

## Инструментарий



О.Ю. Конончук

## Социально-психологические игры как эффективное средство в развитии социально-личностной сферы детей старшего дошкольного возраста

**Конончук Оксана Юрьевна** — педагог-психолог высшей квалификационной категории МАДОУ ЦРР д/с №14 г. Калининград, член Федерации психологов образования России, дипломант Всероссийского конкурса профессионального мастерства «Педагог-психолог России — 2012», лауреат Всероссийского конкурса психолого-педагогических программ «Новые технологии для Новой школы» 2011, 2015, 2016 гг., член экспертной группы, принимающей участие в процедуре аттестации педагогических работников Калининградской области.

*Сфера профессиональных интересов:* психолого-педагогическое сопровождение профессионального развития педагогов ДОУ; проведение социально-психологических игр для детей, подростков и взрослых; изучение индивидуальных особенностей развития детей в единстве интеллектуальной, эмоциональной и волевой сфер их проявления; консультирование по вопросам воспитания и развития детей и подростков.

*Опыт практической работы с 2005 г.*

*Психолого-педагогическое сопровождение ребенка в условиях дошкольного образовательного учреждения включает в себя не просто использование набора разнообразных методов коррекционно-развивающей работы с детьми, а создание особой культуры поддержки и помощи ребенку, применение эффективных средств и методов в процессе социализации дошкольников. В своей практической деятельности основное внимание автор уделяет развитию социально-личностной сферы детей среднего и старшего дошкольного возраста. В статье представлен опыт применения социально-психологических игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста.*

*Ключевые слова:* психолого-педагогическое сопровождение, социально-психологические игры, «игры-проживания», игровые оболочки.

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования определяет миссию дошкольного образования как сохранение уникальности и самоценности дошкольного детства, содействие развитию различных видов активности ребенка, мотивации к познанию и творчеству, формированию базового доверия ребенка к миру, овладению достижениями культуры и созданию условий для позитивной социализации ребенка в поликультурном многонациональном обществе. Стандарт направлен на решение ряда задач, одной из которых является «охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия» [3].

В своей практической деятельности особое внимание я уделяю развитию и коррекции социально-личностной сферы детей среднего и старшего дошкольного возраста. Выбор данного направления основан на результатах проведенных психологических исследований межличностных отношений среди воспитанников. Так, анализ проведенных исследований показывает, что наибольшие трудности воспитанники испытывают при общении со сверстниками и взрослыми, принятии норм и правил поведения в обществе, социальной адаптации к новым условиям. По этой причине часто встречающимися особенностями таких ребят бывают тревожность и повышенная импульсивность. Нередко причиной конфликтов в детском коллективе является неумение детей понимать и учитывать переживания и чувства других людей. Также проблемы и конфликты между детьми возникают в тех случаях, когда другой ребенок воспринимается как конкурент [1].

Как показали исследования М.И. Лисиной и других ученых, на разных этапах генетического развития ребенка главная коммуникативная потребность изменяется и усложняется. Так, у детей 2–4 лет главной коммуникативной потребностью является потребность в соучастии сверстника, которое выражается в одновременных одинаковых действиях детей. У детей в возрасте 4–6 лет возникает потребность в совместной деятельности со сверстником. В возрасте 6–7 лет складываются устойчивые избирательные предпочтения между детьми [2].

Учитывая вышеописанные трудности, основной задачей (психолого-педагогического сопровождения ребенка в условиях дошкольного образовательного учреждения) считаю не просто использовать набор разнообразных методов коррекционно-развивающей работы с детьми, а:

- формировать у дошкольника чувство уверенности в себе,
- научить его осознанно воспринимать эмоциональное состояние, свое и окружающих,
- выстраивать отношения во взаимодействии.

Для детей дошкольного возраста естественным видом жизнедеятельности является игра. В процессе игры формируется активное взаимодействие ребенка с окружающим миром, развиваются его интеллектуальные, эмоционально-волевые, нравственные качества, происходит становление его личности в целом. Игра дает возможность человеку пережить удачу, успех, раскрыть свои физические и психические возможности. В процессе игры формируется активное взаимодействие ребенка с окружающим миром, развиваются его интеллектуальные, эмоционально-волевые, нравственные качества, происходит становление его личности в целом.

В своей практической деятельности я применяю специальные социально-психологические игры, «игры-проживания», «игровые оболочки» (подробные инструкции к играм представлены в Приложении к полной версии статьи в электронной версии журнала на CD-диске).

Социальные игры Гюнтера Хорна (Карлсруэ, Германия) появились в России осенью 1997 года, когда автор рассказал о некоторых из них на своем выступлении на Международном симпозиуме по проблемам психотерапии и психических нарушений у подростков в Калуге. В настоящее время игры применяются для работы с детьми, подростками и взрослыми во многих регионах России и ближнего зарубежья [4].

Как показала практика, особой популярностью среди детей пользуются социально-психологические игры «Лепешка» и «Тюрьма». Основная цель игры «Лепешка» — развитие умения общаться (учиться договариваться, отстаивать свои права, уступать, извиняться), распознавать свои чув-

ства и чувства партнеров по игре. Игра проводится по следующим правилам: сначала каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, это его игровая фишка. Старт игры начинается в нижнем левом углу поля. Игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета (красный, синий, желтый, зеленый), что и его фигурка, это его «дома». Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свои фигурки-фишки через соответствующее количество полей-домиков. Игрок кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, в чужой домик. Хозяин поля обвиняет попавшую к нему фигурку в каком-то проступке, например, «ты вел себя слишком шумно» или «что-то у меня дома разрушил». После этого обвинения владелец животного должен соответствующим образом извиниться за свое животное или предложить исправить содеянное. Также есть вариация правил, когда пришедший в домик гость должен упросить хозяина впустить его в свой домик. При этом хозяин домика может поставить некоторые условия, например, не мусорить, не прыгать на кровати и т. д. Если владелец домика удовлетворен поведением гостя, его извинением за проступок или возмещением ущерба, то гость остается в домике безнаказанно. Если же гость нарушил установленные хозяином правила, то хозяин может наказать его, щелкнув по попавшей в его дом фигурке, смяв ее или как угодно изменив ее форму. Он может также одним ударом смять ее в «лепешку». Если целая, неповрежденная фигурка попала на свое поле, она может приукрасить себя, изменить себя, отдохнуть. Поврежденная, раненая фигурка не имеет права проходить мимо своего домика, она обязана там остановиться и залечить раны. Игру можно проводить несколько раз, изменяя героев, меняя их характеры, устанавливая дополнительные правила (придумывая правила поведения на пустых незаполненных домиках).

Участие в игре помогает участникам осознать и проработать тему границ и учит справляться с агрессией социально приемлемым способом (выражение агрессии предусмотрено правилами), а неприемлемое поведение наказывается. В игре также отрабатывается опыт взаимных обвинений, вежливых извинений, высказываний благодарности, просьбы о помощи.

Как уже отмечалось выше, в этой игре нет стандартных фишек, участники сами лепят их из пластилина, создавая своего представителя на поле и неся за него ответственность. Тем самым они дают понять, как они относятся к себе и другим, какие у них желания и намерения. По ходу игры между участниками возникают самые разные отношения, иногда чью-то фигурку могут даже смять, превратить в «лепешку». Хотя формальная цель игры — первым прийти в конечный пункт (Замок), процесс игры часто затягивает настолько, что живые отношения участников друг с другом, их взаимодействие и разработка стратегии поведения оказываются гораздо важнее, чем формальная цель.



Мои наблюдения показывают, что зачастую детям сложно определить, кем они будут играть. Часто бывает, что в процессе игры фигурка трансформируется, усовершенствуется. Например, в начале игры ребенок лепит из пластилина колобка. По правилам игры, когда попадаешь в домик своего цвета, можно усовершенствовать героя, приукрасить его. И вот колобок превращается в снеговика, становится выше. Или в начале игры участница лепит гусеницу, по мере приближения к «Замку» гусеница превращается в бабочку. В этот момент психолог обращает внимание других игроков на изменения фигурки, интересуется о чувствах и настроении игрока. Подобные превращения во время игры сопровождаются положительными эмоциями игроков, у ребят появляется уверенность в своих силах, повышается самооценка.

Важным моментом в процессе игры является ситуация превращения фигурки в «лепешку». В этом случае психолог обращается к чувствам игрока, оказывает ему поддержку, не осуждая при этом действия того, кто раздавил или изменил фигурку «незваного гостя».

В процессе игры были случаи, когда игрок категорически отказывался просить прощения у другого игрока. Доброжелательный тон ведущего, напоминание ребенку о правилах игры, предоставление возможности игроку успокоиться, предложение вариантов извинений помогли найти выход из непростой ситуации.

В процессе проведения игры психолог является ведущим, который сам не участвует в игре, но объясняет инструкцию, следит за ее соблюдением. Во время проведения игры ведущий помогает каждому игроку осознать самого себя, свои достоинства и недостатки, трудности и успехи.

Социально-психологическая игра «Тюрьма» развивает умение общаться, договариваться и отстаивать свои интересы, позволяет в игровой форме отреагировать агрессию. Игрокам придется научиться продумывать свои ходы и ходы соперников, полагаясь на логику и знание психологии противников. У этой игры есть красивая легенда: «Когда-то в незапамятные времена вся земля была строго поделена между четырьмя стихиями. Стихией Огня управляли красные Драконы, Водой командовали синие Пираты, всю Сушу занимали зеленые Рыцари, а Воздухом правили желтые Маги. И ни днем, ни ночью не прекращались споры, кто же из них могущественнее. И так это надоело главному Волшебнику, что отправил он по одному солдату от каждой стихии в наводнящую на всех ужас Великую Тюрьму. И вот теперь вам предстоит спасти своих пленников и заодно определить, какая из стихий более могущественная».

«Тюрьма» — это не игра «на удачу», это игра стратегическая: в ней выигрывает тот, чья стратегия в какой-то определенный момент окажется лучше. При этом важно понимать, кто из соперников какой стратегии придерживается. Если игроков столько, что они вынуждены играть вместе за одну команду, то в этом

случае они вынуждены договариваться между собой, чтобы играть лучше.

Проведение социально-психологических игр требует от психолога соблюдения принципов недирективной игровой терапии:

- установление непринужденных дружеских отношений с игроками;
- принятие игроков такими, какие они есть;
- стремление к тому, чтобы игроки как можно более открыто и раскованно говорили о своих чувствах;
- умение понять чувства игрока и попытки обратить его внимание на себя самого;
- позволение игрокам самим регулировать динамику игрового процесса.

Игровые «оболочки» обладают рядом свойств: развивают коммуникативные навыки и социально-психологические свойства личности; предоставляют возможность участникам проявить творческие способности; создают почву для сотрудничества.

«Игры-проживания» в работе с детьми позволяют моделировать ситуации, в которых участники учатся строить свою деятельность и отношения, соотноситься с заданными правилами и условиями, учитывать свои и чужие интересы. Подобные игры позволяют акцентировать внимание не только на деятельностном, но и ценностном аспектах человеческих отношений. Когда психолог в роли ведущего погружает участников в некоторый мир, игрокам необходимо освоить, организовать жизнедеятельность, наполнить собственными нормами и ценностями.

Еще одним примером из практики является проведение для детей старшего дошкольного возраста игры «Необитаемый остров» («игра-проживание»). Игра разбита на несколько частей. Каждая часть имеет свои цели и логическое завершение. Игра длится несколько встреч.

По сюжету участники попадают на необитаемый остров. Первое, что необходимо сделать, — нарисовать на небольших листах бумаги свой дом. Это задание, по сути, является диагностическим. По тому, как ребенок берется за создание собственного укрытия, из чего сделан его дом, какие цвета ребенок использует в процессе рисования, можно предположить о степени его открытости или зажатости, взаимоотношениях с окружающими людьми, самооценке, уровне притязаний и т. д. После того как дома нарисованы, детям предлагается разместить на острове (ватмане) свои рисунки. Зачастую на этом этапе между детьми возникают конфликтные ситуации. Задача психолога не просто помирить поссорившихся ребят, а помочь каждому ребенку найти «свое место под солнцем». На этом первая часть игры заканчивается.

Вторая часть игры направлена на установление контактов между детьми. Участники определяются с выбором профессии — чем могли бы заниматься на острове. Конечно, в этот момент детской фантазии нет предела. Так, у нас на острове жил архитектор, ры-

бак, лесоруб, актриса, строитель... После того как ребята определятся с выбором профессии, им предлагается начать устанавливать дружеские связи. Дети начинают договариваться друг с другом, рассуждают о степени важности и полезности друг для друга. Так на острове появляются тропинки, дороги. Третья часть игры посвящена благоустройству острова. Как правило, эта часть игры наиболее продолжительная по количеству встреч. Остров становится обитаемым, у него появляется название, площадь увеличивается в несколько раз. Дети с большим воодушевлением делятся своими впечатлениями со сверстниками, родителями, педагогами...

Практика проведения игры показала снижение агрессивности у детей по отношению к сверстникам и взрослым, положительный эмоциональный настрой, дети начинают слышать просьбы взрослого, с удовольствием начинают посещать детский сад».

Проведение «игр-оболочек» и «игр-проживаний» предполагает активное участие психолога в организации игрового пространства, специалист ведет и направляет деятельность ребенка.

Таким образом, социально-психологические игры помогают ориентироваться ребенку в социальных от-

ношениях, осваивать более адекватные способы поведения в проблемных ситуациях, преодолевать личностный и познавательный эгоцентризм, повышают социальную компетентность, формируют произвольную регуляцию поведения.

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Конончук О.Ю. Авторская психолого-педагогическая программа развития социально-личностной сферы детей 4–6 лет «Я и другие». — Калининград, 2011.
2. Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения. — М.: Педагогика, 1986.
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
4. Хорн Г. Шесть этапов развития ребенка в зеркале символдрамы. Выступление на Международном симпозиуме по проблемам психотерапии и профилактики психических нарушений у подростков, г. Калуга, октябрь 1997 г. // Символ и Драма: Сборник статей. — № 1 (1). — Харьков: Регион-информ, 2000. — С. 18–32.