

Рекомендации «Коммуникативное и личностное развитие ребенка»

Все без исключения родители хотят видеть своего ребенка счастливым, улыбающимся, умеющим общаться с окружающими людьми. Но не всегда это получается, и задача взрослых – помочь ребенку разобраться в сложном мире взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

Способность общаться включает в себя: желание вступать в контакт с окружающими; умение организовать общение, включающее умение слушать собеседника, сопереживать, решать конфликтные ситуации; знание норм и правил.

Дети старшего дошкольного возраста умеют согласовывать свои действия со сверстниками, участниками совместных игр, соотносят свои действия с общественными нормами. Всему этому ребенок учится в семье, в детском коллективе и в общении со взрослыми. Чем раньше обратить внимание на эту сторону жизни ребенка, тем меньше проблем у него будет в будущей жизни.

Дети, имеющие проблемы в общении боятся смотреть в глаза собеседнику, приобретают такие привычки как навязчивые движения, постоянно сжатые кулаки. В ситуации повышенного напряжения ребенок может часто моргать, подкашливать, как будто у него першит в горле. Некоторые дети как бы закованы в мышечную броню, бояться сделать лишнее движение. Как же помочь ребенку преодолеть этот барьер? Для начала попробуйте научить ребенка управлять своим телом. Начните с того, что поиграйте с ним в подвижные игры, которые требуют мышечной ловкости.

В свою очередь предлагаю вам, уважаемые родители, следующие рекомендации по коммуникативному развитию вашего ребенка:

- Способствовать созданию атмосферы доверия, понимания, уважения в семье.
- Стараться быть для ребёнка примером позитивного (конструктивного) общения.
- Активизировать детей к знакомству и взаимодействию со сверстниками, учить дружить, ценить своих друзей, проявлять инициативу в различных видах деятельности.
- Развивать у ребёнка организаторские способности (в первую очередь в игровой деятельности).
- Уметь организовывать свободное время и совместный с детьми досуг.
- Учить детей занимать разные позиции в общении.
- Развивать у детей мимику, выразительность движений, выразительность речи.
- Развивать волевые качества характера у детей через игры, поручения.
- Способствовать формированию адекватной самооценки ребёнка.
- Быть ребёнку другом.
- Учить ребёнка отстаивать своё мнение и уважать мнение других.
- Учить детей правилам этикета.

Пример игр направленных на развитие коммуникативных навыков и личностного развития

«Краски» — русская народная детская игра. Подходит для ребят от 5 до 9 лет. Играть в неё лучше всего на улице, но можно и в просторном помещении.

Правила игры:

Выберите двух водящих: «Продавца» и «Монаха».

«Монах» отходит в сторону, все ребята загадывают, какими «красками» они будут.

Цвета «красок» должны быть разные.

«Краски» встают за спиной «Продавца». К ним подходит «Монах», делает вид, что стучит, говорит: «Тук-тук-тук!».

«Продавец» и «Монах» ведут между собой диалог.

Если «Монах» не угадал, и такой краски нет в «магазине», то «Продавец» выпроваживает его такими словами: «Скачи по голубой (красной, оранжевой...) дорожке на одной ножке! Там и будет тебе краска!»

«Монах» должен совершить «круг почёта», проскакав на одной ноге, и вернуться обратно к «магазину». Игра повторяется сначала.

Если «Монах» угадал и такая «краска» есть, то игрок-краска пытается убежать от «Монаха» по дуге, огибая площадку. Задача «краски» — добежать до «магазина», где «Монах» уже не может его ловить.

Если «Монах» сумел догнать «краску», то они должны поменяться ролями. При этом все игроки вновь выбирают себе цвет «краски».

Если «краска» осталась непоиманной, то «Монах» остаётся прежний и опять идёт за краской.

Оптимальное количество игроков в этой русской народной детской игре — 7–12 человек.

«Штандер-стоп»



Для игры необходима компания от 3-х человек и **мячик**.

Правила игры Штандер-Стоп. Вариант 1

С помощью считалочки выбирается **водящий**, остальные игроки образуют **круг**. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет **мяч** и встает **в центр** круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага.

Водящий **подкидывает** мячик высоко вверх и называет **имя** любого игрока из круга. **Названный игрок** должен попытаться **поймать** мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок **не успел поймать** мячик и он упал, коснувшись земли, все игроки **разбегаются** в разные стороны до тех пор пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «**Штандер!**» или просто «**Стоп!**». После этого все игроки **замирают**, и игрок, вернувшись в центр круга, должен **попасть мячом** в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

Правила игры Штандер-Стоп. Вариант 2 (с шагами)

Начало игры как в Варианте 1.

После того как все игроки разбежались, а водящий поднял мяч, он возвращается в центр круга, выбирает одного из игроков и пытается угадать сколько шагов ему нужно сделать, чтобы осалить выбранного игрока.

Шаги могут быть разными:

гигантские шаги (максимально длинный шаг на весь размах ноги)

обычные шаги (обычные средние шаги)

лилипутские шаги (шажок, при котором пятка одной ноги ставится вплотную к носку другой)

верблюжьи шаги (игрок плюет и передвигается на место плевок)

зонтик (шаг с проворотом на 360 градусов)

муравьиные шаги (шаги на носочках, одна нога ставится сразу же перед другой)

утиные шаги (шаги утиным шагом, встав на четвереньки)

лягушка (один шаг — один прыжок из положения сидя)

Обычно набирается несколько вариантов шагов.

Например:

«До Пети 4 гигантских шага, 7 лилипутских, 1 верблюжий, 3 зонтика и 5 утиных шага».

После того, как условие задано, водящий начинает делать эти шаги, остальные игроки следят за честностью выполнения и громко считают.

После того, как все шаги пройдены, водящий пытается коснуться рукой до игрока (в некоторых вариантах докинуть мяч).

При этом водящий мог наклоняться вперед, пытаясь дотронуться до игрока и приговаривая: «**Можно и березкой гнуться, лишь бы только дотянуться**».

Если это получилось, игрок становится новым водящим, если нет, водящий остается прежний.

Подвижная игра «Светофор»

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

Правила:

игра начинается по сигналу воспитателя.

Салить только между линиями.

Не дёргать за одежду, нужно дотронуться до игрока.

«Три, тринадцать, тридцать»

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий стоит перед ними. Если он говорит «три», — все игроки должны поднять руки в стороны, при слове «тринадцать» — вверх, при слове «тридцать» — на пояс (можно придумать и другие движения). Водящий называет любое из трех перечисленных чисел. Игроки должны быстро выполнять соответствующие движения. Тот, кто допустил ошибку, отходит на шаг назад и там продолжает игру. Выигрывает тот, кто дольше всех останется на исходной позиции.

Если игрок сделает хотя бы попытку к неправильному движению, он получает штрафное очко — отходит назад.

Водящий имеет право растягивать слова, например: «Три-и-и...» — играющим нужно внимательно следить за окончанием слова.