

Дополнительные материалы к проекту «Путешествие в страну Смешариков»

Гринева А.В.

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №36»

Программа
социально-психологического развития
детей 5-7 лет
«Путешествие в страну Смешариков»

составлена на основе программы
социально-психологического развития
«Город разных точек зрения» Е. В. Меттус

Составитель:
педагог-психолог Гринева А. В.

г. Сыктывкар 2010г.

Гринева А.В.

Пояснительная записка

Программа «Путешествие в страну Смешариков» разработана с использованием методики, предложенной психологами Бельгии – преподавателями Левенского университета и Мехеленской высшей школы. Данная программа направлена на формирование и развитие компетентности в сфере межличностного общения дошкольников, на развитие его самопознания.

Теоретической основой программы социально-психологического развития дошкольников «Путешествие в страну Смешариков» является целостно-системный подход к анализу феноменов человеческого поведения. Основателем данного подхода считают Курта Левина, немецкого и американского психолога, который разработал теорию системно-динамического поведения. Левин исследовал механизмы мотивации, уровень притязаний, усвоение моделей поведения, используя знаково-графические символы, а психологическое пространство человека дифференцировал границами (линиями) на регионы.

Суть рассматриваемого основополагающего метода программы заключается в применении идеи К. Левина о возможности использования графических символов для изображения психологического пространства человека к рассмотрению его социально-эмоциональной сферы. Для изображения психопространства человека в данном случае используется изображение страны Смешариков, разделенной на 9 районов, а также жителей этой страны – Смешариков. Каждый район страны и его обитатель символизирует определенную модель социального поведения в процессе социального взаимодействия. Выбор стратегии социального поведения очень индивидуален и, как правило, стереотипен: для одного субъекта социального взаимодействия характерна открытость, контактность, для другого – закрытость, «уход в себя». Давление и сопротивление – также варианты социального поведения.

Представление социально-эмоциональной сферы человека в виде страны, состоящей из 9 домиков с жителями - Смешариками, знакомство с особенностями каждого жителя позволяют в простой и увлекательной для ребенка форме обучить его выбору адекватной модели поведения в процессе анализа проблемной ситуации социального взаимодействия.

Цель обучения: познакомить ребенка через страну Смешариков с вариантами реагирования в различных социальных ситуациях. Дети учатся понимать себя и понимать других, учатся взаимодействовать с другими людьми. Повысить психологическую компетентность родителей по развитию социальных навыков детей.

Задачи программы:

Для детей:

1. Осознание целей и способов межличностного взаимодействия;
2. Осознание необходимости в разных ситуациях использовать разные модели поведения;
3. Знакомство с разными моделями поведения при межличностном взаимодействии;
4. Формирование и развитие социальных навыков – через моделирование и ролевые игры, стратегий социального поведения.

Гринева А.В.

Для родителей:

1. Ознакомление родителей с моделями межличностного взаимодействия;
2. Ознакомление родителей с особенностями формирования навыков социализаций у младших школьников и дошкольников.

Целевая аудитория и временной режим: Данная программа разработана для работы с детьми 5 – 7 лет (старшей и подготовительной групп), посредством использования образа героев мультсериала «Смешарики». Количество участников в группе 7 ± 2 . Программа рассчитана на 32 занятия, продолжительность 25 минут для старшей группы и 30 минут – подготовительная группа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Особенности программы:

Выбор упражнений для программы определялся психологическими особенностями дошкольников, а также поставленными задачами – формирование и развитие социальных навыков – через моделирование и ролевые игры стратегий социального поведения.

Одним из наиболее трудных упражнений для детей являются игры на сплочение. Они с трудом объединяются в поддержке друг друга, не могут выполнять задания в паре.

Характерной особенностью тренингов с детьми является динамика поведения и личностных изменений, основанная не на осознании, а на тренировке навыков. Ролевые игры, характеризуют особенности поведения детей в напряженных ситуациях. Часто по игре ребенка видно, как он копирует своих родителей, изображая игровую семью. Некоторые дети, получив одобрение от группы в ролевой игре, начинали чувствовать себя более уверенно в обычной жизни, что отмечалось в дальнейшем педагогами.

Результаты игровой работы проявляются в формировании сплоченности в группе, расширении спектра игр, улучшении самоконтроля.

Формы проведения занятий:

- Групповая;
- Индивидуальная.

Этапы реализации программы:

1. Подготовительный; организационный;
2. Информационно-диагностический;
3. Практический;
4. Обобщающий;
5. Этап внедрения полученных знаний в повседневную жизнь.

Подготовительный и организационный этап: составление плана работы, расписания занятий с участниками.

Информационно-диагностический этап: состоит из серии занятий, в течение которых детям представляются цели программы, её структура. Участники знакомятся с каждым героем, его домиком, его особенностями. В ходе программы дети вместе с психологом «путешествуют» по стране, знакомятся с её жителями. Каждый герой в стране занимает свое определенное место. Смешарики взаимодействуют между собой, дополняя друг друга.

Гринева А.В.

Практический этап программы включает в себя серию занятий с детьми, в ходе которых используются моделирование и ролевая игра с целью анализа конкретных примеров – ситуаций социального взаимодействия и отработки социальных навыков в процессе разрешения той или иной проблемной ситуации.

Обучение разрешения проблемных ситуаций включает в себя использование **плана анализа и решения проблемы** в несколько этапов.

Этап 1: Оценка ситуации – участнику предлагается выйти в центр страны – поляну. Цель – умение реагировать в сложной ситуации, дать себе время для оценки ситуации, научиться избегать в поведении импульсивность.

Этап 2: Помочь увидеть разные модели реагирования в сложной ситуации.

Этап 3: Рассмотреть разные варианты выбора с точки зрения возможных последствий.

Этап 4: Сделать свой выбор в модели поведения.

Обобщающий этап: подведение итогов работы по программе.

Заключительный этап программы – **этап внедрения полученных знаний и навыков в повседневную жизнь**. Дети выполняют задания, полученные на занятиях, используя новый опыт в процессе межличностного взаимодействия, как в садике, так и за её пределами.

Данная программа также реализуется на уровне родителей:

- проведение родительского собрания до начала занятий, с информированием о целях, задачах, структуре и содержании работы с детьми. Предоставляется тематический план программы;
- проведение родительского собрания в конце прохождения программы вместе с группой, на котором участники знакомят своих родителей с разными моделями поведения (используя изображение героя);
- индивидуальная беседа с родителями о возможности применения данного подхода в процессе взаимодействия в семье.

Технические средства, используемые в ходе реализации программы:

1. Карта страны Смешариков (А2);
2. Портрет каждого героя (А4);
3. Бейджик с изображением героя – Смешарика;
4. Мультимедийные средства или CD - проигрыватель;
5. Карточки с примерами ситуаций социального взаимодействия, диск с сериями мультсериала «Смешарики»;
6. Цветные карандаши, краски, кисточки;
7. Фишки с героями в подарок (в конце программы).

Критерий эффективности программы: Если у 50% участников в группе по окончании курса улучшились показатели на 20% - 30% программа считается успешной.

Средства оценки эффективности программы:

Критерий оценки	Методы и приемы оценки
Изменение способа межличностного взаимодействия	Определение психологического климата группы воспитателем
Формирование жизненно-важных ценностей	Проективная методика «Мой идеальный герой»

Гринева А.В.

Принятие новых моделей социального поведения	
Улучшение социально-психологического микроклимата коллектива	Анкета «Что мы знаем друг о друге?» Герб группы

Предполагаемые результаты программы:

1. Изменение способа межличностного взаимодействия;
2. Принятие новых моделей социального поведения;
3. Улучшение социально-психологического микроклимата коллектива;
4. Формирование жизненно-важных ценностей.

Учебно-тематическое планирование:

№ п/п	Содержание программы	Объем учебной нагрузки (количество занятий)		
		I квартал	II квартал	III квартал
I блок: Знакомство с программой.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анкета «Знакомство» (Представление программы) 2. Постановка личных целей обучения программе. 3. Межличностное взаимодействие, основы общения. 	3		
II блок: Модели социального поведения	<p>«Путешествие по стране». История путешественника.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Копатыч – самообладание 2. Крош – энтузиазм, непоседа 3. Совунья – командир 4. Ньюша – демонстрация себя 5. Лосяш – отрешенность 6. Ежик – интеллигент 7. Кар-Карыч – артист 8. Бараш – романтик 9. Пин - целенаправленность 	9	1	
III блок: Проблемы в сфере межличностного взаимодействия	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Мои проблемы» - определение и анализ собственных проблем 2. «Мои чувства. Мои эмоции» 3. Конфликт, пути его разрешения 		6	
IV блок: Выбор стратегии поведения	Анализ ситуации межличностного взаимодействия и разных стратегий социального поведения. Отработка разных моделей поведения.		5	3
V блок: «Я и другие»	<p>Дистанция в межличностных отношениях: «Свое пространство» «Части моего Я» «Я моими глазами и Я – глазами других» Осознание своей позиции в процессе социального взаимодействия</p>			2
VI блок: «Я и общество»	Социально-психологическое пространство группы и детского сада Герб группы			3

Гринева А.В.

	Обобщение. Карта памяти.			
Итого			32	

Список литературы

I. Для реализации программы:

1. www.smechariki.ru - официальный сайт мультсериала «Смешарики».
2. www.smeshariki.name – коллекция картинок и описаний всех [смешариков](#) и [серий](#) мультфильма.
3. Комплексное сопровождение развития учащихся: программы, развивающие занятия, рекомендации/ авт. – сост. Е. В. Меттус.- Волгоград: Учитель, 2007 – 122с.
4. Первые дни ребенка в школе: рефлексивные круги, игры/ авт. – сост. Н. Б. Говоркова, Г. Г. Кукушкина.- Волгоград: Учитель, 2008 – 159с.
5. «Про жителей ладошек, хвастливую чашку и трусливую карамельку» (коррекционная программа для младших школьников). Автор А. Бачурина.
6. Психологическая поддержка учащихся: развивающие занятия, игры, тренинги и упражнения / авт. – сост. Е. Д. Шваб, Н. П. Пудикова. - Волгоград: Учитель, 2008. – 90с.
7. Тренинги с подростками: программы, конспекты занятий/ авт. – сост. Ю. А. Голубева и др. – Волгоград: Учитель, 2009. – 206с.

II. Для родителей

1. www.smechariki.ru - официальный сайт мультсериала «Смешарики».
2. www.smeshariki.name – коллекция картинок и описаний всех [смешариков](#) и [серий](#) мультфильма.
3. Первые дни ребенка в школе: рефлексивные круги, игры/ авт. – сост. Н. Б. Говоркова, Г. Г. Кукушкина.- Волгоград: Учитель, 2008 – 159с.

Приложения

Приложение 1

Крош

Родился: 29 декабря.



Крош – энтузиаст, неисправимый оптимист и весельчак. С мордочки Кроша редко сползает улыбка. Кролик с весёлым характером, любит приключения, вроде похода в горы («Приятные новости»), подводного плавания («Балласт») и надводного плавания («Край Земли»). Помогал Копатычу справиться с сорняками («Некультурный») и делал ему улы («Улы Копатыча»). А ещё искал для Пина его деталь («Счастьемёт»). Спорил с Лосяшем и Ёжиком («Край Земли»). У него есть подвал, в котором он коллекционирует морковки («Настоящие ценности»). Не верит в Деда Мороза («Операция „Дед Мороз“»). Составляет очень длинные списки дел («Куда уходит Старый Год»). Лучший футболист среди Смешариков («Футбол»). Ходил с Ёжиком за ёлкой («Плюс снег, минус ёлка») Короче, это очень весёлый персонаж. Но он может быть и молчаливым («Кулинария»), и сентиментальным («Колыбельная для Ёжика»).

Ёжик

Родился 14 февраля.

Ёжик – застенчивый и серьёзный. Не любит сомнительных приключений, но куда от них денешься, если твой лучший друг – Крош? Тихий и воспитанный ёж. Не любит авантюры, в которые его вовлекает лучший друг — Крош; возможно, из-за того, что приключения Кроша чуть не кончились плохо для него («Приятные новости»). Он обязательно выполняет данные обещания, как бы неприятны они ни были («Обещание»). В отличие от Кроша, верит в Деда Мороза («Операция „Дед Мороз“»). Вокруг его домика в форме гриба разбит небольшой сад с яблоками. Ёжик собирает коллекции, это однажды чуть не стоило ему дружбы с Крошем («Коллекция»). Он любит разводить кактусы, ходит за ними в пустыню, в которой проводятся Большие гонки («Большие гонки»). Ёжику досталась главная роль в фильме про космонавта («Ёжик в туманности»). Любит всё делать по правилам.



Гринева А.В.

Решил впасть в спячку, когда узнал, что все Ёжики зимой спят («[Колыбельная для Ёжика](#)»). Он не любит, когда его здоровье подвергается опасности. Однажды он сломал ногу из-за своих волнений («[Ёжик и здоровье](#)»). Ёжик всегда готов поделиться с друзьями. Например, разделил с Крошем свой маленький домик, когда тот делал ремонт («[Ремонт-дело коллективное](#)»). Однажды Ёжик решил посадить вишневое дерево. Однако Крошу идея не понравилась, поскольку дерево будет слишком долго расти и все детство будет потрачено на уход за ним («[Вишнёвый сад](#)»). Ёжик очень ранимый. Когда он обманул своих друзей, ему стало ужасно стыдно. Поэтому он решает начать новую жизнь под другими именем и внешностью, чтобы никто не помнил о его позоре («[Ежидзе](#)»).



Нюша

Родилась: 15 июля.

Нюша – принцесса-красавица, и этим сказано практически всё. Практически – потому что Нюша знает, что в девушке должна быть загадка, а лучше тайна. Любит прихорашиваться и читать книги про принцев и рыцарей («[Принц для Нюши](#)»). Боится страшных историй («[Страшилка для Нюши](#)»). Мечтает стать королевой красоты («[Мисс Вселенная](#)»). Не умеет готовить блины, но учится («[Масленица](#)»). Любит, когда не она приходит в гости к кому-нибудь, а когда гости приходят к ней («[Как собрать друзей по-быстрому](#)»). Она хотела волшебную палочку в серии «[Куда приводят желания](#)». Нюша создала «[Комнату грусти](#)» для тех, кто грустит. Однажды у неё обнаружился очень интересный талант («[Как здорово сочинять стихи](#)»). Однажды её напугали («[Страшилка для Нюши](#)»).



Бараш

Родился: 29 апреля.

Бараш – тонкая поэтическая натура, но как сложно быть поэтом, если ты всего лишь барашек. Ценит высокие искусства. Любит сочинять стихи, это у него не всегда получается. У Бараша с наступлением осени портится настроение («[Фанерное солнце](#)»). Бараш — «сова», то есть засыпает поздно и просыпается поздно («[Живые часы](#)»). Боится высоты. Как-то раз полетел на воздушном шаре с Крошем и Ёжиком, и чуть не вывалился, и когда Крош и Ёжик его высадили, он побежал к Совунье; она объяснила Барашу, что ему нужно («[Талисман](#)»). Немного увлекается музыкой. Иногда по не зависящим от него причинам попадает в приключения («[Прощай, Бараш](#)»). Является снотворцем для всех Смешариков («[Снотворец](#)»). Испытывает безответную симпатию к Нюше. Побывал на необитаемом острове («[Право на одиночество](#)»). Но однажды с ним случилось такое («[Комната смеха](#)»)! Бараш высокобоязнен. Он даже пытался избавиться от боязни высоты с помощью гипноза («[Забывать всё](#)»). Однажды стал знаменитостью («[Марафонец](#)»). Научился

Гринева А.В.



танцевать диско с помощью Копатыча («[Танцор диско](#)»). Был комментатором («[Комментатор](#)») и творцом добра и зла («[Добро, зло и девочки](#)»).

Лосяш

Родился: 25 мая.

Лосяш – рассеянный учёный, живущий в мире философских теорий. Умеет предсказывать не только будущее, но и погоду. Получил Нобелевскую премию («[Торжество разума](#)»). Его домик завален книгами. Умеет предсказывать погоду («[Метеорология](#)») и будущее («[Подарок судьбы](#)»). Иногда пишет заметки в научные журналы («[Куда приводят желания](#)»). Он уточнил, что рыбы проглатывают кактусы («[Долгая рыбалка](#)»). В серии «[Педагогическая поэма](#)» Лосяш обследовал Кроша, получил энцефалограмму и выдал диагноз: «Он спит». В юности клонировал себя («[Невоспитанный](#)»). Умеет готовить («[Кулинария](#)»). В серии «[Герой плутона](#)» устроил голодовку, чтобы Плутону вернули статус планеты Солнечной Системы. В случае опасности бежит к друзьям («[Невоспитанный](#)», «[Самое главное](#)»). Знает, почему можно ориентироваться в пространстве («[Вестибулярный аппарат](#)»). «Помог» Копатычу в серии «[Лабиринт](#)». Увлекался компьютерными играми («[Игра](#)»).

Совунья

Родилась: 15 сентября.

Совунья – дама деловая, активистка и спортсменка. Любое дело делает на пять с плюсом. Является врачом. Иногда присутствует Кар-Карыч, и тогда начинаются споры, чем болен больной: простудой или гриппом («[ОРЗ](#)»). Раньше была преподавателем физкультуры. Живёт в дупле большого дерева на северо-востоке их страны, на высоком холме с очень крутыми склонами, куда очень трудно вкатить кровать с больной Нюшей («[Как собрать друзей по-быстрому](#)»). Если же настроение друзей на нуле, она его поднимет («[Фанерное солнце](#)»). Очень хозяйственная, постоянно что-нибудь варит, готовит и при этом записывает рецепты («[Рецепт хорошего отдыха](#)»). Учит Нюшу готовить блины («[Масленица](#)»). Мастер спорта по лыжам на траве. Она случайно проглотила мячик для «[Гольфа](#)». Если очень сердита, умеет вызывать дождь с грозой («[Энергия храпа](#)»). Была сердита на Лосяша в серии «[Линии судьбы](#)». Раньше у неё был близкий друг («[Утерянные извинения](#)»). Временами сентиментальна — хранит воспоминания о молодости — ромашки и личные письма («[Личная жизнь](#)»). Считает, что разыгрывать надо по — доброму («[1 апреля](#)»).



Кар-Карыч

У него сразу 2 дня рождения:

1-ый — 3 марта, 2-ой — 10 июня («[Аноним](#)»).

Гринева А.В.

Кар-Карыч – артист в самом широком смысле этого слова. Он старше многих Смешариков, что делает его более значительной личностью. Однажды, если бы он не пытался забить в ворота соперника красивый гол, то не забил бы его в свои («[Футбол, первый тайм](#)»), и если бы не протащил на матч газету, то отбил бы мяч, посланный Ньюшей («[Футбол, второй тайм](#)»). Считает, что днём тоже надо спать. Один раз, когда Пин, сидя за штурвалом гидроплана, спал, а никем неуправляемый гидроплан подхватил на крыло Кар-Карыча вместе с креслом-качалкой («От винта»). Когда Крош с Ёжиком обнаружили в запасниках Пина семь телеграфных аппаратов, и все начали общаться только с их помощью, Кар-Карыч как-то ночью уничтожил молотком все аппараты, считая, что спас всех. («[Телеграф](#)»). Домик его покрашен только спереди. Умеет показывать фокусы («[Секрет Гудини](#)»). Знает, где живёт Кузинатра («[Смысл жизни](#)»). Однажды он был, как бы наказан за все свои проступки («[Полоса невезения](#)»). А ещё он хороший гипнотизёр («[Забить всё](#)»). Ему верят чаще, чем следовало бы («[Аноним](#)»). А ещё Кар-Карыч знает теорию («[Рояль](#)») и практику («[Мыльная опера](#)») игры на рояле.

Пин

Родился: 9 августа.

Пин – изобретатель-самоучка, гениальнейший пингвин всех времён и льдин. Виртуоз в своих железных изобретениях. Говорит с немецким акцентом. Однажды сконструировал утилизатор — машину, сжигающую мусор, которая съела ползабора и блокнот у Пина и половичок Ёжика («[Энергия храпа](#)»). Эта машина им очень пригодилась, когда они извлекли из своей лагуны несколько десятков бочек с мазутом, которые продыржились на дне («[Маленькое большое море](#)»). Правда, потом она сломалась (написано на бумажке в серии «[Полёты во сне и наяву](#)»). Это он сконструировал машину для производства фейерверков («[День справедливости](#)»), робота для Кроша и Ёжика («[Железная няня](#)»), две ракеты, автоматическую («[Думают ли о вас на звёздах?](#)») и пилотируемую («[Космическая одиссея](#)») и Биби, от одиночества («[Биби и его папа](#)»). И ещё гидроплан. Когда он взлетает, всё время забывает отвязать поплавки от причала. В результате или причал отрывается от берега («[Полёты во сне и наяву](#)»), или поплавки отрывается от самолёта («[Думают ли о вас на звёздах?](#)»). Спит в большом специально оборудованном холодильнике, который стоит у него дома. Правда, даже там его иногда будят по ночам («[Невоспитанный клон](#)»). За домом у него свалка размером с целый мир, в котором можно заблудиться («[Счастьемёт](#)»).



Копатыч

Родился: 8 октября.

Копатыч – неутомимый огородник и садовод. Экспериментатор, добродушный, отзывчивый и целеустремлённый. Медведь-огородник, выращивает всё, кроме ананасов («[Что нужно всем](#)»). Выращи-

Гринева А.В.

вает морковь для Кроша, часть грибов для Ёжика, вишню для пирогов Кар-Карыча. Также к его участку прилегает несколько полей, на которых он выращивает пшеницу и гречиху. Именно их опылял Пин со своего гидроплана («[Полёты во сне и наяву](#)»), именно там Ёжик нарисовал свой портрет («[Думают ли о вас на звездах](#)») и именно там Ньюша размышляла о своём бойкоте (Бойкот). На зиму засыпает, но на Новый год заводит будильник. Является лучшим танцором диско среди всех смешариков («[Танцор диско](#)»). Любит слушать по радио футбол («[Футбол](#)»). Едва остался жив после своей зимней спячки, правда, из-за Лосяша («[Лабиринт](#)»). Если видит неизвестное растение, то считает, что оно — сорняк («[Не может быть](#)»). Однажды его напугали («[Комната страха](#)»). Делал ульи для пчёл («[Ульи Копатыча](#)»).

Приложение 2

«Страна Смешариков»

