

«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения» - К.Д.Ушинский.

Мастер-класс **«Социо- игровой стиль работы с детьми,** **как эффективная педагогическая технология»**

Автор мастер-класса: педагог-психолог Охременко А.А.

Место проведения: МАДОУ ДС №17 «Ладушки».

Формат: Проведение мастер-класса для педагогического сообщества и общественности, отражающей специфику деятельности педагога.

Цель: Демонстрация системы педагогической деятельности.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с методами и приёмами, применяемыми в социо-игровой технологии.
2. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии.
3. Создать условия для обретения большинством педагогов своего собственного профессионального стиля, который позволил бы воспитанникам реализовать позицию субъекта в разных видах деятельности.

Ожидаемые результаты: воспитатели на практике будут использовать эффективную педагогическую социо-игровую технологию, освоят приемы по преодолению заорганизованности дидактических игр, познакомятся с табличкой - БАБОЧКОЙ, СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ.

Ход мастер-класса:

1.Выделение проблемы

Тема нашего мастер – класса - «Социо- игровой стиль работы с детьми, как эффективная педагогическая технология»

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

Не учить, а налаживать ситуацию, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки»- вот сущность социо- игровой технологии обучения.

Актуальность данной темы:

- 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 помогает современная педагогическая технология- «Социо -игровая педагогика» представленная Евгением Евгеньевичем .Шулешко, Александрой Петровной Ершовой и Вячеславом Михайловичем Букатовым.

Следуя их советам, образовательная деятельность детей организуется как игра-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо -игровая») Данная технология используется в организации образовательной деятельности. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращает ее в коллективную.

Социо -игровые приёмы, упражнения направлены на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию самостоятельности и инициативности ребёнка, его творческих способностей.

Что подразумевается под первой частью составного термина - **социо**? По Шулешко **социо-означает малый социум**, поэтому правильное, авторское написание - с дефисом. (А корректоры постоянно исправляют этот дефис, пишут «социоигровая», понимая социо- как социальная.

Американцы так и переводят: «социально-игровая педагогика». Что неверно. Правильный смысл, когда при переводе получается группо- игровая педагогика.)

А что кроется под второй частью термина - **игровая**? Некоторые думают, что это обычные «дидактические игры». Но это далеко от истины.

В социо- игровой педагогике для преодоления проблемы - скуки и заорганизованности дидактических игр - **существует БАБОЧКА СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ**. Бабочка придумана для того, чтобы подсказывать интуиции, что воспитателю на занятии нужно делать, чтобы избежать заорганизованности и уберечь детей от скуки.

Таблица-БАБОЧКА - только подсказка, а не инструкция. Если любой таблицей пользоваться как однозначной инструкцией, то результат может оказаться банальным и скучным. Чтобы этого не случилось, таблица-БАБОЧКА построена как некая система перспектив, ориентируясь на которые воспитатель понимает, куда ему двигаться и при планировании занятия, и при его проведении.

Есть цепочка процедур, приводящих к пониманию сложного, непривычного, пугающего своей новизной текста. Цепочка эта воспроизведена на правом и левом крылышках **БАБОЧКИ**. (рассмотреть таблицу)

У бабочки два крыла, на каждом из которых по 12 ячеек. В свою очередь каждая ячейка состоит из двух треугольных полусекторов. Детское продвижение по треугольничкам обычно происходит и скачкообразно, и непоследовательно. Для каждого ребёнка траектория оказывается своей. **И «групповая работа»** обеспечивает каждого ребёнка возможностью находиться в том самом треугольничке, в котором ему «здесь и сейчас» быть лучше всего.

Педагог действует как повар - помешивает, чтобы не пригорало.

Двигать, видеть, слышать себя.

Двигать, видеть, слышать других.

Любая процедура представлена на **Бабочке в трёх ипостасях**:

- *движении ребёнка,
- *его разглядывании,
- *его слушании.

Например: раздали на подгруппу картинку. Что обычно происходит? Кто-то двигает картинку к себе или командует другим, куда нужно подвинуться, чтобы всем было видно. А кто-то в это же самое время начинает внимательно сам всматриваться в картинку, тогда как его соседу интересно следить, куда показывает пальцем один из сверстников. Ну и, конечно, кто-то говорит сам, а кто-то - обычно самый робкий - слушает других.

Конечно же рассчитываем на сознательность детей, обычно сразу начинают с того, что прошу детей что-то показать или на что-то ответить. И часть детей с лёгкостью оправдывает мои ожидания. Но есть и те, которые начинают почему-то путаться.

-Выход же довольно прост: стараться не нарушать на занятиях естественной последовательности в путешествиях детей **за индивидуальным** пониманием. То есть каждому ребёнку стараться обеспечить возможность найти и осуществить **свою личную траекторию понимания**.

А именно: **сначала дать выход произвольным детским движениям** (левый край таблицы), **затем обеспечить возможность восприятия ими «работы других»** (центральная вертикаль таблицы), - вот тогда, «как по маслу», **даже самые слабые начнут довольно правильно и показывать, и отвечать**. А главное - **вызывать неподдельный и вполне деловой интерес у своих более сильных соседей**.

Конечный результат деятельности, построенной по таблице-БАБОЧКЕ - **помочь ребёнку научиться слышать себя**. А всё **благодаря групповой работе**, построенной по тем советам, которые воспитатель может интуитивно **выудить из таблицы-БАБОЧКИ**.

В рамках данной технологии ставятся следующие 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- игровой технологии направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой, со взрослым.

Изучая труды основателей социо-игровой педагогики, выделяются законы общения.

«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.

Общение детей в рамках данной технологии организуется в три этапа:

- **на самом первом** этапе- учу детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);
- **на втором** этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микрогруппе, чтобы выполнить учебную задачу;
- **на третьем** этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение я обучаю дошкольников.

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 и 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.
- Мои педагогические **принципы** совпадают с принципами, , и, в первую очередь, понимание того, что сегодня просто необходимо наличие у педагога нового взгляда на ребенка как на субъект (а не объект) воспитания, как на партнера по совместной деятельности.

Принципы лежащие в основе данной 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.

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.

Например: освоения детьми грамоты. Подготовительная группа. Проблема: «некоторые дети знают буквы, уже печатают их, но они ещё не читают. Отказываются. Боятся».

Шулешко предлагает такой прием. Написать, каллиграфически и размашисто - через всю доску (но без разрывов в словах между буквами) . например, «Приехали гости.»

После чего закрыть всю фразу большим листом бумаги, и объяснить детям : «Мы сейчас будем читать. Но читать с конца. Я буду сдвигать свой лист бумаги, и открывать постепенно вам буквы. Если вы увидите какую-то знакомую букву - но только одну! - вы молчите. А вот если букв будет столько, что получится слог, то вы тогда всё, что будет справа от моего листа, произносите вслух. Дружно, хором».

И начинаем свой бумажный экран сдвигать влево, оголяя хвост написанного. Дети переглядываются, потом что-то робко произносят. Звучит «ти». Но тут же оказалось, что не «ти», а «сти». Эта вторая версия слога звучала уже громче, дружнее, увереннее...

И так - ползком, ползком, - уже даже словосочетание осилили. Прочитали все вместе. Даже те, кто не доверял себе, присоединились. Потому что каждый раз надо было всё заново и до конца прочитывать. И когда в конце открыл ась заглавная буква «П», все хором прочитали «Приехали гости».

Прочитали и возникла пауза. Было видно, как до детей доходил смысл того, что они только что хором прочитали!

Среди детей - эффект разорвавшейся гранаты: мы смогли прочитать (то есть **ПОНЯТЬ!**)

В образовательной деятельности детей я решила испробовать некоторые приемы: умение объединяться детей в пары, компании по 6-8 человек, придумывала такие задания, которые бы побуждали детей работать сообща, обсуждать задание и приходиться к единому правильному решению.

При объединении детей в команды, компании, используются разные варианты: объединится по симпатиям, по одинаковому признаку в одежде, по цветным карточкам, по цифрам и пр.

Поначалу обратила внимание, что некоторые дети затруднялись при объединении в компании, при выполнении задания. Были совершенно пассивные или молча наблюдали за детьми из своей компании, как те обсуждали задание и выполняли его.

После многократных заданий объединиться в команды (компании) затруднений у детей уже не было, но дети, которые по себе пассивные, не проявили инициативы, но если их члены компании заставляли что-то делать, они выполняли. К концу месяца отметила для себя, что дети стали с желанием участвовать в общей деятельности, даже при обсуждении пытаются высказывать свои мнения и другие дети к ним прислушиваются.

-Уважаемые слушатели, я продемонстрировала вам некоторые приемы игровой технологии. А сейчас прошу вас активно поработать в группах.

«Золотые правила» соци – игровой технологии

(по В.М. Букатову)

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. Деятельность дошкольников в малых группах - самый естественный путь к возникновению у них сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

Можно поделиться:

- по цвету волос, глаз, одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой
- кто на каком этаже живет;
- четный-нечетный, однозначный-двузначный номер квартиры;
- найти на цельных и разнообразных открытках что-нибудь одинаковое и по этому «одинаковому» объединится в тройки;
- 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, что способствует снятию эмоционального напряжения. Дети не только сидят, 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. 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.

5 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: «Слухачи», «Эстафета», «За себя не отвечаю», «Волшебная палочка», «Города с небывальщиной» и т.д.

6 правило: ориентация на принцип полифонии: «За 133 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 побольше, кто-то поменьше.

Итог:

Широкое использование игровых методик, где игра выступает своеобразной сферой, в которой происходит налаживание отношений ребенка с окружающим миром и людьми позволяет ребенку активно изучать и осваивать окружающий мир и является непременным условием разностороннего развития личности.

Все начинается с детского сада. Уже сейчас ребята подготовительных групп проходят тестирование с психологами, а родители и воспитатели получают рекомендации по подготовке к школе. Высокие требования жизни приводят к поискам новых, более эффективных подходов к организации воспитания и обучения детей, начиная с детского сада.

В детском саду главная деятельность ребенка игровая, а в школе начинается сразу серьезная учебная деятельность. Поэтому воспитатели и учителя должны подбирать новые методы, чтобы игровая и учебная деятельность тесно переплетались, а в дальнейшем сменяли друг друга безболезненно.

Рефлексия.

Вопросы для рефлексии:

1. Какие отличительные черты социо -игровой технологии от традиционных форм работы с детьми вами были отмечены?
2. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо- игровой технологии?
3. Возможно ли использование игр в различных видах детской деятельности?

- Благодарю за сотрудничество! Творческим всем успехов!

Картотека игр, 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.

.....
«Телеграф»

Цель: развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.
Ход: Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?

Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

.....
«Магазин игрушек»

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха социальных контактов, коммуникативной робости.

Ход: дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогодавшийся уходит без покупки.

.....
«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.

.....
«Радио».

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику.

Ход: Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)... (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали.

Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

.....
«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.).

.....
«Подарки».

Цель: развитие эмпатии творчества в общении, способности предвидеть желания другого, утверждать свое позитивное «Я».

Ход: Для того, чтобы начать играть в эту игру, вам необходимо разделиться на две команды. Для этого предлагаю встать полукругом по номерам домов, в которых вы живете, по нарастанию (играющие встают), а теперь рассчитайтесь на яблоко – апельсин. Все «яблоки» встают во внутренний круг, а все «апельсины» во внешний круг. Дети образуют два круга и двигаются под музыку, по кругу, в противоположных направлениях. По сигналу – останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив и поворачиваются друг к другу лицом. Задание: Сначала дети из внешнего круга загадывают про себя, чтобы они хотели получить в подарок, а дети из внутреннего круга отгадывают. Если ребенок отгадывает, загадывающий дает ему жетон, если нет – отдает свой. У каждого игрока по 3 жетона. Играем 3 раза, потом подсчитываем жетоны.

.....
I. Игры для рабочего настроения
«Буквы-загадки»

1. «Буква по воздуху». Дети выбирают ведущего. Он, стоя спиной к игрокам, пишет по воздуху крупную букву, остальные отгадывают. Буквы можно писать рукой, плечом, головой, ногой, коленкой и т.п., в зеркальном отражении.
2. «Буква-хоровод». Группа детей, взявшись за руки, хороводом-змейкой идут за ведущим и прописывают букву, которую он загадал. Остальные отгадывают букву.
3. «Строим буквы». Группа детей «строит» из себя задуманную букву как застывшую живую пирамиду, остальные отгадывают, записывают, зарисовывают. «Буквы-загадки» могут быть короткими словами-загадками (кот, яд, ус, сом, хор)

.....
«Эхо»

Воспитатель (ребёнок) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.)
Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух. Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

.....
«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передаётся 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
-

«Неиспорченный телефон»

Дети передают друг другу слово шёпотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Успешность передачи оценивается по признакам: «не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово переданное первым игроком.

Варианты:

-слово, трудное слово, словосочетание, Ф.И.О., скороговорка (считалка), иностранное слово
-две телефонные линии (эстафета): быстрый неиспорченный телефон.

«Летает – не летает»

Воспитатель называет существительные, дети выполняют заданные движения (самолёт – хлопают в ладоши или машут руками, шкаф – ничего не делают или прижимают руки вдоль тела). Тот, кто ошибается, выходит из игры. Логопед подбирает слова на неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, ТУ-134, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух. Варианты: растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.

II. Игры для приобщения к делу

«Эхо»

Воспитатель (ребёнок-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 приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

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

«Спор предлогами»

Воспитатель предлагает детям по картинке между 2-3 группами разыграть спор: между предлогом и словами (1 гр. – девочка **в** пальто, 2 гр. – девочка **в** сапогах, 3 гр. – девочка **в** лесу); между разными предлогами: 1 гр. – книга **на** столе, 2 гр. - книга **под** лампой, 3 гр. - книга **у** меня, 1 гр. - книга **над** полом, 2 гр. - книга **в** комнате, 3 гр. - книга **перед** глазами и т.д.). Дети выполняют задания по одному из группы, по порядку (эстафета). Каждое высказывание связано с предыдущим интонацией **оспаривания** или интонацией **подтверждения**.

«Рассказ-рисунок о том, что вижу»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

«Составь слово»

Дети играют в составление слов из слогов, определяют слова по слогу. Игра заключается в творческих пробах по составлению многообразных сочетаний, в собирании, чтении слов на скорость. Слоговые карточки дети соединяют, читают, записывают слова. Побеждает тот, кто соберёт больше слов.

Вариант: составить слова из букв (слогов) одного длинного слова.

«Пишущая машинка»

Все участники игры выполняют синхронно ряд движений:

- хлопают перед собой в ладоши
- двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой)
- выбрасывать вверх правую руку вправо, щёлкая пальцами
- выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая пальцами

Вариант:

- изменять темп движений,
- вводить речевое сопровождение,
- передавать эстафету глазами, голосом.

«Знаки препинания»

Воспитатель предлагает детям озвучить знаки препинания, отличая вопросительную интонацию от утвердительной, восклицательной, повествовательной в данном предложении (В лесу родилась ёлочка: !, ?, .).

Вариант: не читающим детям предлагается картинный материал, чистоговорки, строки стихотворения (символы).

III. Игры разминки-разрядки

«Руки-ноги»

Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель (ребёнок) 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.

Вариант:

- выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений,
- изменение темпа выполнения,
- выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

«На 5 органов чувств»

Дети задумывают ситуацию, изображают по заданному «билетику»: нарисованному (нос, глаз, рот, ухо, пальцы) или написанному. Воспитатель во время игры обращает внимание на работу каждого их органов чувств: зрение, слух, вкус, обоняние, осязание, которые проявляются в поведении человека. На первом этапе играть по одному органу чувств, на втором – по 2, по 3, на третьем – все 5 (сценка-история про персонаж в обстоятельствах).

Варианты:

- прожить кусочек выдуманной истории с персонажем и обстоятельствами,
- усложнение – сравнение персонажей (карлик - великан, Дюймовочка – Карабас Барабас, мышка – медведь).

«Слова на одну букву (звук)»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя

«Ловить зверюшку»

Играющие по очереди берут «билетики» с заданием кого они должны ловить (кузнечика, бабочку, чужую кошку, своего котёнка и т.п.). Играющий выполняет задание, остальные встают в том случае, если превращение произошло и «зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».

Вариант: выполнение задания парами, тройками и т.п.

IV. Игры для творческого самоутверждения

«Стихи по ролям»

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. 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.

.....
«Заданные слова»

Воспитатель предлагает детям текст, которому нужно найти оправдание (сконструировать ситуацию, в которой текст произносится, выдумать персонажи, участвующих в ситуации, определить поведение самого говорящего и слушающих, понять характер произнесения слов). Начинать игру с бытовых распространённых фраз (Не делай этого, пожалуйста!), переходить к литературным (репликам из сказок, стихов, пьес-сказок и т.п.).

Вариант:

-играющий должен произнести «заданное слово (слова)», найдя подходящую цель, мотив, выбрав, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано (ОГОНЬ, НЕТ, ДЕНЬ ПРОШЁЛ и т.п.),

-один и тот же играющий выполняет задание разными способами, оправдывая произнесение заданных слов

.....
«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».

Вариант:

-дополнить «фотографию» своим пониманием

-показать «фотографии» до и после задуманного

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок. Смысл игры – установление

.....
«Фраза с заданными словами»

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

.....
«Собрать диалог»

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5 .

.....
V. Игры вольные (на воле)

«Воробьи-вороны»

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель (ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о...». В этот момент все готовы убегать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «...ны! (...бы!». Играющие убегают – догоняют.

Вариант:

-вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона»

догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило)

.....

«День наступает – всё оживает,ночь наступает – всё замирает»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

Вариант:

-использование любых движений «День наступает – всё оживает»

-использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

.....

«Слова на одну букву (звук)»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

.....

«Люблю – не люблю»

Дети стоят в кругу. Воспитатель (или ведущий-ребёнок) передаёт по часовой стрелке мяч и говорит: «Я не люблю, когда дети ссорятся», следующий должен предложить свой вариант «Я не люблю, ...». Против часовой стрелки игра продолжается «Я люблю, ...»

.....

«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.

.....

«Зеркало»

Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

Варианты:

воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие – «осколки зеркала», его отражающие

-«отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный)

.....

«Изобрази профессию»

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге). Дети называют профессию.

Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнаваемые в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)

.....

Литература :

1. «Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования «Детство». Переработанная в соответствии с Ф. Г. Т. -Детство Пресс, Санкт-Петербург, 2011г.
- 2 «Азбука общения»-Детство Пресс, Санкт-Петербург, 2007г.
3. «Игра как средство социальной адаптации дошкольников»-Детство-Пресс, Санкт-Петербург, 2009г.
4. «Давай поиграем»-Детство-Пресс, Санкт-Петербург, 2008г.
- 5.« Бабочка социо -игрового стиля обучения. Руководство по конструированию драмогерменевтических процедур.» Автор-составитель В .Букатов