

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АССОЦИАТИВНЫХ МЕТАФОРИЧЕСКИХ КАРТ В РАЗВИТИИ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ»

Демьянова Татьяна Ивановна, ГБОУ СОШ №1 структурное подразделение – «Детский сад №27 «Светлячок», педагог-психолог

Направленность: *социально* — коммуникативное развитие, конспект мастер-класса с педагогами дошкольных образовательных организаций
Место проведения: *группа, зал.*

Цель: познакомить педагогов с вариантами использования МАК в работе с дошкольниками в направлении «Социально-коммуникативное развитие».

Участники: педагоги, методисты дошкольных образовательных организаций.

Материалы и оборудование: колоды МАК: «Цвета и чувства» (Н. Жигамонт), «Я и все-все-все» (К. Крюгер), «Роботы» (Т. Ушакова).

Ход мастер-класса

Психолог: Уважаемые коллеги! Мы живем в интересную эпоху, когда живое общение сменяется электронными коммуникациями. Многие малыши осваивают планшеты и родительские смартфоны, не достигнув и двухлетнего возраста. Правда, при этом у многих детей имеются социально-психологические проблемы в общении с окружающими: они не только не умеют, но и, как может показаться, не хотят общаться. Недостаточное развитие коммуникативных навыков у дошкольников вызывает серьезное беспокойство у психологов и преподавателей, ведь общение — обязательный атрибут развития любой человеческой личности. Поэтому нам просто необходимо заниматься развитием коммуникативных навыков у дошкольников и, при этом, искать новые формы, приемы, методы.

В своей практике с некоторых пор я стала использовать метафорические ассоциативные карты как дополнительный прием в развитии коммуникативных способностей старших дошкольников.

Что такое МАК? МАК - это психологический инструмент, в основе которого заложен принцип проекции, стимулирующий человека к самораскрытию и самопознанию. С детьми старшего дошкольного возраста я чаще использую карты в качестве наглядного инструмента для развивающих и дидактических игр, подбираю карты для достижения разнообразных целей: развитие речи, логического мышления, развития памяти, развития коммуникативных навыков (умения договариваться, уступать, отстаивать своё мнение, кооперироваться и т.д.). Представляю вашему вниманию следующие колоды.

Знакомство с колодами: «Цвета и чувства» (Н. Жигамонт), «Я и все-все-все» (К. Крюгер), «Роботы» (Т. Ушакова).

1. Упражнения «Карта моего настроения» («Цвета и чувства» Н. Жигамонт)

Инструкция:

1) «Выберите карту, соответствующую вашему настроению»

2) «Предлагаю создать общую картину нашего настроения»

Комментарий. Упражнение способствует осознанию своего эмоционального состояния, созданию атмосферы принятия каждого, направлено на сплочение детского коллектива, учит взаимодействовать в процессе групповой работы, договариваться.

2. Игра «Спасибо» («Я и все-все-все» К. Крюгер)

Инструкция:

Вариант 1 «Благодарность» (работа в парах).

«Выберите карты с изображением ситуаций, в которых один из персонажей благодарит другого и по ролям разыгрывают эту ситуацию»

Вариант 2 «Благодарность» (работа в малых группах, подгруппах).

«Выберите карту вслепую и предположите (поясните), за что один из персонажей может благодарить другого (или оба/все благодарят друг друга)».

Комментарий. Данные варианты игр способствуют выработке адекватных коммуникативных навыков - привычки здороваться, говорить «Спасибо». Возможно усложнений правил игры – использовать как можно больше разнообразных слов, передающих благодарность («Спасибо», «Большое спасибо», «Благодарю», «Как я тебе признательна!» и т.д.)

Вариант 3 «Приветствие» (работа в малых группах, подгруппах).

Реализуется по аналогии с вариантом 2: дети по очереди выбирают картинки и разыгрывают ситуацию приветствия.

3. Игра «Создатель роботов» («Роботы» Т. Ушакова)

Вариант 1 «Один на двоих» (работа в парах).

Инструкция: «Создайте общего робота так, чтоб он устраивал вас обоих». По окончании работы проводится обсуждение. Каждому ребенку задаются вопросы:

- Что ты думаешь о получившемся роботе? Он тебе нравится?
- Трудно ли было работать вместе?
- Получилось ли это у вас, как считаешь?
- Как вы подбирали части?
- Кто был главным инженером, а кто помогал?
- Если бы снова предложили эту игру, ты бы выбрал играть вдвоем или по одному?

Комментарий. Данный вариант игры способствуют развитию коммуникативных навыков участников, умению принимать компромиссные решения, умению договариваться, прислушиваться к мнению других.

Вариант 2 «Робот Всезнайка, Робот Незнайка» (работа в командах).

Инструкция: «Разделитесь на две команды. Представьте, что на далекой-далекой планете жили два робота. Создайте Робота Знайка (команда №1) и Незнайку (команда №2)» Далее, Всезнайка рассказывает о правилах дорожного движения, о безопасном поведении на улице и дома, знакомит Знайку с ними. Можно повторить игру, при этом дети меняются ролями.

Комментарий. Данный вариант игры способствует закреплению правил дорожного движения, учит взаимодействовать в процессе групповой работы, договариваться.

4. Рефлексия.

Психолог: Наш мастер-класс заканчивается. Расскажите, что вам больше всего понравилось, что запомнилось?

Давайте скажем «спасибо» друг другу за участие в мастер-классе.

ЛИТЕРАТУРА И ССЫЛКИ

1. Жигамонт Н. Цвета и чувства. Ассоциативные метафорические карты в арт-терапии. - СПб.: Речь, 2018.
2. Крюгер К. Метафорические ассоциативные карты. - СПб.: Речь, 2019.
3. Ушакова Т. Метафорические карты «Роботы»: Работа с детьми, подростками и родителями. - М.: Генезис, 2018.