**Использование игр с конструктором   
для развития коммуникативных навыков**

**детей дошкольного возраста**

Игра имеет исключительно важное значение в процессе развития ребенка. Благодаря тому, что она является наиболее привлекательным видом деятельности для детей, она позволяет совместить приятное с полезным: расширить детский кругозор, закрепить и углубить знания, развить внимание, память, мышление, а также наблюдательность   
и находчивость.

Кроме того, игра является условием успешной социализации ребенка, ведь играя,   
он не только знакомится с различными видами деятельности взрослых, но и учится понимать   
и осознавать чувства и состояния других людей, сопереживать им.

Поскольку в ходе игровой деятельности дети готовятся к будущей взрослой жизни, мне как педагогу-психологу важно способствовать формированию у них в данном процессе тех навыков и умений, которые помогут им стать успешными. За годы работы в моем профессиональном арсенале накопилось множество игр, которые успешно себя зарекомендовали, но время от времени мне нравится радовать ребят чем-то новым   
и удивительным. Вернее, превращать в необычное самые обычные вещи. Видя, как некий предмет может быть использован с абсолютно непривычной целью, ребенок запускает процесс развития своего дивергентного мышления. А ведь именно этот тип мышления, позволяющий гибко реагировать на встающие перед человеком проблемы и решать возникающие задачи, и является одним из базовых компонентов успешности.

Одной из моих последних интересных находок, направленных на повышение качества взаимодействия моих воспитанников между собой, стало использование на наших занятиях конструкторов для развития их коммуникативных навыков.

Почему мое внимание привлек именно конструктор? В свете того, что ФГОС   
в дошкольном образовании направлен на создание оптимальных условий для развития детей,   
я предлагаю использовать конструктор как возможность для ребенка самому создать условия своего развития в ходе игровой деятельности, в которой он сам является и творцом,   
и организатором.

В процессе игры дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения и оберегают их. Кроме того, конструктор позволяет наглядно продемонстрировать детям, как важно контролировать возникающие в ходе игры эмоции, ведь отсутствие их регуляции может привести к разрушению продукта работы. Таким образом, конструирование оказывает огромное влияние на нравственное развитие личности ребенка, его самооценку, ориентацию на достижение успеха.

**Цель:**

развитие коммуникативных навыков детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности с использованием конструктора.

**Задачи:**

- *воспитательная*: воспитывать у детей активный интерес к конструированию   
к играм-головоломкам, занимательным упражнениям;

- *развивающая*: развивать умение самостоятельно анализировать постройки, конструкции, схемы;

- *обучающая*: обучать детей к экологичному и конструктивному отношению друг   
к другу в процессе взаимодействия.

**Форма проведения занятий:**

групповая.

**Возраст детей**:

от 5-х лет.

**Игровое оборудование:**

- конструктор «Палатка»,

- конструктор «Соломинки»,

- конструктор «Трубопровод».

Чтобы проиллюстрировать все вышесказанное, я хотела бы представить вашему несколько самых любимых наших игр.

**Игры на коммуникацию**

**«Только вместе»**

***Цель***: обучение продуктивному взаимодействию.

***Инструкция:*** пока звучит музыка дети могут свободно передвигаться по студии (группе), как только она стихает, ребенок на которого показал педагог, называет любой предмет. Задача детей за минуту собрать его из деталей конструктора (плоскостное или объемное изображение).

***Осваиваемые компетенции***: формирование навыков работы в команде. Развитие умения понимать друг друга, выполнять задания слаженно и четко.

**Игры на снижение гиперактивности или тревожности**

**«Убежище»**

Однако бывают такие ситуация, в которых ребенку наоборот важно выработать навыки не групповой, а индивидуальной работы. Например, когда ребенок перевозбужден и не может найти выход своей неуемной энергии, либо встревожен и остро реагирует на внешние раздражители (звуки, контакты).

***Цель***: снижение эмоционального напряжения.

***Инструкция:*** ребенку предлагается самому построить из имеющегося материала уголок уединения (убежище, пещеру, домик) из деталей большого конструктора.

***Осваиваемые компетенции:*** экологичное проживание и конструктивное выражение собственных мыслей, чувств и желаний посредством речи и продуктивных действий.

**Игры на снятие напряжения**

**«Вавилонская башня»**

Но не все и не всегда получается с первого раза, поэтому следующая игра – «Вавилонская башня» – направлена на развитие эмоциональной устойчивости к появлению возможных трудностей в процессе достижения цели.

В этой игре, сооружая башню из деталей конструктора, ребята сталкиваются   
с необходимостью контролировать свои негативные эмоции, которые мешают добиться желаемого результата, а также учатся упорству и терпению, необходимым для создания или восстановления конструкции.

***Цель***: коррекция уровня личностных притязаний, формирование понятий «коллективный успех – коллективная неудача», развитие взаимовыручки, умения поддержать друг друга.

***Инструкция:*** детям предлагается всем вместе построить из деталей конструктора Вавилонскую башню, причем во время строительства ребята могут общаться друг с другом только с помощью заранее оговоренных невербальных способов (жесты, мимика, знаки, рисунки и т.д.).

***Осваиваемые компетенции***: адекватное восприятие своих успехов и неудач, контроль эмоционального состояния, осознание важности и необходимости находить общий язык   
в процессе игры.

**Игры для коррекции агрессии**

**«На абордаж»**

Однако, профилактика-профилактикой, но все равно одной из наиболее часто встающих перед педагогом-психологом задач является работа с гневом.

В ходе игры «На абордаж» имитируется ситуация попытки нарушения личных границ окружающих. Цель водящего – взять на абордаж проплывающие мимо «корабли». Захватив их, водящий присоединяет их к себе, и его «корабль» становится больше. Однако условиями игры изначально установлены правила, согласно которым водящий должен учитывать интересы (комфорт при передвижении) присоединенных к нему в ходе игры детей.

Использование деталей конструктора в качестве моделей кораблей   
для обозначения личного пространства каждого ребенка помогает визуально иллюстрировать данное понятия. А соблюдение в игре правил взаимодействия друг с другом позволяет сформировать у детей такие ценнейшие жизненные навыки, как уважение к чужим границам и самодисциплина, которые непременно пригодятся им в дальнейшей жизни.

***Цель***: формирование представлений о личных и чужих границах, снижение уровня агрессии, развитие умения взаимодействовать со сверстниками.

***Инструкция***: все дети в своих «кораблях» (квадрате) передвигаются по группе (студии). Задача водящего взять на абордаж большее количество кораблей (1-2 минуты). Каждого пойманный ребенок присоединяет свой квадрат к квадрату водящего, после чего они начинают ловить других уже вместе. Важно, чтобы всем находящимся в общей фигуре было комфортно передвигаться (для прекращения движения в случае необходимости рекомендуется предусмотреть стоп-слово).

***Осваиваемые компетенции***: развитие способности к волевым усилиям, умения соблюдать правила и социальные нормы поведения, осознание необходимости учитывать возможности и потребности других.

**Социально-ролевые игры**

**«Декорации»**

Но, как все мы прекрасно понимаем, важно не только создать условия для формирования необходимых компетенций, но также актуализировать и автоматизировать их.

Сделать это ребята имеют возможность в ходе психологических игр-этюдов, создать декорации для которых им снова помогают конструкторы.

В процессе создания модели реальности, в которой будет происходить игра, ребята учатся придумывать сюжет, создавать дополнительные детали для его реализации, договариваться, распределять задачи и роли, учитывать мнения партнеров по игре.

Обладающие данными компетенциями дети во взрослой жизни быстрее реагируют   
на проблемные ситуации и легче находят из них выход.

***Цель***: активизация процессов мышления, развитие воображения и речевой активности.

***Инструкция:*** изначально детям предлагается создать декорацию, а потом в ней разыграть этюд (с заданием проблемной ситуации).

***Осваиваемые компетенции***: закрепление знаний об окружающем мире, развитие социально-коммуникативных навыков в игре.

**Игры на развитие высших психических функций**

**«Лабиринты»**

Ну а чтобы детям было еще проще решать возникающие перед ними задачи, важно уделять особое внимание развитию их внимания, памяти и мышления.

Очень часто для индивидуальной работы с детьми по данному направлению педагогами используется стандартный материал (счетные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша, Танграмм). А что если и здесь возможно использовать конструктор? Почему бы и нет?

Дети с удовольствием справляются с заданиями на развитие внимания, пространственного и логического мышления. От самых простых – «Собери по образцу»\* до игр повышенной сложности – «Лабиринты», в которых решать задачи им приходится в трехмерном пространстве.

***Цель***: развитие внимания, логического и пространственного мышления, мелкой моторики.

***Инструкция***: дети собирают лабиринт для своих партнеров по игре, после чего обмениваются ими. Задача каждого – первым найти выход из лабиринта соперника.

*\*Любой собранный лабиринт можно использовать как образец для воспроизведения.*

***Осваиваемые компетенции***: повышение уровня познавательного развития, обуславливающего дальнейшую успешность обучения в школе.

**Игры на развитие моторной ловкости**

**«Классики»**

Но занимаясь интеллектуальным развитием детей, я не забываю и про их двигательную активность. Нестандартные размеры одного из конструкторов («Конструктор-палатка»), который я использую в своей работе, позволяют мне наряду с решением задач экологичного взаимодействия детей, развивать еще их крупную моторику и координацию.

***Цель***: отработка навыков игры по очереди, развитие моторной ловкости.

***Инструкция***: с помощью деталей конструктора детям предлагается обозначить на полу «квадраты-классы», после чего передвигаться по ним, по очереди забрасывая небольшую биту в обозначенные квадраты в соответствии с цифровым рядом.

***Осваиваемые компетенции***: развитие крупной и мелкой моторики, способности управлять своими движениями и контролировать их, формирование терпения.

**Игры для формирования предпосылок функциональной грамотности**

**«Гигантские буквы»**

Ну, и конечно же, одной из приоритетных задач моей профессиональной деятельности является создание условий для формирования у детей психологической готовности   
к школьному обучению.

Психологи постоянно обращают внимание воспитателей и родителей на то, как важно для детей ощущение успешности их действий. Дети испытывают интерес к тому, с чем они могут справиться, в чем они чувствуют свою силу. Однако не каждый ребенок может усвоить необходимые для школьного обучения знания в общепринятой форме подачи материала.   
Кому-то проще воспринимать информацию на слух, кому-то легче даются зрительные образы. Но большинство детей лучше всего усваивают информацию о предмете, если у них есть возможность непосредственно с ним повзаимодействовать – потрогать его или повертеть   
в руках.

Помочь ребятам с таким типом восприятия улучшить результаты в усвоении необходимых знаний, например, функциональной грамотности, позволяет игра «Гигантские Буквы», в которой они могут получить и закрепить информацию о предмете (в данном случае – контуре букв) с помощью тактильных ощущений.

***Цель***: способствование формированию функциональной грамотности, расширение представлений о каналах получаемой информации.

***Инструкция***: детям предлагается собрать некую букву из деталей конструктора   
и называть свою личностную характеристику, начинающуюся на нее.

После того как все дети представят свои буквы, водящему необходимо угадать одну   
из лежащих на ковре букв наощупь с закрытыми глазами, а затем вспомнить характеристику   
ее хозяина или предложить свою.

***Осваиваемые компетенции***: умение подключать смежные каналы восприятия   
для получения максимального количества и полноты информации об объекте изучения.

Благодаря включению в свой профессиональный инструментарий подобных игр,   
любой педагог может выйти расширить привычный функционал конструктора. В руках профессионала, стремящегося открывать все новые и новые пути для достижения поставленных перед ним целей, обычный конструктор превращается в инструмент, позволяющий решать задачи абсолютного другого уровня, например, развитие у детей навыков коммуникации. Благодаря организации игр с его помощью дети обучаются грамотно распределять ресурсы, договариваться, работать в одной команде, учитывать интересы других, контролировать свое эмоциональное состояние и т.д. Одним словом, овладевают теми коммуникативными компетенциями, которые позволят им выстраивать экологичные, конструктивные взаимоотношения и стать успешными в будущей взрослой жизни.