

## Мастер-класс для педагогов «Социо-игровая педагогическая технология»

**Цель:** Повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками.

### **Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с методами и приемами, применяемые в социо-игровой технологии.
2. Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии.
3. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социо-игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал.
4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

### **Ход мастер-класса**

Для того чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться. Помочь соответствовать этому может такая современная педагогическая технология как социо-игровая, авторами которой являются: Е. Е. Шулешко, А. П. Ершова и В. М. Букатов.

Именно из разнообразия существующих технологий я остановила свой выбор на социо-игровой технологии. Данная технология позволяет решать многие задачи, определённые ФГОС ДО, дети могут реализовать себя как личность, проявлять лидерские качества, научиться эффективно взаимодействовать друг с другом, ощущать помощь сверстников, преодолевать страх и неуверенность, быть на равных, развивать познавательный интерес и творческую деятельность. Эта 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.

Впервые термин «социо-игровой» появился в 1988 г. По замыслу авторов, первая часть - **социо** - означает малый социум (не социальный), поэтому правильное написание названия технологии через дефис. 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.

Таким образом, социо-игровая технология - это технология, основанная на взаимодействии детей в микроколлективах, а также взаимодействии микрогрупп между собой посредством игры.

Социо - игровая технология стоит **на нескольких «китах», на 6 самых основных правилах и условиях:**

**1 «КИТ»/правило:** Работа проводится 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.

Сам процесс деления на группы представляет собой игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, развитию умения договориться. Варианты объединения могут быть различные. В своей практике я использую деление по следующим условиям:

**1. Деление детей на малые группы по их желанию, сходству или жизненным ситуациям, например:**

- по цвету волос, глаз, одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой и др.;

**2. Деление на подгруппы по предметам, объединённым одним названием (признаком):**

- геометрические фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разные по названию;
- мелкие игрушки или картинки с изображением животных, птиц, рыб, насекомых, транспортных средств, которые можно объединить по названию или какому либо признаку в одну группу и т.п.

**3. Объединение путем образования пар (троек, четвёрок, шестёрок)**

Каждому ребенку предлагаем какое - либо индивидуальное задание, и после его выполнения он должен найти себе товарища, с которым можно объединить результаты заданий. Затем каждая пара находит себе ещё пару или две, и таким образом создается малая группа, которая способна продолжать дальнейшую работу. Например, каждый ребёнок готовит рассказ по своей картинке и рассказывает его кому-либо из группы, выслушивая ответный рассказ. Можно предложить соединить два рассказа в один. Затем каждая пара соединяет свой рассказ ещё с одной парой и представляет его для всех.

**4. Деление на подгруппы по разрезному материалу.**

Игры, которые можно предложить детям на этом этапе: «Собери картинку», «Подбери пару по цвету» и др. Во время выполнения задания «Собери картинку» дети объединяются в микрогруппы, последующие задания выполняют вместе.

#### **5. Деление на подгруппы по слову, движению, действию:**

- назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и др.;
- называть по цепочке 3- 4 цвета (повторяя только их, например красный, синий, зелёный) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет;
- назвать по цепочке 3 - 4 животных, растения, транспортные средства и т.п., и объединиться в соответствующие группы, вспомнить по цепочке 3 - 4 разных движения (действия), повторяя их в том же порядке.

Объединение в микрогруппы способствуют тому, что дети учатся взаимодействовать не только на основе дружеских предпочтений, но и по случайному принципу.

#### **2 «КИТ»/ правило: «Смена лидерства».**

Понятно, что 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.

**3 «КИТ»/ правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен.** Дети могут общаться в разных уголках группы: за столами, на полу, в любимом уголке и т. д. Смена мизансцены в ходе игрового сеанса или непосредственно образовательной деятельности помогает воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение. Чем чаще они меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их нервная деятельность. А это, в свою очередь, означает, что повышается сопротивляемость детского организма нервным стрессам, а в ДОО создаются благоприятные условия для здоровьесбережения. Если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социо-игровая технология не состоялась.

**4 «КИТ»/ 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 «КИТ»/ 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.

**6 «КИТ»/ правило: ориентация на принцип полифонии** или, как его назвали авторы, «133 зайца»: В народе существует пословица: за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь. В социо-игровой педагогике дело обстоит несколько иначе: если гнаться за двумя зайцами, то действительно ни одного не поймаешь, но если сразу за 133, то, глядишь, с десятков наловишь (и среди пойманных пяток зайцев может оказаться из тех, о которых и не мечталось раньше - «нечаянная радость»). Другими словами, применение технологии позволяет развивать и внимание, и память, тренирует умение сообща решать задачи, стимулирует увлеченность.

Таким образом, используя правила социо-игровой технологии, педагоги учат детей слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходиться к согласию. Кроме того, у них развивается речевое взаимодействие; формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; они учатся отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; отсутствует чувство страха за ошибку.

**Общение детей в рамках данной технологии я организовываю в три этапа:**

- на самом первом этапе учим детей правилам общения, культуре общения (*дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь*);

Команды общаются между собой в группе и между группами, придерживаясь **определенных правил:**

1. Один за всех и все за одного.
2. Капитан не подводит команду, а команда не подводит капитана.
3. Одна команда отвечает, другие внимательно слушают.
4. Когда работаешь, не мешай другим.
5. Справился сам, помоги другу.
6. Главное - не бояться доказывать свою правоту.
7. Умей попросить и принять помощь.

- на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микро-группе, чтобы выполнить учебную задачу;
- на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

Существует определённая последовательность введения игр социо-игровой направленности и авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

- **Игры-задания для рабочего настроения.**

Начало занятия должно стать определенным ритуалом, чтобы дети могли настроиться на совместную деятельность, общение. Этому способствуют

коммуникативные игры «Волшебный клубочек», «Доброе животное», «Дружба начинается с улыбки», «Комплименты» и другие.

Так же пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть и решать поставленные задачи. Можно использовать такие игры как: «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Стою, на кого-то смотрю», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» и др.

**Для педагогов:**

**1. Приветствие «Я рада тебя видеть» + «Комплимент».**

**2. Игра «Встань по пальцам».**

**Цель:** развивает слаженные, скоординированные отношения в коллективе.

**Инструкция:** Встают около стульев и остаются стоять столько детей, сколько я покажу пальцев. Я отвернусь и покажу пальцы, сосчитаю до трех. Со словом «Замри!» я поворачиваюсь. Игра проводится несколько раз. Самые сложные задания 1, 10 пальцев. Участники должны суметь молча договориться, кто останется стоять, а кто сядет.

**Комментарий:** В этом упражнении каждый человек внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Готовность каждого встать или сразу сесть. Мобилизует всех играющих. (Должен быть азарт ведущего!)

• **Игры-разминки (разрядки).**

Разрядка трудоемкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания; снятие усталости; переход от одного вида деятельности к другому. Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного, несерьезного выигрыша. В играх-разминках доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха. Используемые игры: «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», Карлики-великаны», «Ходим кругом друг за другом», «Запрещенное движение», «Слухачи» и др.

**Для педагогов:**

**Игра** **«Я рисую»**

**Цель:** координация совместных действий, распределение ролей в группе.  
- Назовите выходные дни недели. Рассчитайтесь на субботу, воскресенье. У нас получилось две команды. Ваша задача сейчас, как можно быстрее, построить ту фигуру, которую я назову, причём строитесь вы молчком, ничего не объясняя. Возможные фигуры: треугольник; ромб; круг; квадрат; угол; буква; птичий косяк;  
**Обсуждение:**

- Трудно было выполнять задание? В чем заключалась трудность?
- Что помогло при его выполнении?

- **Игры социо-игрового приобщения к делу.**

**Задача:** выстраивание деловых отношений детей с педагогом и друг с другом.

Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления материала. Если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т. п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий, составляющих эту группу. Такие игры подробно описаны в «Карманной энциклопедии социо-игровых приемов обучения дошкольников», под редакцией д. п. н В. М. Букатова («Эхо», «Так и не так», «Превращение предмета», «Фраза с заданными словами», «Города с небывальщиной», «За себя не отвечаю», «Живая буква», «Письмо из букв», «По алфавиту», «Бытовые механизмы» и т. д.)

**Для педагогов:**

### **1. Игра «Выложи фигуру»**

- Назовите, какие цвета присутствуют на флаге России? (ответы детей).
- Рассчитайтесь на БЕЛЫЙ, СИНИЙ, КРАСНЫЙ. Рассчитываются и объединяются в команды.
- Капитаном будет тот, у кого: в первой команде есть белый цвет в одежде, во второй синий, в третьей красный.
- Я хочу предложить вам игру. В коробке у меня счетные палочки. Возьмите каждые по две палочки. Один из вас начинает игру: он кладет счетную палочку в середину круга на пол. Второй кладет свою палочку рядом с предыдущей так, чтобы они соприкасалась друг с другом. Третья палочка должна касаться одной из ранее положенных. Игра так и продолжается до тех пор, пока не будут выложены на пол все палочки. Старайтесь, чтобы получилось какое-то изображение.

Игра продолжается до тех пор, пока дети не выложат все палочки.

В конце игры обсуждаем, что получилось.

### **2. Упражнение «Нарисуй по описанию» (общее для всех).**

Каждый выполняет самостоятельно на листочке.

- Сейчас я прочитаю вам задание, вы должны будете выполнить его на листочке. Слушайте внимательно, постарайтесь запомнить. Задание я прочитаю два раза, вопросы задавать нельзя.

Стоял синий дом. Крыша у него была треугольная. Большое окно было красным цветом, маленькое – желтое. Дверь коричневым цветом.

Педагог дважды повторяет описание. Участники рисуют только контуры, не закрашивая карандашом. После выполнения дети в парах обмениваются листочком, педагог еще раз зачитывает задание, дети по ходу проверяют правильность выполнения. После выполнения задания проводится обсуждение и проверяющие

выставляют смайлики (без ошибок – веселый, 1-2 ошибки – спокойный, больше 2-х – грустный).

**Комментарий:** дети учатся работать в соответствии с заданной инструкцией, взаимопроверке, правильной реакции на ошибки.

### **1. Игровое упражнение «Фантастические гипотезы».**

**Инструкция.** Дети делятся на новые команды - встают в круг и рассчитываются на «кискас», «тяфкинс», «морковь». Избираются новые капитаны. Капитаны выбирают две первые попавшиеся карточки из конвертов: 1) карточку с существительным, обозначающим изображенного на ней животного; 2) карточку с глаголом, обозначающим изображенное действие. Задача - составить рассказ по картинкам на тему: «Что было бы, если...». Например: на первой картинке изображен кот, а на второй - процесс варки супа. Формируется гипотеза: «Что было бы, если бы кот мог готовить обед (варить суп)» и т. д.

Время выполнения 3–5 мин. По завершении капитаны выходят к ведущим для представления результатов.

**Примечание.** Игровое упражнение направлено на развитие творческого воображения и теоретического абстрактного мышления.

#### **• Игры творческого самоутверждения.**

Особенность этих игр в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат деятельности. Однако не следует считать, что задания этой группы нужны детям только с особой творческой одаренностью. Целесообразно рассматривать творческую активность (поддающуюся тренировке и развитию) каждого ребенка. Выполняя задания данной группы, дети получают возможность создать результаты этически привлекательные, что является мощным стимулом для развития каждого из зрителей-наблюдателей.

В этой группе игр для активизации общения детей, их инициативных высказываний, я так же использую такую форму работы с детьми, как моделирование игровых проблемных ситуаций, направленных на формирование у детей компетентности в общении, способности находить адекватные способы разрешения конфликтов.

#### **Для педагогов:**

##### **1. Упражнение «Найди пару» (по картинкам)**

Итак, Вы поделились на пары, и сейчас будете работать в парах, но для этого вам нужно самостоятельно приготовить рабочее место (стол и стульчики).

Я умышленно этого не сделала. Когда ребёнок сам выбирает и готовит место для своей деятельности – результат его работы приобретает наибольшую значимость. Даже если ребёнок не рационально выбрал место с вашей точки зрения, уступите ему, значит ему так комфортно.

Каждая пара сейчас должны, узнать друг у друга какая рука является умелой не ведущей, а умелой, потом озвучить какая умелая рука у вашего партнера. Почему умелая, потому что я умею, что то делать данной рукой. Вы будете рисовать весенний пейзаж. Подумайте, что вы сможете умело нарисовать. Рисовать вы должны все вместе на одном листе умелой рукой, а на другом листе вы нарисуете пейзаж, но уже неумелой рукой и тоже вместе.

А теперь, вы должны описать то, что нарисовали. (Каждый член микрогруппы рассказывает, что изображено на рисунке и высказывает свое мнение о успехах или трудностях, возникших во время совместного творчества).

**Комментарий:** Ребенок, который не хочет, например, рисовать, он может выступить в роли снабженца (подносить нужные материалы)

Особенность состоит в том, что игра направлена на привитие коммуникативных навыков: умения договариваться, делать одну работу сообща.

## **2. Проигрывание ситуаций (в тех же парах).**

- Ты участвовал в соревновании и занял первое место, а твой друг был почти последним. Он очень расстроился, помоги ему успокоиться.
- Мама принесла 3 апельсина, тебе и сестре (брату), как ты поделишь их? Почему?
- Ребята из твоей группы в д/с играют в интересную игру, а ты опоздал, игра уже началась. Попроси, чтобы тебя приняли в игру. Что будешь делать, если дети не захотят принять тебя?
- У тебя потерялась игрушка в д/с как ты поступишь?

### **Игры вольные.**

**Задача:** физически активный и психологически эффективный отдых.

В данную группу входят подвижные игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, такие как «Ловишки», «Колечко-колечко», «Где мы были - не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь», «Воробьи - вороны» и др.

Важна заключительная часть – это своеобразное подведение итогов, рефлексия того, что было на занятии и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей».

**Рефлексия.** Я предлагаю использовать прием шапка «Вопросов и ответов». Участники сами сочиняют вопросы - записки друг для друга, помещают их в шапку, потом вытягивают кому какая достанется. Ответы готовят в парах или тройках. В результате возникает обмен мнениями и живая дискуссия.

Вопросы могут быть самые разнообразные. Например:

1. Какие приемы социо-игровой технологии вы запомнили?
2. Что было сложным?



3. Какой из приемов вы используете или будете использовать в своей работе?
4. Какие отличительные черты социо-игровой технологии от традиционных форм работы с детьми вами были отмечены?
5. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо-игровой технологии?

Данный прием хорошо подойдет в работе с родителями. Часто трудно вызвать родителей на дискуссию, но вопросов у них всегда много. Этот прием предполагает, что родители пишут свои вопросы на листочках и их опускают в шапку, а потом эти же вопросы они вытягивают сами и вынуждены на них отвечать.

### **III. Заключительная часть.**

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).

Социо-игровой стиль обучения – это не жесткая методика. Педагог создает ситуацию, когда детям хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, научения и тренировки.

Снимается запрет на двигательную активность. Работа в малых группах является ключевой в данной технологии. При социо - игровом стиле обучения естественным образом возникают межпредметные связи. Приёмы, предлагаемые В. М. Букатовым, строятся на сотрудничестве взрослого с детьми и самих детей друг с другом, они становятся основной формой организации детской жизни.

Работая в данном направлении, я предполагаю, что в результате применения социо-игровой технологии в работе с дошкольниками мы сможем достигнуть следующих результатов:

- дети будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;
- у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе; развито речевое взаимодействие;
- дети смогут разумно и доброжелательно возражать взрослым, отстаивать свою позицию;
- у них не будет чувства страха за ошибку.