кому-нибудь из вас видеть в лесу муравейник, внутри которого день и ночь бурлит жизнь? Никто из муравьишек не сидит без дела, каждый занят: кто-то таскает иголки для укрепления жилища, кто-то готовит обед, кто-то воспитывает детей. И так всю весну и всё лето. А поздней осенью, когда наступают холода, муравьишки собираются вместе, чтобы заснуть в своём тёплом домике. Они спят так крепко, что им не страшны ни снег, ни метель, ни морозы. Муравейник просыпается с наступлением весны, когда первые тёплые солнечные лучи начинают пробиваться сквозь толстый слой иголок. Но прежде чем начать привычную трудовую жизнь, муравьишки закатывают огромный пир. У меня такое предложение: сыграем роль муравьишек в радостный день праздника. Покажем, как муравьишки приветствуют друг друга, радуясь приходу весны, как рассказывают о том, что

им снилось всю зиму. Только не забудем, что разговаривать муравьи не умеют. Поэтому будем общаться жестами.

Воспитатель и дети разыгрывают пантомимой и действиями изложенный рассказ, заканчивая его хороводом и танцами.

«Ожившие игрушки»

Воспитатель садится на ковёр, рассаживая детей вокруг себя.

Воспитатель. Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте, пожалуйста, глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Тогда предлагаю вам исполнить роль любимой игрушки и познакомиться с остальными игрушками. Только опять-таки все наши действия выполняем молча, чтобы не разбудить старших. А после игры попробуем отгадать, кто какую игрушку изображал.

По окончании игры дети по просьбе педагога рассказывают, кто кого изображал. Если кто-то затрудняется, взрослый предлагает ещё раз, пройдясь по комнате, показать свою игрушку.

Игры на формирования доверия друг к другу, чувство ответственности за другого.

Игра "ГУСЕНИЦА"

ЦЕЛЬ: Игра учит доверию. Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников.

СОДЕРЖАНИЕ: Постройтесь цепочкой, соблюдая следующим правилам:

руки каждого лежат на плечах впереди стоящего;

между животом одного играющего и спиной другого зажат воздушный шар или мяч;

дотрагиваться до воздушного шара строго воспрещается;

первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту.

Игра "СЛЕПОЙ ТАНЕЦ"

ЦЕЛЬ: Это хорошая игра, воспитывающая доверие друг к другу, в которой дети двигаются под музыку (тем самым снимая лишнее мышечное напряжение).

СОДЕРЖАНИЕ: Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет "слепой". Другой останется "зрячим" и сможет водить "слепого".

Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте друг с другом по группе под легкую музыку (1-2 минуты). Теперь поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку.

ПРИМЕЧАНИЕ : 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.

Игра «Поводырь»

Цель: Формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, поиск компромиссов, умение противостоять групповому давлению.

Задача: Получить опыт ответственности и беспомощности, определить уровень доверия партнёру

Оборудование: Повязки на глаза

Количество детей: Любое чётное (работа в паре)

Краткое описание:

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности.

«Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций. Для создания более напряжённой атмосферы можно предложить «Слепцу» выступить в роли инопланетянина, ничего не знающего об этом мире. Тогда задача «Поводыря» осложнится объяснениями предметов, цветов, вкусов, движений.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

Игры на развитие способности аргументировать свою точку зрения.

Что было бы, если бы...

К детям приходит Фея с волшебной палочкой (игрушка) и говорит, что может превратить их в того, в кого они пожелают, но они должны обосновать свой выбор. Варианты. «Если бы я был художником, то нарисовал бы...»; «Если бы я был артистом, то сыграл бы роль...»; «Если бы я был цветком, то радовал бы...»; «Если бы я был воспитателем, то...».

Бывает – не бывает

Воспитатель подбирает предметные картинки, вызывает двух детей: первый ребёнок берёт картинку и придумывает небылицу. (Крокодил летает.) Второй должен доказать, что так быть не может. (Крокодил не летает, у него нет крыльев.) Первый доказывает, что может, но при определённых условиях, и называет их. («Нет, летает: его везут в самолёте».)

Доказательство

Перед детьми раскладывают разные предметы (палочки, кубики, геометрические фигуры и т. д.). Дети обдумывают, что из них можно сделать. Например, один ребёнок говорит, что из палочек и кружков можно выложить машинку. Дети хором говорят: «Докажи!». Ребёнок должен рассказать, как он будет это делать, и выложить придуманную им фигуру.

Развиваем умение детей сотрудничать друг с другом: учим слышать, понимать и подчиняться правилам.

Игра «Скульптур»

Цель: Развиваем умение детей сотрудничать друг с другом

Ход: Дети встают парами, одному из них завязываются глаза - это скульптор, другой ребенок изображает какую - либо фигуру. Скульптор, должен ощупать эту фигуру и попробовать её изобразить, ребенок, изображавший фигуру, оценивает результат скульптора.

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих.

Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т. д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время

старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

Игры для развития умения задавать открытые и закрытые вопросы.

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т. д. (дети изображают действия, названные водящим).

«Как тебя зовут?»

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырёк, расчёска, ручка и др.), затем водящий задаёт вопросы. Отвечая на них, можно называть только своё прозвище. Отвечать надо быстро. Не задумываясь, нив коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибётся, тот попадётся! Кто засмеётся, тому плохо придётся!». Затем следует такой диалог:

- Кто ты?

- Метла.

- Что ты ел сегодня утром?

- Метлу.

- На чём можно ездить?

- На метле. И т.д. Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеялся.

Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

«Сундучок»

На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т. д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке. Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

Игры на преодоление негативных эмоций, гнева

«Изобрази животное»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

Ход: ведущий предлагает изобразить злых (добрых) животных, порычать, подвигаться как животные. Сначала лучше изобразить каких-нибудь хищников (тигр, волк), а потом «добрых» животных (котёнок, щенок).

«Ругаемся овощами»

Цель: учить преодолевать негативные эмоции, гнев.

Ход: ведущий предлагает поругаться, называя друг друга не плохими словами, а овощами.

«Уходи, злость, уходи»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

Ход: ведущий предлагает прогнать это настроение. Дети кричат: «Уходи, злость, уходи!», могут стучать руками и ногами по полу, скомкать или разорвать рисунок злого человека, затем расслабленно лежат на ковре, слушая музыку.