

«Социо-игровая педагогическая технология»

Цель: Повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с методами и приемами, применяемые в социо-игровой технологии.
2. Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии.
3. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социо-игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал.
4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

Ход мастер-класса

1 слайд. Для того чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться. Помочь соответствовать этому может такая современная педагогическая технология как социо-игровая,

2 слайд. Авторами которой являются: Е. Е. Шулешко, А. П. Ершова и В. М. Букатов.

3 слайд. Данная технология позволяет решать многие задачи, определённые ФГОС ДО, дети могут реализовать себя как личность, проявлять лидерские качества, научиться эффективно взаимодействовать друг с другом, ощущать помощь сверстников, преодолевать страх и неуверенность, быть на равных, развивать познавательный интерес и творческую деятельность. Эта технология наиболее интенсивно развивает коммуникативные и интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционными методами обучения, способствует познавательному, социальному, художественному, физическому развитию детей, даёт положительные результаты в области эмоционально-волевой сферы.

Социо-игровая технология - это технология, основанная на взаимодействии детей в микроколлективах, а также взаимодействии микрогрупп между собой посредством игры.

Социо - игровая технология стоит **на нескольких «китах», на 6 самых основных правилах и условиях:**

4 слайд . 1 «КИТ»/правило: Работа проводится малыми группами или как их еще называют «группы ровесников».

Варианты объединения могут быть различные.

1. Деление детей на малые группы по их желанию, сходству или жизненным ситуациям, например:

- по цвету волос, глаз, одежды;

2. Деление на подгруппы по предметам, объединённым одним названием (признаком), например:

- геометрические фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разные по названию;

3. Объединение путем образования пар (троек, четвёрок, шестёрок)

Каждому ребенку предлагаем какое - либо индивидуальное задание, и после его выполнения он должен найти себе товарища, с которым можно объединить результаты заданий.

4. Деление на подгруппы по разрезному материалу.

Игры, которые можно предложить детям на этом этапе: «Собери картинку», «Подбери пару по цвету» и др.

5. Деление на подгруппы по слову, движению, действию, например:

- назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и др.;
- называть по цепочке 3- 4 цвета (повторяя только их, например красный, синий, зелёный) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет;

Объединение в микрогруппы способствуют тому, что дети учатся взаимодействовать не только на основе дружеских предпочтений, но и по случайному принципу.

5 слайд .2 «КИТ»/ правило: «Смена лидерства».

Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает лидер (капитан команды), которого выбирают сами дети (голосованием, по считалочке и проч.). Каждый раз, когда меняется состав группы, - меняется и лидер. Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также помогает набраться опыта более скромным воспитанникам и в дальнейшем также выступать в роли представителя группы.

6 слайд .3 «КИТ»/ правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен. Дети могут общаться в разных уголках группы: за столами, на полу, в любимом уголке и т. д. Смена мизансцены в ходе игрового сеанса или непосредственно образовательной деятельности помогает воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение. Чем чаще они меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их нервная деятельность. А это, в свою очередь, означает, что повышается сопротивляемость детского организма нервным стрессам, а в ДОО создаются благоприятные условия для здоровьесбережения. Если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социо-игровая технология не состоялась.

7 слайд .4 «КИТ»/ правило: Смена темпа и ритма. Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.

8 слайд.5 «КИТ»/ правило: социо - игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности, что соответствует современным требованиям. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

9 слайд .6 «КИТ»/ правило: ориентация на принцип полифонии или, как его называли авторы, «133 зайца»: В народе существует пословица: за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь. В социо-игровой педагогике дело обстоит несколько иначе: если гнаться за двумя зайцами, то действительно ни одного не поймаешь, но если сразу за 133, то, глядишь, с десятков наловишь .

Таким образом, используя правила социо-игровой технологии, педагоги учат детей слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходиться к согласию. Кроме того, у них развивается речевое взаимодействие; формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; они учатся отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; отсутствует чувство страха за ошибку.

10 слайд.Общение детей в рамках данной технологии организовываются в три этапа:

- на самом первом этапе учим детей правилам общения, культуре общения (*дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь*);

Команды общаются между собой в группе и между группами, придерживаясь **определенных правил:**

1. Один за всех и все за одного.
2. Капитан не подводит команду, а команда не подводит капитана.
3. Одна команда отвечает, другие внимательно слушают.
4. Когда работаешь, не мешай другим.
5. Справился сам, помоги другу.
6. Главное - не бояться доказывать свою правоту.
7. Умей попросить и принять помощь.

11 слайд .на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микро-группе, чтобы выполнить учебную задачу;

- на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

12 слайд. Существует определённая последовательность введения игр социо-игровой направленности и авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

- **Игры-задания для рабочего настроения.**

Начало занятия должно стать определенным ритуалом, чтобы дети могли настроиться на совместную деятельность, общение. Этому способствуют коммуникативные игры «Волшебный клубочек», «Доброе животное», «Дружба начинается с улыбки», «Комплименты» и другие.

- **Игры-разминки (разрядки).**

Разрядка трудоемкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания; снятие усталости; переход от одного вида деятельности к другому. Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного, несерьезного выигрыша. В играх-разминках доминирует механизм

деятельного и психологически активного отдыха. Используемые игры: «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», Карлики-великаны», «Ходим кругом друг за другом», «Запрещенное движение», «Слухачи» и др.

- **Игры социо-игрового приобщения к делу.**

Задача: выстраивание деловых отношений детей с педагогом и друг с другом.

Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления материала. Если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т. п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий, составляющих эту группу. Такие игры подробно описаны в «Карманной энциклопедии социо-игровых приемов обучения дошкольников», под редакцией д. п. н В. М. Букатова («Эхо», «Так и не так», «Превращение предмета», «Фраза с заданными словами», «Города с небывальщиной», «За себя не отвечаю», «Живая буква», «Письмо из букв», «По алфавиту», «Бытовые механизмы» и т. д.)

- **Игры творческого самоутверждения.**

Задачи: Развивать умения выражать свои чувства и способности, используя разные средства: пластику, мимику, жесты; умение владеть своим телом. Учить понимать внутренний мир окружающих людей.

Такие игры, как игры-пантомимы, игры-инсценировки, хороводы, «Стихи по ролям», «Кривое зеркало», «По правде, понарошку», «Тело в деле», «Животные» и др.

- **Игры вольные.**

Задача: физически активный и психологически эффективный отдых.

В данную группу входят подвижные игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, такие как «Ловишки», «Колечко-колечко», «Где мы были - не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь», «Воробьи - вороны» и др.

Практикум для педагогов.

А сейчас, я вам предлагаю побыть в роли детей и сыграть со мной в игры.

Игры - задания для рабочего настроения.

1. «Доброе сердечко»

Ход игры: «Дети» сидят в кругу. От педагога получают фломастеры.

Педагог дает одному вырезанное из картона сердечко, разделенное на клеточки по количеству детей. Получивший его, рассказывает о хорошем, добром поступке, а затем раскрашивает одну из клеточек. После этого сердечко передается следующему. В результате рождается большое доброе сердце.

Педагог: Мы дети одной группы, поэтому мы должны быть отзывчивыми друг к другу, заботливыми к людям.

Игры - разминки (разрядки).

2. Игра «Я рисую»

Цель: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

- Назовите выходные дни недели. Рассчитайтесь на субботу, воскресенье. У нас получилось две команды. Ваша задача сейчас, как можно быстрее, построить ту фигуру, которую я назову, причём строитесь вы молчком, ничего не объясняя.

Возможные фигуры: треугольник; ромб; круг; квадрат; угол; буква; птичий косяк;

Игры для социо- игрового приобщения к делу.

3. Игра-задание «Кузовок»

Педагог: «Вот вам кузовок, кладите в него что есть на «ОК»

Дети: «Я положу в кузовок – замок, сучок, мешок, чулок, сахарок, клубок и т. д.»

Игры для творческого самоутверждения.

4.«Представь и покажи» - в микрогруппах.

Ход: В руках у педагога платочек.

Задание 1-ой команде: закрыть лицо платочком и представить, какое лицо бывает у мамы, когда она сердится.

Игры вольные.

Вас приглашаю поиграть в хороводную игру «Жмурки».

Ход: выбирают два ведущих: Маша и Яша. Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, что бы они потеряли возможность ориентироваться.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг.

«Яша», вытянув руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?»

«Я тут, Яша!» - отвечает Маша.

Когда «Яша» находит свою «Машу» их заменяет новая пара.

ИТОГ:

Уважаемые коллеги, я показала Вам некоторые игры и приемы социо-игровой технологии. Их можно использовать и на занятиях и при организации свободной деятельности детей. И самое главное, мы все должны помнить главный принцип в работе с детьми: «Не рядом и не над, а вместе!»

Творческих Вам успехов!





