

УДК 37

DOI 10.21661/r-559602

Соболева Н.В., Данилова С.А.

ИНТЕРАКТИВНАЯ КОММУНИКАТИВНАЯ КОМАНДНАЯ ИГРА «НАВИГАТОР ДРУЖБЫ» В СОСТАВЕ АВТОРСКИХ ПОСОБИЙ ИННОВАЦИОННОГО МОДУЛЯ «ДОМ ЭМОЦИЙ»

Аннотация: в статье рассматривается использование интерактивной коммуникативной командной игры «Навигатор дружбы» в детском образовательном учреждении. Авторы предлагают свой опыт развития коммуникативных навыков дошкольника.

Ключевые слова: Навигатор дружбы, Дом эмоций, интерактивная игра, командная игра, коммуникативная игра.

В соответствии с приоритетным направлением образовательной деятельности, которое реализуется в детском саду №194 «Капитошка» АНО ДО «Планета детства «Лада» г. Тольятти, педагогическим коллективом накоплен значительный опыт по созданию условий для благоприятного социально-коммуникативного развития дошкольников, становления их эмоционального интеллекта и обеспечения позитивной социализации.

Являясь участником региональной опорной площадки по реализации ФГОС ДО в направлении социально-коммуникативного развития, педагогический коллектив нашего детского сада разрабатывает множество авторских методических пособий, одним из них является инновационное интерактивное оборудование «Дом Эмоций» по развитию эмоционального интеллекта дошкольников.

Оно представляет собой большой передвижной модуль с играми и пособиями, среди которых много авторских. Модуль «Дом Эмоций» одновременно является накопителем и интерактивным центром, частью провоцирующей развивающей предметно-пространственной среды.

«Дом Эмоций» наполнен материалами и дидактическим оборудованием, которое побуждает дошкольников самостоятельно и в совместной со взрослым

деятельности проявлять и озвучивать собственные глубинные чувства, анализировать вызванные ими поступки, формировать словарь чувств, всматриваться в другого человека, понимать его состояние, проявлять заботу и оказывать поддержку. При этом дошкольники развивают важнейшие основы личностных и социальных компетенций.

Одной из авторских разработок в составе пособий инновационного модуля «Дом Эмоций» является интерактивная коммуникативная командная игра «Навигатор Дружбы».

Цель: создание условий для развития социальных навыков дружелюбной коммуникации и оптимизации межличностных отношений в детском коллективе.

Задачи:

- 1) формировать положительное и уважительное отношение ребёнка к окружающим людям;
- 2) развивать умение договариваться, проявлять терпимость, заботливое отношение и умение оказывать поддержку друг другу;
- 3) развивать способность устанавливать и поддерживать дружеские отношения в коллективе сверстников.

«Навигатор Дружбы» – это командная игра-путешествие, действия игроков в которой организовано по принципу игры-ходилки.

Количество игроков: 8 и более человек.

Для игры необходимо иметь кубик с числовым обозначением и фишку.

Большое игровое поле квадратной формы позволяет всем игрокам удобно разместиться вдоль каждой стороны.

Наш детский сад №194 «Капитошка» АНО ДО «Планета детства «Лада» г. Тольятти является одним из участников регионального тьюторского центра по реализации технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» [2]. Поэтому нам показалось удачным совместить содержание данной технологии с приёмами развития навыков дружелюбной коммуникации у дошкольников.

На игровом поле «Навигатора Дружбы» мы расположили карту «Фиолетового леса», представляющую собой 8 условных станций, на которых участники игры последовательно совершают остановки для выполнения командных заданий.

Правила игры.

Перед началом игры участники располагаются вокруг игрового поля и устанавливают фишку на позицию «Навигатор» – Начало Пути. Затем каждый игрок в команде по очереди бросает кубик и совершает ход фишкой на такое количество шагов по круглым путевым меткам, которое совпадает с числом, выпавшим на кубике.

Недостающее количество шагов для прибытия на ближайшую игровую станцию становится количеством повторений совместно выполняемого игрового действия, заранее обозначенного детьми символом на путевых метках.

Например, предлагается: обнять соседа справа и слева от себя; поздороваться пятками; шепнуть на ушко слова поддержки; принять определённую позу или построить фигуру, взявшись со всеми друзьями за руки; нарисовать рисунок на спине у соседа и предложить его угадать; построить при помощи соединения больших пальцев рук Башню Дружбы [3; 4].

Далее «Навигатор Дружбы» приводит команду на ближайшую, относительно расположения фишки, игровую станцию, где она получает задание. Выполнение данного задания является разрешением для команды игроков на продолжение движения по пути, проложенному на поле игры с помощью Навигатора.

Приведём в пример некоторые варианты игровых заданий для детей старшего дошкольного возраста [1; 4].

Попадая на станцию «Гора успехов», дети оказываются в доме Лопушка. Лопушок любит учиться всему новому и получать похвалу за свои достижения. Он знает, как приятно, когда тебе говорят добрые слова, поэтому в его доме все говорят друг другу комплименты. Гора успехов – это место в Фиолетовом лесу,

где каждый ребенок может почувствовать себя значимым и успешным. Задание для детей: скажи другу комплимент.

На станции «Долина тайн» живёт Незримка Всюсь. У него есть удивительная способность – когда выходит из Фиолетового леса, то он становится невидимым. Незримка, как и все дети, очень любит играть. Всюсь пропустит ребят дальше, если они сыграют с ним в его любимую игру «Отгадай, кто я». Дети встают спиной к ведущему и закрывают глаза. Ведущий дотрагивается до одного из детей и тот, до кого дотронулись, говорит: «А-у-у». Игрокам нужно угадать по голосу, кто их позвал.

Станция «Фиолетовый лес» – дом Луча Владыки. Он живет в дремучем лесу, вокруг темно и страшно. Луч Владыка показывает дорогу через свой лес только настоящим друзьям. Луч Владыка предлагает выполнить его задание и узнать: надёжные ли друзья в нашей команде. Дети делятся на пары, у одного ребенка из пары глаза закрыты, а у другого открыты. В паре, держась за руки, дети проходят по группе, преодолевая препятствия. Ребенок с открытыми глазами направляет и помогает пройти через лес другу с закрытыми глазами.

На станции «Знакоцирк» ребят поджидает Паровозик-Счетовозик. Наш герой ещё маленький, но мечтает стать большим, как его родители – поезда. Счетовозик пропустит ребят дальше, если они осуществят его мечту – построят большой поезд. Дети выстраиваются друг за другом в паровозик и передвигаются, держась за плечи впереди стоящего и преодолевая препятствия, которые встречаются на их пути.

Станция «Чудо-остров» – домик Паука Юка. А все пауки, как известно, любят плести паутину. Юк хочет проверить ребят: смогут ли они распутать его паутину. Дети выбирают ведущего, который отворачивается. Игроки выстраиваются по кругу, держась за руки. Сплести путаницу можно разным способом: «винтом», «петлёй» или «узлом». Когда паутина готова, дети зовут ведущего. Он старается их распутывать. Если паутина распутана – дети могут дальше следовать по пути, проложенному «Навигатором дружбы».

Гномики Фи и Охле дружно живут на станции «Ковровая Полянка». Но сегодня между ними произошла ссора, и Гномы обиделись друг на друга. Теперь им грустно из-за того, что они не могут играть вместе, как раньше. Друзья очень хотят помириться, но не умеют. Фи и Охле пропустят ребят дальше, если они подскажут Гномам разные варианты «мирилок».

Попадая на станцию «Волшебных Превращений», дети оказываются в гостях у Гусенички Фифы. Её любимая игра «Угадай, на кого похож твой друг». Дети встают по кругу, ведущий выходит в центр и изображает при помощи пантомимы любого героя сказки или животное. Дети угадывают, на кого он похож.

На «Чудесной поляне Золотых Плодов» живет Принц Гео. Он любит исполнять желания и предлагает поиграть в игру «Если был бы я волшебником». Детям предлагается выполнить задание: «Если бы у тебя был волшебный цветок Цветик-Семицветик, то какое желание ты бы загадал?». Каждый игрок по очереди загадывает одно желание, отрывая от цветка один лепесток и произнося слова: «Лети, лети лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснёшься ты земли – быть по-моему вели! Вели, чтобы...» В завершении задания, можно спросить игроков команды: какое пожелание, на их взгляд, было самым важным для всех людей на свете.

После того, как игровая фишка пройдёт весь путь следования с помощью «Навигатора Дружбы», она устанавливается на позицию «Конец Маршрута».

Участники командной игры благодарят друг друга за совместное путешествие и интересные впечатления. В завершении игры детям предлагается станцевать финальный Танец Дружбы «Лавата».

Важным методическим аспектом при наполняемости игровыми заданиями поля интерактивной коммуникативной командной игры «Навигатор Дружбы» является вариативность их применения с учётом ориентации на разный уровень возрастного и личностного развития детей. При этом постоянная смена заданий осуществляется на основе учёта предпочтений и выбора самих детей. Дошкольники принимают непосредственное участие в создании содержания игры, рисуют новые условные обозначения на путевых метках.

Взаимодействие детей с игровыми заданиями в ходе командного путешествия с «Навигатором Дружбы» позволяет постоянно обогащать их содержание. Новые идеи в виде оригинальных интерактивных заданий создаются каждой группой и передаются в пользование другим детям. Так происходит взаимообмен идеями и сотворчество детских коллективов нашего детского сада, что поддерживает их устойчивый интерес к дружелюбному общению и доброжелательное отношение друг к другу.

Выполняя игровые интерактивные задания в составе участников команды, приобретая опыт дружелюбной коммуникации при взаимодействии с игровым полем «Навигатор Дружбы», дошкольники развивают чувство общности, причастности к коллективу, значимости своих действий для общего успеха, что способствует их сплочению.

Таким образом, игра «Навигатор Дружбы» стимулирует развитие коммуникативных навыков и навыков сотрудничества, способствует проявлению эмоциональной раскрепощённости, инициативы и творчества детей, что отвечает требованиям ФГОС ДО.

Список литературы

1. Арцишевская И.Л. Учусь дружить! Тренинг коммуникативных навыков у дошкольников / И.Л. Арцишевская. – М.: Национальный книжный центр, 2016. – 48 с.
2. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей: метод. пособ. / В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева [и др.]. – СПб.: Развивающие игры Воскобовича, 2017. – 352 с.
3. Мони́на Г.Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми / Г.Б. Мони́на, Е.К. Лютова-Робертс. – М.: Речь, 2011. – 190 с.
4. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения / К. Фопель. – Ч. 1–4. – М.: Генезис, 2010. – 541 с.

Соболева Наталья Васильевна – магистр, педагог-психолог АНО ДО «Планета детства «Лада» – Д/С №194 «Капитошка», Россия, Тольятти.

Данилова Светлана Анатольевна – воспитатель АНО ДО «Планета детства «Лада» – Д/С №194 «Капитошка», Россия, Тольятти.
