

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: По грибы (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

1.Ежик с Медвежонком как-то раз отправились за грибами. Настроение было веселое. Ежик находил грибы, а Медвежонку не везло. Ежик заметил, что друг загрустил, и как только он нашел гриб, сделал так ,чтобы медвежонок сам его увидел. Медвежонок обрадовался найдя гриб, и Ежику тоже было приятно помочь другу.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Какое настроение было у друзей, когда они отправились за грибами? Изменилось ли у них настроение? Почему? Что произошло бы если бы грибы находил Медвежонок, а Ежик нет?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: По грибы (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

1.Ежик с Медвежонком как-то раз отправились за грибами. Настроение было веселое. Ежик находил грибы, а Медвежонку не везло. Он очень расстроился.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Какое настроение было у друзей, когда они отправились за грибами? Изменилось ли у них настроение? Почему? Что помогло изменить настроение у друзей? Чем еще можно было порадовать друга.

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Прогулка в лесу (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

Маша, пошла с подружками в лес. Лена собирала грибы, а девочки играли в догонялки. Маша и не заметила, как наступила на гриб. А этот гриб уже увидела и хотела сорвать Лена. Лена толкнула Машу. Девочки поссорились. Таня стала их мирить. Она сказала Лене, что Маша не нарочно так поступила, а просто не заметила гриб, убегая от погони. Маша глядя в глаза Лене, попросила прощения, за то, что так случилось и сказала , что будет внимательнее. Девочки взяли мизинчиками и прочитали вместе мирилку.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Что подумала Маша, наступив на гриб? назовите причину почему Лена расстроилась? (перечень возможных причин поведения)

Чем им помогла Таня? Что еще можно было сделать, чтобы утешить Лену?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Прогулка в лесу (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

Маша, пошла с подружками в лес. Лена собирала грибы, а девочки играли в догонялки. Маша и не заметила, как наступила на гриб. А этот гриб уже увидела и хотела сорвать Лена. Лена толкнула Машу. Девочки поссорились.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Что почувствовала Маша, наступив на гриб? назовите причину почему Лена расстроилась? (перечень возможных причин поведения)

Как им помочь? Что можно сделать, чтобы утешить Лену? Что можно было сделать, чтобы гриб остался цел? Если бы Маша заметила гриб раньше?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Случай в зоопарке (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

Миша и Сережа пошли в зоопарк. У клетки с ежами Сережа палкой стучал по решетке. Увидев, что еж свернулся в клубок, палкой стал тыкать в него. Миша сказал другу, что никому неприятно такое обращение, ежик и так испугался, и свернулся из-за этого в клубок. А если бы в тебя палкой. Сережа задумался, выбросил палку. Ребята отошли от клетки, ежик развернулся и посмотрел на ребят, как будто поблагодарив за понимание.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что чувствовал ежик? Как вы думаете почему так поступил Сережа? Что сказал Миша? Почему он так сказал? Что ответил Сережа?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Случай в зоопарке (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: Г.Скребитский «На лесной поляне» , В.Сутеев «Мы в лесу», Е.Чарушин «Злая Галя»;беседа о правилах поведения в лесу; просмотр мультфильмов :«Сборник познавательных мультфильмов Профессора Почемучкина о природе», «В лесной чаще», «Мультфильмы про Ежика и Медвежонка».

Описание игровых действий:

Миша и Сережа пошли в зоопарк. У клетки с ежами Сережа палкой стучал по решетке. Увидев, что еж свернулся в клубок, палкой стал тыкать в него.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что чувствовал ежик? Как вы думаете, почему так поступил Сережа? Что сказал Миша? Почему он так сказал? Что ответил Сережа?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Овощи (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выйти из конфликта; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Предварительная работа: чтение литературы: Н.Носов «Огурцы», «Огородники», Ю.Тувим «Овощи» ;беседа о труде на огороде осенью; просмотр мультфильмов «Мешок яблок», «Вершки –корешки», «Репка»; Беседа «Как я с мамой ходил в овощной магазин».

Описание игровых действий:

1.Осень поспел урожай, Сережа и Саша собирали картофель. Саша собрал почти полное ведро картофеля. Сережа, проходя мимо, уронил ведро и картофель рассыпался. Сережа извинился, сказал, что нечаянно задел ведро, помог собрать Саше картофель. И они дружно продолжили работу

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Что почувствовал Саша, Сережа? Что произошло потом? Как Сережа исправил ситуацию?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы хотели изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Овощи (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выйти из конфликта; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Предварительная работа: чтение литературы: Н.Носов «Огурцы», «Огородники», Ю.Тувим «Овощи» ;беседа о труде на огороде осенью; просмотр мультфильмов «Мешок яблок», «Вершки –корешки», «Репка»; Беседа «Как я с мамой ходил в овощной магазин».

Описание игровых действий:

Осень поспел урожай, Сережа и Саша собирали картофель. Саша собрал почти полное ведро картофеля. Сережа, проходя мимо, уронил ведро и картофель рассыпался.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1.Что почувствовал Саша, Сережа? Что произошло потом? Как можно исправить ситуацию?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы хотели изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Овощной магазин (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выйти из конфликта; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Предварительная работа: чтение литературы: Н.Носов «Огурцы», «Огородники», Ю.Тувим «Овощи» ;беседа о труде на огороде осенью; просмотр мультфильмов «Мешок яблок», «Вершки –корешки», «Репка»; Беседа «Как я с мамой ходил в овощной магазин».

Описание игровых действий:

Лена и Даша играли в магазин «Овощи». Разложили овощи на прилавке. Стали выбирать кто будет продавцом . Начался спор .Лена не хотела уступить Даше. Даша предложила выбрать, кто первый будет продавцом с помощью считалки, а потом поменяться ролями. Все решилось мирно. (Следует закрепить правило, что роли нужно распределять по – очереди. Еще можно воспользоваться считалкой.)

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

2. Чем решили заняться девочки? Из-за чего начался спор? Что им помогло не поссориться?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, меняя состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы хотели изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Овощной магазин (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выйти из конфликта; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Предварительная работа: чтение литературы: Н.Носов «Огурцы», «Огородники», Ю.Тувим «Овощи» ;беседа о труде на огороде осенью; просмотр мультфильмов «Мешок яблок», «Вершки –корешки», «Репка»; Беседа «Как я с мамой ходил в овощной магазин».

Описание игровых действий:

Лена и Даша играли в магазин «Овощи». Разложили овощи на прилавке. Стали выбирать кто будет продавцом. Начался спор .Лена не хотела уступить Даше.

(Следует закрепить правило, что роли нужно распределять по – очереди. Еще можно воспользоваться считалкой.)

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Чем решили заняться девочки? Из-за чего начался спор? Как им помочь не поссориться?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы хотели изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Авария (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; умение конструктивно выйти из конфликта.

Предварительная работа:

Описание игровых действий:

Полина с Ильей построили из кубиков корабль. Стали играть. А Лев, тем временем, играл с машинкой, устраивал гонки. И машинкой разрушил корабль. Лев извинился, сказал, что нечаянно, не рассчитал силу, предложил свою помощь в «ремонте» корабля. Ребята сказали, что сами справятся, а Леву попросили продолжить гонки подальше от постройки. Ребята мирно продолжили свою игру.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1. Какое настроение было у Полины с Ильей когда они строили, когда играли, когда разрушили постройку? Что они чувствовали? Что им хотелось сделать? А какие чувства были у Льва? Что могло произойти потом? Как ребята справились с ситуацией?

Проигрывание ситуации

сценку можно проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?
Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: транспорт (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение активно взаимодействовать со сверстниками; умение конструктивно выйти из конфликта.

Предварительная работа:

Описание игровых действий:

Полина с Ильей построили из кубиков корабль. Стали играть. А Лев, тем временем, играл с машинкой, устраивал гонки. И машинкой разрушил корабль.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

1. Какое настроение было у Полины с Ильей когда они строили, когда играли, когда разрушили постройку? Что они чувствовали? Что им хотелось сделать? А какие чувства были у Льва? Что могло произойти? Как помочь ребятам справиться с ситуацией?

Проигрывание ситуации

сценку можно проиграть несколько раз поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?
Что можно было изменить в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Кормушка для птиц(1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение сопереживать неудачам и радоваться успехам других; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: «Синичкин календарь»

Бианки, «Лесной календарь» Сладков;

просмотр мультфильмов : <https://www.youtube.com/watch?v=1F8Cy7aMK0c>

«Зимующие птицы познавательное для детей»;

просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=6et0Uaok8B4> «Сказка как Анютка зимующих птиц согрела»;

<https://www.youtube.com/watch?v=ZC5xzHC1naA> «Зимующие птицы».

Описание игровых действий:

Зима — очень трудное время года для птиц, особенно если она морозная и снежная. Ребята, решили сделать кормушку, чтобы подкармливать птиц. Воспитателю помогали Коля и Сережа. Коля принес бутылку , Татьяна Александровна вырезала отверстие для птиц, а Сережа привязал веревочку, за которую вешают кормушку. И тут разгорелся спор - кто же будет вешать кормушку на дерево. Мальчики не желали уступать друг другу. Воспитатель предложила ребятам считалкой решить эту проблему. Первый будет вешать кормушку , а второй насыплет корм. Ребята с радостью согласились.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что какие чувства испытывали ребята, когда делали кормушку? А когда спорили, как у них изменилось настроение? Назовите причину . (перечень возможных причин). Что предложила Татьяна Александровна, чтобы ребята закончили дело мирно? Какое настроение стало, в результате.

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав .

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что вы изменили в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Кормушка для птиц (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение сопереживать неудачам и радоваться успехам других; развивать умение подчиняться разным правилам и социальным нормам .

Предварительная работа: чтение литературы: «Синичкин календарь» Бианки, «Лесной календарь» Сладков;

просмотр мультфильмов : <https://www.youtube.com/watch?v=1F8Cy7aMK0c> «Зимующие птицы познавательное для детей»;

просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=6et0Uaok8B4> «Сказка как Анютка зимующих птиц согрела»;

<https://www.youtube.com/watch?v=ZC5xzHC1naA> «Зимующие птицы».

Описание игровых действий:

Зима — очень трудное время года для птиц, особенно если она морозная и снежная. Ребята, решили сделать кормушку, чтобы подкармливать птиц. Воспитателю помогали Коля и Сережа. Коля принес бутылку , Татьяна Александровна вырезала отверстие для птиц, а Сережа привязал веревочку, за которую вешают кормушку. И тут разгорелся спор - кто же будет вешать кормушку на дерево.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что какие чувства испытывали ребята, когда делали кормушку? А когда спорили, как у них изменилось настроение? Назовите причину . (перечень возможных причин). Что можно предложить, чтобы ребята закончили дело мирно? Какое настроение стало, в результате.

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз поменяв состав .

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что вы изменили в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Домашние помощники.(1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа: чтение литературы: Елена Яблокова «Гордый пылесос», Вера Кушнир «Рассказы о домашних приборах», Телефон Чуковский, Т.А. Шорыгина: «Обидчивая видеокамера», «Воронье гнездо», «Умный паучок»;

просмотр мультфильмов : Фиксики ;

просмотр видео: <https://solnet.ee/skazki/413> детский портал «Солнышко»

Описание игровых действий:

Настя с братом играли в шашки. Мама попросила ребят убрать грязную посуду.

— Ребята! Вы можете мне помочь, а то я очень спешу на работу.

— Хорошо, мамуля! — сказала Настя, продолжая игру.

Мама оделась и ушла на работу.

- Саша, помоги, пожалуйста, загрузить посудомоечную машину! - попросила Настя брата, глядя ему в глаза, ласковым голосом.

- Хорошо, иду - согласился брат.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Какое настроение было у ребят, когда они играли? Изменилось ли настроение после просьбы мамы? Назовите причину. (перечень возможных причин). Что помогло ребятам выполнить просьбу мамы , не ссорясь?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы изменили в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Домашние помощники.(2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа: чтение литературы: Елена Яблокова «Гордый пылесос», Вера Кушнир «Рассказы о домашних приборах», Телефон Чуковский, Т.А. Шорыгина: «Обидчивая видеокамера», «Воронье гнездо», «Умный паучок»;

просмотр мультфильмов : Фиксики ;

просмотр видео: <https://solnet.ee/skazki/413> детский портал «Солнышко»

Описание игровых действий:

Настя с братом играли в шашки. Мама попросила ребят убрать грязную посуду.

— Ребята! Вы можете мне помочь, а то я очень спешу на работу.

— Хорошо, мамуля! — сказала Настя, продолжая игру.

Мама оделась и ушла на работу.

- Саша иди складывай посуду! - приказала Настя брату.

- Почему я, ты же девочка - не соглашался брат.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Какое настроение было у ребят, когда они играли? Изменилось ли настроение после просьбы мамы? А когда спорили, как у них изменилось настроение? Назовите причину. (перечень возможных причин)

Как им помочь? Что можно сделать, чтобы ребята закончили дело мирно?

Проигрывание ситуации

Одну сценку можно предложить проиграть несколько раз, поменяв состав.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Что бы вы изменили в поведении героев сюжета?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Строительство самолета (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа: чтение литературы: Я.Тайц «Послушный дождик»; М.Сегал «Машины на нашей улице»; М.Коршунов «Едет спешит мальчик»; И.Винокуров «Самолет летит» ; Н. Носов « Автомобиль», «Незнайка-шофер»; просмотр мультфильмов : диафильм М.Большинцов «У самого синего моря» просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=gocnOBTraO4> Котейка ТВ «Транспорт»; Развлечёба «Почему корабли плавают?»; «Про поведение на дороге».

Описание игровых действий:

В детском саду, в старшей группе ребята построили самолет, и решили отправиться на нем в путешествие.

- Я буду пилотом – сказал Сергей.

Но другие ребята с ним не согласились. Желающих быть пилотом было много. Игру не могли начать, так как не могли договориться.

Наталья Ивановна предложила ребятам назвать качества которыми должен обладать пилот, и подумать у кто из ребят обладает ими. Ребята обсудили и решили , что пилотом будет Миша . Все согласились , что так будет справедливо, по честному.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Какое настроение было у ребят, когда они строили самолет? Изменилось ли настроение после распределения ролей? Назовите причину, (перечень возможных причин) почему они не могли договориться? Что им помогло? Какие качества назвали ребята?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Строительство самолета (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа: чтение литературы: Я.Тайц «Послушный дождик»; М.Сегал «Машины на нашей улице»; М.Коршунов «Едет спешит мальчик»; И.Винокуров «Самолет летит» ; Н. Носов « Автомобиль», «Незнайка-шофер»;

просмотр мультфильмов : диафильм М.Большинцов «У самого синего моря»
просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=gocnOBTraO4> Котейка ТВ «Транспорт»; Развлечёба «Почему корабли плавают?»; «Про поведение на дороге».

Описание игровых действий:

В детском саду, в старшей группе ребята построили самолет и решили отправиться на нем в путешествие.

- Я буду пилотом – сказал Сергей.

Но другие ребята с ним не согласились. Желаящих быть пилотом было много. Игру не могли начать, так не могли договориться.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Какое настроение было у ребят, когда они строили самолет? Изменилось ли настроение после распределения ролей? Назовите причину, (перечень возможных причин) почему они не могут договориться?

Как им помочь? Что можно еще можно было сделать, чтобы игра продолжилась без ссор?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Как можно проиграть эту сценку, чтобы настроение было веселым, и никто не расстроился?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Полет на ракете (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа: чтение литературы: детская энциклопедия о космосе

просмотр мультфильмов : Развлечёба. Исследуем космос вместе с котом Кубокотом;

Развлечёба. Юрий Гагарин. Первый полёт человека в ...

просмотр видео: «Планеты солнечной системы»,

<https://www.youtube.com/watch?v=cXA-tVDvyOk>

Описание игровых действий:

После посещения выставки «Космос своими руками» ребята решили построить ракету и отправиться в космическое путешествие. Пока строили ракету, Ваня специально подтолкнул Сашу, еще раз. Саша повернулся к Ване и глядя ему в глаза сказал: «Ваня мне не приятно, не толкайся пожалуйста». Ваня смутился , сказал ладно, и отошел в сторону.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Как вы думаете, почему Ваня толкал Сашу? Что могло произойти, если бы Саша не поговорил с Ваней? Почему Ваня послушал Сашу? Какие слова помогли Саше ?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Как можно проиграть эту сценку, чтобы настроение было веселым, и никто не расстроился?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Полет на ракете (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа:

чтение литературы: детская энциклопедия о космосе

просмотр мультфильмов : Развлечёба. Исследуем космос вместе с котом Кубокотом; Развлечёба. Юрий Гагарин. Первый полёт человека в ...

просмотр видео: «Планеты солнечной системы»,

<https://www.youtube.com/watch?v=cXA-tVDvyOk>

Описание игровых действий:

После посещения выставки «Космос своими руками» ребята решили построить ракету и отправиться в космическое путешествие. Пока строили ракету, Ваня специально подтолкнул Сашу, еще раз.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Как вы думаете, почему Ваня толкал Сашу? Какое настроение было у Саши, Вани? Почему? Что могло произойти потом? Как может поступить Саша? Какие слова могут помочь не поссориться?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Как можно проиграть эту сценку, чтобы настроение было веселым, и никто не расстроился?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Зимняя прогулка (1)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа:

чтение литературы: Е.Михалькевич «Зимние забавы»;
просмотр мультфильмов : Варежка; Умка; Снежная королева; Зимняя сказка; Жила-была Царевна : Зимние забавы ;Дед Мороз для всех.
просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=gkvq9n2-UMI> Время года "Зима" Зимние месяцы. Развивающее видео для детей

Описание игровых действий:

Ребята собирались на прогулку. Елена Владимировна попросила не забыть взять лопатки и метелки, для уборки снега. Лене досталась только метелка, а ей очень хотелось поработать лопаткой. Воспитатель заметила ,что Лена сидит на скамейки с поникшей головой. Узнав о проблеме, предложила ей поменять метелку на лопатку. Но просить надо, глядя в глаза, назвав человека по имени и обязательно сказать, «волшебное слово». Лена так и сделала. И все получилось.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что произошло с Леной? Какое у нее было настроение? Почему? Что помогло изменить настроение?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?
Как можно проиграть эту сценку, чтобы настроение было веселым, и никто не расстроился?

Технологическая карта игровых сюжетов для формирования коммуникативных компетенций у дошкольников.

Тема игрового сюжета: Зимняя прогулка (2)

Цель (личностное качество, отрабатываемое в сюжете): развивать умение конструктивно выходить из конфликта; развивать способность договариваться, учитывать интересы и чувства своих других.

Предварительная работа:

чтение литературы: Е.Михалькевич «Зимние забавы»;

просмотр мультфильмов : Варежка; Умка; Снежная королева; Зимняя сказка; Жила-была Царевна : Зимние забавы ;Дед Мороз для всех.

просмотр видео: <https://www.youtube.com/watch?v=gkvq9n2-UMI> Время года "Зима" Зимние месяцы. Развивающее видео для детей

Описание игровых действий:

Ребята собирались на прогулку. Елена Владимировна попросила не забыть взять лопатки и метелки, для уборки снега. Лене досталась только метелка, а ей очень хотелось поработать лопаткой. Лена сидела на скамейки с поникшей головой.

Организация игрового пространства: самостоятельный выбор атрибутов из подготовленных предметов и из того что имеется в кабинете, в зависимости от предложенной ситуации.

Выбор предполагаемых эмоциональных реакций персонажей с помощью игровых жетонов эмоций.

Вопросы для рефлексии нового коммуникативного опыта:

Что произошло с Леной? Какое у нее было настроение? Почему? Что могло изменить настроение? Как можно помочь ей?

Проигрывание ситуации.

Вопросы участникам игрового сюжета:

Какое настроение у вас было, когда вы показывали сценку?

Как можно проиграть эту сценку, чтобы настроение было веселым, и никто не расстроился?

