**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования**

**«Центр детского творчества «Металлург» городского округа Самара**



**Сценарий мероприятия на тему:**

**«Социальные игры по сюжетам русских народных сказок»**

**(для детей различных нозологических групп и их родителей)**

**Возраст:** от 7 до 18 лет

**Разработчик:** Беляева Л.А.,

педагог дополнительного образования

**Самара 2024**

**Пояснительная записка**

Использование современных психолого-педагогических технологий в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья и их родителями в условиях образовательного учреждения является актуальным в связи с увеличением числа детей с врожденными пороками развития, генетическими аномалиями, травмами, полученными в результате родов или несчастных случаев. Дети с различными нозологиями здоровья, степени тяжести, протекания заболевания также отличаются по возрасту, психологическому статусу и уровню индивидуального развития.

Дети, в силу многих причин, в большинстве случаев имеют комплекс проблем, затрагивающих ту или иную сферу человека — эмоциональную, познавательную, мотивационную и сферу подсознания.

Для коррекции, стабилизации, минимизации проявления тех или иных заболеваний в Центре проводятся коррекционно-развивающие занятия для детей с расстройством аутистического спектра и нарушением интеллекта (с легкой и умеренной умственной отсталостью) посредством занятий в детских объединениях художественной направленности, дополнительно для детей других категорий здоровья организуются и проводятся регулярные фотоссесии, благотворительные акции, адаптивные концерты, творческие семейные мастер-классы, семинары-практики с психологом, логопедом, специалистом по альтернативной дополнительной коммуникации для родителей детей с ОВЗ, а так же успешно зарекомендовала себя организация и проведение социальных игр для «особенных» семей.

**Психолого-педагогические технологии — это определенная система содержания, средств и методов обучения и воспитания, направленных на решение психологических задач (примером является технология развивающего обучения).**

Одной из технологий, позволяющих более качественно и эффективно выстроить процессы формирования, социально-приемлемые жизненные стратегии является игра. По нашему мнению, игра как психоло-педагогическая технология является оптимальным механизмом интеграции и социализации «особенного» ребенка, способствующая усвоению различных социальных ролей, а так – же формированию активной социальной гражданской позиции.

Родители детей с ограниченными возможностями здоровья тоже «особенные». Постоянная занятость организацией коррекционно-развивающих занятий с ребенком, посещение врачей, курсов реабилитаций, рабочей деятельностью оказывает огромное моральное и физическое давление. Если желание поиграть с ребенком и возникает у родителей, то физических сил зачастую просто не остается, при этом нарастает психо-эмоциональное напряжение, раздражение, апатия, тревога и постоянные страхи и стресс.

Игра – это жизнь в миниатюре… Одним из важных аспектов социальных игр является создание ситуации дискомфорта. Непонимание тех или иных моментов погружает человека в состояние неопределенности, столкнувшись с которым он переносит свои ощущения в игру, проводя параллель со своей реальной жизнью. Комфорт заканчивается там, где ничто не вызывает положительные эмоции. Основное содержание игры - умение находить источник позитива в себе самом и понимать, что это не только результат каких-либо действий, а сам процесс жизни. И тогда выход из зоны комфорта дает возможность расширения «собственного Я» до размеров «большой человеческой сущности».

Важное условие организации и проведения социальных игр состоит в том, что каждая игра должна продолжаться до тех пор, пока не заскучает большая часть играющих и, в тот же момент, не должно быть ограничения по времени.

Смысл социальных игр не в их количестве, а в возможности и способности людей развить в себе и в других умение видеть каждую игру в новых обличиях и вариантах. Их преимущество - в универсальности и вариативности.

Социальная игры – это безопасная модель «опасного» мира. Цель игры в самой игре. Социальные игры свободны от оценочных суждений, морального порицания, конкуренции и отличаются от других игр тем, что направленны на сотрудничество, командную работу, а не на развитие конкуренции и выявление победителей. Данное мероприятие предоставляет возможность моделирования построения социальных отношений и взаимосвязей нового качества.

Для детей с ОВЗ и их родителей, в первую очередь, это получение радости от игры. Для взрослых - это возвращение к детским переживаниям. Для детей - это получение нового опыта.

Одну и ту же игру невозможно одинаково сыграть дважды…

Классификация социальных игр: подвижные (на улице, в зале, на ковре и т.д.); с предметами (палки, веревки, шелк); сюжетно-ролевые; хороводные; музыкальные; театральные; интеллектуальные; тарабарские, игры на риск.

Так же выделяют социальные игры по возрастному критерию: для взрослых, с младшим детским возрастом, с подростками и молодежью, семейные социальные игры.

Подробнее остановимся на социальных играх по мотивам русских народных сказок для «особенных» семей.

Сценарий мероприятия «Социальные игры по сюжетам русских народных сказок» носит универсальный характер и ориентирован для детей различных нозологических групп (от 7 до 18 лет) и их родителей.

Данная методическая разработка доступна для использования в профессиональной деятельности педагогическим работникам, педагог-психологам, социальным педагогам и содержит в себе сценарий мероприятия «Социальные игры по мотивам русских народных сказок», картотеку игр, фотографии с мероприятия.

**Цель мероприятия**: способствовать развитию духовно-нравственных, психологических и социальных качеств личности с особенностями в развитии, их родителей посредством участия в социальных играх.

**Задачи:**

**Обучающие**

1. Сформировать умение выражать своё эмоциональное состояние социально приемлемыми способами;

2. Сформировать психо-эмоциональный контакт между участниками мероприятия.

**Развивающие**

1. Развивать способность оценки отношения к позитивным и негативным поступкам героев;

2. Развивать диапазон понимаемых и переживаемых эмоций;

3. Способствовать развитию коммуникативных навыков общения.

**Воспитательные**

1. Создавать положительный эмоциональный климат в детско-родительском коллективе

2. Стимулировать активность знаниями о моральных нормах, традиционно действующих в современном обществе, способствуя снижению психоэмоционального и физического напряжения.

**Предполагаемые результаты:**

- знание и применение в обществе правил социально приемлемого поведения

- умение выражать и желание дарить положительные эмоции окружающим

- желание и умение быть вежливым с окружающими

-желание совершать только хорошие поступки

- умение применять способы примирения в конфликтной ситуации.

**Тип занятия**: смешанный

**Форма организации**: игра

**Методы и формы обучения**: элементы сказкотерапии, игровая терапия, метод беседы, рефлексия.

**Оснащение занятия**: ковер (палас, ковровое покрытие), мячи небольшого размера, полотна шелка (длина одного полотна около 4 м.).

**Мотивация:** для детей - потребность в социальном принятии и формирования самоощущения его важной неотъемлемой частью. Для родителей - релаксация, снятие психо-эмоционального напряжения и совместная деятельность с ребенком.

Организационная структура мероприятия

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Этапы мероприятия** | **Деятельность педагога** | **Деятельность учащегося** | **Предполагаемые результаты** |
| 1. | **Организационный момент** | Встреча участников мероприятия.  Организация места проведения мероприятия.  Проведение инструктажа  по технике безопасности. | Участники проговаривают правила безопасной работы и санитарно-гигиенические требования и т.д. | Положительная мотивация на занятие. |
|  | **Приветствие** | Участники мероприятия стоят в кругу на ковре. Педагог приветствует их:  - Здравствуйте, дети и уважаемые родители, рада видеть вас у нас на мероприятии на тему: «Социальные игры по мотивам русских народных сказок». Давайте вспомним сказки нашего детства, те, что рассказывают нам с колыбели наши мамы?  - Все верно, это русские народные сказки. | Все участники предлагают по очереди варианты ответов на вопрос ведущего. | Знакомство, установление социального контакта. |
| 3. | **Основная часть:** Погружение в ситуацию. | - Игры дают возможность «вжиться в ситуацию»: «примерить» и прочувствовать разные характеры, явления, обстоятельства. Подражая герою, вы принимаете на себя обличия персонажа, не забывая, в то же время, кто вы на самом деле: учитесь подражать ему. Я предлагаю вам погрузиться в игру, в мир сказок. | Участники игры: родители дети берутся за руки и закрывают глаза. | Создание психологического положительного настроя. |
| 4. | **Игра с шелком** | - Предлагаю вам открыть наши социальные игры … и начать с игры с шелком. Для этого необходимо разделиться на пары и встать напротив друг друга, натягивая полотно шелка.  - Вам необходимо, глядя глаза в глаза, синхронно полотно должно взлететь вверх, образуя при этом купол.  - В момент поднятия купола, желающие игроки, пробегите «ручейком» под полотном, ощутив восторг от полета ткани и от состояния  - Теперь, пары перехлестываются друг с другом (до этого они находились «пара за парой».  - Уважаемые участники, существует еще один вариант игры «Шелковый путь». Пара, замыкающая шелковый ручеек. Подныривает под шелком товарищей и встает в начало ручейка. | Участники игры разделяться на пары, и встают напротив друг друга, натягивают полотно шелка, глядя в глаза своему партнеру, выполняют задачи ведущего: поднимают и опускают полотно, пробегают «ручейком», перехлестываются друг с другом, пары подныривают под шелком товарищей и встает в начало ручейка. | Создание полноценного ощущения, что именно «Я» - ведущий пары» и от меня зависит исход положения. |
| 4. | **Игра «Три медведя»**  (контактная) | - Нам предстоит актерское перевоплощение. Теперь, родители – это медведи, а дети медвежата. Я расскажу вам сказку о трех медведях, а вы примерите их образы.  - Жили-были медвежата. Были они маленькие. Любили играть, кувыркаться, шалить. Был у них папа-мишка и мама-медведица.  - Вот медвежата стали подрастать. Теперь они более активно играют и шалят.  - И вот медвежата уже взрослыми стали, пытаются родителей отправить погулять, то есть за пределы «берлоги». | Родители учат детей кататься по коврику: по 2-3 оборота закатывать к публике. Публика откатывает медвежат назад. Это адаптационный вариант игры «Перекати поле» из медвежат.  Медвежата (дети) сопротивляются на привычное покачивание «родителей», озоруют, нападают на взрослых мишек. Мишки пытаются их успокоить собирают в кучку, пытаясь отдохнуть. | Создание положительного социально-психологического климата в группе посредством тактильного контакта. Сплочение коллектива. Выход из зоны комфорта. |
| 5. | **Игра «Золотые ворота» (импровизация)** | - Для этой игры необходимо разбиться н пары, поднять руки вверх, создавая «ворота». Когда ворота ловят кого-то, змейка никого в них не оставляет, она разрывается, делится на две части. Задняя часть начинает ходить самостоятельно. До тех пор, пока 2 ведущих не решат столкнуться лицом к лицу. И тогда они образуют снова общую змейку, по вдохновению оба ведущих поворачиваются в одну сторону. Тот, кто последний с этой стороны, становится ведущим. | Участники выполняют рекомендации ведущего совместно с ребенком. | Формирование умения самостоятельной оценки собственных действий в различных социальных ситуациях. |
| 6. | **Игра «Репка»** | - Все помнят и знаю сказку «Репка».  - Кто желает быть дедом?  - Бабой?...  ….. | Участники проигрывают сюжет сказки, примеряя на себе характеры, образы героев и анализируют. | Создание условий для формирования умений правильно формулировать понятие «Дружба», «Что значит дружить», «Быть другом» |
| 7. | **Игра «Теремок»** | Ведущий стоит в поле и вспоминает оригинал сказки:  «…Он не низок, не высок...  Вот по полю мышка бежит!»  Глазами ведущий определяем мышку или по желанию.  Сказка может принять абсолютно непредсказуемый оборот, когда роль ведущего берет сам ребенок: тогда в гости может прийти несколько лисичек, петушок, зайка-попрыгайка, зайка, волк. По традиции сказка завершается приходом Мишки:  «…А я Мишка-топтыжка!  Вот я вас всех и раздавлю(или вам на крышу заберусь!)» | Все игроки становятся «Теремком», встав в круг или, присев на коврике в круг, обхватив друг друга за плечи).  Теремок (участники игры) рассыпается и все звери (дети и родители) приступают к строительству нового совместного жилища. | формирование умения отражать в образе героя своё внутреннее состояние относительно ситуации в социально-приемлемой форме. |
| 8. | **Игра «Курочка ряба»** | Проигрывается по оригинальному сюжету. Определяются роли.  (по типу игры «Теремок») | Участники игры получают роли и максимально правдиво проигрывают их. | Развитие взаимопонимания с помощью тактильного восприятия, без использования коммуникативных навыков. |
| 9. | **Игра «Разыгрался Иванушка»** | - Уважаемые участники игры, предлагаю вам поиграть в завершающую наше мероприятие сегодня, игру «Разыгрался Иванушка»!  Для этого нам необходимо выбрать человека, исполняющего роль «Камушка», которого мы положим в середину круга. Кто желает?  Остальные участники давайте погладим его, покачаем и помнем со словами: «Ой, посмотрите какой камушек! Погладим! Помнем! Покачаем! Давайте все вместе хором!»  Споем ему песенку: «Разыгрался Иванушка возле синенько маленького камушка (2 раза) (на свое усмотрение как назвать)!!!  Ведущий кладет в раскрытые ладошки участников какой-либо предмет.  Происходит смена Иванушек. | В это время все участники игры находятся с раскрытыми кверху ладошками.  Участники сжимают ладошки в кулачки и пытаются запутать «Иванушку», который должен определить кому достался «секретик» подпевают: этот камень у меня, у меня,  Покажите на меня, на меня! до тех пор пока, «секретик» не найдется. | Развитие диапазона понимаемых и переживаемых эмоций. |
| 8. | **Рефлексия** (отслеживание своих чувств и эмоций по поводу всей деятельности). | - Что мы с вами сегодня делали?  - Что сегодня узнал (а) …?  - Что больше всего понравилось …?  - Какие чувства и эмоции вы испытали? | - играли, говорили про разные эмоции, которые живут у нас у всех в голове  - говорили про вежливые слова, добрые поступки и .т.  - играть, слушали сказки  - быть вежливой с окружающими, совершать только хорошие поступки, уметь дружить, уметь радоваться и смеяться. | Похвала и поощрение за работу в течение мероприятия |
| 9. | **Ритуал прощания** | Дружно поднимаем руки вверх и опускаем на слово «До свидания» | Дети и родители в кругу держаться за руки. | Положительное подкрепление и получение мотивации для следующей встречи. |

**Заключение**

Анализ вышеописанных подходов к пониманию сущности социальных игр позволяет сделать вывод о том, что данный тип игры является эффективным средством психолого-педагогической коррекции состояния детей с ОВЗ и их родителей. К наиболее важным психолого - педагогическим потенциалам социальных игр можно отнести следующие:

- диагностика участниками своих возможностей в использовании различных социальных ролей, в том числе профессиональных;

- овладение участниками различными способами взаимодействия;

- развитие качеств и сфер личности, формирование морально-нравственных ценностей.

В методическом плане необходимо выделить ряд основных признаков социальных игр: моделирование исторической, фантастической, реальной ситуации; моделирование социальных отношений в различных сферах жизни общества; наличие ролей, для которых определены их игровой статус, игровые цели, набор игровых средств; предполагают практическую реализацию модели взаимодействия в конкретных заданных условиях.

**Список информационных источников**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 2007.

2. Куприянов Б.В., Миновская О.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростка субъектности во взаимодействии. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003.

3. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. – Кострома: КГПУ, 2020.

4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: ВЛАДОС, 2001.

5. Лаврентьева З.И. Ситуационно-ролевая игра как средство регуляции поведения старшеклассников // Педагогика и психология игры. – Новосибирск, 2015.

6. Фришман И.И. Игровое взаимодействие в детских объединениях. – Ярославль: Издательский дом «Медиум-Пресс», 2000.

7. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 2014.