

## Группа «Теремок»

### Социально-

### коммуникативное развитие



дошкольников происходит **через** игру как ведущую детскую **деятельность**.

*Общение является важным элементом любой игры.*

*В этот момент происходит социальное, эмоциональное и психическое становление ребенка.*

#### **Основные требования к подбору игр и игрушек для детей с ОВЗ:**

- Соответствие игры возрасту ребенка;
- Подбор игрового материала с постепенным усложнением;
- Связь содержания игры с системой знаний ребенка;
- Соответствие коррекционной цели занятия;
- Учет принципа смены видов деятельности;
- Использование ярких, озвученных игрушек и пособий;

#### **Ежедневное включение игр на развитие коммуникативных навыков предполагает следующие формы:**

- игры-инсценировки,
- игры-забавы,
- игры - соревнования,
- дидактические, творческие, сюжетно-ролевые игры,
- подвижные игры,
- игры-драматизации,
- игры-хороводы,
- беседы, в процессе которых дети учатся сотрудничать, активно слушать, перерабатывать информацию и правильно говорить.



Совместные игры с природным материалом



Умение работать рядом

Обыгрывание простого сюжета



## **Коммуникативные игры для детей 4-5 лет.**

### **Игра «Измени голос»**

**Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.**

Дети приветствуют друг друга от имени любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

### **Игра «Где мы были, мы не скажем»**

**Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей.**

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

### **Игра «Воображаемое путешествие»**

**Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах.**

Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?» Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы вошли в лес, где много грибов и ягод, — осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

Педагог от имени бабушки читает текст. Ребенок, на которого указывает Молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени.

Сидит кукушка на суку,

И слышится в ответ...

«Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает бабушка Молчок.

А вот котенок в углу, Мяукает он так... (Мяу! Мяу!)

Щенок прогавкает в ответ,

Услышим вот что мы вослед... (Гав! Гав!)

Корова тоже не смолчит,  
А вслед нам громко замычит... (Му-у!)  
А петушок, встретив зарю, Нам пропоет... (Ку-ка-ре-ку!)  
Паровоз, набравши ход, Также весело поет... (У-у-у!)  
Если праздник, детвора Весело кричит... (Ура! Ура!)

### **Игра «Тень»**

**Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.**

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие.

Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»:! «Темп — это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук- тук». Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога), другой ребенок —его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

### **Игра «Узнай по носу»**

**Цель. Развивать внимание, наблюдательность.**

Водящий уходит за занавес. Участники игры поочередно, чуть приоткрывая занавес, показывают ему руку, ногу, волосы, нос и т. д. Если водящий узнает товарища сразу, то получает фант. Игра повторяется несколько раз, водящие меняются.

### **Игра «Зеркало»**

**Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.**

Педагог. Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом. Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало. «Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально. Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист? (Надевать парик, маску; укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы; улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение? Какие настроения вы знаете?

### **Игра «Испорченный телефон»**

**Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.**

Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза — «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока.

После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

### **Игра «Сам себе режиссер»**

**Цель. Дать детям возможность самостоятельно сочинить сценку про животных.**

Педагог объясняет детям: «Режиссер — это руководитель, организатор номера или спектакля, или циркового выступления артистов». Один ребенок (по желанию) берет на себя роль режиссера. Он набирает артистов, придумывает сценку, использует реквизиты, костюмы. Остальные ребята, не занятые в сценке, придумывают свои сценки.

### **Игра «Угадай, кто я»**

**Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.**

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу. Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз. В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

### **Игра «Ласковое слово»**

**Цель. Формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу.**

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод, в хоровод

Здесь собрался народ!

Раз, два, три — начинаешь ты!

Вслед за этим педагог надевает на себя колпачок и ласково обращаем к рядом стоящему ребенку.

Например: — Сашенька, доброе утро!

Педагог уточняет, какие добрые и ласковые слова мы можем произносить, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какой красивый у тебя бантик; у тебя красивое платье и т.д.).