

Тема «Социоигровые технологии в образовательной деятельности ДО»

(Мастер класс)

Цель: Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социально-игровой технологии.

Задачи:

- Познакомить педагогов с методами и приёмами, применяемыми в социо-игровой технологии.
- Создать условия для обретения большинством педагогов своего собственного профессионального стиля, который позволил бы воспитанникам реализовать позицию субъекта в разных видах деятельности.
- Обогащать и обобщать представления педагогов о социо-игровом стиле работы с детьми как эффективной педагогической технологии.

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

Актуальность:

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.

Соответствовать данному утверждению нам помогает современная педагогическая технология «Социо-игровая педагогика» представленная Е.Шулешко, А. Ершовой и В. Букатовым.

В своей педагогической практике применяем социо-игровые приёмы, упражнения направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию самостоятельности и инициативности ребёнка, его творческих способностей.

Сущность социо-игрового стиля работы его основатели Е. Ершова, В. Букатов определили такой формулировкой:

«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 этим советам, занятия организуем как игра-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая») и одновременно в каждой из них;

социо-игровую технологию системно используем как на занятиях, так и при организации свободной деятельности детей. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

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.

Уважаемые коллеги!. Сейчас мы узнаем , каковы законы общения, принципы, плюсы социо-игровой педагогики.

Для этого мы с вами поиграем в игру «Собери цветок». (**красный цветок –законы общения, желтый –принципы, зеленый цветок – плюсы**). Я предлагаю всем педагогам встать в круги под музыку мы будем двигаться по часовой стрелке как только музыка остановиться вы должны будете взять красные лепестки.

(Кому достались лепестки по одному подходят к мольберту, читают и прикрепляют лепесток к серединке) **законы общения**

- Не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;
- Не ворчать, не ныть, не бурчать;
- Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;
- Будьте взаимно вежливы, терпимыми и сдержанными;
- Относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;
- Поддержи, помоги подняться и победить;
- Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;
- Не возноси себя над другими. Вознеси ближнего;
- Дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы.

(под музыку двигаются, как только музыка останавливается , берут желтые лепестки и собирают цветок)

Плюсы социо - игрового стиля:

- Отношения: «ребенок - сверстники»;
 - Педагог является равноправным партнером;
 - Разрушается барьер между педагогом и ребенком;
 - Дети ориентированы на сверстников, а значит, не являются покорными исполнителями указаний педагога;
 - Дети самостоятельны и инициативны;
 - Дети сами устанавливают правила игры;
 - Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;
 - Дети договариваются, общаются (выполняют роль говорящих и роль слушающих);
 - Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;
 - Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;
 - Социо - игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.
- (под музыку двигаются , как только музыка останавливается, берут зеленые лепестки и собирают цветок)*

Принципы социо - игровой технологии:

- 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. У детей не вызывает интереса то, что и просто, а что трудно – то интересно.

- Движение и активность.
- Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.
- Принцип полифонии. За 133-мя зайцами погонишься, глядишь, и наловишь с десяток.

Мы с вами играя узнали про законы общения, про принципы и плюсы социо-игровой педагогики

- Социо-игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Применение социо-игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

В результате этой работы у детей развивается любознательность, реализуются познавательные потребности, дети знакомятся с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учёта в собственной жизнедеятельности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных и творческих способностей.

Авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

1. Игры – задания для рабочего настроения
2. Игры для социо-игрового приобщения к делу, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения, педагога с детьми, и детей друг с другом.
3. Игровые разминки – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьезным выигрышем. В них доминирует механизм эффективного отдыха.
4. Задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский вариант.

ПРИВЕТСТВИЕ. «Здравствуй, друг!»

Нашу встречу, хотелось бы начать с игры – приветствия. Все педагоги встают в круг. Рассчитайтесь на 1 и 2. Первые номера становятся внутренним кругом, для этого делают шаг вперед. Вторые – внешним кругом и остаются на своих местах. Первые номера остаются на месте. Вторые передвигаются вокруг них по часовой стрелке, при этом каждая пара произносит стихотворение-приветствие и выполняет соответствующие действия:

Здравствуй, друг! (здороваются за руку)

Как ты тут? (хлопают по плечу друг друга)

Где ты был? (дергают за ушко друг у друга)

Я скучал! (кладут руки себе на сердце)

Ты пришел? (разводят руки в стороны)

Хорошо! (обнимаются)

Игры для создания рабочего настроения и объединения в малые группы.

а/ «Разрезная открытка»

Каждый участник вытягивает фрагмент разрезной открытки и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления открыткиКоманды образовались.

б/ Выбор капитана с помощью считалки.

А сейчас с помощью считалки в каждой команде надо выбрать капитана (с помощью считалки выбирается капитан команды.)

г/ Определение персонального названия команды.

Следующее название для микрогрупп сложить числа дней рождения (только дни, без месяцев) – получившаяся сумма и будет персональным названием команд. Капитаны пишут на подставке получившееся число.

Игры, направленных на развитие социализации детей старшего дошкольного возраста.

«Снежная королева»

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

Ход: Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передается в произвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному заказу-правилу.

Варианты:

-передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему;

-передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки и т.п.

Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. Дети договариваются об условии передачи:

-глядеть друг другу в глаза

-вставать, если согласны с высказыванием принимающего

-передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему.

«Мост дружбы»

Цель: развитие эмпатии у эмоционально отгороженных и эгоистичных детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей.

Ход: Воспитатель показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«Чемодан».

Цель: развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.

Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделить на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку, найти место свое команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводится 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

Организуя данную игру, мы с вами использовали правила социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.).

«Встань по пальцам»

Воспитатель (ребёнок) становится спиной к детям, показывает на пальцах число и медленно считает до 5, после слова «замри» должно остаться столько детей, сколько было пальцев показано.

Подводим итог игр.

Вопросы для рефлексии:

1. Как вы чувствовали себя в позиции обучающихся?
2. Какие в связи с этим открытия, выводы для себя вы сделали?
4. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо-игровой технологии?