Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 1 «Семицветик»»

**Консультация для педагогов ДОУ**

**«Социо-игровой стиль,**

**как эффективная педагогическая технология»**

Воспитатель:

Назарова М. В.

1 квалификационная категория

2018 г.

Сегодня человеку для активного участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться. Поэтому, для воспитания, сегодня как никогда актуально “лучшее правило политики – не слишком управлять…” – т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни.

Соответствовать данному утверждению может помочь современная педагогическая технология - «Социо-игровая», представленная Евгением Евгеньевичем  Шулешко,  Вячеславом Михайловичем  Букатовым и Александрой Петровной  Ершовой.

**Социо-игровая технология** – это развитие ребенка в игровом общении со сверстниками.

**Девиз  социо-игрового стиля работы с детьми**: “Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки”.

**Следуя этому девизу:**

* НОД организую как игру-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин “социо-игровая”) и одновременно в каждой из них;
* социо-игровую технологию системно использую как в специально-организованной деятельности, так и при организации свободной деятельности детей. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

**Задачи, которые можно решать через социо-игровую технологию:**

1. помочь детям научиться эффективно общаться, сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;
2. способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;
3. воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

Социо-игровая технология подразумевает свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка. Не менее важным в социо-игровой технологии является договор, правило. Дезорганизация, хаос, беспорядок не должны быть неосознанными, дети спорят, оживлённо обсуждают, в деловой обстановке общаются.

Составляющие социоигровой технологии:

- работа в микрогруппах;

- смена лидерства;

- дети двигаются;

- смена темпа и ритма;

- интеграция нескольких видов деятельности;

- воспитатель – партнер, советчик.

 Давайте более подробно ознакомимся со всеми составляющими.

**Микрогруппа** – группа детей, внутри которой возникают по-человечески благоприятные и эмоционально само собой разумеющиеся условия для позитивного сравнения своих знаний, умений, возможностей с возможностями, умениями и знаниями своего друга. Микрогруппа позволяет создать уникальные условия для детской самостоятельности.

Рекомендуемое число детей в микрогруппах: от 3 до 6. Работа детей в малых группах такой численности нейтрализует давление лидеров на детей не очень активных. К тому же тихому ребёнку всегда есть возможность уйти от давления лидера в микрокоманде, защитившись окружением детей таких же тихих, как он.

Наиболее желательно, чтобы воспитатели и учителя на своих занятиях создавали условия для объединения детей по шестёркам.

Многим педагогам кажется, что большинство заданий удобней проводить по парам или четверкам (если на занятиях используются столики-парты, то два сдвинутых столика создают рабочее место для четверки — две пары сидят напротив друг друга). Но в педагогической работе следует исходить не из удобства для взрослого, а из удобства для детей.

Евгений Евгеньевич Шулешко отмечал, что в шестёрке каждый ребёнок может найти наиболее выгодные условия для возникнове­ния коллективного делового общения. В большой группе все дети хотя и известны друг другу, но не все близки между собой. Попадая же во время учебных занятий в новые шестёрки, дети расширяют и тренируют свои умения входить в рабочий контакт с известны­ми, но недостаточно близкими сверстниками.

Воспитателям в течение года на своих занятиях полезно использовать как постоянные шестёрки, так и временные. Через работу в постоянных и временных шестёрках дистанция между разными детьми быстро уменьшается. Одни дети начинают находить подходы друг к другу. Другие открывают в себе ситуационную терпимость (толерантность) и начинают видеть ее пользу для того общего дела, которым заняты все его соседи по малой группке.

Микрогруппа возникает при игровом делении детей, либо по интересам. При игровом делении на микрогруппы можно использовать:

- считалки;

- разрезные картинки;

- деление по цвету глаз;

- деление по цвету одежды;

- по буквам в имени и т.д.

Важно помнить, что деление детей на микрогруппы самим воспитателем, может вызвать у детей негативное отношение к деятельности.

**Смена лидерства** –в процессе выполнения   задания участвует вся группа: дети обсуждают, общаются между собой. Но представлять выполненное задание нужно только одному: кому – решает компания, выбирает представителя через голосования, либо по считалочке. В одной компании представителей может быть несколько, в зависимости от количества заданий. Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также помогает набраться опыта более скромным товарищам, и в дальнейшем также выступать в роли представителя компании.

**Движение детей** – это также один из составляющих компонентов социо-игровой технологии. Во время работы компании дети могут свободно перемещаться по группе: меняются микрогруппы, дети выполняют задание, ищут варианты выполнения заданий и т.д.

В социо-игровой технологии перемещение детей - неотделимый атрибут. Можно сказать, что если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социо-игровая технология не состоялась.

**Смена темпа и ритма** –при социо-игровой технологии дети действуют в своем темпе и ритме, в зависимости от игры или задания. Вариантов может быть несколько: на выполнение задания может отводиться определенное время и по сигналу дети начинают выполнять задание и заканчивают тоже по сигналу. А может быть другой вариант: каждый ребенок в микрогруппе может действовать в своем темпе, как ему удобно.

**Интеграция нескольких видов деятельности** – в настоящее время очень актуальный момент и в социо-игровой педагогике – неотъемлемая часть. Социо-игровая технология подразумевает использование различных видов деятельности: «если погнаться за 133 зайцами, то глядишь, с десяток и наловишь».

**Воспитатель – партнер, советчик** – это тоже один из важных моментов социо-игровой технологии, при котором, воспитатель занимает позицию партнера по отношению к ребенку. На занятиях о том, что правильно, а что нет – судит в основном педагог. И это стало нормой, не воспринимается как проблема в обучении. Но если посмотреть на ситуацию с другой стороны: это своего рода «суд» над детьми, который устраивает педагог. Если воспитателям на своих занятиях брать на себя роль советчика, то, это положительно сказывается не только на отношениях педагога с детьми, но и появляются положительные моменты в отношениях с коллегами. Например, многие педагоги некомфортно чувствуют себя на открытых занятиях, а если воспитатель сам берет на себя роль партнера с детьми, то он по-другому относится и к своим коллегам, пришедшим, на его открытое занятие.

Таким образом, данные рассмотренные выше компоненты, являются главным отличием социо-игровой педагогики от традиционной.

**Классификация игр:**

1. Игры-задания для «рабочего настроя» имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела («Замри», «Вороны и воробьи», «Волшебный клубочек», «Зеркало» и др.)

*«Замри»*

Цель: Развивать умение остановить себя, воспитывать организованность внимания.

Детям показать схему движения, и сказать: *«Замри»*. Дети выполняют движение и замирают. Не забывать сказать: *«Отомри»*.

*«Вороны и воробьи»*

Цель: Мобилизовать внимание, тело, выдержку. Группа делится на две команды. Команды договариваются какие движения будут делать подгруппы.

На пример: Вороны – машут крыльями, воробьи – чирикают, наклоняясь вперед.

*«Клубочек»*

Цель игры: помочь детям в игровой форме быстрее познакомиться

друг с другом.

Ход игры:

Для игры используется клубок ярких, плотных ниток.

Воспитатель предлагает детям встать в круг (можно играть, сидя на ковре). Дети называют свое имя и передают друг другу клубочек по кругу, оставляя у себя нить и постепенно разматывая клубок.

Когда клубок вновь возвращается к воспитателю, дети оказываются соединенными одной ниточкой в круг. Воспитатель предлагает детям вместе выполнить упражнения: поднять нитку вверх, опустить вниз и обращает внимание детей на то, что теперь клубочек объединил их всех вместе, и дружба помогает им выполнять упражнения, не разрывая нитки, значит, и дальше они должны дружить друг с другом.

*«Зеркало»*

Цель: Действовать одновременно, развивать быстроту реакции.

Повторять движения за ведущим в зеркальном отображении.

2. Игры для социо-игрового приобщения к делу, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала; если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий

*«Эхо»*

Воспитатель (ребенок-ведущий) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.). Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушенно, но точно так же, как было произнесено автором.

Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух.

*«Пишу по воздуху»* — выбранный ведущий пишет по воздуху цифры, буквы, геометрические фигуры, а команды отгадывают, что было нарисовано. Писать по воздуху можно не только кистью руки, а плечом, головой, ногой, коленкой и т.п.

*«Угадай-ка»* — ведущий задумывает предмет, разделившиеся на команды дети задают ведущему вопросы, а он на эти вопросы отвечает только «да» или «нет». После серии вопросов каждая команда получает 30 секунд для обдумывания и совместного обсуждения.

*Встать «по пальцам*» - Так как задание это связано с двигательной активностью, то на занятиях оно обычно дается в качестве своеобразной разминки-зарядки. Исходное положение: все сидят; педагог, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и, сосчитав вслух до трех, произносит: «Замри!» и поворачивается к детям. Все дети должны разбежаться на мини-группы по заданному количеству. Во время выполнения упражнения каждому из детей нужно быстро сориентироваться. Если количество стоящих меньше заданного, то встать самому педагогу, а если больше, и он сам стоит, то непременно сесть. (Особенно сильный накал наблюдается тогда, когда педагог задает единицу). Встать «по пальцам» упражнение, в котором каждый из детей внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания.

3. Игровые разминки – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. («Заводные человечки», «Воробьи-вороны», «Руки-ноги», «Клубок», «Выход ряда» и др.)

*«Руки-ноги» -* Один хлопок – команда рукам: их надо или поднять или опустить; два хлопка – команда ногам: нужно встать или сесть. Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель или ребёнок-ведущий хлопает 1 раз – команда рукам (поднять, опустить, на пояс, за голову и т.п.), хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т.п.). Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться.

*«Заводные человечки» -* Воспитатель предлагает детям картинки-символы (заводные человечки, которые делают зарядку). Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на карточку, выполняют упражнение, несколько раз повторяя движения (в зависимости от номера). Вариант: -выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений, -изменение темпа выполнения, -выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

*Игра: «Делай, как я!». -* Ведущий говорит слова: Встаньте дети, встаньте в круг! Повторяй за мной мой друг! Ведущий показывает разнообразные движение. Дети повторяют это движение друг за другом, как бы передовая движения по кругу.

*Игра-активатор «Друг к дружке***».**  Сейчас вы будете играть в одну очень интересную игру, во время которой все нужно делать очень-очень быстро. Выберите себе партнера и быстро пожмите ему руку. А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро “поздороваться” друг с другом. А когда я скажу: “Друг к дружке!”, вы должны будете поменять партнера. Итак – начали: Правая рука к правой руке! – Нос к носу! – Спина к спине! – Друг к дружке! – Бедро к бедру! – Ухо к уху! – Пятка к пятке! – Друг к дружке! – Носок к носку! – Живот к животу! – Лоб ко лбу! – Друг к дружке! – Бок к боку! – Колено к колену! – Мизинец к мизинцу! – Друг к дружке! – Затылок к затылку! – Локоть к локтю! – Кулак к кулаку! Молодцы!!!

4. Задания для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат. («Животные», «Костюм превращение», «Детские стихи по ролям», «Да и нет, не говорите» и др.).

*«Стихи по ролям*». Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов К. Чуковского, С. Маршака, А. Барто, Б. Заходера, С. Михалкова. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

«*Фраза с заданными словами».* Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение)

*«Тело в деле»*. Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

В младшем и среднем дошкольном  возрасте дети делятся на пары,  тройки (воспитатель вместе с детьми). В 4года усложняется число выполняемых действий; разделение функций игроков.  В старшем возрасте малые группы составляют  5-6 детей.  С детьми  5-ти лет воспитатель - равноправный  партнер, дети используют готовые игровые правила. Детям  6лет  воспитатель подсказывает, как лучше можно изменить правила.