Введение

В настоящее время большая проблема у воспитателей это найти правильные методы для корректировки поведения дошкольника.

В курсовой работе будет рассматриваться тема: «Организация и корректировка игровой деятельности детей дошкольного возраста старшей группы».

В ней подробно будут изучаться две основные части. В первой части ознакомимся с теоретическим анализом проблемы организации игровой деятельности, в которой мы рассмотрим психолога – педагогическую литературу и условия организации игровой деятельности. Во второй же ознакомимся с игрой как коррекцией поведения у детей старшего дошкольного возраста. В этой части представится возможность рассмотреть влияние игры, как ведущего вида деятельности, на психическое развитие детей. Так же рассмотрим коррекционно – развивающею направленность игровой деятельности, коррекцию поведения через игровую деятельность и практические рекомендации воспитателям по развитию игровой деятельности дошкольников.

Цель работы показать, как организация игровой деятельности может правильно корректировать поведения детей.

Задачи:

* Изучить литературу психолога – педагогическую
* Изучить проблемы организации игровой деятельности
* Рассмотреть коррекционно – развивающие направленности игровой деятельности
* Проанализировать полученный данные.

Объект для исследования: процесс организации и корректировка игровой деятельности детей дошкольного возраста старшей группы.

1 Теоретический анализ проблемы организации игровой деятельности

Игра это особая деятельности, которая сопровождает человека на протяжении всей сознательной его жизни. Проблемы организации игровой деятельности всегда будет актуальной для исследователей, причем не только педагогов и психологов, но и социологов, этнографов, философ. На данный момент обще признано, что ведущая деятельность ребенка дошкольного возраста – это игра. Развивающий характер игры выдвигает требований:

1. Обращение сюжетно – ролевой игры к воображению ребенка. Действия в воображаемом плане ведет к развитию символической функции мышления у ребенка, построение воображаемой ситуации, формированию плана представлений.
2. Умение ребенка ориентироваться определенным способом в системе человеческих взаимоотношений, т. к. направление игры идет именно на их воспроизведение.
3. Формирование реальных взаимоотношений между играющими. Коллективные игры не возможны без согласования действий.

Игровая деятельность очень важна для детей дошкольного возраста. Развитие детей в дошкольных учреждениях неэффективны вне игры. У детей становится мало эмоций, впечатлений, праздников, без которых невозможно развитие игры. Большое количество впечатлений дети получают из телевизионных передач, игра способствует отображение взрослой жизни людей. Играя, ребенок подражает им, моделируя разнообразные социально – культурные отношения и ситуации. Зачастую дети не знают, чем занимаются родители, т. к. взрослые не могут внятно объяснить ребенку, чем они занимаются. Дети уже не заинтересованы в таких игровых профессиях как продавцы, портные, закройщики и т. д., но тем немение условия и материалы для этих игры предоставляются. Во многих садах существуют искусственно созданные игровые зоны, но атрибуты для этих игр не вызывают детского интереса. В настоящее время существует три основных метода руководства играми детей:

Первый метод – руководства сюжетными играми детей (Д. В. Менджерицкиой). Основной путь воздействия воспитателя на игру и воспитания детей в игре – влияние на ее содержание, т. е. на выбор тематики, развития самого сюжета осуществления игровой деятельности, так и пояснения его смысла играющим – взрослому или сверстнику, и распределения реализации игровых образов и ролей.

Второй метод – формирования игры как деятельности (Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой. Он основан на реализации трех основных принципах:

1. Организации сюжетной игры в дошкольном учреждении.
2. Воспитатель должен участвовать в игровой деятельности детей на протяжении всего пребывания детей в детском саду.
3. Организация самостоятельной сюжетной игры, или по-другому его называют комплексное руководство игрой (Е. В. Зворыгиной и С. Л. Новоселовой). В практике дошкольных учреждений этот метод применяется при взаимосвязи и наличие условий:
* Активности детей
* Направленности на изучения окружающей среды
* Обучение играм

Все компоненты комплексного руководства формирования игры одинаково важны и взаимно связанны. Изучив три подхода к руководству игры, делается вывод, что игра должна обеспечивать свободу от навязанной взрослыми темой, и реализация действия должна обеспечивать ребенку возможность все более сложными игровыми деятельностями. Увеличивая свободу потенциалу реализации творческих замыслов. Игра должна быть совместным трудом педагога и детей. Главная задача воспитателя использовать отведенное время с умом, всячески поощряя к самостоятельным играм, участвуя в них и помогая освоению новых.

1.1 Анализ психолога – педагогической литературы по проблеме

Исследования

Игра - это основной вид деятельности дошкольника, в которой он в воображаемых обстоятельствах отражает окружающую действительность. (Л.Р. Болотина, Т.С Комарова, С.П. Баранов Дошкольная педагогика)

Игра - это вид непродуктивной деятельности детей дошкольного возраста, характеризующийся воспроизведением в специфической форме действий и отношений взрослых. (В.А.Крутецкий Психология)

Виды игр:

1. Дидактические игры – представляет собой коллективную, целенаправленную учебную деятельность, когда дети и команды объединяются для решения общих задач и направленных на выигрыш.
2. Творческие игры – игры с проявлением образа, которое вмещает в себя условное превращение окружающего. Переживания влияют на характер игры.
3. Сюжетно – ролевые игры – ведущая деятельность детей, в которой дети примеряют на себя роль взрослых и воспроизводят специально созданные ситуации и отношения между ними.
4. Театрализованные игры – это разыгрывания определённых действий, взятых из литературных произведений, и отображения с помощью выразительных способов конкретных образов. В отличие от сюжетных игр, театрализованные предлагают наличие зрителей. С помощью изобразительных средств дети выражают авторский текст и идею художественного произведения. В период подготовки это игра требует помощи взрослых.

Структура сюжетно – ролевой игры:

- Тема;

-Сфера – та действительность, которая отображает игра. Сначала ребенок ограничен рамками семьи и поэтому игры его связаны главным образом с семейными, бытовыми проблемами. Затем, по мере освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты - производственные, военные и т.д.;

- Роль (главная, второстепенная);

- Игровой материал, игрушки;

- Игровые действия (те ситуации и отношения взрослых, которые воспроизводиться ребенком);

Роль игровой деятельности в развитии детей дошкольного возраста:

Игра – многогранна, это особая форма существования, которая отражает все стороны жизнедеятельности коллектива. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре - важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Значение сюжетно – ролевых игр очень велико, т. к. ребенок, играя в них, усваивает правила выражающие формы отношений между людьми в обществе, что повлияет на его будущее.

Большинству игр присущи следующие главные черты:

* Свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.
* Творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
* Эмоционально напряжённая, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
* Деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры.
* Деятельность имеющая имитационный характер. "Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую свою собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет лишь «как будто взаправду», что это всё «понарошку».
* Деятельность обособленная от «обыденной» жизни местом действия -- игровой зоной и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определённых рамках пространства и времени. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок. (Й. Хёйзинга, 1992).
* Наличие минимальной игровой ситуации.

1.2 Педагогические условия организации игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста

В каждом возрасте существует ведущая деятельность, внутри которой возникают новые виды деятельности, развиваются психические процессы и возникают психические новообразования. Наибольшие результаты в развитии, воспитании даёт самостоятельная игра детей, игра по их инициативе, свободная, самодеятельная игра.

Педагогические интерпретации игровой деятельности включают в себя:

* Сюжет игры – цепь взаимосвязанных событий, которые передаются в игре. Роль, по мнению Д. Б. Эльконина, основной элемент в творческих играх.
* Управление игрой (Н. Я. Михайленко) – создание условий для игры, косвенные методы воздействия на игру.
* Формирование игры (Н. Я. Михайленко) – планомерный процесс педагогического воздействия, направленный на передачу детям способов игровой деятельности.
* Педагогическая технология игры – последовательное использование на практике заранее спроектированного образовательного процесса с использованием разных видов игр.
* Структура игры (Д. Б. Эльконин) – это структурные компоненты, элементы игры, а именно: сюжет, роль, игровые действия, игровые и реальные взаимоотношения, игровые правила
* Руководство игрой – непосредственное участие педагога в игре вместе с детьми.
* Культура игры – это содержательный, психологический, нравственный, эстетический её аспект.
* Игровое творчество – самостоятельность, инициатива детей в выборе партнёров по игре, игрушек для игры, распределении ролей, выборе, построении сюжета.
* Педагогическая поддержка игры – комплекс методов и приёмов, направленных на обогащение содержания игр, взаимоотношений, развитие творчества, создание условий для игр.
* Игровая позиция (Н. Н. Поддъяков) – наличие у детей игрового, юмористического отношения к жизни.

 Теоретические, научные основы игры включают методологические, психологические, биологические, социальные и педагогические основы.

 Философия рассматривает игру вид деятельности, связанный с выражением эмоций; игра способствует развитию личности. В игре ребёнок переживает положительные эмоции. Главная из них – радость. Радость приносит свобода, когда ребёнок сам выбирает сюжет, игрушки, партнёров.

 Таковы основные философские положения, лежащие в основе теории игры.

Психологические основы составляют данные исследований отечественных учёных – психологов А. Леонтьева, Д. Эльконина, Л. Выготского, Н. Поддъякова.

Основные положения их сводятся к следующему.

– Игра – ведущий вид деятельности дошкольников, т. к. в ней происходит интенсивное развитие личности, появляются новые психические образования; внутри игровой деятельности зарождаются другие виды деятельности.

– Игра – интрогенная деятельность, т. е. поведение ребёнка в игре обусловливается не только и не столько внешними, но внутренними факторами (мотивами, потребностью в общении). Потребности, желания, склонности зависят от творческих возможностей личности.

– В игре интенсивно идёт социализация ребёнка.

– Игра – средство саморазвития ребёнка, самообновления, самоусовершенствования, самовоспитания, саморегуляции, средство переработки впечатлений.

– Игра имеет психотерапевтический эффект, т. к. в ней существует 2 плана эмоций.

 Биологические основы игры составляют положения о том, что:

– Игра – удел молодого организма;

– Ребёнок играет благодаря подражанию взрослым, другим детям и впечатлительности нервной системы;

– В игре ребёнок получает удовольствие.

Социальные основы игры включают моменты:

– Игра – отражение окружающей действительности, социальной среды, народности;

– Общество проектирует содержание игры детей посредством создания игрушек, их производства;

– Общество готовит педагогов, которые профессионально руководят игровой деятельностью детей.

Педагогические основы игры базируются на признании единства социальных и биологических основ игровой деятельности.

Существует несколько теорий игры. Среди них:

– Теория З. Фрейда, по которой игра ребёнка рассматривается как форма преодоления барьеров, тайных желаний.

– Теория К. Грооса утверждает, что основное назначение игры – развитие человека с чисто биологических позиций.

– Теория С. Холла включает положение о том, что игра – это смешанная деятельность; игра удовлетворяет стремление детей к свободе, автономии.

– Теория Д. Эльконина констатирует, что игра – особая форма отражения окружающей действительности, средство социализации.

– Согласно теории Н. Поддъякова, игра определяет качество жизнедеятельности ребёнка, выполняет функции развития и саморазвития, в ней позитивно проявляются феномены детской психики.

1.3 Виды и характеристика игр для детей старшего дошкольного возраста

 Игра является ведущей деятельностью ребенка.

 Несмотря на всё многообразие игр, их можно разделить на две большие группы. Одни игры создаются самими детьми под руководством воспитателя - это творческие игры; другие созданы заранее, имеют готовое содержание и определённые правила - это игры с правилами. В свою очередь игры с правилами подразделяются на подвижные и дидактические игры.

 Таким образом, педагогика различает игры творческие, подвижные, дидактические.

 У старших детей игровой материал является вспомогательным в игре, он сознательно ими привлекается или даже сознательно создаётся согласно замыслу игры. Назначение материала в игре видоизменяется: он становится не только средством для выполнения различных операций, но и опорой для сюжетных игр.

 Игры со строительным материалом занимают особое место среди творческих игр детей. Творчество детей в строительных играх во многом зависит от содержания игры и от умений ребёнка обращаться со строительным материалом. Чем богаче замысел игры, тем больше требуется от ребёнка творческой фантазии, изобретательности.

 Подвижные игры в разных возрастных группах имеют важные различия, которые необходимо учитывать при руководстве ими. В старшей группе, наряду с сюжетными подвижными играми, большое место занимают игры без сюжета: дети упражняются в беге, прыжках, в сохранении равновесия. Их движения обусловлены более строгими правилами. Мотивом игры нередко является соревнование (например, кто быстрее добежит до). Игры детей старшей группы по преимуществу коллективные.

 Большое место в старшей группе занимают словесные игры.

 При всём своеобразии различных видов игр между ними много общего. Они отображают окружающую действительность и основываются на самостоятельной деятельности детей. Все игры эмоционально насыщены и доставляют детям радость, чувство удовольствия. Эти чувства, испытываемые ребёнком в игре, вызываются процессом активного творчества, привлекательностью игровых действий.

 Сюжетно-ролевая игра - это игры, которые придумывают сами дети. В них отражаются их знания, впечатления представление об окружающем мире, воссоздаются социальные отношения. У каждой игры есть тема, игровой замысел, сюжет содержание роли.

 Это такая игра, в которой дети берут на себя роли взрослых людей, и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

 Задачи сюжетно - ролевой игры это развитие творческой деятельности и воображение ребенка, который учится оперировать предметами игрушками как символами явлениями окружающего мира. В игре эффективно воспитывается умение жить и действовать сообща, оказывать помощь друг другу, развивается чувство коллективизма, ответственности за свои действия. Игра служит и средством воздействия на тех детей, у кого проявляется эгоизм, агрессивность, замкнутость.

 Воспитатель наблюдая за детьми, может давать совет, тем самым корректируя процесс игры в нужном направлении.

 Театрализованная игра- это один из видов сюжетно ролевой игры.

 В старшем возрасте дети продолжают развивать умение разыгрывать сценки по знакомым сказкам, стихотворениям песням, используя для этих целей кукол, и другие игрушки. Костюмы и декорации. Учатся чувствовать и понимать эмоциональное состояние героя, вступать взаимодействие с другими персонажами. Учатся создавать творческие группы для подготовки и проведения спектаклей, концертов.

 Дидактическая игра - это обучающие игры. Их основное назначение- способствовать усвоению и закреплению знаний, умений, навыков развитию умственных способностей. Каждая дидактическая игра имеет дидактическую задачу, игровые действия и игровые правила. Дидактическая игры являются и методом обучения, и самостоятельной игровой деятельностью.

 В старшем дошкольном возрасте дидактическая игра направлена на закрепление пройденного материала. Формируется умение организовывать игры, исполнять роль ведущего. Развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу. Игры направлены на подготовку ребенка к школе.

2 Игра как коррекция поведения у детей старшего дошкольного возраста

Игровая деятельность играет важную роль в социальном развитии дошкольника, формировании коммуникативных навыков и умений. В игре старшие дошкольники проявляют стремление к сопереживанию партнеру, проявлению внимания, доброжелательности, отзывчивости.

 Игра дает первые возможности для самовоспитания старшего

 дошкольника, развития произвольной регуляции его поведения, так как в игре ребенок должен соотносить свое поведение с требованиями принятой на себя роли.

 Игра как средство личностного развития, коррекции проблем поведения имеет не только педагогические цели, но и оказывает терапевтическое влияние на ребенка. Одна из важнейших функций игры состоит в том. Чтобы проблемы и конфликты, разрешение которых не зависит от ребенка, превращать в ситуации поддающиеся его контролю. Именно в игре у ребенка есть возможность «отыграть» свой негативный опыт, т.е. «отреагировать» на ситуации, которые в реальной жизни слишком сложны, запутаны, неприятны. С этой точки зрения игра для дошкольников – наиболее естественная и оздоровляющая деятельность, которой они могут заняться.

 Кроме того, в игре дети удовлетворяют свою потребность в состязательности и учатся взаимодействовать с другими людьми. Таким образом, именно игровая деятельность помогает ребенку раскрепоститься, научиться сопереживать окружающим. И выработать определенные навыки социального поведения.

 Поэтому вопросы использования игр, как средство преодоления поведенческих и личностных проблем ребенка широко используется в отечественной и зарубежной психологии и психотерапии.

 Выделяют два основных направления практического использования коррекционных игр в работе с дошкольниками:

 Первое направление предполагает использование свободных и самостоятельных игр детей, и получило название «недирективной игровой терапии». Недириктивная игровая терапия основывается на том, что поведение ребенка направляется стремлением к наиболее полной самореализации, следовательно, цели такой игровой коррекции состоят в помощи ребенку в самопознании и развитии самоуправления. Основная задача данного направления игровой терапии состоит в создании или восстановлении отношений между ребенком и взрослыми.

 В ходе проведения недириктивной игровой терапии ребенок приглашается в хорошо оснащенную игровую комнату и получает возможность играть в ней так, как ему захочется. Во время игровой деятельности взрослый демонстрирует ребенку его безусловное принятие – не требует никаких изменений, создает чувство безопасности, веру в возможности ребенка, позволяет ему всегда быть лидером и самому решать свои проблемы.

 Вместе с тем игровой терапевт демонстрирует ребенку сочувствие, отражая его чувства в речи таким образом, что ребенок постепенно приходит к осознанию своих переживаний.

 Сближению взрослого и ребенка, обеспечению дошкольнику возможностей для принятия субъективной позиции способствует занимаемая педагогом в недириктивной игротерапии партнерская позиция, которая открывает для ребенка возможности приобретения опыта равноправного сотрудничества и дает свобод выбора поступка и право принятия на себя ответственности за его последствия.

 Такая позиция взрослого приводит к возрастанию социальной компетентности ребенка и дает ему возможности самому справляться со своими проблемами.

 Второе направление в практике использования коррекционных игр предполагает создание взрослым и проигрывание вместе с детьми специальных игр и упражнений, помогающих преодолеть различные трудности в поведении, развить эмоциональную сферу ребенка, обучить его адекватным способам реагирования на проблемную ситуацию.

 Одним из первых отечественных исследователей, предложивших использование игр для коррекции поведения дошкольников, преодоления у них повышенной тревожности и страхов – А.И. Захаров. Его игры строятся по типу игр-драматизаций, отличаются от них более свободным построением сюжета, отсутствием большого количества декораций, специально разучиваемых слов.

 Важным моментом игровой коррекции является предварительное обсуждение игры, в ходе которого педагог предлагает детям найти разные решения проблемных ситуаций и преодолеть последствия тех или иных поступков героев. При этом, важно, чтобы дошкольники сами высказывали свои суждения, и решения проблемных ситуаций были сформулированы ими самими. После первого проигрывания и обсуждения к участию в игре приглашаются другие дети, происходит смена ролей, и игра повторяется снова.

 В подобных играх ребенок, имеющий трудности в поведении, например, агрессивный, конфликтный, исполняя роль персонажа с подобными негативными проявлениями – Карабаса Барабаса, Бабы-Яги или реального героя, - слышит оценку таких поступков со стороны окружающих. С другой стороны, важно, чтобы ребенок мог сыграть в коррекционной игре роль, контрастную его особенностям, проблемам в поведении: пугливый, нерешительный ребенок – роль смелого, умеющего постоять за себя героя, агрессивного персонажа. В этом случае задачами игровой коррекции являются расширение поведенческого репертуара дошкольника, предоставления ребенку возможности попробовать себя в новой социальной роли.

 Коррекционные игры позволяют преодолевать многие проблемы взаимоотношений в детском коллективе; они также эффективны в коррекции страхов, неуверенности, застенчивости у отдельных детей, смягчения проявлений расторможено-агрессивной и конфликтной форм поведения.

 Одна из задач первого этапа психолого-педагогической коррекции – преодоление нарушений коммуникации в системах «ребенок – взрослый», «ребенок – сверстник». Эффективными здесь будут коммуникативные игры, в которых взрослые смогут стать равными партнерами дошкольников. Для удовлетворения потребности дошкольников в признании окружающих, формирования позитивного отношения к себе на данном этапе коррекционной работы желательно использование игр на гармонизацию притязаний дошкольников на признание, осознание ими своих прав и обязанностей. Особенно важны эти игры для детей, по разным причинам «не принятых» в группе сверстников (чрезмерно застенчивых, замкнутых, агрессивных), и для дошкольников, чьи благоприятные отношения с педагогам, родителям были нарушены.

 Второй этап коррекционной работы направлен на расширение поведенческого «репертуара» дошкольников, развитие у них умения позитивно разрешать проблемные ситуации, способности к произвольной регуляции поведения. На этом этапе предполагается использование разных вариантов коррекционных игр – драматизаций (психодрам) и сюжетных этюд, которые дают возможность дошкольникам с проблемами в поведении «перевоплотиться» в героев, обладающих противоположными чертами характера – застенчивым почувствовать себя решительными, агрессивным – дружелюбными, импульсивным – сдержанными. Вместе с тем, такого рода игры позволяют смоделировать наиболее сложные ситуации в игровой форме, развивать умения общения и взаимодействия в трудных для них ситуациях.

 Третий этап коррекционной работы предполагает самостоятельное применение детьми освоенных в играх навыков поведения, расширение их социальных связей, обеспечение успеха в наиболее трудных видах деятельности. Поэтому на данном этапе работы могут использоваться наиболее привлекательные для «трудных» детей игры, в которых они могут проявить свои сильные стороны, а также игры из предыдущих этапов работы, в которых не были достигнуты результаты коррекционно-развивающей работы.

2.1 Влияния игры, как ведущего вида деятельности, на психическое развитие детей старшего дошкольного возраста

Особенности игры заключается в целостности игровой деятельности и не делимости на отдельные составляющие, так и по характеру влияния игры на формирование конкретных навыков и умений.

Невозможно сказать, как и сколько ребенок должен играть, чтобы сформировались произвольность или первичные моральные инстанции, нельзя определить степень вовлеченности различных когнитивных и аффективных процессов в игровую деятельность, но можно уверенно и аргументированно утверждать, что игра оказывает влияние на всю жизнь ребенка, определенным образом ее конституируя и направляя.

Выделяют восемь функций детской игры, сконцентрированных преимущественно на сфере потребностей и влечений.

1. Подражание — ребенку необходима возможность разыгрывать то, что он видит, для того чтобы это понять или, по крайней мере, почувствовать себя частью события.

2. Разыгрывание реальных жизненных ролей, которое дает удовлетворение потребностей, не удовлетворяемых в реальности.

3. Отражение занятий и опыта ребенка, обладающих большим эмоциональным значением.

4. Выражение подавленных потребностей — так, некоторые дети ищут в игре теплоту и внимание, которого лишены в семье, а те, от кого требуют взрослого поведения, — напротив, разыгрывают младенцев.

5.Выход запрещенных побуждений, который связан с замещением (агрессия может проявляться в игре, но часто даже в игре она не может быть направлена на людей, а только на их заместителей).

6. Обращение обычных ролей. Зрелый в обычном поведении ребенок играет роль младенца; скромный робкий мальчик — доминирующую роль. Через драматическую игру эти дети пытаются расширить свое Я, сломать ригидные и тесные пределы, в которые обстоятельства ставят их.

7. Отражение роста, развития, взросления ребенка.

8. Разрешение в игре своих проблем.

Противоречие психической жизни детей между спонтанными желаниями и невозможностями их разрешить в ходе игровой деятельности.

Овладев элементарными действами и оторвавшись от взрослого, ребенок понимает, что действует «как взрослый», и аффект (желание) переносится с предмета на человека, стоявшего за предметом. Объективно это означает, что игровая деятельность побуждается насыщенным, аффективным мотивом действовать как взрослый. То есть это вызывает у ребенка подражать, быть как взрослые.

В ролевой игре формируется иерархия мотивов — важнейшее психическое новообразование дошкольного возраста. Превращение ребенка в мать, а куклы в ребенка, трансформирует купание и кормление из предметных действий в уход за ребенком. Эмоциональное переживание собственных действий приводит к первичной эмоционально - действенной ориентации в смыслах человеческой деятельности.

2.2 Коррекционно − развивающая направленность игровой деятельности

Развитие ребенка в игре происходит за счет разнообразной направленности ее содержания. Для педагогов игровая деятельность является важнейшим средством коррекции в работе с детьми.

Коррекция в дефектологии – система педагогических мер, направленных на исправление или ослабление недостатков психо – физического развития детей. Под коррекцией подразумевается как исправление отдельных дефектов, так и целостное влияние на личность ребенка в целях достижения положительного результата в процессе его воспитания и обучения. Устранение или сглаживание дефектов развития познавательной деятельности и физического развития ребенка обозначается понятием «коррекционно – воспитательная работа».

Коррекционно – воспитательная работа представляет систему комплексных мер педагогического воздействия на различные особенности развития личности в целом, поскольку всякий дефект отрицательно влияет не на отдельную функцию, а снижает социальную полноценность ребенка во всех ее проявлениях.

Коррекционно – воспитательной задаче подчинены все формы и виды работы с детьми. Игровая деятельность открывает большие возможности для коррекционной работы, так как она оказывает исключительное влияние на сглаживание и исправление дефектов умственного, психического и физического развития детей. Игра помогает исправить отдельные личностные недостатки и отклонения в поведении. Она позволяет развивать нарушенные и ослабленные функции, высшие психические процессы, без которых немыслимы деятельность и существование человека.

Коррекционные игры, проводимые с ребенком в раннем возрасте, способствует предупреждению отклоняющего поведения и помогает развиваться ребенку в благоприятном направлении.

Коррекционная игровая деятельность помогают педагогу стимулировать развитие ребенка, активизировать его познавательные интересы, обучить его некоторым трудовым навыкам. В игре развивается самостоятельность детей, формируются психические процессы, эмоционально – волевая сфера, характер.

Забавляясь и играя, дети обретают себя личностями. Игра всегда подразумевает взаимодействие, ибо играть – значит вступать в контакт с кем – то. В этом плане и коррекционная игра – диалог между партнерами, одним из которых на первом этапе обучения игровой деятельности является учитель, потом сверстник или группа играющих детей.

Игра не только позволяет ребенку изучить окружающую среду, но и позволяет познать себя самого. Кроме того игра является для детей школой морали и действий. Игры при умелой организации взрослых учат ребенка многим добродетелям: терпимости к другим, доброте, отзывчивости, взаимовыручке и т. д.

Ни в какой другой деятельности ребенок не проявляет столько настойчивости, целеустремленности, неутомимости, как в игре. Интересной игре он отдается целиком, если ему привиты самые элементарные навыки игровой деятельности. Ему не всегда важен результат игры, больше нравится сам процесс, каким бы трудным он ни был.

Существуют различные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие – ловкость, силу, третьи – конструкторские навыки и т. д.

С этой позиции мы делим игры на следующие виды:

1)Физические и психологические игры и тренинги:

- двигательные (спортивные, подвижные, моторные);

- экспромтные игры и развлечения;

- освобождающие игры и забавы;

- лечебные игры (игротерапия).

2)Интеллектуально – творческие игры:

- предметные забавы;

- сюжетно – интеллектуальные игры;

- дидактические игры (учебно – предметные, обучающие, познавательные);

- строительные, трудовые, технические, конструкторские, электронные, компьютерные, игры – автоматы (кнопочные игры);

- игровые методы обучения, игры – упражнения, игры – тренинги, воздействующие на психику.

3) Социальные игры:

- творческие сюжетно – ролевые (подражательные, режиссерские, игры – драматизация, игры – грезы);

- деловые игры (организационно – деятельные, организационно – коммуникативные, ролевые, имитационные).

4) Комплексные игры (коллективно – творческая, досуговая деятельность).

Педагогика располагает богатым арсеналом точных средств воздействия на детей с конкретной воспитательной направленностью. Игры – отличное дополнение к учебному процессу в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретения моральных качеств, формирования гражданского сознания и т. д. Большинство игр построено на самопроверке своих возможностей, на стимулировании развития детей.

2.3 Коррекция поведения через игровую деятельность

Коррекция поведения через игровую деятельность является групповой формой работы с детьми дошкольников. Она основана на деятельном подходе и использует детскую игру в диагностических, коррекционных и развивающих целях. Игровая коррекция используется при различных формах нарушения поведения, неврозах, страхах, школьной тревожности, нарушениях общения у детей.

Этапы коррекции певедения:

I этап: Выявление особенностей эмоционально-поведенческой сферы, требующих коррекции.

Цель: На данном этапе широко используются невербальные средства коммуникации, игры, облегчающие вступление в контакт. Постепенно скованность и напряженность исчезают, дети становятся более активными.

II этап: Создание у ребенка положительного эмоционального настроения и атмосферы безопасности в группе.

Цель: Использование специальных приемов. Задача ведущего - продемонстрировать ребенку неадекватность, нецелесообразность некоторых способов реагирования и сформировать у него потребность в изменении своего поведения. Здесь происходит эмоциональное отреагирование внутреннего напряжения, неприятных переживаний, широко используются сюжетно-ролевые игры, разыгрывание различных проблемных ситуаций. Именно на этой стадии коррекционного процесса происходят главные изменения в психике ребенка, совершается разрешение многих внутренних конфликтов, которые носят подчас бурный и драматичный характер. Почти всегда встречаются проявления агрессии, негативизм - протест, направленный против педагога. К концу этой стадии гамма противоречивых эмоций сменяется чувством глубокой симпатии, как к взрослому, так и к партнерам по игре.

III этап: Закрепительный. Дети закрепляют способность самостоятельно находить нужные способы поведения. Задача ведущего - обучить детей новым формам эмоционального реагирования, поведения, развить навыки общения, обогащать игровую деятельность.

Цели: закрепление всего того позитивного и нового, что возникло в личностном мире ребенка. Необходимо добиться того, чтобы ребенок окончательно поверил в свои силы и смог вынести приобретенную веру за пределы игровой комнаты в реальную жизнь.

Тактика педагога подчинена внутренней - динамике игрового процесса, ее изменения соответствуют этапам коррекционного процесса.

I этап. Тактика педагога наименее директивна. Он наблюдает за игрой детей, старается создать теплую эмоциональную атмосферу в группе, ненавязчиво помогает ребенку освоится в новой обстановке; может предложить детям поиграть в те или иные игры, но не настаивает на этом. Охотно поддерживает инициативу детей, никак не направляет игру, не высказывает никаких мнений по поводу игры, не оценивает детей. Используются следующие приемы: невербальные средства общения; поощрение спонтанной активности ребенка.

II этап. На реконструктивном этапе тактика изменяется, позиция педагога становится более активной. Приемы: интерпретация; отражение; демонстрация более адекватных способов поведения; внушение; создание ситуаций выбора, требующих от ребенка определенного способа действия; использование специальных игр.

III этап. Это этап опробования нового опыта. Ребенок уже научился справляться с возникающими перед ним проблемами. Педагог во всем поддерживает ребенка, демонстрирует ему свое уважение.

Структура корректировочных занятия

Каждое занятие состоит из ряда этюдов и игр. Они коротки, разнообразны, доступны детям по содержанию. Основная цель занятий - сохранение психического здоровья и предупреждение эмоциональных расстройств у детей. Основной акцент в занятиях сделан на обучение элементам техники выразительных движений, на использование выразительных движений в воспитании эмоций и высших чувств и на приобретение навыков в саморасслаблении. Занятия строятся, по определенной схеме и состоят из этапов. Каждый этап может решать не одну, а несколько совершенно самостоятельных задач, по-своему важных для развития детской психики. Временные характеристики зависят от возможностей ведущего и заинтересованности детей.

2.4 Практические рекомендации воспитателям по развитию игровой деятельности дошкольников

 Рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности в младшей группе.

 1. Помнить! Игра – важная и существенная составляющая жизни детей в детском саду.

 2. Предоставить каждому ребёнку возможность реализовать свои потребности и интересы.

 3. Играя с детьми, помогать им адаптироваться к условиям жизни в детском саду.

 4. Формирование умения детей принимать и словесно обозначать игровую роль.

 5. Формировать у детей умения, необходимые для сюжетно-отобразительной игры: предметные действия «понарошку».

 6. Опираться на интересы каждого из детей, развёртывать в игре близкую им тематику (жизнь семьи, детского сада, поездка на транспорте и т.д.), использовать мотивы знакомых сказок.

 7. Подводить ребёнка к пониманию той или мной роли (он сам в игре может быть кем-то иным – мамой, шофёром, доктором и т.д.).

 8. Формировать у ребёнка использовать сюжетные игрушки, предметы-заместители (палочка градусник и т.д.).

 9. Включать в игру по любой тематике эпизоды «телефонных разговоров», различных персонажей для активизации ролевого диалога.

 10. Поощрять стремление детей «оживлять» игрушки. Выполнять роль за себя и игрушку.

 11. Играя с детьми, занимать позицию равного заинтересованного партнёра.

 12. Вызывать у ребёнка ощущение эмоциональной общности со взрослыми и сверстниками, чувство доверия к ним.

 Рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности в средней группе.

 1. Воспитатель постоянно использует разнообразную тематику детской игры по мотивам известных сказочных и литературных сюжетов.

 2. Обеспечить условия для свободной, самостоятельной индивидуальной игры (режиссерской), поддерживать эмоциональное и положительное состояние ребёнка.

 3. Формировать у детей более сложные игровые умения, поведение в соответствии с разными ролями партнёров, менять игровую роль.

 4. Воспитатель поощряет самостоятельную совместную игру детей в небольших подгруппах.

 5. Воспитатель в случае необходимости помогает ребёнку подключится к игре сверстников, находя для себя подходящую по смыслу роль.

 6. Воспитатель делает существенный акцент на ролевом диалоге

 7. Воспитателю включаться в совместную игру в качестве партнёра.

 8. В ходе игры воспитатель не придерживается жёсткого плана, а импровизирует, принимая предложения партнёра – ребёнка относительно дальнейших событий.

 9. Учить развёртывать совместную игру небольших подгруппах, учитывая сюжетные замыслы партнёров.

 10. Учить детей соотносить свою игровую роль с множеством других ролей для развёртывания интересного сюжета.

 11. Развивать у детей интерес к игре, воспитывать умение самостоятельно занять себя игрой (индивидуальной и совместной со сверстниками).

 12. Использовать минимальное количество игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимание ребёнка от ролевого взаимодействия.

 13. Формировать у детей новые, более сложные способы построения ролевой игры.

 Рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности с детьми старшего возраста

 (старшие, подготовительные группы).

 1. Стимулировать детей к использованию выразительных средств речи, жестов при передаче характеров исполняемого персонажа.

 2. Обеспечить условия для игровой деятельности детей.

 3. Дать возможность свободного выбора ребёнком выбора игры, соответствующего его интересам.

 4. Воспитатель поощряет детскую инициативу.

 5. Может подключиться к игре, принимая на себя роль, не связанную непосредственно с сюжетно-смысловым контекстом, может ввести в игру роль из другого смыслового контекста (это заставляет детей разворачивать сюжет в новом направлении).

 6. Воспитатель способствует развитию у детей инициативы и самостоятельности в игре, активности в реализации игровых замыслов.

 7. Поощрять стремление ребёнка изготовить своими руками недостающие для игры предметы.

 8. Уделять внимание формированию у детей умений создавать новые разнообразные сюжеты игры, согласовывать замыслы с партнёрами, придумывать новые правила и соблюдать их в процессе игры.

 9. Способствовать укреплению детских игровых объединений, быть внимательным к отношениям, складывающимся детьми в игре.

 10. Ориентировать детей на

 сотрудничество в совместной игре, регулировать их поведение на основе творческих игровых замыслов.

 11. Развивать умения детей самостоятельно организовывать совместную игру, справедливо решать возникшие в игре конфликты. Использовать для этого нормативные способы (очередность, разные виды жребия).

 12. Развивать у детей умения широко использовать игровую роль для развёртывания разнообразных сюжетов, для включения в согласованную со сверстниками игру.

 13. Совершенствовать умение детей регулировать поведение на основе игровых правил.

 14. Воспитатель постепенно формирует у детей умение творчески комбинировать разнообразные события, создавая новый сюжет игры.

 15. Воспитатель поддерживает интерес детей к свободной игре-импровизации по мотивам сказок, литературных произведений, предлагая разные формы: драматизация по ролям, кукольный театр, участвует вместе с детьми.

 16. Воспитатель организует с небольшими подгруппами детей (6-7 лет) игру-драматизацию по готовым сюжетам в виде короткого спектакля для младших детей или сверстников.

Заключение

В заключение своей курсовой работы можно подвести итоги. Игровая деятельность очень многогранна. Она не только развивает всесторонне ребенка как личность, но и может корректировать его девиантное поведения в лучшую сторону. Так же она способствует коррекции небольших отклонений таких как асоциальность, замкнутость, стеснение, агрессивность и т.д. Правильная организация и корректировка игровой деятельности помогает детям дошкольного возраста освоится в новой обстановке, наладить контакт как со взрослыми так и со сверстниками. Так же она помогает пережить некоторые ситуации, которые сложны в словесном объяснении.

Список используемых источников

1 allbest [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://otherreferats.allbest.ru/psychology/00167407\_0.html

2 Студопедия 1 000 000[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studopedia.su/19\_44877\_pedagogicheskie-usloviya-organizatsii-igrovoy-deyatelnosti-doshkolnikov.html

3 Социальная сеть работников образования nsportal.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2017/04/04/konsultatsiya-dlya-pedagogov-problemy-organizatsii

4 Для дошкольников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://raguda.ru/ds/vidy-igr-v-doshkolnom-vozraste.html

5 Психология дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studme.org/238709/psihologiya/vliyanie\_igry\_psihicheskoe\_razvitie\_doshkolnika

6 Социальная сеть работников образования nsportal.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nsportal.ru/shkola/materialy-k-attestatsii/library/2013/02/18/doklad-korrektsionno-razvivayushchaya

7 А2Б2 – Образовательный портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://a2b2.ru/methods/6464\_igrovaya\_korrekciya\_deviantnogo\_povedeniya\_detey\_doshkolnogo\_i\_mladshego\_shkolnogo\_vozrasta\_v\_gruppe/

8 Социальная сеть работников образования nsportal.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/10/31/rekomendatsii-vospitatelyu-po-razvitiyu-igrovoy-deyatelnosti

Приложение

Игры для корректировки поведения детей дошкольного возраста.

1. Игры с правилами (игры - соревнования).

«Воробьиные драки»

Дети, присев на корточки и положив руки на колени, изображают воробышков. В такой позе, разбившись на пары, дети-воробьи «дерутся», т.е. толкаются. Тот, кто упал или убрал руки с коленей – выбывает из игры. Дети, победившие в своей паре, образуют новые пары и продолжают игру до тех пор, пока не выявят самого ловкого воробья.

«Пеньки»

«Пеньки» - стулья или кубы - на один меньше, чем играющих детей, расставлены по кругу. Дети выбирают себе пенек. Водящий подходит к любому сидящему на пеньке ребенку и говорит:

- Я хочу у вас спросить: можно мне ваш пень купить?

Хозяин пенька:

- Коли друг ты удалой, был пень мой, а станет твой!

Оба ребенка: и покупатель, и хозяин встают за пеньком спина к спине и по команде бегут по кругу. Хозяином пенька становится тот, кто обежит круг и сядет на пенек первым. Затем бывший хозяин пенька или неудавшийся покупатель ищет себе пенек снова.

«Мяч по кругу»

По команде ведущего дети передают мяч по кругу. По команде «Стоп!», ребенок, в чьих руках в это момент оказался мяч, выбывает из игры. Также выбывает из игры и тот, кто уронил мяч.

2. Длительные совместные игры сверстников.

«Бюро находок»

Эта игра может продолжаться один или несколько дней (последнее предпочтительнее). В течение определенного времени дети, обнаруживая потерянные вещи или вещи, лежащие не на своих местах (это могут быть, например, ластик, солдатики, машинка, заколка для волос, варежки, даже мыльница – если в расписании занятий было посещение бассейна), сдают их в «Бюро находок». В последний день игры «Бюро находок» открывается. Вещи разыгрываются как фанты и возвращаются их владельцам.

«Кругосветное путешествие»

В течение двух- трех дней или недели дети всей группой совершают «кругосветное путешествие». Маршрут путешествия желательно прослеживать и отмечать на карте.

На борту корабля находится капитан, его помощник, матросы, юнга, кок, корабельный врач и несколько пассажиров. За время плавания с путешественниками происходят всевозможные приключения: они сражаются с пиратами, знакомятся с культурой иноземных племен, терпят лишения на необитаемом острове и наконец, благополучно возвращаются.

Поскольку игра продолжается несколько дней, то каждый день целесообразно разыграть одну – две сценки. Сценки могут быть представлены играми различных типов. Например, в сцене знакомства с культурой иноземных племен уместны образные игры или игры – драматизации, а в сцене сражения с пиратами – игры-соревнования.

Не страшно, если какую-либо роль сначала исполняет один ребенок, а потом другой или если кому-то из детей поручены две роли. Важно, чтобы все дети были задействованы в игре. Поэтому взрослый, совместно с детьми, может дополнять игру новыми сценами и персонажами.

3. Игра – драматизация.

«Король - боровик»

Ведущий произносит текст, а дети выполняют движения согласно тексту:

Шел Король-Боровик через лес напрямик.

Он грозил кулаком и стучал каблуком.

Был Король-боровик не в духе,

Короля покусали мухи.

«Тишина»

Дети вынимают из шкатулки записочки с ролями. Ведущий читает текст, а участники-актеры изображают то, о чем говорит ведущий, в соответствии со своей ролью. Текст, например, может быть таким:

Тишина.

Стояла тишина. Вдруг неожиданно грянул выстрел. Дерево вздрогнуло, и с него посыпались листья. Упала ветка. Вспорхнули и закружили вороны. Они долго пронзительно каркали и разбудили собаку. Она лениво вышла из будки, потянулась, оглянулась вокруг, тявкнула, и захотела было залезть обратно, как вдруг увидела кошку, которая мирно лежала у дерева. Собака подбежала к кошке и зарычала. Кошка лишь приоткрыла один глаз и продолжала смотреть удивительный сон. Ей снилось, что стояла тишина. Неожиданно грянул выстрел. Дерево вздрогнуло, и с него посыпались листья. Упала ветка, и т. д.

«Попугай»

(отрывок из рассказа Н.Г.Гарина-Михайловского «Попугай»)

…Ника часто капризничала, и как начнет, бывало плакать, так три часа и плакала.

Перестанет совсем уже, мама спросит ее:

- Ты, Никочка, перестала плакать?

- Нет, мама, - ответит Никочка, - я отдыхаю только, я сейчас опять начну.

Вот раз, когда Никочка отдыхала, попугай вдруг говорит:

-Ты, Никочка, перестала плакать?

Даже Никочка рассмеялась. Захочет плакать, вспомнит попугая и только рассмеется…

Никочка была и самая капризная, и самая большая шалунья…

Основой игр-драматизаций могут быть и другие литературные произведения, например, отрывки из рассказов для детей «Елка», «Бабушкин подарок» М. Зощенко и «Большая стирка» Л. Пантелеева; «Как я был учителем» М. Ленча; из сказок «Маленький мук» В. Гауфа; «Кузнечик и улитка» Д. Биссета, «Два кролика» К.Д.Ушинского, «Лесные хоромы» М.Л. Михайлова и др.

Незатейливую сказку, но отвечающую потребностям и целям коррекционно-развивающей работы можно придумать и самим.

4. Образно – ролевые игры

«Интересная походка»

Дети образуют круг, чтобы всем было хорошо видно друг друга. По заданию ведущего нужно изобразить ту или иную походку. Например, походку человека по раскаленному песку или по скользкому льду, походку боевого генерала или балерины, походку старого или гордого, или крадущегося человека, или человека, которому жмут ботинки. Ведущий приглашает желающих в круг и дети по очереди показывают свой вариант походки. Желательно, чтобы походку каждого типа изображали по 2-3 человека.

«Разные лошадки»

Дети свободно стоят, лучше в кругу. Ведущий (взрослый) предваряет игру коротким вступительным словом о том, что лошадки, как и люди, не похожи друг на друга по характеру, нраву и, соответственно по-разному себя ведут. Затем детям предлагается изобразить лошадку – упрямую, шаловливую, капризную, вежливую, застенчивую, злую и др. дети могут показывать свои варианты по очереди, выходя в центр круга, если места мало, или все одновременно, если места для игры достаточно.

«Теремок»

В этой игре задача детей не разыграть известный сюжет, а лишь создать образы персонажей. Каждый ребенок получает карточку с именем сказочного героя, и коротко оговаривает с ведущим его характер и стиль поведения. Например, Медведь – молчаливый, неповоротливый; Заяц – трусливый; Лягушка – болтливая, непослушная; Муха – назойливая, непоседливая; Волк – злой, драчливый; Лиса – недотрога, лукавая притворщица; Козел – упрямый, сердитый; Мышка – капризная, обидчивая и др. Далее ведущий говорит, что пришло время познакомиться с жителями теремка, и дети по очереди их изображают.

5. Психотехнические раскрепощающие игры

«Летел лебедь»

Играющие образуют круг и вытягивают руки в стороны, причем, левая ладошка каждого ребенка лежит под правой ладошкой соседа слева, а правая ладошка, соответственно, на левой ладошке соседа справа. Дети по кругу накрывают своей правой ладошкой правую же ладонь соседа слева и при этом, хором, в такт хлопкам, приговаривают: « Летел лебедь, сказал… девять» или любое другое число не больше двадцати. Далее хлопками продолжают отсчитывать названное число. Тот ребенок, на котором счет завершается, должен вовремя отдернуть руку, чтобы его не осалили. Если ему это удалось, то он начинает игру снова, и он же определяет новое число. Если ребенок не успел отдернуть руку, то он выбывает из игры. Победитель определяется из двух оставшихся игроков.

«Посидим в тишине»

Детям предлагают представить, что в соседней комнате кто-то спит, его нельзя будить, а им необходимо срочно выполнить несколько заданий. Например, бесшумно положить одна на другую четыре тарелки; перелить воду из стакана в стакан; размешать сахар в стакане; сложить карандаши в пенал и т.п.

«Загадочный стук»

Из числа играющих детей выбирается водящий. Он выходит из группы и стучит в дверь: угрожающе, нетерпеливо, радостно, настойчиво, робко, (по выбору). Остальные дети должны понять эмоциональный подтекст стука. Ребенок которому удается отгадать первым, становится водящим, и игра продолжается.

6. Психотехнические освобождающие игры

«Зеркало»

Дети играют парами. Роли распределяются так: один ребенок – зеркало, другой – смотрящийся в зеркало. Задача играющих – синхронно выполнять любые движения, запрещается лишь дотрагиваться друг до друга. Инициатива придумывать движения принадлежит смотрящему в зеркало. Через одну-две минуты дети в паре меняются ролями.

«Ванька - встанька»

Дети по четыре – пять человек кружочком сидят на полу, взявшись за руки. По команде ведущего, одновременно, не расцепляя рук, все встают в полный рост. Затем по команде ведущего, также садятся. Побеждает кружок, который встал и сел первый. Запрещается размыкать руки и опираться на них. Команда, нарушившая правила, выбывает из игры.

«Шалтай - Болтай»

Дети хором произносят слова:

Шалтай – Болтай сидел на стене,

Шалтай – Болтай свалился во сне.

Куда упал?

Во что упал?

Ребенок – водящий с закрытыми глазами опускает руки в заранее приготовленные емкости с песком, крупой, пуговицами, семечками, камушками, бисером, ракушками и др. и определяет их содержимое отдельно правой и левой рукой. Игру можно усложнить, если в емкости смешаны два-три наполнителя.

7. Коллективные дидактические игры.

«Сто одежек»

Дети играют тройками. Каждая тройка – это семья: мама, пап и ребенок. Перед каждым игроком на столе лежит соответствующая кукла, вырезанная из картона и набор одежды, вырезанной из бумаги. Задача детей, как можно быстрее одеть каждого члена семьи в соответствующую его полу и возрасту одежду.

Трудность заключается в том, что часть одежды в комплекте, изначально предназначенном для каждого кукольного члена семьи, принадлежит другому. Поэтому, игроки, одевающие кукол, должны об этом вовремя догадаться и поменяться необходимой одеждой.

«Неожиданные картинки»

Столы расставлены по кругу. У каждого ребенка набор карандашей и лист бумаги, подписанный с обратной стороны. Каждый начинает рисовать какую-либо картинку. По команде ведущего все перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева. Получив взамен лист от соседа справа, продолжают рисовать уже начатую им картинку. Через две-три минуты опять происходит обмен рисунками. Если детей много, то рисунки целесообразно передавать через одного. Совершив полный круг, рисунки возвращаются к своим первоначальным владельцам. Получившаяся картинка – результат коллективного творчества детей.

«Цепочки слов»

Ведущий называет какое-либо слово, например «мед», и спрашивает рядом стоящего игрока, что он себе представляет, когда слышит это слово? Игрок, допустим, отвечает «пчела», должен называть свою ассоциацию на это слово, например, «боль» и т. д. Получиться может такая цепочка: мед – пчела – боль – врач – скорая помощь – машина – автогонки и т. д.

8. Сюжетно – ролевые игры

«День рождения»

Ведущий: «Представьте себе День Рождения. Каждый из вас не раз присутствовал на этом празднике и как именинник и как гость. Сейчас каждый получит определенную роль, которой должен придерживаться в течение игры». Возможные роли: Именинник, Спорщик, Миротворец, Пассивный, Недовольный, Весельчак, Бестактный, Сердитый, Забияка. Застенчивый и др. Ведущий специально подбирает роль каждому ребенку. Она может быть как соответствующей его типу, так и противоположной, в зависимости от целей коррекционно-развивающей работы. Если есть необходимость, особенно поначалу, то можно определить роль более подробно. Например, Застенчивый – сидит в сторонке, молчит, участия в общем веселье не принимает, всех сторонится и т. д. Задача взрослого – внимательно наблюдать за ходом игры и поведением каждого из участников, отмечая соответствие его поведения предложенной роли и сюжету.

«В поликлинике»

Игра аналогична предыдущей. Ведущий, апеллируя к имеющемуся у игроков опыту, предлагает им представить себя в поликлинике и вспомнить, как по – разному ведут себя дети, ожидая очереди на прием к врачу. В этом игровом сюжете возможны такие роли:

Доктор – его роль целесообразнее взять на себя взрослому.

Трусливый – сидит, дрожит и стонет. Как только Доктор или кто-то из посетителей обращается к нему с вопросом, зажмуривает глаза, закрывает голову руками и начинает тихонечко причитать: «Ой, боюсь!» и т. п.

Нетерпеливый – норовит проскочить в кабинет врача без очереди. В общем разговоре всех перебивает, то и дело смотрит на часы, ходит взад – вперед по коридору, торопит Доктора и других детей и т. п.

Упрямый – игнорирует просьбы других, поступает назло.

Хвастливый – каждому сообщает, что он не боится никаких процедур, никакого лечения.

Капризный – постоянно ноет, все время чем-то недоволен: то ему жарко, то ему хочется пить.

Застенчивый – сидит тихонечко в сторонке на краешке стула. На обращенные к нему вопросы: Как тебя зовут? Сколько лет? Что болит? – молчит, испуганно на всех смотрит, и все сильнее забивается в угол и т. п.

Распределив и обсудив все роли, ведущий напоминает детям, что в течение всей игры каждый должен постоянно находиться в указанном образе.

9. Русские народные игры

«Горелки»

Играющие образуют круг и движутся по часовой стрелке. Водящий, ударяя в бубен, движется внутри круга против часовой стрелки. Все дети хором произносят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Раз, два, три,

Беги!

На слово «три» все останавливаются, водящий протягивает бубен между двумя соседними игроками. Они поворачиваются спиной друг к другу и на слово «беги» бегут в противоположные стороны, огибая круг. Выигрывает тот из детей, кто первым вернулся к водящему и ударил в бубен. Теперь этот ребенок – водящий, а его проигравший соперник и бывший водящий становятся в общий круг. Игра продолжается.

«Разорви круг»

Играющие, держась за руки, образуют круг и начинают двигаться вправо и влево. По сигналу ведущего они останавливаются и, дергая друг друга то вперед, то назад, стараются разорвать круг, но, не расцепляясь с соседом. Те, кто разнимает руки, выходят из игры. Круг сужается. Затем по сигналу все повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, он и побеждает. Если кто-то сам оторвет свою руку от соседа, то из игры выходят оба, поэтому надо держать руки соседа крепко.

«Поймай последнего»

Все играющие становятся в колонну по одному, обхватив друг друга за пояс. По сигналу ведущего, стоящий впереди старается поймать последнего в колонне. Вся колонна извивается змейкой, пытаясь не допустить этого. Во время увертывания играющие не имеют права расцепляться. Отцепившийся игрок выходит из игры.

По договоренности впереди стоящий может ловить на только последнего игрока, но и других, стоящих в конце колонны. Если, например, он поймал, третьего игрока от конца, то в этом случае все стоящие за ним выбывают из игры.

Так для коррекции агрессивного поведения можно использовать игру:

 "Тух-тиби-дух" (Фопель К., 1998) Цель: снятие негативных настроений и восстановление сил. "Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, необходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из участников, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово: "Тух-тиби-дух". Затем продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово. Чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, стоящего перед вами. В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово "Тух-тиби-дух" сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.

Для конформных детей подойдёт игра:

"Дракон" (Кряжева Н.Л., 1997). Цель: помочь детям, испытывающим затруднения в общении, обрести уверенность и почувствовать себя частью коллектива. Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник — "голова", последний — "хвост". "Голова" должна дотянуться до "хвоста" и дотронуться до него. "Тело" дракона неразрывно. Как только "голова" схватила "хвост", она становится "хвостом". Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

С тревожными детьми можно провести игру:

"Водопад света". Эта игра также использует воображение ребенка. Она научит расслаблять свое тело и получать радость. Навыки этой игры уже более близки к способам релаксации, которыми пользуются взрослые. Итак, пусть ребенок удобно сядет (или ляжет), расслабится, несколько раз глубоко вдохнет и спокойно выдохнет. Дальше его задача - максимально ярко представить себе то, о чем вы ему говорите, ощутить это всем телом. Медленно, с паузами и очень мягкими интонациями поведайте ребенку вот о чем. "Представь себе, что ты стоишь у необыкновенного водопада. В нем нет воды, а вместо нее вниз струится мягкий солнечный свет. Подойди ближе к этому водопаду, встань под его струи. Почувствуй, как этот чудесный свет падает на твою голову. От него расслабляются все мышцы. Вот расслабленными стали лоб, рот, шея. Везде, где прошел такой световой луч, тело спокойное, теплое и как будто светится. Теплый свет стекает к плечам, к рукам - они стали очень податливыми, мягкими. Струйки света стекают по спине, и ты чувствуешь, как в ней исчезает напряжение. Водопад смывает напряжение и с твоей груди, с живота. Тебе приятно чувствовать, что ты спокойно и легко дышишь. Струйки света движутся по твоим рукам, локтям, пальцам. Нигде не остается даже капли зажатости. Свет течет и по ногам, к ступням, к пальцам ног... Теперь все твое тело светится теплым светом. Оно расслабленное и мягкое. Тебе легко дышится. Ты чувствуешь, как твое тело сбросило напряжение и наполняется свежими силами. Побудь под этим водопадом, пока я считаю до десяти, а потом ты откроешь глаза бодрый и отдохнувший".