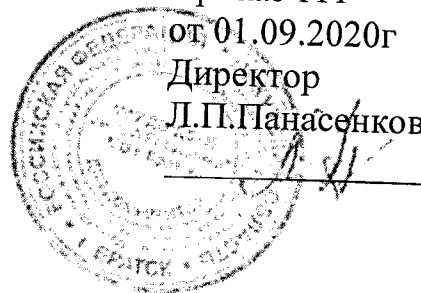


МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
имени Евгения Александровича Евтушенко»
муниципального образования города Братска

Рассмотрено
Заседание МС
МАУ ДО «ДДЮТ
им.Е.А.Евтушенко»
Протокол № 1 от 31.08.2020
Зам.директора по УВР
А.В. Суминова _____

УТВЕРЖДАЮ
Приказ 111
от 01.09.2020г

Директор
Л.П.Панасенкова



**Сборник игр для развития коммуникативных навыков у
обучающихся (методическое пособие)**

Автор составитель:
Куделькина Александра Валерьевна
Педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»

Братск 2020

Куделькина А.В.

Сборник игр для развития коммуникативных навыков у воспитанников. Методическое пособие для педагогов дополнительного образования. – г.Братск, 2020.

Методическое пособие содержит сборник игр и их описание.
Представленные игры направлены на развитие коммуникативного навыка, который способствует формированию «самости» человека, т.е. собирания его Я. Игра в данном случае выступает как мощнейшая сфера самовыражения, самоопределения, самореабилитации, самоосуществления.
В данном сборнике игр педагоги и родители найдут игры на развитие навыков общения и взаимодействия, невербального общения, групповой коммуникации, на развитие эмоциональной сферы
Адресовано пособие педагогам и всем заинтересованным людям.

Оглавление

№ раздела	Название раздела	№ страницы
1.	Пояснительная записка	4
2.	Игры, направленные на знакомство и приветствие.	6
3.	Игры, направленные на повышение самооценки и развитие эмоциональной сферы.	8
4.	Игры, направленные на взаимодействие друг с другом.	9
5.	Игры, направленные на формирование доверия и ответственности ребенка.	10
6.	Игры, направленные на развитие мимики и понимания невербального общения.	11
7.	Игры, направленные на развитие ораторских возможностей.	12
8.	Используемая литература	13

Пояснительная записка.

Каждому педагогу дополнительного образования знакома ситуация набора детей в коллектив. Дошкольников и детей младшего школьного возраста приводят родители. Аргументы выбора театральной студии для ребенка звучат так:

- Он такой талантливый, он всех пародирует, он так читает стихи...
- Он у меня очень активный...
- Он сам захотел...
- Он у меня такой стеснительный, я переживаю....

Некоторые из родителей считают, что обучение в театральной студии нужны только будущим актерам. Но это не так! Театр – особая среда для развития коммуникативных навыков ребенка.

В современном мире в эпоху всемирного интернета и гаджетов умение общаться становится все более ценным навыком. Успех взрослого человека в будущем зависит от его коммуникабельности, а театральная деятельность и игры – способствуют развитию коммуникативных навыков детей.

Еще В.Шекспир сказал, что «жизнь -большой театр, а люди в нем актеры». Потребность в общении одна из самых главных в жизни человека. Вступая в отношение с миром, мы сообщаем о себе информацию, взамен получаем интересующую нас информацию.

Целью создания данного сборника является: познакомить педагогов и родителей с разными видами игр, направленных на развитие коммуникативных навыков ребенка.

Задачи:

- познакомить педагогов и родителей с различными видами игр театральной деятельности;
- сформировать мотивацию взрослых на повышение образовательной деятельности, направленную на развитие коммуникативных навыков
- стимулировать заинтересованных лиц к овладениями педагогическими средствами работы над развитием эмоциональной сферы, вербальных и невербальных средств общения.

Прежде чем вы перейдете к изучению данных игр хочется дать несколько советов для проведения игр. Ведь игры могут быть разными по своим целям, по месту проведения и т.д.

Советы для организаторов игр.

- Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы;
- Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой;
- Нельзя заставить играть в игру, которая не нравится участникам, как и нельзя позволять им делать из игры балаган;
- При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы;
- В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных – тем веселее игра.

Игры могут проводиться как в закрытых помещениях, так и на свежем воздухе. Игры, собранные в данном сборнике, достаточно короткие по времени и не дают возможности устать от них или заскучать. Каждая из игр проводится для достижения какой-либо цели.

Существуют игры направленные на:

- знакомство и приветствие;
- повышение самооценки и развитие эмоциональной сферы;
- на взаимодействие друг с другом;
- доверие и ответственность;
- невербальное общение и развитие мимики;
- развитие ораторских способностей;
- групповое сотрудничество.

Игры могут быть адаптированы вами в зависимости от вашей фантазии и смекалки.

Игры, направленные на знакомство и приветствие.

Цель игр на знакомство: способствовать объединению и взаимодействию детей в новом коллективе.

Батарей.

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит: «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

Ураган.

Участники встают в круг. Ведущий командует: «Поменяйтесь местами те, кто...» и придумывает, кто должен поменяться. Например, «кого зовут Сергей», «у кого красный цвет в одежде», «у кого есть кот» и т.д. Те, кого назвали, должны быстро поменяться местами с такими же участниками в кругу. А по команде «Ураган» местами меняются вообще все!

Мы с тобой одной крови.

Участники делятся на команды, начиная с парных, затем пары объединяются в четверки, четверки в восьмерки, чтобы в итоге организовалось 2 большие команды. По команде ведущего участники пытаются выяснить в группе, что у них общего. Вначале в паре, потом в четверке и т.д.

Я умею делать так...

Участники усаживаются в круг, первым представляется сам ведущий: «Меня зовут Витя, я умею делать так...» Второй игрок называет имя ведущего, показывает, что тот умеет делать и продолжает: «А меня зовут Ира и я умею делать так...». Далее все делается по принципу Снежного кома.

Приветствие «Путаница»

Педагог здороваясь с детьми (как правило с дошкольниками) намеренно называет их не девочками и мальчиками, а ласковыми прозвищами. Обычно проходит так.

Педагог: «Здравствуйтесь, зайчата!»

Дети обычно удивляются и говорят, что они не зайчата. Педагог «удивляется», говорит, что он ошибся и снова ошибается. «Здравствуйтесь, котята!» Как правило дети сразу включаются в игру, им нравится поправлять педагога, у них поднимается настроение. Заканчивает педагог обычным приветствием «Здравствуйтесь, мальчики и девочки!»

Трям-здравствуйте!

Участник должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.

Ласковое приветствие.

Ведущий предлагает, передавая "волшебную палочку" по кругу ласково здороваться со своим соседом. При этом необходимо смотреть друг другу в глаза. Например, "Здравствуй, Наташа" или "Доброе утро, дорогой".

Мостик дружбы.

Участники делятся на пары, встают друг к другу лицом, кладут руки друг другу на плечи. Каждая пара по очереди говорит что-то приятное, доброе друг другу: «Мне очень приятно держать с тобой этот мостик дружбы, ты хороший... у тебя красивые глаза...у тебя красивые волосы...у тебя красивый голос... »

Игры, направленные на повышение самооценки и развитие эмоциональной сферы.

Как понятно из разновидности игр, их целью будет повышение самооценки ребенка и эмоционального фона.

Я-король.

Участники делятся на пары, один из них - Король, второй – Слуга. Задача Слуги понять, чего, хочет Король (который не высказывает вслух свои желания) и исполнить их. Затем пары меняются. У участников есть возможность почувствовать себя в двух ролях и оценить эти две роли.

Что мне нравится в тебе?

Проводится в парах или в круге. О каждом из участников группа (по очереди) высказывается: «Мне нравится в тебе... »

УТЕШИТЬ РЕБЕНКА

Ведущий предлагает участнику занять стул в центре комнаты. Ведущий сообщает: «Этот ребенок «потерялся», сейчас он начнет плакать и паниковать. Ваша задача, утешить этого ребенка» Участники по очереди подходят к «потерявшемуся ребенку» и пытаются успокоить его.

Комплименты.

Участники стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч.

Пожалуйста.

Участники, стоя возле своих мест, должны выполнять команды ведущего только после слова «пожалуйста». Например, «Пожалуйста, поднимите правую руку!»

Закончи предложение.

Можно играть группой или по парам. Ведущий бросает мяч с началом предложения: «Я могу...», «Я умею...», «Я знаю...». Участник игры, поймав мяч, должен закончить начатую фразу.

Дождь из клея.

Ведущий дает историю игры. Все дети любят побегать под теплым дождем. Но в этот раз в нашем городе прошел дождь из клея. Все склеились последовательно в цепочку. Теперь нужно идти гулять, крепко держась друг за друга, и преодолевать преграды: обойти болото, гору, овраг.

Игры, направленные на взаимодействие друг с другом.
Целью данных игр является способствование сплоченности детского коллектива.

Сосчитай до 10

«Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите головы, и не сговариваясь, попытаетесь посчитать от одного до десяти. Хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов». Удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

Сделай молча!

Ведущий говорит, что участники должны выполнить его задание в определенный срок (пока не прошла минута), но условие – сделать это молча.

Делимся по признаку.

Один человек выходит за дверь, группа тем временем договаривается о том, по какому признаку делиться и расходится на две группы (например, те, у кого есть шнурки, и те, у кого их нет). Задача вошедшего – угадать по какому признаку группа разбита на две части.

Побег из башни.

Игра строится на принципе игры «Тише едешь дальше будешь.» Ведущий сообщает историю игры. Все участники игры принцы и принцессы, которых похитила злая Колдунья и заперла в башне, ключ от которой хранит у себя под подушкой. Но Колдунья старая и любит поспать. Участники выстраиваются в шеренгу на противоположном конце зала от ведущего. У ведущего на стуле лежит «ключ», ведущий злая Колдунья. Участники игры должны дойти до Колдуньи, забрать ключ и вернуться на исходную позицию (в башню) т. е. сбежать из башни. Участники могут двигаться когда Колдунья спит (отворачивается от них спиной). Всех кого заметила в движении Колдунья она возвращает на исходную позицию. Если ключ был похищен, но Колдунья его обнаружила у какого-либо участника, то команда проигрывает.

Секрет игры заключается в том, что участники должны понять, что нельзя держать ключ в одних руках. Ключ должен передаваться от участника к участнику, чтобы не попасться Колдунье.

Игры, направленные на формирование доверия и ответственности ребенка.

Целью данных игр как видно из названия является формирование межличностного доверия, чувства поддержки и сопереживания.

Слепой и поводырь.

Участники разбиваются на пары, и внутри каждой пары решается, кто будет ведущим, а кто ведомым. Ведомый закрывает глаза и при помощи ведущего ходит по комнате, дотрагивается до различных предметов. По окончании дети меняются ролями. Затем делятся своими впечатлениями:

Страшно ли было ходить с закрытыми глазами?

Помогал ли тебе твой партнёр? Чем помогал? Какие новые впечатления получили. Изменилась ли комната, когда вы открыли глаза? В какой роли больше понравилось быть: в роли ведущего или ведомого?

Лоцман.

Участники разбиваются по парам, один из них Лоцман, другой - Корабль. Они становятся друг против друга в разных частях комнаты. Между ними всевозможные препятствия - мины (перевернутые стулья и различные предметы). Задача Лоцмана провести свой Корабль, чтобы тот не напоролся на мины. Кто из Лоцманов быстрее проведет свой Корабль через минное поле, тот и победил.

Бревно.

Участники игры встают в шеренгу на бревно или скамейку. Задача: участникам игры поменяться местами так, чтобы первый с одного конца шеренги стал первым с другого, второй с конца стал вторым с начала и т.д. при касании участником земли упражнение выполняется всей группой сначала.

Слепой и немой.

Участники разбиваются на пары. У впереди стоящего завязывают глаза, он – «слепой». Второй участник кладет ему руки на плечи – «немой». «Немой» видит путь, но не может говорить его «слепому». «По сигналу ведущего пары начинают двигаться хаотично. Задача участников не столкнуться с другими парами и соблюдать правила игры. Ведущий по ходу игры изменяет их темп движения.

Это я. Узнай меня.

Участники стоят полукругом или сидят. Один из них поворачивается спиной к сидящим. Один из участников, сидящих на стуле, дотрагивается ладошкой до спины водящего и говорит: «Это я. Узнай меня». Водящий должен отгадать, кто до него дотронулся.

Игры, направленные на развитие мимики и понимания невербального общения.

Цель: научить ребенка обращать внимание на мимику и невербальные жесты людей при общении.

Музей масок.

Ведущий сообщает, что все отправляются в музей масок.

История игры: мы пришли в музей Масок, но он закрыт. Мы в этом городе только один день, мы попытаемся пройти через служебный ход, но там сторож. Поэтому идем очень осторожно.

И вот первый зал, в нем хранятся маски Радости. Участники игры становятся масками и показывают характер своей Маски.

Залы Масок- грусти, злости, обиды, любви, ненависти и т.д.

Аукцион скульптур.

Участники разбиваются по парам, затем в парах меняются. Один из партнеров выполняет роль „скульптора», другой — „материала». Скульптор „лепит» скульптуру молча, используя только руки. Скульптура запоминает окончательный вариант работы, чтобы потом продемонстрировать ее. Затем партнеры меняются ролями. Идет демонстрация скульптур, каждой дается название.

За стеклом.

Участники разбиваются по парам. Один игрок как будто находится в магазине. А второй – на улице. Но они забыли договориться о том, что нужно купить в магазине. Игрок «на улице» жестами передает игроку «в магазине», что ему нужно купить. Кричать бесполезно: стекло толстое, не услышат. Можно объясняться только жестами. В конце игры игроки обмениваются информацией – что нужно было купить, что понял покупатель из жестов своего товарища по игре. Ведущий игры может сам давать задание, что купить в магазине.

Поймай взгляд.

Участники по кругу сидят на стульях. У одного участника стул пустой. Его задача подмигнуть любому сидящему на стуле, чтобы тот перебежал к нему.

Передача чувств».

Участники стоят в кругу с закрытыми глазами. Первый участник получает от ведущего какую-либо «Эмоцию». Первый дотрагивается до плеча второго участника, тот открывает глаза и ему показывают полученную от ведущего эмоцию. Все участники передают ее по «цепочке» с помощью мимики. Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим становиться любой желающий.

Игры, направленные на развитие ораторских возможностей.
Целью данных игр является развитие навыков публичного выступления ребенка.

Лучший скороговорщик.

Если вы хотите развить речь участников, устройте соревнование по скороговоркам.

Выбери жест.

Каждый участник получает задание рассказать какой-нибудь веселый случай из жизни и какой-то серьезный случай. Условие такое: рассказ должен сопровождаться выразительными жестами, мимикой и пластикой. Группа наблюдает за каждым выступающим. После рассказа обсуждаются наиболее удачные индивидуальные жесты рассказчиков. У кого-то это будет движение руки, у кого-то – открытая улыбка. Можно для каждого участника подобрать лучшие жесты, которые будут наиболее эффективны в работе с аудиторией.

Телеграмма.

Участники делятся на команды по 4-5 человек. Один остается в зале, остальные выходят. Ведущий зачитывает достаточно небольшой текст. Например: «Утром из докладной записки завуча директор школы узнал, что вчера пять учеников седьмого «В» класса пропустили урок биологии у молодой учительницы Петровой Анны Ивановны, протестуя против оскорбления их товарища из шестого «Б» класса учителем физики Ивановым Петром Васильевичем, с которым у учительницы биологии сложились дружеские отношения».

Задача первого игрока запомнить текст и передать его следующему игроку, тот – следующему... Когда последний игрок перескажет свою интерпретацию текста, ведущий снова зачитывает текст для этой команды. Участники группы отвечают на следующие вопросы.

- На каком этапе передачи информации, по вашему мнению, произошло наиболее сильное ее искажение? Почему?
- Что «выпало», забылось прежде всего? Почему?
- Что сохранилось в памяти каждого из участников упражнения? Почему?
- Удалось ли сохранить основной смысл текста?
- Что предпринимали участники, чтобы лучше запомнить информацию?
- Что следовало бы предпринять, чтобы уменьшить искажение и забывание информации?
- Какие приемы могут быть полезны в реальной жизни в подобных ситуациях, чтобы лучше запомнить нужную информацию?

Объясни слово.

Ведущий дает карточку со словами -существительными участнику игры. Тот должен за 1 минуту объяснить как можно больше слов из карточки.

Использованная литература и Интернет-ресурсы

- 1 <https://infourok.ru/sbornik-igr-i-uprazhneniy-kommunikativnie-igri-460971.html#2>
- 2 <https://nsportal.ru/detskii-sad/raznoe/kartoteka-kommunikativnyh-igr-dlya-detey-5-7-let#1>
- 3 http://fullref.ru/job_6db06dd55981b47e2315a759c9a.html
- 4 Максимова А.А. Теория и технология подготовки студентов к развитию коммуникативных умений у младших школьников: учебно-методическое пособие / А.А. Максимова. — 2-е изд., испр. и доп. — Орск: Издательство ОГТИ, 2008. — 137 с.
- 5 Олешков М.Ю. Моделирование коммуникативного процесса: монография / М.Ю. Олешков. — 2-е изд. — М.: Педагогика, 2008. — 365 с.
- 6 Развитие речи детей младшего школьного возраста: пособие для педагога начальных классов; под ред. Ф.А. Сохина. — 2-е изд., испр. — М.: Просвещение, 2005. — 223 с.
- 7 Селивёрстов В.И. Дидактические игры с детьми / В.И. Селеверстов. — 3-е изд., перераб. — М.: Просвещение, 2000. — 190 с.
- 8 Сербина Е.Б. Развивающие игры для детей / Е.Б. Сербина. — 3-е изд., избр. — М.: Ространсфер, 1999. — 268 с.
- 9 Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. — 3-е изд., избр. — М.: АЛМА-ПРЕСС, 2000. — 356 с.