Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №6 комбинированного вида»

Оперативное психолого-педагогическое сопровождение

детей дошкольного возраста

**Проект игры «Детское самоуправление»**

Разработал педагог-психолог

Белко Татьяна Николаевна

г. Волосово

2014

**Введение**

Дети XXI века уже не дети XX века.

Мы, взрослые, замечаем, что современные дети все чаще демонстрируют опережающие темпы развития. Это радует и тревожит нас.

Своевременное введение ФГОС призвано сориентировать отечественную педагогику по пути психолого-педагогического сопровождения детей. Успешность прохождения каждого этапа развития ребенка оценивается уровнем его самостоятельности и в итоге, его успешной социализацией.

Какими же условиями окружить детей, посещающих детский сад, чтобы процессы развития шли оптимально в ногу со временем и детским естеством? Какую предложить деятельность, чтобы она была интересной и развивающей (возможно, это не всегда будет игра, а деловые отношения детей и взрослых). Какими методами и приемами показать ребенку его значимость для себя самого, а затем и для общества?

**Проект игры**

**«Детское самоуправление»**

**Цель:** способствовать усвоению социального опыта детьми старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

* формирование и развитие положительной мотивации к проявлению личностной инициативности и самостоятельности;
* обогащение поведенческого репертуара детей;
* коррекция отношений в диадах «ребенок – ребенок», «ребенок – взрослый»;
* внести разнообразие и новизну в привычные условия детского сада.

**Ожидаемый результат:**

1. Активизация детей в деятельности, имеющей социальное значение (труд, отношения) с ориентацией на доброе дело.

2. Появление в сознании зачатков социальных новообразований:

* предвосхищение событий;
* планирование своих действий;
* выполнение задуманного.

3. Положительные изменения в эмоцианально-волевой сфере:

* частичное увеличение длительности волевого усилия, появление самоконтроля, поведения и эмоций;
* частичное обновление восприятия окружающего мира;
* улучшение настроения в течение дня;
* обогащение и улучшение внутригрупповых отношений.

**Участники проекта**

Прямые участники:

* дети подготовительного к школе возраста;
* педагоги, сопровождающие этих детей;
* педагог психолог ДОУ.

Косвенные участники:

* родители;
* младший педагогический персонал группы.

Реализация проекта осуществлялась в три этапа:

I этап – подготовительный;

II этап – основной;

III этап – заключительный.

**I этап «Подготовительный»**

***Согласовательная часть*** этапа включала в себя:

1. Консультация педагогов группы с педагогом-психологом учреждения.

*Цель:* определить степень необходимости игры на группе, получить сведения об игре.

2. Консультация педагога-психолога с администрацией ДОУ.

*Цель:* осведомить руководителей ДОУ об игре; получить разрешение на проведение игры.

3. «Круглый стол» с родителями.

*Цель:* познакомить родителей с предстоящей игрой и обеспечить игру материальной поддержкой со стороны родителей.

***Диагностическая часть*** этапа (приложение)

*Цель:*

* диагностика эмоционального состояния ребенка в процессе отношений со сверстниками;
* диагностика эмоционального состояния ребенка в процессе отношений со взрослыми (воспитателями).

***Методика «Фейс – тест»*** (приложение).

**II этап «Основной»**

**Рекомендации для педагога**

В процессе игры создается видимость передачи «власти» в группе детям.

Педагог должен знать, что игра потребует от него максимум наблюдательности, последовательности и внимания: педагог является как заказчиком добрых дел, так и консультантом для детей. Он ведет ежедневный учет детских добрых дел.

***День первый*** *«*Накануне игры»

Воспитатель совместно с педагогом-психологом собирают общее собрание детей группы.

**Педагог-психолог.** Ребята, у меня есть для вас интересное предложение. Любите ли вы ходить в магазин и делать покупки? (Ответы детей)

**Педагог-психолог.** Что же необходимо для того, чтобы сделать покупку? (Ответы детей)

**Педагог-психолог.** Мы хотим предложить вам игру, где можно будет зарабатывать деньги.

**Воспитатель.** А за что будут платить деньги?

**Педагог-психолог.** За добрые дела.

**Воспитатель.** А деньги будут настоящие?

**Педагог-психолог.** Нет, деньги будут игрушечные, но на них можно будет купить настоящий товар в магазине, который мы откроем в конце игры.

**Воспитатель.** А денег всем хватит?

**Педагог-психолог.** Да, их много. Они называются «Домики». Вот они!

Дети рассматривают денежные знаки (приложение).

**Воспитатель.** Ребята! Будем играть? (Ответы детей)

**Педагог-психолог.** Для игры надо выбрать президента. Он будет главный. Президента все слушаются. Ребята! Кто хочет быть президентом?

Дети выдвигают свои кандидатуры. Взрослые деликатно объясняют детям, какие качества нужны президенту и кто лучше всех справится.

Проводится голосование.

Так же выбираются министры порядка, финансов, культуры и спорта.

Педагог-психолог благодарит детей за согласие играть, поздравляет выбранных и планирует встречу на завтра.

**Педагог-психолог.** Завтра мы составим список добрых дел и назначим, сколько они будут стоить.

***День второй*** *(вторая половина дня)*

**Педагог-психолог.** Ребята! Нам надо составить список дел, за которые мы будем получать деньги. Давайте вместе подумаем, что мы полезного и доброго делаем в детском саду.

Ответы детей дополняет педагог.

**Воспитатель.** Кажется, ничего не забыли!

**Педагог-психолог.** Ребята, давайте оставим одну строчку с названием «Одно доброе дело». Вдруг мы сделаем хорошее дело, которого нет в списке.

**Педагог-психолог** (обращается к президенту и министру порядка). Как нам быть, если вдруг возникла драка?

Дети предлагают систему штрафов. Например: за драку, за шум в спальне, за баловство на занятии.

Список добрых дел, штрафов и их цена оформляются на ватмане.

Педагог-психолог делает надписи простым карандашом, а дети обводят фломастерами.

Красочно оформленный список вывешивается на видном месте в группе.

***День третий*** *(первая половина дня)* **«Начало игры»**

Педагог-психолог приносит в группу красивый альбом, передает его воспитателю.

**Педагог-психолог.** В этом альбоме Вы будете отмечать вместе с детьми их добрые дела, которые они сделают за день. Ни одно доброе дело не должно пропасть бесследно! Как только мы заработаем много денег, мы организуем настоящий магазин, где за игрушечные деньги вы купите настоящий товар. Всем удачи!

Педагог-психолог каждый день навещает детей, интересуется ходом игры.

В раздевалке вывешивается объявление:

*«Уважаемые родители! В нашей группе стартовала игра «Детское самоуправление». Интересуйтесь ходом игры у детей и педагогов».*

В течение игры формируется набор новых игрушек и детских принадлежностей, принесенных родителями.

Игра длится 2-3 недели. Ее длительность зависит от подъема интереса детей к игре, их активности, желания поскорее потратит заработанные деньги.

**III этап «Заключительный»**

***Предпоследний день*** (вторая половина дня)

Взрослые суммируют заработанные деньги и оформляют сводную ведомость, где прописаны все суммы за каждый день у каждого из детей.

Дети знакомятся с ведомостью, видят начисленные суммы денег, вспоминают свои добрые дела, серьезно анализируют штрафы за нарушение порядка.

***День последний:*** **Акция «Первая зарплата → Магазин»**

В назначенное время во второй половине дня разворачивается магазин. Все товары снабжаются ценниками. Дети рассматривают товар в магазине, выбирают, что они купят.

Дети получают свою первую зарплату, считают деньги, расписываются в ведомости и торопятся в магазин. Выстраивается очередь. Воспитатель играет роль продавца. Дети тратят все деньги, купив понравившийся товар. Покупки дети уносят домой.

Помощник ведет видео запись события.

Педагог-психолог общается с детьми, дети делятся впечатлениями.

В раздевалке появляется объявление:

*«Уважаемые родители! В нашей группе с успехом закончилась игра «Детское самоуправление». Дети и взрослые благодарят вас за помощь в организации магазина».*

На следующий день проводится диагностика эмоционального отношения детей к сверстникам, к игре, к взрослым.

**Итоги игры:**

1. Игра вносит элемент новизны в привычную жизнедеятельность. В процессе игры меняется восприятие детьми привычного окружения. Улучшается настроение детей (приложение).

2. В сознании детей формируется мотивация: «Я делаю доброе дело, взрослые заметят и оценят его».

3. Взрослый – носитель норм и правил. Ребенок находится в тренинговой ситуации: каждое доброе дело имеет положительное подкрепление. Использован метод оперантного обучения. Формируется планирование., самоконтроль поведения, дети проживают ситуацию успеха.

4. Дети сообщают взрослым о своих достижениях, активно обсуждают свои дела. Активизируется речь детей.

**Эффекты:**

1. По наблюдениям педагогов сократилось число педагогических воздействий на детей, что еще раз доказывает формирование положительной мотивации совершать добрые дела.

2. Педагоги и дети в игре выстраивали равноправные деловые отношения. Для детей и взрослых такая ситуация служила тренингом партнерских отношений. Обогатился опыт общения ребенка со взрослым, повысилось педагогическое мастерство педагогов.

3. Активными участниками игры становились дети, чье поведение требовало коррекции! Из озорников и противников воспитателя они превращались в его союзников.

4. Родители с большим интересом обсуждали ход игры и ее итоги на собрании. Повысился имидж дошкольного учреждения.

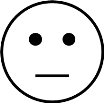
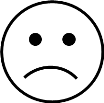
5. Сохраняется длительный интерес к игре. Дети самостоятельно изготавливают денежные знаки и играют в игры с использованием товарно-денежных отношений. Часть детей свободно считает трехзначные числа (приложение).

Методика проведения игры заимствована из опыта работы Кикеринской средней школы Волосовского района Ленинградской области. Методика адаптирована для детей подготовительной группы.

Приложение 2

***Методика «Фейс – тест»*** (приложение).

*Описание методики*

Рассмотрев, «смайлики»    с человеческим настроением, педагог-психолог спрашивает у ребенка:

– Утром ты идешь в детский сад. Какое у тебя настроение? Нарисуй. (Вводный вопрос).

– К тебе подошел воспитатель и просит выполнить поручение. С каким настроением ты общаешься со взрослыми? Нарисуй.

– Ты пошел играть со своими друзьями. Какое у тебя настроение? нарисуй.

**Анализ результатов диагностик в течение игрового периода**

*Цель:*

* диагностика эмоционального состояния ребенка в процессе отношений со сверстниками;
* диагностика эмоционального состояния ребенка в процессе отношений со взрослыми (воспитателями).

Обследовано 43 ребенка (Диаграмма 1)

**Отношение детей к сверстникам**

Детские выборы в процентном отношении

Диаграмма 1

Диагностика выявила значительное преобладание положительных эмоций (радость, удовольствие, хорошее улыбчивое настроение). Это подтверждает ведущее значение игровой деятельности для ребенка. По окончании игры это преобладание частично увеличилось. Что свидетельствует о налаживании отношений ребенка со сверстниками. Возможно, элемент новизны обновил и детские чувства. Партнерские отношения в группе способствуют свободному проявлению эмоций и меняют привычные стереотипы.

Сохраняется наличие негативных выборов, но к концу игры это число уменьшается: требовать отсутствия негативного отношения детей друг к другу невозможно, в жизни детей возникают ситуации, когда ребенка не берут в игру, не играют в те игры, которые предлагает ребенок. Это тяжелые переживания для ребенка и сигнал для педагога.

**Отношение детей к взрослым**

Детские выборы в процентном отношении

Диаграмма 2

Привычное отношение характеризуется относительно равновесным состоянием детских выборов между положительными эмоциями и спокойным настроением. После игры отношения со взрослыми претерпевают значительные изменения. Часть отрицательных детских выборов переходит в выбор серьезного спокойного настроения.

Серьезные отношения со спокойным настроением частично преобладают над остальными.

Динамика изменений говорит о гибком процессе формирования эмоций у детей, в частности появления сосредоточенности и внимания в процессе общения со взрослым. Это очень важные изменения. Тренинг партнерских равноправных отношений оставит эмоциональный след в сознании ребенка: «Я как взрослый», и повысит возможность успешной школьной адаптации в ближайшем будущем.

В заключении детям был задан вопрос: «Понравилось ли тебе играть в эту игру? Выбери настроение. Нарисуй».

**Эмоциональное отношение детей к игре в процентном отношении**

(конец игры)

Вероятно, что игра станет событием, которое запомнится детям надолго.