**Консультація**

**Знайомство як технологія успішної людини,**

**або Як технологію знайомства зробити надбанням дитини**

*(****Микола ШУТЬ****, доцент кафедри музично- теоретичної та художньої підготовки Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди, канд. пед. Наук)*

 Дитина проводить у дошкільному навчальному закладі більшу частину часу. Тож група в дитячому садку стає своєрідною сім’єю для дитини, у якій вона живе, спілкується, виконує певні обов’язки.

 Для підтримання дружніх стосунків між дітьми важливо навчити їх знайомитися, презентувати себе, правильно будувати спілкування з однолітками. Найліпший спосіб закріпити відповідні вміння та навички дошкільників — це гра.

 Дошкільники неодмінно мають зна­ти й застосовувати закони культурно­го та щасливого співіснування людей не лише у сім’ї, а й у суспільстві. За одним із таких законів обов’язковими складови­ми будь-якого акту спілкування є поча­ток, основна й заключна фази.

 Будь-яке спілкування розпочина­ється із представлення суб’єктів. Якщо адресат незнайомий, то спершу від­бувається знайомство. Офіційні й не­офіційні зустрічі знайомих людей по­чинаються з вітання. Тобто зустріч будь-якої пари, групи чи маси людей неодмінно **розпочинається зі зна­йомства з наступним привітанням.** Це правило стосується й усіх можли­вих **форм взаємодії дітей і дорослих,** зокрема:

* діалогу, заняття чи уроку;
* тренінгу, семінару чи практикуму;
* культурно-освітнього заходу, свя­та, розваги;
* батьківських зборів тощо.

**Алгоритм дій під час знайомства**

**та методи його засвоєння дошкільниками**

 Фактично процес знайомства орга­нізатора спілкування із аудиторією роз­починається з моменту появи першого у полі зору осіб, що складають цю ауди­торію, і навпаки, тобто в момент, коли суб’єкти спілкування вперше побачили одне одного. Під час зустрічі однієї лю­дини з іншою **«запускаються» кілька процесів,** що забезпечують потенцій­них суб’єктів знайомства/спілкування потрібного інформацією. Контакт двох суб’єктів відбувається в два етапи:

* *невербальний —*
* встановлення візуального кон­такту, під час якого знайомі об’єкти потрапляють у поле зору;
* обмін попередньою кінестетично-емоційною інформа­цією;
* *вербальний* — безпосередній кон­такт.

Невербальний етап

 Під час будь-якої зустрічі людина спершу, бодай на мить, шукає **контакту очей** - прямого чи непрямого, тривало­го чи ледь помітного.

Візуальний контакт

 Візуальний контакт посідає цен­тральне місце серед інших, бо найкра­ще сприяє (чи не сприяє) обміну ін­формацією та енергією. Кожен такий погляд обов’язково **супроводжується усмішкою,** яка є підсвідомим запитом: «Чи можна мені увійти у вашу особисту зону?», «Чи можу я бути прийнятим?», і водночас паролем-відповіддю — «Так» чи «Ні».

 Візуальний контакт **дошкільни­кам можна пояснити за допомогою таких дієслів:** побачити, помітити, ви­ділити, упізнати, розпізнати. Засвоєння цих дієслів **має стати метою комплексу відповідних ігор,** які навчатимуть дітей швидко і вправно «сканувати» інформа­ційне поле навколо себе, виокремлюю­чи з множини його об’єктів відомі для себе чи бажані для контакту. Серед таких ігор — ігри з відомими й невідомими гео­метричними фігурами, цифрами, літера­ми, предметами домашнього побуту (чи картками із їх зображенням), канцеляр­ським приладдям, іграшками тощо.

 Слід виокремити **ігри із зображен­нями облич людей.** Обличчя можуть бути намальовані, надруковані, викла­дені на фланелеграфі чи на столі з від­повідних елементів (форма обличчя, очі, ніс, губи — від похмурих до усмішки, — вуха, зачіска).

 Зацікавленість у дошкільників ви­кликають також **ігри** з **фотокартками** відомих чи невідомих дітям чи конкрет­ній дитині людей — інших дітей, батьків, працівників дошкільного закладу, відо­мих артистів тощо.

 Діти з інтересом грають в ігри «Чу­жий і свій», «Знаю - не знаю», «Невідо­мий мені, невідомий» тощо. Більше того, уже після першої організованої вихова­телем гри такі ігри стають улюбленими під час самостійної діяльності.

 Важливим **чинником успішнос­ті «сканування» є час.** Тож час на вико­нання кожної з таких ігор потрібно дещо скорочувати під час наступних ігрових спроб.

 Навички обміну кінестетично-емо­ційною інформацією можна напра­цювати з дітьми шляхом **розглядан­ня зображень казкових персонажів** у книжках чи під час безпосереднього контакту одне з одним.

 Вихователям слід за допомогою ігор навчати дітей **отримувати попе­редню інформацію про іншого учас­ника можливого діалогу.** Передусім ідеться про вміння «зчитувати» невербальну інформацію, наприклад, емоцій­ний стан персонажа чи потенційного учасника діалогу — веселий, щирий, ра­дісний, відкритий, — щоб розуміти, чи готовий він до можливого контакту, чи охоче йде на контакт, чи бажаний він для нього.

 При цьому особливого значен­ня набувають ігри з дзеркалом, які да­ють змогу вивчати та упізнавати вира­зи і знаки власного обличчя та облич інших людей. Під час таких ігор дити­на відкриває для себе велику таємницю про те, що її обличчя — це невичерпна скарбниця інформації, яку важливо вмі­ло читати протягом усього життя, аби вести конструктивний діалог під час спілкування.

Вербальний етап

 Безпосередній контакт можна **на­працювати з дітьми лише під час активної взаємодії.** Так, під час зна­йомства контактують насамперед по­глядами, проникають одне в одного «щупальцями очей» (за Костянтином Станіславським), руками (потискання, поплескування по плечах чи інші відпо­відні жести) чи навіть частинами тіла (обійми, пригортання, притискання щоками, головами тощо). При цьому, згідно з правилами етикету, обов’язково називають одне одному власне ім’я (по батькові та прізвище).

**Гра як основний метод опанування уміння знайомитися**

 Для того щоб діти опанували уміння знайомитися, слід проводити відповідну роботу паралельно **у двох напрямах:**

* навчати сприймати іншу людину як «знак»;
* навчати контактувати з людьми. При цьому щонайменше — вчи­ти вітатися (візуально-поверхово, частково-вибірково, тотально), на­зивати своє ім’я, казати привітне слово одне одному чи комплімент.

 Відпрацювання уміння знайомити­ся в цих двох напрямах дасть змогу зро­бити їх системними і автоматизувати до рівня навички.

 Найліпшим і природним шля­хом для цього є ігри-знайомства (ігри - «знайомки») і будь-яка ігрова діяль­ність, під час якої імена й додаткова інформація запам’ятовуються набагато легше і ліпше. Закріплювати і доповню­вати цю інформацію слід під час багаторазового повторення ігор у різних їхніх варіантах.

 **Термін «знайомка»** вказує на певні розумові дії: розпізнай, упізнай, пізнай, знай тощо. У російській мові аналогічне слово «знакомка» вказує на те, що кожна людина є певним знаком, який ми маємо з’ясувати для себе, пізнати у всій повноті та запам’ятати. Стати «знаком» в людині можуть: оригінальні риси обличчя та тіла; одяг; ім’я; манери