**МАДОУ «Центр развития ребёнка – детский сад №7»**

**Развитие коммуникативной компетентности старших дошкольников в игровых ситуациях.**

**Подготовила: Малышина Н.С.**

**Саранск 2018 г**

**Развитие коммуникативной компетентности старших дошкольников в игровых ситуациях.**

Современные изменения общественных, социокультурных условий находят свое отражение в учебно-воспитательном процессе, что предполагает формирование личности способной неординарно мыслить, творчески решать поставленные задачи. Согласно ФГОС ДО одним из направлений социально-коммуникативного развития воспитанников, является развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками.

Коммуникативная направленность учебного процесса является значимой, так как формирование личности способной к организации межличностного взаимодействия, решению коммуникативных задач обеспечивает успешную ее адаптацию в современном социокультурном пространстве.

Эта проблема явилась предметом изучения современных отечественных и зарубежных ученых: М.И. Лисиной, В.А. Кан-Калика Н.Д. Никандрова, А.Б. Добрович, Т.А. Репиной, Е.О. Смирновой, Д. Уилкинза, Ф. Хопкинса и др.

Одной из ведущих компетентностей личности является коммуникативная компетентность (компетентность в общении), которая включает в себя:

* умение вступать в контакт, как со сверстниками, так и со взрослыми;
* распознавание эмоциональных переживаний и состояний окружающих;
* умение выражать собственные эмоции вербальными и невербальными способами.

К старшему дошкольному возрасту ребёнок уже должен овладеть коммуникативными навыками:

* сотрудничать;
* слушать и слышать;
* воспринимать и понимать информацию;
* говорить самому.

Однако  дети 6-7 летнего возраста не всегда адекватно могут выразить свои мысли, чувства и ощущения, что часто является препятствием для установления полноценного контакта как со сверстниками, так и со взрослыми. При этом, именно дошкольный и младший школьный возраст, благоприятны для овладения коммуникативными навыками. Дети в этом возрасте отличаются особой чуткостью к языковым явлениям, у них появляется интерес к осмыслению своего речевого опыта, решению коммуникативных задач.

Так как дети в дошкольном  учреждении общаются больше со сверстниками, педагогу  проще целенаправленно организовывать  детское общение.

Среди средств, способствующих формированию коммуникативной компетентности,  выделяются:

* диалог;
* создание сюжетных ситуаций;
* организация самостоятельной деятельности;
* игровые ситуации;
* развивающие  и дидактические игры и др.

**Как в игровых ситуациях развивать коммуникативную компетентность дошкольника?**

Игровые упражнения на развитие умения активно слушать направлены на:

* развитие вербальной и невербальной коммуникации;
* обучение умению задавать открытые и закрытые вопросы;
* обучение умению перефразировать сказанное, уловив его главный смысл;
* обучение умению понимать смысл сообщения, выделять основную идею высказывания, подводить итог мысли собеседника;
* развитие слухового восприятия информации;
* обучение умению определять эмоциональные состояния собеседника и отражать их с помощью выразительных движений и речи.

К данным играм можно отнести – «Что случилось?», «Собери чемодан», «Эхо», «Взаимное цитирование», «Почта», «Кто ты?», «Что в сундучке?», «Картинная галерея», «Азбука почемучек», «Тайный смысл», «Идет следствие», «Это и хорошо, и плохо» и др.

Игры и упражнения на развитие умения конструировать «текст для другого» (говорить самому).

Задачи:

* учить детей излагать свои мысли точно, кратко, без искажений смысла;
* развивать умение оценивать других с позиции доброжелательности, учитывая личностные особенности слушателя;
* научить детей устанавливать «обратную» связь при взаимодействии друг с другом, а также с другими людьми

К данным играм можно отнести – «Художник слова», «Магазин», «Опиши друга», «Библиотека», «Угадай кто это», «Построим город», «Телевизор» и др. (описание игр см. в приложении)

**Игровые упражнения на развитие умения активно слушать**

***«Что случилось?»***

**Оснащение:**магнитная доска, магниты; картинки: веселый крокодил, грустный львенок, злой (сердитый) мышонок, испуганный слоненок,  обиженный пингвин, удивленный филин.

**Описание упражнения-**

Один из детей - водящий, остальные - «наблюдатели» и «советчики».

Педагог предлагает водящему выбрать любую картинку, прикрепить ее к магнитной доске и ответить на вопросы:

* *Кто это?*
* *Какое у него настроение?*
* *Какие чувства (эмоции) он испытывает?*
* *Почему? Что с ним случилось?*
* *Что ты ему посоветуешь?*

«Наблюдатели» и «советчики» слушают ответы на вопросы и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

***«Пантомимические этюды»***

**Описание упражнения**

Педагог предлагает детям пройтись так, как в их представлении ходят:

* маленькая девочка в хорошем настроении;
* старик;
* уставший человек;
* смелый человек и т.д.

Вначале дети выполняют каждое задание одновременно,  затем поочередно.

***«Собери чемодан».***

Описание упражнения.

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель говорит:

- Представьте себе, что мы отправляемся в путешествие. Давайте собирать чемодан. Подумайте, что можно взять с собой в дорогу. Первый «путешественник» называет предмет, который он возьмет с собой, второй повторяет то, что сказал первый, а затем называет свой предмет. Третий припоминает, что взял второй «путешественник»и добавляет свой предмет и так далее. Помните, что повторяться нельзя.

*❖ упражнение можно усложнить, попросив детей повторять название всех предметов, которые прозвучали до них.*

***«Эхо»*.**

Описание игры

***Первый вариант.***

 Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

***Второй вариант.***

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

***«Взаимное цитирование»*.**

Описание игры.

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

*Воспитатель говорит:*

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого-нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя ,например, глядя куда-то вверх.

***«Почта»*.**

Описание игры.

Ведущий игры – педагог. Между ним и участниками игры происходит следующий диалог:

Ведущий:        Динь – динь – динь.

Дети:               Кто там?

Ведущий:        Почта.

Дети:               Откуда?

Ведущий:        Из Рязани.

Дети:               А что там делают?

Ведущий:       Танцуют (поют, смеются, плавают, летают и т.д.)

***«Кто ты?»***

***Описание игры.***

Каждый участник придумывает себе какое-нибудь смешное прозвище (например, метла, пузырек, расческа, ручка, игрушка и др.) Затем с помощью считалки выбирается водящий. Он начинает задавать вопросы игрокам. Отвечая на них, игрок должен употреблять только придуманное им слово, при этом сохраняя серьезное выражение лица.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя «метлой» и строго предупреждает:

*- Кто ошибается,*

*Тот попадается!*

*Кто засмеётся, тому плохо придется!*

   Далее следует диалог, например:

*- Кто ты?*

*- Метла.*

*- А что ты ел сегодня утром?*

*- Метлу.*

*- А на чем ты приехал в детский сад?*

*- На метле. И так далее.*

Когда вопросы закончатся или же игрок ошибается (рассмеётся ), водящий меняется.

***«Что в сундучке?»***

Оснащение: сундучок, различные предметы.

***Описание игры.***

Педагог ставит на стол сундучок, внутри которого находится какой – либо  предмет.

С помощью считалки выбирается водящий. Он заглядывает в сундучок. Остальные  участники задают вопросы водящему о цвете, форме, назначении предмета, лежащего в сундучке. Водящему нужно отвечать на все вопросы словами «да» или «нет».

Ребенок, который первым назовет то, что находится в сундучке, становится водящим. Педагог кладет в сундучок другой предмет, игра возобновляется.

***«Картинная галерея»*.**

Оснащение: картины, названия которых известны детям.

***Описание игры.***

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Воспитатель показывает им картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит

                -Все картины хороши,

                Но одна лучше!

Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему.

Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

***«Азбука почемучек»*.**

Оснащение: алфавит.

***Описание игры.***

Играющие садятся на пол или стульчики, образуя круг.  Педагог говорит:

 - Вам нужно задать вопрос так, чтобы первое слово вашего вопроса начиналось с одной из букв алфавита. Задавать вопросы будем по очереди. Участник, который собьется или забудет последовательность букв в алфавите, выбывает из игры. Например:

                  А: абрикос – это фрукт или овощ?

                  Б:  банан, какого цвета? И т.д.

***«Интервью»***

Оснащение: микрофоны (по количеству пар участников)

Описание игры.

Педагог разделяет детей на две команды. Одна команда – «эксперты», другая –«журналисты»

Педагог говорит:

- Каждому «журналисту» нужно выбрать себе «эксперта» и взять у него интервью по знакомой нам теме, например: Город, в котором я живу»

Пожалуйста, играйте свои роли так, чтобы ваше поведение и речь были бы как у настоящих журналистов и экспертов. Кто начнет первым?

Педагог выступает в роли наблюдателя.

Выигрывает пара, которая, по мнению большинства детей, наиболее удачно сыграла свои роли.

Оценивается степень внимания  к партнеру, культура общения, артистизм.

***«Пум – пум – пум»*.**

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

*- Сейчас мы поиграем в игру «Пум – пум – пум». «Пум – пум – пум» - так мы будем называть любой загадочный предмет.*

Затем выбирается водящий, который загадывает предмет. Остальные участники задают ему вопросы.

Например:

*- Почему ты загадал этот «Пум – пум – пум»?*

*- Для чего «Пум – пум – пум» нужен ?*

*- Этот «пум-пум-пум» большой или маленький?*

И так далее.

Водящий должен отвечать на вопросы играющих полным предложением.

Ребенок, который первым назовет загадочный предмет, становится водящим, игра возобновляется.

***«Скажи по – другому»*.**

Оснащение: фишки.

Описание игры.

Играющие садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог говорит:

- Я буду произносить предложения, в каждом из которых буду голосом выделять слово. Ваша задача заменить это слово другим, по значению словом.

Будьте внимательны – смысл предложения не должен измениться.

Примеры предложений:

*-  Девочка торопиться в школу:*

*- Мама смотрит в окно:*

*- Вчера Толя был грустным;*

*- Сегодня Толя весело хохочет. И так далее.*

Ребенок, который первым дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.

***«Слушай и повторяй»*.**

Описание упражнения**.**

С помощью считалки выбирается водящий. Педагог произносит какую – нибудь фразу, после чего водящему нужно передать услышанное остальным участникам, но другими словами.

Например, педагог говорит:

*- Я прочитаю вам замечательный рассказ про муравьишку–путешественника.*

Водящий может перефразировать это предложение так :

 - Воспитатель (имя – отчество) прочитает нам интересный рассказ о путешествиях муравья.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

      ❖ упражнение можно усложнить, используя в качестве речевого материала

            небольшие стихи, рассказы, сказки.

***«Тайный смысл»*.**

Оснащение: магнитная доска, магниты.

                      Иллюстрации к пословицам:

« без труда не вытащишь рыбку из пруда»;

« яйца курицу не учат»;

«каждый кулик свое болото хвалит»;

« за двумя зайцами погонишься – ни  одного не поймаешь»;

«трус своей тени боится»;

      Описание упражнения.

Один из детей – водящий, остальные – «наблюдатели» и «советчики». Педагог прикрепляет к доске иллюстрацию к пословице. Водящему предлагается послушать несколько пословиц, выбрать подходящую «подпись» к картинке и обосновать свой выбор.

«Наблюдатели» и «советчики» выслушивают ответ водящего и высказывают свое мнение.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

***«Идет следствие»*.**

**Оснащение**: магнитная доска, магниты;

Сюжетные картинки: «Новогодний хоровод», «Хоккей», «Салют».

**Описание игры**.

С помощью считалки выбираются двое водящих – «детективы»

Остальные участники игры – «свидетели». Педагог прикрепляет к доске сюжетную картинку так, чтобы её могли видеть только «свидетели». Затем «свидетели начинают давать показания» о том, что изображено на картинке. Их задача – описать сюжет не прямо, а косвенно, используя дополнительную информацию, чтобы «детективы» не сразу поняли, что именно происходит. Например, если используется картинка «Новогодний хоровод»,дети могут описать её так :

*- Я вижу улыбки на лицах.*

*- Я слышу смех и топот ног.*

*-  Все держаться за руки.*

*- Я слышу веселую музыку.*

*- Я вижу подарки.*

*- Я чувствую запах елки.*

Если «детективы» решат, что разгадали сюжет, они говорят: «У нас есть ответ». Версии ответов можно выдвигать три раза.

Затем водящие меняются, игра возобновляется

***«Плохое настроение»*.**

**Описание**упражнения.

Педагог объясняет детям, что у каждого человека может быть плохое настроение., и что окружающим нужно постараться понять его причину и научиться правильно реагировать на плохое поведение и высказывание человека.

Затем педагог говорит:

*- Один мальчик пришел в детский сад в плохом настроении и сердито сказал своему другу: « Я не буду с тобой играть».*

*Его друг подумал немного и спросил: «Ты имеешь ввиду, что тебе хочется поиграть с другими детьми ?»*

*У мальчика улучшилось настроение, потому что друг не стал с ним спорить, ругаться, не обиделся, а просто постарался его понять.*

После этого выбирается водящий, который будет изображать ребенка в плохом настроении. Остальные дети пытаются правильно реагировать, начиная любое высказывание со слов:» Ты  имеешь в виду, что …»

***«Я начну, а вы продолжите»*.**

Оснащение: рассказ Н.Носова «На горке».

**Описание упражнения.**

Участники садятся на пол или стульчики, образуя круг. Вначале педагог читает детям рассказ Н.Носова «На горке», а затем произносит незаконченные предложения. Дети поочередно их заканчивают, используя образные слова и выражения.

 Например:

*Был ясный день, снег на солнце …(сверкал, искрился, переливался, блестел).*

*Миша сел на санки и помчался с горы …(пулей, вихрем, так, что дух захватило)*

*Санки перевернулись, и мальчик …(шлепнулся, бухнулся в снег, полетел кубарем)*

*Коле очень хотелось, чтобы горка получилась. Он трудился…(не покладая рук, без устали, в поте лица).*

***«Объясни Незнайке»***

Оснащение: Незнайка, фишки.

Описание игры:

Дети садятся на пол или стулья, образуя круг. Педагог спрашивает детей какие пословицы они знают. Затем говорит:

- Незнайка не понимает того, о чем говорится в пословицах. Давайте ему поможем.

Педагог называет пословицы, а дети пытаются их объяснить, привести примеры. Ребенок, который дал верный ответ, получает фишку. Выигрывает тот, кто к концу игры собрал больше фишек.

***«Делаем выводы»***

Оснащение – сюжетные картинки:

* «плывет катер», «плывет рыба», «плывет облако»
* «идет человек», «идет дождь», «идет трамвай»
* «носик у чайника», «носик у девочки», «носик у лейки»
* «бежит собака», «бежит ручей», «бежит вода из крана»

Описание:

Педагог говорит – Послушайте 3 предложения. «Бежит собака», «бежит ручей», «бежит вода из крана». Что общего есть в этих предложениях? Давайте попробуем их объединить в одно предложение, нам нужно сделать вывод.

Дети при помощи педагога должны составить предложение: «Собака, ручеек, вода из крана могут бежать».

Выбирается водящий, он получает 3 картинки, составляет по ним короткие предложения, после чего делает вывод. Затем водящий меняется.

***«Поиск смысла»***

Описание:

Участники садятся на пол или стулья, образуя круг.

Педагог знакомит детей с баснями Эзона или Крылова, а затем предлагает:

1. пересказать их содержание;
2. найти скрытый в них смысл.

***«Серия картин»***

Оснащение: магнитная доска, магниты, серия сюжетных картинок.

Описание:

Педагог в произвольном порядке прикрепляет к доске сюжетные картинки. Детям предлагается определить последовательность картин, а затем придумать по ним рассказ.

***«Это и хорошо, и плохо»***

Оснащение: двухцветный карандаш.

Описание:

Участники садятся, образуя круг. Педагог предлагает детям считать карандаш «волшебной палочкой» с 2-мя полюсами, один будет означать – «хорошо», другой – «плохо».

Выбирается тема, по которой участники будут выделять «хорошее» и «плохое». Дети передают карандаш по цепочке, переворачивая его, то одной, то другой стороной, в зависимости от своих высказываний.

Например, при обсуждении темы «Лес». «+» - очищает воздух, «-»  - можно заблудиться.

**Игры и упражнения на развитие умения конструировать «текст для другого» (говорить самому)**

***«Художник слова»*.**

**Описание упражнения**

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Выбирается водящий, который рисует словесный портрет кого-либо из группы, не называя имени этого ребенка. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется.

* учитывая уровень развития вербального воображения  детей,

можно предложить им упражнение на ассоциациативное восприятие, используя вопросы, например:

 на какое животное похоже?

 на какое растение? и т.д.

***«Магазин»*.**

**Оснащение**: различные предметы, игрушки, продукты.

**Описание игры**.

С помощью считалки выбирается водящий - «продавец», остальные дети – «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он ему нужен, что из него можно приготовить и т.д.

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю»

Затем водящий меняется, игра повторяется.

***«Опиши друга»*.**

**Описание игры.**

С помощью считалки выбирается пара детей. Они встают спиной друг другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера.

После этого описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько был точен каждый игрок.

Затем выбирается другая пара, игра возобновляется.

***«Библиотека»*.**

**Оснащение**: книги, хорошо известные детям.

**Описание** игры.

С помощью считалки выбирается водящий. – «Библиотекарь», остальные дети – «читатели».

Один из «читателей» описывает содержание нужной книги, не называя её. По его описанию «библиотекарь» должен догадаться, о какой книге идет речь, и «выдать ее читателю»

**«*Снежная королева»***

**Описание упражнения**

Участники садятся на пол или на стульчики, образуя круг.

Педагог просит детей вспомнить сказку «Снежная королева».

Дети вспоминают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в плохое и безобразное. Сколько бед  натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Педагог говорит:

- У *этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они* *сделали волшебные очки, через которые, в отличие от зеркала, можно было разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке.*

Детям предлагается представить, что волшебные очки надеты, посмотреть больше хорошего, а затем рассказать об этом.

Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания детей.

По окончании игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытали, что чувствовали, находясь в роли рассматривающих.

***«Знакомство»*.**

**Оснащение**: картинки с изображением сказочных персонажей.

**Описание**игры.

С помощью считалки выбирается водящий, который рассматривает картинку, не показывая её детям. После этого водящий должен описать изображение, начиная со слов «Я хочу вас познакомить с моим лучшим другом…»

Ребенок, который первым догадался, какой сказочный персонаж изображен на картинке, становится водящим, игра возобновляется.

***«Угадай, кто это»*.**

**Описание** игры.

Все встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий- «рассказчик» Он проходит в центр круга и начинает описывать кого – либо из детей : внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.д. Остальные участники должны угадать, о ком идет речь.

Ребенок, который первым дал правильный ответ, выводит в круг загаданного участника ,и они вместе с «рассказчиком» взявшись за руки, шагают под песню ,исполняемую остальными детьми :

               - Станьте, дети,

                 Станьте в круг,

                  Станьте в круг,

                  Станьте в круг.

               Я твой друг и ты мой друг,

              Добрый, добрый друг!

Затем угадавший становится «рассказчиком», игра возобновляется.

***«Построим город»***

**Оснащение**: конструктор.

**Описание** игры.

С помощью считалки выбирается двое детей – «архитектор» и «начальник стройки». Задача «архитектора» - рассказать «начальнику стройки», какой город нужно построить. Например:

*- В этом городе планируется семь строек. В центре города должна быть двухэтажная больница. Справ от больницы  - улица, вначале которой три пятиэтажных дома. Слева – одноэтажный магазин. За больницей – трехэтажная школа. Перед больницей – библиотека.*

«Начальник стройки», учитывая личностные особенности детей, распределяет роли и объясняет каждому участнику , что и почему он будет строить. Например: *Коля и Алеша будут строить дом, потому что у них это хорошо получается. Таня с Леной и Людой построят библиотеку, потому что они любят книжки читать….*

Когда строительство будет закончено, «начальник стройки» благодарит всех за работу, а «архитектор» оценивает правильность выполнения заданной постройки.

***«Телевизор»*.**

**Оснащение**: «телевизор» (окно в ширме или стульчик со спинкой)

**Описание** игры:

С помощью считалки выбирается «ведущий телепередачи». Остальные участники – «телезрители» - делятся на две команды и выходят из комнаты.

Педагог предлагает ребенку сыграть роль ведущего передачи «Новости» («В мире животных», «Музыка на ТV» и др.) Когда ребенок  подготовится, в комнату приглашается одна из команд «телезрителей»

«Ведущий» комментирует события, которые характерны для этой телепередачи.

«Телезрители» должны угадать название телепередачи и договорится, как они расскажут об этой передаче другой группе участников.

Приглашается вторая группа детей, и «телезрители» передают информацию об увиденной передаче.

Эта группа детей объясняет «ведущему», какую передачу посмотрели «телезрители»

Затем дети меняются ролями, игра возобновляется.

***«Диалоги»*.**

Описание игры.

Участники разбиваются на пары.

Воспитатель предлагает каждой паре побеседовать на тему «Мое любимое время года» («Лучший день» «День рождения» и др.) и запомнить, о чем рассказал партнер.

 В течение 3 -5 минут участники общаются.

Затем по условному сигналу разговоры прекращаются, и дети меняются парами. Им дается второе задание - рассказать друг другу то, что услышали от предыдущих собеседников.