**Использование социо-игровой стилистики в воспитательно-образовательной деятельности с детьми.**

 **В.С. Ситница**

воспитатель - эколог МАДОУ

 ДС КВ «Гнездышко»

 г.Новый Уренгой

**Цель:**

1. Познакомить педагогов с методами и приёмами, применяемыми в социо-игровой технологии.

***«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».
В.М. Букатов.***

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

**Актуальность данной темы:**

В соответствии с ФГОС образовательный процесс должен строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. А основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Ориентируясь на новые подходы  в системе образования, в педагогической практике актуально применять социо-игровые приёмы, упражнения направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию самостоятельности и инициативности ребёнка, его творческих способностей.

Сегодня человеку для полноценной жизни в обществе, 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 – 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 педагогика» представленная Евгением Евгеньевичем Шулешко,  Александрой Петровной  Ершовой и Вячеславом Михайловичем  Букатовым.**

Следуя их  советам,  образовательную  деятельность детей необходимо организовывать как игру-взаимодействие между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая»).  Данную методику можно использовать в организации образовательной деятельности. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

  Смысл социо-игровой педагогики – группо-игровая педагогика. Любую детскую игру следует осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о «праве» на ошибку и «обязанностях» **слышать и видеть** окружающих. Педагог должен помнить, что взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.

**Принципы:**

* Воспитатель – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.
* Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.
* Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.
* Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.
* Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.
* Преодоление трудностей.
* Движение и активность.
* Жизнь детей в малых группах, в основном в пятерках, бывает в четвёрках и тройках.
* Применение социо -игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

**Условия применения социо-игровой технологии:**  1. Разработка перспективного плана. 2. Соблюдение вариантов деления на группы. 3. Сочетание обучения с двигательной активностью и сменой мизансцен. 4. Смена темпа и ритма. 5. Использование игр разнообразного характера. Правильно подобранные игры-задания способствуют повышению мотивации детей к получению новых знаний. Последовательность введения игр:

**Игра для рабочего настроя** – «Рыба-птица-зверь», «Летает - не летает», и др.

**Игры разминки** – «Запрещенное движение», «Земля, воздух, огонь, вода», «Да-Нет», «Заводные человечки», Карлики-великаны» и др. **Игры социо- игрового характера** – «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит», «Пожелание» и др. **Игры творческого самоутверждения** – «Браво», «Сценки-истории», «Животные», и др. **Игры вольные, требующие передвижения** – «Где мы были, не скажем, а что делали – покажем» и др.

**Предполагаемые результаты:**

- дети слушают и слышат друг друга, договариваются, приходят к согласию; - у детей развито речевое взаимодействие; - сформируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; - дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; - у них нет чувства страха за ошибку.

**В рамках данной технологии ставим перед собой такие задачи:**

 **•**помочь детям научиться эффективно общаться;

 • сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;

 • способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;

 • воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

  Социо- игровая технология направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой, со взрослым.

**Золотые правила социо-игровых подходов.**

**1-е правило.**

**Используется работа малыми группами или как их еще назыаают «группы ровесников».** Оптимальным для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем по 4-5 детей. Деятельность дошкольников в малых группах – самый естественный путь к возникновению у них сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

На группы можно поделиться: -по цвету волос, глаз, одежды, по счету(первый-второй-третий) и т.д.

* **2-е правило.**

**Смена лидерства.**

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-е правило.**

**Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен, что способствует снятию эмоционального напряжения.**

* **4-е правило.**

 **Смена темпа и ритма.** Менять темп и ритм помогает ограничение по времени, У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец и требует определенной сосредоточенности.

* **5-е правило.**

**Социо-игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности**, что соответствует современным требованиям.

Обучение происходит в игровой форме. Для этого можно использовать различные игры, развивающие внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

* **6-е правило.**

**Ориентация на принцип полифонии: «За 133-мя зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».** Ребенку вместе со своими ровесниками добывать знания более интересно, он более мотивирован. В итоге все дети открывают для себя новые знания, только кто-то больше, а кто-то меньше.

**Задачи социо-игровой стилистики.**

* Повышение качества образования детей.
* Снятие страха перед деятельностью
* Развитие индивидуальности и сообразительности детей
* Развитие у детей умений элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношений с окружающими
* Формирование у детей навыка слаженной работы

**Классификация игр социо-игровой направленности.**

Для рабочего настроя - пробудить интерес детей друг к другу, к занятию.

Разминки (разрядки) - элемент соревнования, доступность.

Для приобщения к делу – усвоение или закрепление учебного материала.

Творческое самоутверждение – художественно-исполнительский результат действия.

На воле – простор и свобода передвижения.

**Практическая часть**

**Алгоритм проведения игры.**

1. Деление воспитанников на команды (4-5 детей).
2. Дети сами выбирают капитана своей команды (себя не предлагать).
3. Придумывание названия команды.
4. Воспитатель называет игру.
5. Капитаны выбирают карточки-задания:
* Из конвертов;
* Вращая барабан.
1. В тайне от команды воспитатель сообщает капитанам задание.
2. Капитаны самостоятельно сообщают задание членам своей команды.
3. Выполнение задания.
4. Капитан анализирует выполненное задание.
5. Динамическая пауза.
6. Смена мизансцены (смена команды и капитана)
7. Новая игра.

**Игра «Фантастические гипотезы»**

 Эта игра направлена на развитие творческого воображения и теоретического абстрактного мышления.

Техника предельно проста. Она выражена в форме вопроса. ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ…? Для работы заготавливается одинаковое количество карточек на которых изображены рисунки – предметы существительные и предметы глаголы.

Для постановки вопроса берутся первые попавшие две карточки. Одна с существительным, другая – с глаголом. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Например, вынуты карточки: рыба и разговаривать

Формируется гипотеза: «Что было бы, если бы рыбы начали разговаривать?»

Дальше можно строить рассказ на развитии этого сюжета. Однако можно доставать следующие карточки и помогать сюжету, вводя новые гипотезы и персонажи.

 Используя эту форму работы, ребенок активно формирует отчетливые связи своей мысли с действительностью.

**Игра «Рисунок в несколько рук»**

 Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции и сама насыщенная высоким эмоциональным потенциалом. Не имеет возрастных ограничений. Предлагается всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый участник группы изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй участник игры, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжает рисунок, используя работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно так же поступает третий и т. д. Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, но все плавно перетекают друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляют неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающие на каждом этапе работы.

**Игра «Превращения»**

 Эта игра направлена на развитие изобретательности ребенка, т.е. воображения в сочетании с творческим мышлением. Она расширяет область представлений ребенка об окружающем мире и степень адаптации к внешним объектам. В нее с удовольствием играют все дети, начиная от самых маленьких. Она построена на универсальном механизме детской игры – имитация функций предмета. Для маленького ребенка, благодаря воображению, стул легко становится машинкой, палочка – ложкой, речной песок – кашей для куклы. Дети старшего возраста в обычных условиях не играют в такие игры, но с удовольствием работают в подобной технике на занятиях по развитию воображения и мышления.

 Берется простой предмет. Например, стакан. С помощью мимики, пантомимики, имитации действий с предметом, его нужно превратить (конечно, в воображении) в совершенно другой. Наш стакан превращается в вазу, в которую ставят цветы. Носовой платок – в скатерть, ручка – в нож, которым отрезают кончики и т. д. После того, как становится ясным, во что превратился используемый предмет, его берет другой участник игры и «превращает» во что-то другое. Игра продолжается, пока все не «превратят» предмет.

**Литература**:

1. Игры для детского сада. Развитие талантов ребенка через игру.

Иллюстрированный словарик игровых приемов / Под общей ред.

В. М. Букатова. СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера,

2009. – 189 с.

2. Ершова А.П., Букатов В.М. Возвращение к таланту: Педагогам о

социо-игровом стиле работы. - Красноярск, 1999. - 221 с.

3. «Азбука общения» -Детство Пресс,Санкт-Петербург 2007г.

4.« Бабочка социо -игрового стиля обучения.   Автор-составитель

В. М. Букатов

5. Карманная энциклопедия социо-игровых приемов обучения

дошкольников: справочно-методическое пособие для

воспитателей старших и подготовительных групп детского сада /

Под общей редакцией В.М. Букатова – СПб: Образовательные

проекты; М: НИИ школьных технологий, 2008.