**СОЦИОИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

**Девиз: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения».**

|  |  |
| --- | --- |
| Задачи | Формы организации |
| - Развитие взаимодействия «Ребёнок – ребёнок», «Ребёнок – родитель»,  «Ребёнок – взрослый» для обеспечения душевного благополучия.  -   Коррекция импульсивного, демонстративного, протестного, агрессивного, конформного поведения.  -    Формирование умений и навыков дружеского коммуникативного взаимодействия.  -    Решение задач социального «закаливания».  -   Создание условий для развития личностных качеств и способностей всех субъектов открытого образовательного пространства;  - развитие навыков полноценного межличностного общения, помогающего ребёнку понять самого себя. | - Коллективные дела, работа в малых группах на занятиях, тренинги на умение договариваться.  -   Игры с правилами, игры-соревнования, игры-драматизации, сюжетно-ролевые игры, режиссёрская игра.  -   Приёмы, социально-направленные на создание ситуации успеха и комфортности.  -   Сказкотерапия.  -   Метод создания проблемных ситуаций с элементами самооценки.  -  Тренинги.  -  Самопрезентация |

**Ключевые идеи**

* Основная идея технологии – организация собственной деятельности детей. Собственная деятельность – это та деятельность, которой ребенок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.
* сПАРТАнское воспитание (двигание парт)
* ИДИ от детей
* Вместе мы – сила
* Нам не дано предугадать, как наше слово отзовется

**6 основных правил и условий:**

* **1 правило: используется работа малыми группами или как их еще называют «группы ровесников»**

Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами: в младшем возрасте - в пары и тройки, в старшем - по 5-6 детей. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться. Можно поделиться:

- по цвету волос, глаз, одежды;

- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;

- кто на каком этаже живет;

- кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком и т.д.

* **2 правило: «смена лидерства».**  Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает один человек, лидер. Причем лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.
* **3 правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки),** что способствует снятию эмоционального напряжения. Дети не только сидят на занятии, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в разных уголках группы: в центре, за столами, на полу, в любимом уголке, в приемной и т.д.
* **4 правило: смена темпа и ритма.**  Проведение занятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы детей, их слаженность во время занятий. Это должно стать деловым фоном для всех ребят. Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, н-р с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.
* **5 правило – социоигровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности,** что в современных дошкольных учреждениях наиболее ценно. Это дает положительный результат в области коммуникации, эмоционально-волевой сферы, более интенсивно развивает интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционным обучением, способствует речевому, познавательному, художественно-эстетическому, социальному, физическому развитию. Обучение происходит в игровой форме.
* **6 правило: в своей работе мы ориентируемся на принцип полифонии: «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Классификация игр социоигровой направленности, предложенная Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и ВМ. Букатовым** | | | | |
| Игры для рабочего настроя | Игры-разминки (разрядки) | Игры социоигрового приобщения к делу | Игры творческого самоутверждения | Игры вольные (на воле) |
| главные задача игр – пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. | принцип всеобщей доступности, элемент соревнования смешного, несерьезного выигрыша; дадут детям возможность размяться | 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 | при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия | игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в комнате |

**Примеры игр:**

1. *«Найти друга»* - используется для деления на микрогруппы; нужно объединиться в группы по определенному принципу: по месяцу рождения, по цвету волос ил глаз, по гороскопу и т. д.
2. *«Японская печатная машинка»* – садятся в круг и хлопком руки по колену «стучат» слова на заданную тему (каждый), например, «фрукты». Делают 3 кона. Кто ошибается – выбывает из круга.
3. *«Испорченный телефон»* - как можно быстрее передать друг другу какое-то слово шепотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные ловят слово на слух, пытаясь понять, какое слово передает ряд. Затем педагог спрашивает, какое слово передавалось у тех, кто ловил, у последнего игрока и у первого.
4. *«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.
5. *«Выбор водящего»* - варианты жеребьевок: *на кулачках* (представители команд зажимают кулаком по очереди часть гимнастической палки один за другим, чей верх, тот первый вступает в игру); *всевозможные считалки*; *вытягивание жребия* (участники по очереди вытягивают из шапки записки с указанием номера вступления в игру).
6. *«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.