**Конспект занятия по программе «Азбука общения», тренировка социальных умений**

**Внешняя структура:**

1.Приветствие  
 Поздороваться (с проверкой присутствующих):

В колыбельке золотой, (сложим ручки колыбелькой и покачаем)

Спало солнце за рекой,

Встало солнце поутру, (ручки описывают круг над головой)

Разбудило детвору (руки опускаются на колени)

Вышли детки погулять (хлопаем ладошками поочередно по коленям)

Стали прыгать и скакать (хлопаем одновременно ладонями по коленям)

Кто здесь? (дети и педагог поочередно называют свои имена)

* Представляем гостей (если есть)
* Вспоминаем правила (см. приложение 1)
* Обзор прошлого занятия (умение делать комплимент) Участников спрашивают о том, что они делали/что тренировали в прошлый раз, когда отрабатывали данный компонент.
* Проверка домашнего задания (как потренировались дома делать комплимент) В каждом компоненте участники получают домашнее задание. Тренер проверяет, что задание сделано. Важно, чтобы сделавшие задание получили заслуженное одобрение. Если задание не выполнено, поговори с ребенком после занятия и определи препятствия, которые помешали выполнению задания. Может оказаться полезным сделать систему поощрений за выполнение заданий, вывешивать на видном для всей группы месте звездочку, крестик и т.п,

**Внутренняя структура:**

1. Определи умение дня: Как начать разговор

|  |  |
| --- | --- |
| Ступени | Комментарии тренеров |
| 1. Поздоровайся с тем, с кем хочешь говорить | Скажи: «Привет», пожми руку, кивни |
| 1. Начни с простого | Начни с мультфильмов, погоды и т.д. |
| 1. Следи, чтобы другой тебя слушал | Говорит «да», кивает, смотрит на тебя |
| 1. Говори то, что ты собирался сказать | Будь отчетлив |

2. Демонстрировать умение дня: Как начать разговор

Не забудь заранее повесить ступени умения. Зачитай ступени. (см. приложение №2)

* Спроси, что подразумевается под умением
* Попытайся получить определение, а не только примеры
* Поясни содержание каждой ступени умения
* Например, когда и где правильно использовать это умение?

3. Продемонстрируй умение. Рекомендуем потренироваться заранее в демонстрации умения. Для детей дошкольного возраста можно использовать мультипликационные фильмы (Ох и Ах, Чебурашка и крокодил Гена)

Строго соблюдай ступени. Умение должно привести к тому, что ребенок ведет разговор о какой-то теме, т.е. он начинает что-то, что должно привести к желаемому разговору с другими, или к желаемым вопросам и т.д, При демонстрации обратить внимание на пункт 2 и 3.

1. Обсуди необходимость умения начать разговор:

Когда мы начинаем разговор? Например, при встрече с новыми людьми, приходя к другу, когда просишь что-то, задаешь вопрос. Очень много раз в день нам необходимо начинать разговор.

Примеры вопросов для обсуждения:

* Где и когда можно использовать это умение?
* По отношению к кому?
* Когда может быть трудно применить это умение?
* Ты сам, когда- нибудь пользовался этим умением? В какой ситуации?
* Можно пользоваться этим умением в детском саду, дома, среди друзей?
* Ты знаешь кого- нибудь еще, кто умеет пользоваться им?

1. Выбор главного исполнителя и партнёра.

Спросите, кто хочет тренироваться первым (избегайте вопросов о желании).  
Если никто не хочет, выбирает наугад или по системе.

1. Спланируй ролевую игру и раздай задания по наблюдению.

Следите за выполнением ступеней в планировании и за тем, чтобы партнер правильно реагировал. Поощри их тренировать ситуации, в которых им предстоит оказаться или с которыми у них обычно есть проблемы, следите, чтобы партнер чётко показывал, что отвечает на приветствие, реагирует на вводное предложение, сосредоточен на главном исполнителе и отвечает на то, что он говорит. Предложение заданий по наблюдению: ступени (всегда должны иметь место), расстояние, язык телодвижений, взгляд в глаза, мимика, что говорит в качестве вводного предложения.

1. Проведи ролевую игру

* Тренер просит главного исполнителя или участника объяснить ситуацию
* Ролевая игра проводится в соответствии с планом
* Тренер занимает стратегическую позицию (не мешая ролевой игре)
* Тренер помогает, если игра существенно или негативно отклоняется от запланированного

1. Напомнить о хорошем конце
2. Не играть самому, а обеспечить хорошее исполнение
3. При отклонении от запланированного начать игру сначала
4. Раунд отзывов
5. Партнёр о главном исполнителе:

* Одна вещь, которую исполнитель сделал хорошо
* Что ты чувствовал, когда главный исполнитель показывал умение?

1. Другие наблюдатели:

* Следите, чтобы они называли положительные вещи
* Следите, чтобы наблюдатели обращались к исполнителю, говоря, «У тебя хорошо получилось», а не обращались к тренеру

1. Главный исполнитель о своём исполнении

* Одна вещь, которую ты хорошо сделал
* Какое воздействие оказало умение на твоего партнёра?

1. Комментарии тренера:

* Тренер коротко подводит итог и поощряет хорошие наблюдения

1. Домашнее задание:

Если домашнее задание одно у всех участников, это пункт 9. Если домашние задания индивидуальные, они даются главному исполнителю после каждой ролевой игры.

Домашнее задание должно быть конкретным и связанным с темой дня.

Участники должны описать умение в естественной ситуации (в общении с родителями, друзьями; можно описать ситуацию, где приходилось применять это умение; можно описать ситуации, когда другие применяли это умение).

**Внешняя структура (продолжение):**

* 1. Проигрывание игры (любая игра на коммуникацию, сплочение команды)
  2. Информация о следующем занятии
  3. Ритуал завершения занятия (круг любви)

**Приложение 1**

Правила

Будь добр и отзывчив

Не бойся говорить сам

Слушай то, что говорят другие

**Приложение 2**

**Как начать разговор**

Поздоровайся с тем, с кем хочешь говорить

1

1. Начни с простого

2

1. Следи, чтобы другой тебя слушал

3

1. Говори то, что ты собирался сказать

4