

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 1»  
(МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 1»)**

**Конспект занятия  
по социально-коммуникативному развитию  
в старшей группе  
(5-6 лет)**

**Тема: «В гости к Дракону Грусти: как подружиться, если очень хочется поссориться?»**

Авторы:  
Воспитатель  
Сорокина Анна Александровна  
Воспитатель  
Стреколовская Наталья Александровна

Краснодар, 2025

**Тема: «В гости к Дракону Грусти: как подружиться, если очень хочется поссориться?».**

**Цель:** формирование у детей первичного алгоритма самостоятельного анализа простой конфликтной ситуации и выбора социально приемлемой стратегии поведения.

**Задачи:**

Аналитическая: учить детей анализировать ситуацию столкновения интересов с позиции разных ее участников.

Эмоционально-речевая: способствовать определению и вербализации эмоций, возникающих у себя и у оппонента в спорной ситуации.

Практическая: создать условия для апробации на практике (в моделируемой игре) 2-3 стратегий мирного урегулирования спора (компромисс, очередность, совместная игра).

Производственная: организовать создание коллективного продукта («Кодекс юного помощника») как обобщения полученного опыта.

**Оборудование и материалы:**

- Персонаж-посредник: игрушка «Дракон Грусти» с изменяющейся мимикой (прикрепляемые элементы лица).
- Дидактический материал: комплект из 4-5 авторских сюжетных картинок «Спор на планете Игрии»; набор пиктограмм базовых эмоций.
- Игровое оборудование: «Космический коммуникатор» (массажный мяч с шипами), два уникальных, но одинаково привлекательных «артефакта» (сияющий шар, перо Жар-птицы).
- Материал для продуктивной деятельности: магнитная доска с элементами для сборки схемы «Кодекс юного помощника».
- Технические средства: аудиосистема для воспроизведения звуков космоса и тематических аудиоэффектов, мультимедийная презентация с изображениями по теме занятия.

**Взаимодействие с семьями воспитанников:** по итогам занятия обновляется информационный контент в закрытой группе ДОО для родителей. Создается цифровой стенд «Миссия выполнима: учимся договариваться» с размещением фото-фрагментов игровых стратегий и авторской памятки «Фразы-помощники для мирного решения детских споров».

## **Ход занятия:**

### **1. Организационный момент.**

Пробуждение мотивации. Принятие «космической миссии» (4-5 минут).

Воспитатель создает игровой контекст, используя аудиозапись «звуков космоса» и минимальное перевоплощение (значок «Главного координатора»). Звучит аудиосигнал SOS.

Воспитатель:

– Ребята, нам поступил сигнал с планеты Эмоций от Дракона, который не справляется со своими «шипами» – вспышками гнева и грусти во время ссор. Как вы думаете, мы сможем ему помочь? Что для этого мы сделаем? (Нам надо принять важную миссию – стать «эмоциональными помощниками»). Ритуалом начала становится «надевание» дипломатических бейджей.

### **2. Основная часть.**

Исследовательско-аналитическая работа (15-16 минут).

Воспитатель:

– Посмотрите на экран и скажите, что чувствует Дракон?

Детям последовательно демонстрируются изображения Дракона в разных состояниях. Они подбирают соответствующие пиктограммы эмоций и объясняют причину его состояния («Когда он один – ему грустно...»). Педагог подводит итог, формулируя понятие конфликта как столкновения «желаний», которое рождает тяжелые эмоции, и ставит задачу найти выход к спокойствию и радости.

«Тренировочные учения на Земле»

Упражнение «Космический коммуникатор». Работа в парах. Задача: держась вместе за массажный мяч, не причиняя дискомфорта товарищу, докатиться до цели. Акцент делается на слаженности и взаимном учете действий.

Разбор кейса «Два артефакта». Ситуация с двумя уникальными игрушками преподносится как находка ценных артефактов. Педагог выступает в роли посредника, задавая наводящие вопросы и фиксируя все идеи детей на доске, не давая готовых ответов.

Интерактивная игра «Спасательный круг». Дети, стоя в кругу и передавая обруч, называют один способ мирного решения спора. Воспитатель обогащает ответы, вводя такие понятия, как «время» для установления очередности.

### **3. Заключительная часть. Конструкторская и рефлексивная.**

Создание «Кодекса юного помощника»: на магнитной доске дети совместно с воспитателем из готовых элементов (картинок, слов, стрелок) конструируют простой алгоритм-памятку из 3-х шагов:

1. ОСТАНОВИСЬ (сделай вдох).
2. ПОСЛУШАЙ (что говорит другой).
3. ПРЕДЛОЖИ (свой вариант мира).

Апробация кода и завершение миссии. Для проверки работы кодекса воспитатель предлагает детям разрешить проблемную ситуацию:

«Дракон хочет играть в мяч, а его друг – в конструктор».

Дети применяют освоенные шаги. В завершение им вручаются значки «Юный помощник». Проводится устная рефлексия с вопросами: «Какой шаг был самым сложным? Самым важным? Что мы сегодня открыли?».

Символически созданный кодекс «отправляется» Дракону.