

**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества «Металлург» городского округа Самара**



**Сценарий мероприятия**  
**«Социальные игры по сюжетам русских народных сказок»**  
**(для детей различных нозологических групп и их родителей)**  
**Возраст: от 7 до 18 лет**

**Разработчики:**  
Беляева Л.А., педагог  
дополнительного образования  
Пенькова А.С., методист

**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 фотосессии, 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 обликах и вариантах. Их преимущество - в универсальности и вариативности.

Социальная игра – 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 направлены 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; тарбарские, 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 мероприятия:**

#### ***Обучающие:***

- Сформировать умение выражать своё эмоциональное состояние социально приемлемыми способами;
- Сформировать психо-эмоциональный контакт между участниками мероприятия.

#### ***Развивающие:***

- Развивать способность оценки отношения к позитивным и негативным поступкам героев;
- Развивать диапазон понимаемых и переживаемых эмоций;
- Способствовать развитию коммуникативных навыков общения.

#### ***Воспитательные:***

- Создавать положительный эмоциональный климат в детско-родительском коллективе
- 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 формировании самооущения 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.	<b>Организационный момент</b>	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.
	<b>Приветствие</b>	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.	<p><b>Основная часть:</b> Погружение в ситуацию.</p>	<p>- 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.</p>	<p>Участники игры: родители дети берутся за руки и закрывают глаза.</p>	<p>Создание психологического положительного настроения.</p>
4.	<p><b>Игра с шелком</b></p>	<p>- Предлагаю вам открыть наши социальные игры и начать с игры с шелком. Для этого необходимо разделить 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</p>	<p>Участники игры разделяются 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.</p>	<p>Создание полноценного ощущения, что именно «Я» - ведущий пары» и от меня зависит исход положения.</p>

		встает в начало ручейка.		
4.	<b>Игра «Три медведя»</b> (контактная)	<p>- Нам предстоит актерское перевоплощение. Теперь, родители – это медведи, а дети медвежата. Я расскажу вам сказку о трех медведях, а вы примерите их образы.</p> <p>- Жили-были медвежата. Были они маленькие. Любили играть, кувыряться, шалить. Был у них папа-мишка и мама-медведица.</p> <p>- Вот медвежата стали подрастать. Теперь они более активно играют и шалят.</p> <p>- И вот медвежата уже взрослыми стали, пытаются родителей отправить погулять, то есть за пределы «берлоги».</p>	<p>Родители учат детей кататься по коврику: по 2-3 оборота закатывать к публике. Публика откатывает медвежат назад. Это адаптационный вариант игры «Перекасти поле» из медвежат. Медвежата (дети) сопротивляются на привычное покачивание «родителей», озоруют, нападают на взрослых мишек. Мишки пытаются их успокоить собирают в кучку, пытаюсь отдохнуть.</p>	<p>Создание положительного социально-психологического климата в группе посредством тактильного контакта. Сплочение коллектива. Выход из зоны комфорта.</p>
5.	<b>Игра «Золотые ворота»</b> (импровизация)	<p>- Для этой игры необходимо разбиться на 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</p>	<p>Участники выполняют рекомендации ведущего совместно с ребенком.</p>	<p>Формирование умения самостоятельной оценки собственных действий в различных социальных ситуациях.</p>



		последний с этой стороны, становится ведущим.		
6.	<b>Игра «Репка»</b>	- 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.	<b>Игра «Теремок»</b>	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 коврик 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.	<b>Игра «Курочка ряба»</b>	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.	<b>Игра «Разыгрался Иванушка»</b>	- Уважаемые участники игры, предлагаю вам поиграть в завершающую наше	В это время все участники игры находятся с раскрытыми	Развитие диапазона понимаемых и переживаемых

		<p>мероприятие сегодня, игру «Разыгрался Иванушка»!</p> <p>Для этого нам необходимо выбрать человека, исполняющего роль «Камушка», которого мы положим в середину круга. Кто желает?</p> <p>Остальные участники давайте погладим его, покачаем и помнем со словами: «Ой, посмотрите какой камушек! Погладим! Помнем! Покачаем! Давайте все вместе хором!»</p> <p>Споём ему песенку: «Разыгрался Иванушка возле синенько маленького камушка (2 раза) (на свое усмотрение как назвать)!!!</p> <p>Ведущий кладет в раскрытые ладошки участников какой-либо предмет.</p> <p>Происходит смена Иванушек.</p>	<p>кверху ладошками.</p> <p>Участники сжимают ладошки в кулачки и пытаются запутать «Иванушку», который должен определить кому достался «секретик»</p> <p>подпевают: этот камень у меня, у меня,</p> <p>Покажите на меня, на меня! до тех пор, пока «секретик» не найдется.</p>	<p>эмоций.</p>
8.	<p><b>Рефлексия</b> (отслеживание своих чувств и эмоций по поводу всей деятельности).</p>	<p>- Что мы с вами сегодня делали?</p> <p>- Что сегодня узнал (а) ...?</p> <p>- Что больше всего понравилось ...?</p> <p>- Какие чувства и эмоции вы испытали?</p>	<p>- играли, говорили про разные эмоции, которые живут у нас у всех в голове</p> <p>- говорили про вежливые слова, добрые поступки и т.</p> <p>- играть, слушали сказки</p> <p>- быть вежливой с окружающими, совершать только хорошие поступки, уметь дружить, уметь</p>	<p>Похвала и поощрение за работу в течение мероприятия</p>

			радоваться и смеяться.	
9.	<b>Ритуал прощания</b>	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, 1987.
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, 1998.
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, 1985.
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, 1994.