

**Цель:** создание условий для развития социально-коммуникативных умений участников игры в процессе решения проблемных ситуаций с субъектной позиции выбранного ими персонажа

## **Задачи:**

- формирование навыка нахождения решения проблемных ситуаций и использование этих навыков в повседневной жизни
- создание условий для развития мышления у детей старшего дошкольного возраста и взрослых
- содействие формированию духовно-нравственных ценностей у игроков

АВТОРСКАЯ  
КОНКУРСНАЯ ПРАКТИКА

# «КОМПОТ»

СОЦИАЛЬНО-  
КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА



**Акименкова  
Елена Александровна**

призер конкурса  
«Воспитатель года Кубани»  
в 2024 году



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ  
САЙТ





## Эффективность игры "Компот"

игра создает условия для формирования у ребенка/взрослого социальную ориентацию в отношениях, первоначального навыка кооперации, закладывает умение выстраивать взаимоотношения, проявляя активность и инициативу.

и это подтверждают эксперты



В основу игры лег метод Уильяма Дж.Гордона "Синектика", где один из механизмов - это личная аналогия, где решающий задачу отождествляет себя с исследуем образом.



**В ИГРЕ МЫ ПРИМЕРЯЕТ  
ОБРАЗЫ ГЕРОЕВ И  
ИЩЕМ РЕШЕНИЯ ОТ ИХ  
ИМЕНИ**

Игра - это инструмент для решения: ситуаций, которые волнуют детей, для расширения кругозора родителей в рамках просветительским мероприятий с родителями, для разбора педагогических ситуаций в педколлективе.



## Участники игры "Компот"

- \* дети старшего дошкольного возраста и выше
- \* педагоги дошкольных и школьных ОО
- \* родители
- \*все желающие



И это на практике подтвердили участники апробации



СООБЩЕСТВО ИГРЫ

# «КОМПОТ»

