

# «Социо-игровые технологии для формирования основных компетентностей детей»

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

**В.М. Букатов**

*Воспитатель первой квалификационной категории:  
Рудковская Анастасия Александровна*

- Впервые термин «социо-игровой» появился в 1988 г. По замыслу авторов, первая часть - **социо** - означает малый социум. Вторая часть - **игровой** - подразумевает игровую деятельность: добровольную, увлекательную, протекающую в обществе сверстников, с принятием «железных» игровых правил, с двигательной активностью, с непредсказуемостью, т. е. интерактивную.

# Социо- игровые технологии

## *СОЦИО-ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ –*

это технология  
развития ребёнка в  
игровом общении  
со сверстниками.

### Авторы социо – игровой технологии



**Е.Е. Шулешко**



**В.М. Букатов**



**А. П. Ершова**

## Цель:

Развитие социальных качеств личности, формирование коммуникативной культуры детей через использование игры как основной формы организации жизни детей дошкольного возраста.

Развивать взаимодействие «Ребенок- ребенок», «Ребенок- родитель», «Ребенок- взрослый» для обеспечения душевного благополучия.

Создавать условия для развития личностных качеств и способностей всех субъектов открытого образовательного пространства.

Коррекция импульсивного, демонстративного, протестного, агрессивного поведения.

Задачи социо - игровой технологии.

Формировать умения и навыки дружеского, коммуникативного взаимодействия.

- Развивать навыки полноценного межличностного общения, помогающие ребенку понять самого себя.

# Социо - игровая технология:

**ЭТО РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА В ИГРОВЫМ ОБЩЕНИИ СО СВЕРСТНИКАМИ.**

**ЭТО ТЕХНОЛОГИЯ, ОСНОВАННАЯ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИИ ДЕТЕЙ В МИКРОКОЛЛЕКТИВАХ, А ТАКЖЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ МИКРОГРУПП МЕЖДУ СОБОЙ ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ.**

**ЭТО РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА В ИГРОВЫМ ОБЩЕНИИ СО СВЕРСТНИКАМИ СОЦИО - ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕДПОЛАГАЕТ ИНТЕГРАЦИЮ ВСЕХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

**ЭТО 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.**

**ОРИЕНТИРУЕТ ВОСПИТАТЕЛЯ НА ПОИСК СПОСОБОВ ТАКОГО ОБЩЕНИЯ С ДЕТЬМИ, ПРИ КОТОРОМ ПРИНУДИЛОВКА УСТУПАЕТ МЕСТО УВЛЕЧЕННОСТИ.**

# **Общение детей в рамках данной технологии проходит три этапа:**

- **на самом первом этапе дети учатся правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);**
- **на втором этапе общение - 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 педагог обучает дошкольников.**

# «Золотые правила» социо - игровой технологии (по В.М. Букатову)





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



**Микрогруппа** – уникальные условия для детской самостоятельности.

Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем по 5-6 детей.

Основ деления на микрогруппы множество, их можно варьировать и чередовать в зависимости от ситуации.

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

При взаимодействии в микрогруппе дети делятся своим опытом, учатся взаимодействовать, договариваться, оказывать друг другу помощь и самое главное – учатся самостоятельности.

## *Второе правило: «Смена лидерства».*



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.

*Третье правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен*



Это 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.

## *Четвертое правило: Смена темпа и ритма.*



Ограничение по времени предполагает смену 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.

*Пятое правило- социо-игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности, что соответствует современным требованиям.*



- Неотъемлемая часть социо-игровой технологии - интеграция видов деятельности. Это способствует речевому, художественно-эстетическому, социально-коммуникативному, физическому развитию. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

*Шестое 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.

Применение технологии позволяет развивать и внимание, и память, тренирует умение сообща решать задачи, стимулирует увлеченность.

## *Воспитатель - равноправный партнёр.*



Он умеет интересно играть,  
организует игры,  
выдумывает их.

Снятие судейской роли  
с педагога и передача её  
детям predetermined  
снятие страха ошибки у  
детей.

# Классификация игр социо-игровой направленности, предложенная Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и В.М. Букатовым

Классификация игр социо-игровой направленности, предложенная Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и В.М. Букатовым				
Игры для рабочего настроя	Игры- разминки (разрядки)	Игры социо-игрового приобщения к делу	Игры творческого самоутверждения	Игры вольные (на воле)
<p>Главная 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.</p>	<p>Принцип всеобщей доступности, элемент соревнования смешного, несерьезного выигрыша; дадут детям возможность размяться</p>	<p>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</p>	<p>при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия</p>	<p>Игры , выполнение которых требует простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в комнате.</p>



# *Игры для рабочего настроения:*

**Задачи:** формировать доброжелательное отношение друг к другу, способствовать сплочению группы, развивать адекватные способы выражения отношения к другим.

- «Сижу, на кого-то смотрю»;
- «Передай улыбку»;
- «Я и другие»;
- «Узнай по голосу»;
- «Встань по пальцам»;
- «Слушай за окном, за дверью»;
- «Эхо»;
- «Доброе сердечко»;
- «Волшебный стул»;
- «Волшебные очки»;
- «Шаг – хлопок»;
- «Поменяйтесь местами те, кто...»;
- «Сундучок»;
- «Спиной друг к другу».

# Игра «Мы такие разные»

Объединиться в пары по противоположным признакам (по росту, по цвету волос, по цвету глаз, по фигуре, и др.)



## *Игры - разминки:*

**Игровые разминки** – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. Игровые разминки направлены на соблюдение правил игры, умение слушать сигнал ведущего (взрослого или сверстника). Это игры, требующие передвижения.

**Задачи:** снять напряжение у ребенка; поднять настроение, дать возможность размяться, развивать координацию движений.

- Игры-пантомимы;
- Игры-инсценировки;
- «Стихи по ролям»;
- «Кривое зеркало»;
- «По правде, понарошку»;
- «Тело в деле»;
- «Животные»;
- «Представь и покажи»;
- «Тумба, тумба, где ключи?»;
- «Мы летим, летим, летим».

## *Игра «Неиспорченный телефон»*

«Дети» стоят в 2-х шеренгах напротив друг друга. Это две телефонные линии.

Задание: передать скороговорку на скорость. Капитаны команд получают скороговорку от педагога.

**Вариант: «Вез на горку Саня за собою сани, ехал с горки Саня, а на Сани - сани»**



# *Игры для социо-игрового приобщения к делу:*

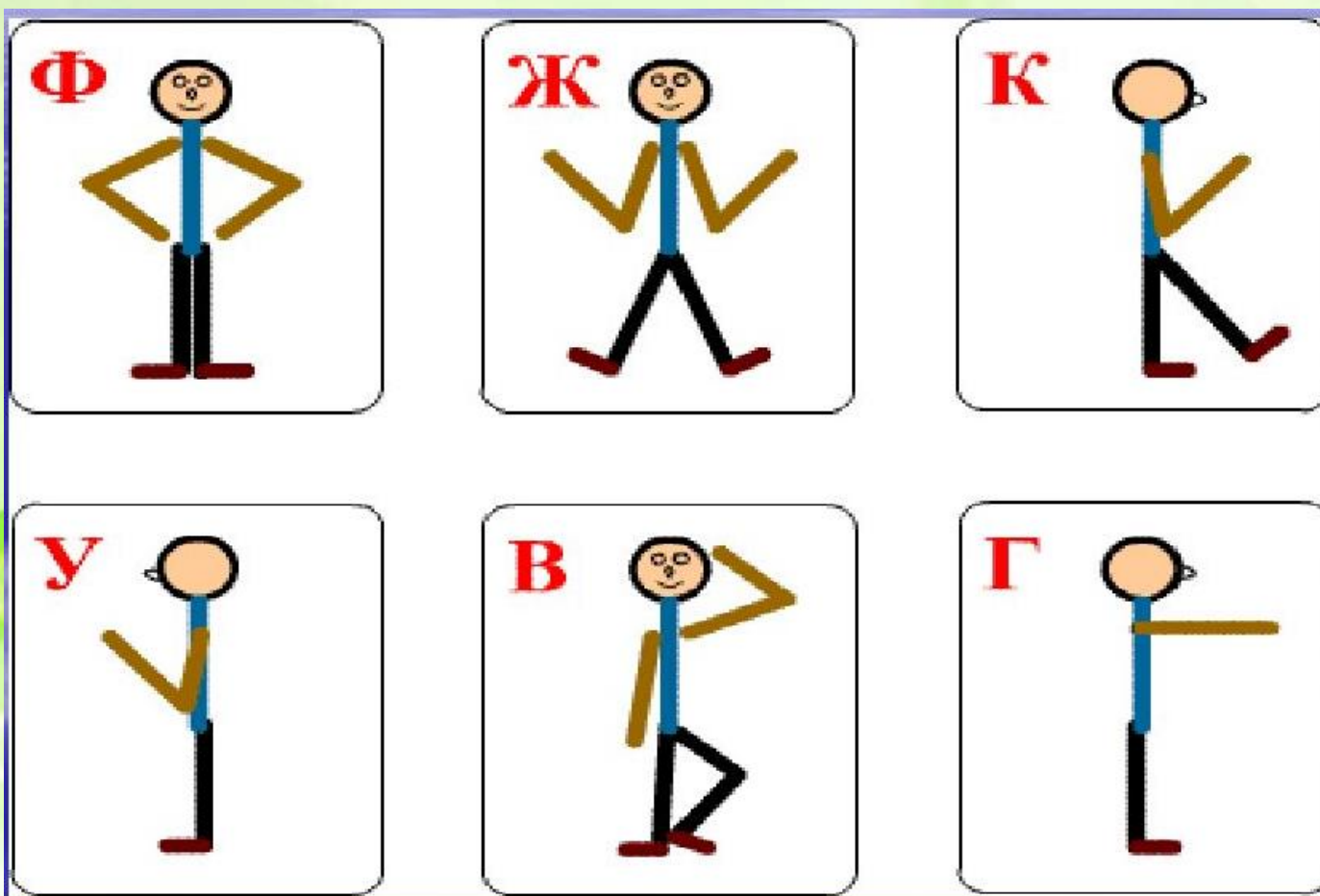
Задачи: развивать познавательную мотивацию, умение сотрудничать, принимать решение самостоятельно; формировать стремление достижения успеха; повышать уверенность в себе.

- «Летает – не летает»;
- «Замри, запомни, повтори, оживи»;
- «Буква по воздуху»;
- «Буква-хоровод»;
- «Разведчики»;
- «Чемодан»;
- «Слепой поводырь»;
- «Стулья»;
- «С мира по букве»;
- «Кузовок»;
- «Деление на команды»;
- «Угадай-ка».

## Игра «Живая буква»

Одна группа «строит» из себя букву, а другая угадывает и называет.

Затем задание выполняется наоборот.



# *Игры для 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.

- «Карлики – великаны»;
- «Замри»;
- «День наступает – все оживает»;
- «Хороводы»;
- «Ухо – нос»;
- «Испорченный телефон»;
- «Воробьи – вороны»;
- «Выкуп фантов»;
- «Чепуха»;
- «Руки-ноги»;
- «Заводные человечки»;
- «Пишущая машинка»

## *Игра «Превращения»*

Даются в микрогруппы предметы: мяч и пирамидку, называются условными именами: яблоко и котенок. «Дети» действуют с ними так, как если бы это были настоящие объекты.

«Яблоко» - едят, моют, нюхают, режут, чистят и др. ;

«Котенок» - гладят, моют, кормят, играют, расчесывают и др.





## *Игры вольные (на воле):*

Задачи: Развивать интерес к подвижным народным играм, хороводам; способствовать развитию внимания, воображения, активности, уверенности в себе. Формировать чувство группового единства.

- «Прятки»;
- «Тише едешь- дальше будешь»;
- «Золотые ворота»;
- «Горелки»;
- «Горшки»;
- «День наступает – все оживает»;
- «След в след»;
- «Воробьи – вороны».

## *Игра «Жмурки»*

Выбирают два ведущих: Катя и Петя. Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, что бы они потеряли возможность ориентироваться. Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг.

«Петя», вытянув руки, начинает искать и звать: «Где ты, Катя?»

«Я тут, Петя!» - отвечает Катя. Когда «Петя» находит свою «Катю» их заменяет новая пара.



# 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.

# Результаты применения социо – игровой технологии

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

Что нужно учитывать и к чему готовиться специалисту, который решил применять в своей работе социо-игровую технологию, - рассмотрим рекомендации ее авторов.

## **Будьте готовы к собственным промахам.**

Любое предложение педагога сыграть, показать, вспомнить, придумать или выполнить должно исходить из реальных возможностей данной конкретной группы. Возможности выясняются не сразу, поэтому нужно быть готовым к собственным возможным промахам и не ждать, что предстоящая деятельность обязательно будет успешной и принесет запланированные результаты.

# Не разжевывайте смысл задания.

Часто дети, не начиная выполнять задание, объясняют это тем, что ничего не поняли.

Это совсем не означает необходимость разжевывать задания.

Следует дать возможность ребенку самому додумать, сообразить, понять.

В социо-игровых заданиях доля самостоятельности исполнителя раз от раза обязательно должна расти.

Тогда дети могут почувствовать: «не понял» - это, наверное, просто поосторожничал, «поленился» или подумать, или попробовать.

Если они увидят, как кто-то из них пробует, и поймут, что в этом нет ничего страшного, то число сославшихся на «не понял» будет уменьшаться.

## **Обращайте внимание на интересные неожиданности.**

Если задание выполняется детьми неверно из-за того, что оно было неверно понято, необходимо обратить свое внимание на все неожиданное и интересное в выполнении неверно понятого задания. Иногда оно оказывается более интересным и полезным, чем «верный» вариант, запланированный педагогом.

Важнее включить в работу активность, даже неточно направленную, чем заглушать ее страхом ошибки. В противном случае союз детей и педагога превратится в лидерство взрослого и иждивенчество ребенка, в результате чего равноправие исчезнет, игра умрет.



## **Учитесь видеть в детских отказах ценные подсказки.**

Педагоги по-разному относятся к отказам детей, им симпатичных и несимпатичных. Первым они доверяют, поэтому их отказы воспринимаются как сигнал о том, что ситуация оказалась педагогически непродуманной. В отказах же вторых видят либо злой умысел, либо вредность характера ребенка. Проблему можно решить, если детский отказ воспринимать не как личное оскорбление, а как своевременную подсказку, подаренную ребенком.

## Умейте порадоваться шуму.

Часто у педагогов возникает недовольство посторонним шумом, естественным при повышении активности детей. Каждый раз приходится давать себе отчет - «вреден» ли тот шум, что возник на местах. А это далеко не всегда так!

Чаще всего он появляется от стихийно возникших деловых «репетиций» (т. е. подготовки задания на местах). В этом случае педагогу нужно, скорее, не беспокоиться, а радоваться, что задание вызывает у всех желание работать, и самому с интересом включаться в работу детей, помогая каждой команде своими ненавязчивыми советами.

Если же педагог приходит к выводу, что шум все-таки вреден, мешает работе, то игровое упражнение необходимо сменить.

**ВАЖНЕЕ ВКЛЮЧИТЬ В РАБОТУ  
АКТИВНОСТЬ, ДАЖЕ НЕТОЧНО  
НАПРАВЛЕННУЮ, ЧЕМ ЗАГЛУШАТЬ  
ЕЕ СТРАХОМ ОШИБКИ. В  
ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ СОЮЗ ДЕТЕЙ И  
ПЕДАГОГА ПРЕВРАТИТСЯ В  
ЛИДЕРСТВО ВЗРОСЛОГО И  
ИЖДИВЕНЧЕСТВО РЕБЕНКА, В  
РЕЗУЛЬТАТЕ ЧЕГО РАВНОПРАВИЕ  
ИСЧЕЗНЕТ, ИГРА УМРЕТ.**



**Спасибо за внимание!**  
**Желаю успеха!**

