**ГБОУ Школа № 492 г. Москвы**

**Игровая деятельность, направленная на успешную адаптацию к школе**

**Игры на взаимодействие.**

Учитель начальных классов

Бодягова Ирина Вячеславовна

Москва 2017

 Придя в школу, ребенок сталкивается с целым рядом проблем. Это и новая обстановка, и новые люди, и новый ритм жизни, новый уклад. Многое зависит от того, как сложатся его отношения со сверстниками- с одноклассниками. Ведь от того, как человек позиционирует себя в социуме, зависит и остальная его деятельность, вера в успех и прочее. В настоящее время это особенно важно, так как нравственное и коммуникативное развитие детей оставляет желать лучшего.

 Зачастую оценка ребенка взрослыми отличается от оценки, которую ему же дают сверстники. Мы судим о ребенке со ступеньки своего опыта и своих представлений о том, какими качествами должен обладать популярный в среде ровесников ребенок. Для нас этими качествами как правило являются дисциплинированность, успешность, воспитанность. Для самих детей эти качества не определяют привлекательности одноклассников. Чем же определяется популярность ребенка среди сверстников и какие качества выходят на первое место?
 Психологические исследования показали, что это вовсе не интеллект или творческие способности, не общительность и не организаторские задатки. Это те качества, которые называют нравственными. А именно- отзывчивость, доброта, готовность помочь и уступить, доброжелательность. В основе всех этих качеств лежит особое отношение к сверстнику, которое можно охарактеризовать как причастность к другому. Этот другой является не средством самоутверждения и не конкурентом, а прямым продолжением собственного «я» ребенка, которое открыто для других и внутренне связано с ним. Именно благодаря этому качеству, такие дети помогают сверстникам и легко уступают, они не воспринимают чужие победы как свое поражение, они готовы разделить чужую радость абсолютно искренне. Поэтому такой ребенок популярен среди сверстников, он не конкурент, не угроза, не образец для подражания, поставленный взрослыми на пьедестал.

 В отличие от этого у детей, которые отвергаются сверстниками, преобладает отчужденное отношение к другим детям. Их главная задача в общении с другими заключается в доказательстве своего превосходства или в защите своего «я». Такая защита может принимать самые разные поведенческие формы и вызывает самые разные трудности в общении: от яркой агрессивности и враждебности до полного ухода в себя, который выражается в замкнутости и застенчивости. Одни дети стремятся продемонстрировать свои преимущества в физической силе, в хвастовстве, в обладании разными предметами. Поэтому они часто дерутся, отнимают игрушки у других, пытаются командовать и руководить сверстниками. Другие, напротив, не участвуют в общих играх, боятся проявить себя, избегают общения со сверстниками. Но во всех случаях эти дети сосредоточены на своем «я», которое замкнуто на своих преимуществах (или недостатках) и обособлено от других. Доминирование такого отчужденного отношения к сверстникам вызывает естественную тревогу, поскольку оно не только затрудняет общение дошкольника со сверстниками, но и в дальнейшем может принести массу проблем - как самому ребенку, так и окружающим. В связи с этим перед возникает важная и ответственная задача: помочь ребенку преодолеть эти опасные тенденции, которые порождают различные трудности в общении, - либо демонстративность и агрессивность, либо замкнутость и полную пассивность.

 Однако во всех случаях главная цель работы по данному направлению заключается в том, чтобы помочь ребенку преодолеть отчужденное отношение к сверстникам, увидеть в них не противников и конкурентов, не объекты самоутверждения, а близких людей.

 Для решения этой задачи психологами была разработана специальная программа коррекционных игр и занятий, включающая ряд этапов. Остановимся подробнее на ее описании.

 Задачей первого этапа является преодоление отчужденной позиции в отношении к сверстникам, разрушение защитных барьеров, отгораживающих ребенка от других. Страх, что тебя недооценивают, отвергают, порождает либо стремление утвердиться любым способом через агрессивную демонстрацию своей силы, либо уход в себя и полное игнорирование окружающих. Подчеркнутое внимание и доброжелательность сверстников может снять этот страх.

 С этой целью следует проводить игры, в которых дети должны говорить друг другу приятные слова, давать ласковые имена, видеть и подчеркивать в другом только хорошее, стараться сделать что-нибудь приятное для товарищей. Вот несколько примеров подобных игр.

**Добрые волшебники**

 Игра начинается с того, что дети садятся в круг, а взрослый рассказывает им сказку: «В одной стране жил злой волшебник-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, назвав его нехорошим словом. И все, кого он называл грубыми словами, переставали смеяться и не могли быть добрыми. Расколдовать такого несчастного ребенка можно было только добрыми, ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть у нас такие заколдованные дети?»

 Многие младшие школьники охотно берут на себя роли «заколдованных». Взрослый выбирает из них непопулярных, агрессивных детей и просит других помочь им: «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, называя ласковым именем?»

 Как правило, дети с удовольствием берут на себя роль добрых волшебников. По очереди они подходят к агрессивным детям и стараются назвать их ласковым именем.

**Волшебные очки**

 Взрослый приносит в группу коробочку с сюрпризом и торжественно объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто их наденет, увидит только хорошее в других, и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому ребенку, взрослый называет какое-либо его достоинство (.). «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали». Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей.

 В случае, если кто-то затрудняется, можно помочь и подсказать. Повторения одних и тех же достоинств здесь не страшны, хотя желательно расширять круг хороших качеств.

**Комплименты**

 Дети становятся в круг. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить, пообещать или пожелать что-то хорошее. Упражнение проводится по кругу.

**Царевна-Несмеяна**

 Взрослый рассказывает сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает детям поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет царевной, которая все время грустит и плачет, а остальные будут по очереди подходить к ней и стараться ее рассмешить. Царевна же изо всех сил старается не засмеяться. Выигрывает тот, кто сумеет все-таки вызвать у нее улыбку или смех.

 В качестве Царевны-Несмеяны выбирается отвергаемый, необщительный ребенок (лучше девочка), а остальные стараются ее рассмешить всеми силами.

**Подарки**

 Перед игрой взрослый готовит различные привлекательные для детей мелочи: маленькие игрушки, ленточки, значки, коробочки, косынки, мишуру и пр., которые детям приятно было бы получить в подарок. Все это заранее раскладывается на специальном столе и закрывается тканью, чтобы дети раньше времени не обнаружили это «богатство».

 В группе объявляется праздник, а на праздник всегда дарят подарки.

 «Давайте сделаем так: пусть каждый выберет из вещей то, что ему понравится, положит в коробку, а потом подарит, кому захочет. Посмотрите, какие красивые подарки приготовлены для вас!» - говорит педагог. Он открывает приготовленные украшения и дает детям полюбоваться ими. Потом дети усаживаются на стульчики, которые стоят спиной к столу с подарками. Взрослый спрашивает одного из них, кому он хочет сделать подарок, дает ему коробку, с которой тот отправляется к столу. «Интересно, что выберет Петя (Саша, Оля и пр.) и кому он подарит свой подарок?» - говорит взрослый, обращаясь к остальным. И тут же объясняет важное правило игры: не подглядывать, что выбирает Петя и не выпрашивать для себе подарки.

 Потом ребенок вместе с подарком в коробке подходит к тому, для кого этот подарок выбран. Торжественная передача подарка происходит при активном участии взрослого, который показывает всем детям подарок, если нужно, помогает приладить украшение и подсказывает, что за подарок обязательно следует поблагодарить.

 Так по очереди все дети выбирают и дарят подарки друг другу.

 Как уже отмечалось, главная задача этих и подобных игр - показать «трудным» детям, что все остальные к ним нормально относятся и готовы сказать и сделать им что-то приятное. Однако далеко не все агрессивные или замкнутые дети сами готовы хвалить других, говорить им приятные слова или делать подарки.

 Ни в коем случае нельзя заставлять их делать все это или ругать за несоблюдение правил! Все игры должны быть основаны только на добровольном участии. Пусть они сначала наблюдают со стороны, шутят или просто молчат.

 Опыт показывает, что когда такие дети слышат приятные слова в свой адрес, когда другие хвалят их и дарят им подарки, они перестают баловаться и шутить и получают нескрываемое удовольствие. Поэтому лучше сначала делать центром внимания непопулярных детей и всячески подчеркивать их достоинства. Такое внимание и признание со стороны сверстников рано или поздно вызывает ответную реакцию: они станут полноценными участниками этих игр и начнут говорить приятные слова другим и делать им подарки. Таким переходным этапом может служить игра «Конкурс хвастунов», где ребенок может получить приз за то, что он замечает достоинства своего сверстника.

**Конкурс хвастунов**

 Дети садятся в круг в случайном порядке, а взрослый объявляет: «Сегодня мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выиграет тот, кто лучше похвастается. Но хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно и почетно иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас. Подумайте, какой он, что в нем хорошего,что он умеет, какие хорошие поступки он совершил, чем он может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится, кто найдет в своем соседе больше достоинств».
 После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. Здесь совершенно не важна объективность оценки - реальные эти достоинства или придуманные. Не важен также «масштаб» этих достоинств - это могут быть новые тапочки, или громкий голос, или аккуратная прическа. Главное, чтобы дети заметили все эти особенности сверстников и смогли не только похвалить других детей, но и похвалиться ими перед остальными. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимости взрослый может высказать свое мнение. Выигрывает тот, кто лучше похвалится своим соседом. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-нибудь маленьким призом (картинка, бумажная медаль, значок и пр.).
 Такая организация игры вызывает даже у замкнутого или враждебно настроенного ребенка пристальный интерес к сверстнику и явное желание найти у него как можно больше достоинств.

 Следующая линия коррекционной работы направлена на то, чтобы **научить детей правильно воспринимать сверстников** - их движения, действия, слова. Как ни странно, вчерашние дошкольники часто не замечают этого. Если ребенок сосредоточен на себе, он обращает внимание на других детей только тогда, когда они мешают или угрожают ему или когда в их руках он видит привлекательные для себя игрушки.
В этих случаях задача состоит в том, чтобы привлечь их внимание к другим детям, научить прислушиваться и присматриваться к ним. Наилучшим способом для этого является воспроизведение чужих слов или действий. Способность к такому «уподоблению» - важный шаг к становлению чувства общности и причастности к другому. На формирование этой способности направлены многие детские игры. Вот некоторые из них.

**Испорченный телефон**

 Игра для 5-6 человек. Дети садятся в одну линию. Ведущий шепотом спрашивает первого ребенка, как он провел выходные дни, а после этого громко говорит всем детям: «Как интересно рассказал мне Саша про свои выходные дни! Хотите узнать, что он делал и что он мне рассказал? Тогда Саша шепотом, на ушко расскажет об этом своему соседу, а сосед тоже шепотом, чтобы никто другой не услышал, расскажет то же самое своему соседу. И так по цепочке мы все узнаем о том, что делал Саша». Взрослый советует детям, как лучше понять и передать, что говорит сверстник: нужно сесть поближе, смотреть ему в глаза и не отвлекаться на посторонние звуки (можно даже зажать другое ухо рукой). Когда все дети передадут свои сообщения соседям, последний громко объявляет, что ему сказали и как он понял, что Саша делал в выходные. Все дети сравнивают, насколько изменился смысл передаваемой информации.
 Если первому ребенку трудно сформулировать четкое сообщение, «запустить цепочку» может взрослый. Начинать игру можно с любой фразы, лучше, если она будет необычная и смешная. Например: «У собаки длинный нос, а у кошки длинный хвост» или «Когда птички зевают, они рот не открывают».
 Иногда дети специально, ради шутки, искажают содержание полученной информации, и тогда можно констатировать, что телефон совершенно испорченый и нуждается в починке. Нужно выбрать мастера, который найдет «поломку и сможет ее устранить». Мастер понарошку «чинит» телефон, и после следующего круга все оценивают, стал ли телефон работать лучше.

**Зеркало**

 Перед началом игры проводится «разминка». Взрослый становится перед детьми и просит как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары и каждая пара по очереди «выступает» перед остальными. В каждой паре один совершает какое-либо действие (например, хлопает в ладоши, или поднимает руки, или делает наклон в сторону), а другой пытается как можно точнее воспроизвести его движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Все остальные оценивают, насколько хорошо работает зеркало. Показателями «правильности» зеркала является точность и одновременность движений.

 Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое).

 Паре детей предлагается потренироваться и «починить» испорченное зеркало. Показав 2-3 движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою «зеркальность».

**Волны**

 Дети садятся в круг, а взрослый предлагает им вспомнить лето, когда они купались в речке, в пруду... «Но лучше всего купаться в море, - говорит он, - потому что в море волны и так приятно, когда они ласково гладят и омывают тебя. Волны такие веселые, добрые! И все очень похожи друг на друга. Давайте попробуем искупать друг друга в таких волнах! Давайте встанем, улыбнемся и попробуем изобразить волны руками». Дети изображают волны вслед за ведущим, который следит за тем, чтобы все волны были ласковые и веселые.
 «Купающийся» становится в центре, а «волны» по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его, совершая одинаковые движения. Когда все волны «погладят купальщика», он превращается в волну, а в море «ныряет» следующий.

 Во многих играх, приведенных выше, детей объединяют не только одинаковые движения, но и общее настроение, общий игровой образ. Такая общность чувств позволяет ощутить единство с другими, их близость и даже родственность. Все это разрушает отчуждение, делает ненужными защитные барьеры и создает чувство причастности. В следующей игре такая общность переживания создается особенно остро, потому что это чувство опасности.

 Следующая задача коррекционной работы заключается в том, чтобы дать непопулярному, обособленному ребенку возможность самому выразить поддержку другим, помочь им в затруднительных игровых обстоятельствах. Такая поддержка и помощь другим, даже если она стимулируется всего лишь правилами игры, позволяет ребенку получить удовлетворение от своего доброго поступка, от того, что он может принести радость своим сверстникам. Взаимная забота и участие в нуждах своих партнеров объединяют детей и создают чувство причастности. Эта забота не требует от ребенка особых жертв, поскольку заключается в несложных игровых действиях: спасти от «салочки», помочь беспомощной «кукле», «старенькой бабушке» или уступить дорогу на узком мостике. Но все эти действия дети совершают сами, без инструкций и призывов взрослого.

 Вот несколько примеров таких игр, которые стимулируют взаимопомощь и заботу о других.

**Живые куклы**

 Дети разбиваются на пары несколько необычным способом: им предлагается заглянуть в глаза друг другу и найти себе партнера с тем же цветом глаз, как и у него самого. Если это вызовет затруднения, можно попросить помощь и совет у других. После того как пары образованы, можно объяснить содержание игры: «Помните, когда вы были маленькие, многие из вас верили, что ваши куклы (зайчики, мишки) живые, что они умеют говорить, просить, бегать и пр. Давайте представим, что один из вас превратится в маленького ребенка, а другой - в его куклу: куклу-девочку или куклу-мальчика. Кукла будет что-то просить, а ее хозяин выполнять ее просьбы и заботиться о ней».

 Взрослый предлагает понарошку помыть кукле ручки, покормить, погулять и пр. Но предупреждает, что хозяин должен выполнять все капризы куклы и не заставлять ее делать то, чего она не хочет. Когда дети примут игровую ситуацию и увлекутся, пусть продолжают играть самостоятельно.

 В следующий раз каждая пара может поменяться ролями.

**Гусеница** –

 Игра под музыку. Игроки образуют цепочку (встают друг за дружкой) - "гусеницу". Первый игрок - "голова", последний - "хвост".
 Включается музыка и гусеница начинает движение в перед, при этом голова показывает различные танцевальные движения (руками, телом, ногами, головой), а остальные игроки стараются повторить эти движения.
 Когда "голова" устает, он поворачивается к следующему за ним игроку, гладит его по голове, а сам переходит в хвост гусеницы.
 Эта игра, продолжается с новым ведущим и с новыми движениями, так до тех пор, пока звучит музыка.

Правила игры

1. Игроки становятся в цепочку друг за дружкой, образуя гусеницу.
2. Игрок во главе гусеницы начинает движение вперед под музыку с различными танцевальными движениями.
3. Остальные игроки стараются в точности повторить все движения этого игрока.
4. Когда "голова" устает, он поворачивается к игроку сзади, гладит его по голове и становится в хвост гусеницы.
5. Поглаженный игрок становится ведущим и вся игра повторяется с новой головой и новыми движениями.
6. Игра продолжается пока звучит музыка.

Примечания
У игры нет проигравших или выигравших.

**На мостике**

 Перед началом игры создается воображаемая ситуация. Взрослый разделяет всех детей на две группы, разводит их в разные стороны и предлагает представить, что они находятся по разные стороны горного ущелья, но им нужно обязательно перейти на другую сторону. Через ущелье перекинут тонкий мостик (на полу чертится полоска - 30-40 см, символизирующая мостик). По мостику могут идти только два человека с разных сторон (иначе мостик перевернется).

 Задача заключается в том, чтобы пойти одновременно навстречу друг другу и перейти на противоположную сторону, не заступив за черту (иначе «упадешь в пропасть»). Участники разбиваются на пары и осторожно проходят по мостику навстречу друг другу. Остальные следят за их движением и «болеют». Тот, кто наступит за черту, выбывает из игры («падает в пропасть»).

 Успешное выполнение этой задачи возможно только в том случае, если кто-нибудь из пары уступит дорогу своему партнеру и пропустит его вперед.

**Тайный друг**

 Длительность игры – 1 неделя. Суть игры в том, что по жребию каждый ученик получает тайного друга, чье имя знает только он (педагогу во избежание возможных недоразумений все же стоит составить себе список получившихся пар «тайных друзей», но держать его строго в тайне) и которому в течение недели выбравший ученик должен делать приятные сюрпризы и оказывать различные знаки внимания. Через неделю по завершению игры дети обсуждают прошедшую игру, делятся впечатлениями, рассказывают какие знаки внимания были им особенно приятны, высказывают предположения о том, кто именно был их «тайным другом». В процессе игры дети раскрывают и развивают свой творческий и душевный потенциал.

**Старенькая бабушка**

 Перед игрой несколько детей (8 или 10) делятся на пары, в которых один берет на себя роль бабушки (дедушки), а другой - внука (внучки). Бабушки и дедушки очень старенькие, они ничего не видят и не слышат (можно завязать им глаза). Но их обязательно нужно привести к врачу, а для этого требуется перевести их через улицу с очень оживленным движением. Внуки и внучки должны перевести бабушек (дедушек) через дорогу так, чтобы их не сбила машина.

 «Улицу» рисуют на полу мелом. Несколько детей играют роль машин и бегают туда-сюда. «Поводырям» нужно уберечь «старичков» от машин, провести через опасную дорогу, показать доктору (роль которого играет один из детей), купить лекарство и привести обратно по той же дороге домой.

 **На последнем этапе коррекционной работы** становится возможной организация совместной продуктивной деятельности детей, где им нужно согласовывать свои действия и договариваться с другими.

 Нередко формирование межличностных отношений детей предлагается начинать с их совместной деятельности. Однако при враждебном, отчужденном отношении к другому, когда ребенок не видит сверстника, пытается продемонстрировать свои преимущества, не хочет учитывать его интересы, деятельность детей не может стать по-настоящему совместной и не может объединить детей. Как показывает опыт, общая продуктивная деятельность возможна только при сложившихся межличностных отношениях детей.

 Дети с трудностями в общении, сосредоточенные на себе (как агрессивные, так и замкнутые), не готовы к объединению вокруг общего продукта. Однако приведенные выше игры способствуют налаживанию нормальных отношений со сверстниками и готовят «трудных» детей к сотрудничеству, в котором дети делают одно общее дело.

 Совместную деятельность лучше сначала организовывать в парах, где непопулярный ребенок имеет возможность работать вместе с популярным. Каждая пара должна создавать свое произведение самостоятельно, «по секрету» от остальных. Такая организация способствует объединению, побуждает их договариваться и согласовывать свои усилия. Причем деятельность должна быть не соревновательного, а продуктивного характера.

 Несколько примеров возможных занятий.

**Мозаика в парах**

 Каждая пара детей получает мозаику, детали которой делятся между ними поровну. Задача заключается в том, чтобы сложить общую картину.

 Для этого нужно задумать сюжет, распределить усилия, учитывать и продолжать действия партнера и пр.

**Рукавички**

 Для занятия нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным не закрашенным узором. Количество их пар должно соответствовать количеству пар участников. Каждому ребенку дается одна вырезанная из бумаги рукавичка, и детям предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с точно таким же узором. Когда пара одинаковых рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее и (главное!) одинаково раскрасить рукавички. Каждой паре дается только три карандаша разного цвета

**Рисуем домики**

 Двое детей должны нарисовать на одном листе бумаги общий домик и рассказать, кто в нем живет.

 Важно сохранить главную цель данных игр - побуждать к заботливому и внимательному отношению к сверстникам. Побуждать не призывами и нотациями, а создавая конкретные житейские или игровые ситуации, в которых внимание к другому является необходимым и естественным условием совместной игры.

 Очень важно также, что данные игры исключают всякое сравнение детей, их конкуренцию и соревновательность. Каждый делает все по-своему, как считает нужным. Нельзя осуждать детей за эгоизм или невнимательность. Нельзя слишком хвалить одних и ставить их в пример остальным. Такое оценивание и приведение положительных образцов, разделение детей на «хороших» и «плохих» может только разъединить детей и вызвать отчуждение.

 Наиболее эффективным способом воспитания нравственных качеств и преодоления трудностей в общении является не поощрение и порицание взрослого и не приобретение коммуникативных навыков, а формирование чувства общности с другими, своей внутренней причастности к ним.

Литература.
Детская практическая психология: Учебник / Под ред. проф. Т.Д. Марцинковской.

*Истратова О.Н.,Эксакусто Т.В.»Справочник психолога начальной школы « (Изд. 3-е. –Ростов н /Д : Феникс, 2006);*

*Хухлаева О.В. «Тропинка к своему Я « (М. : Генезис, 2004 ) ;*