

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД  
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №13 «ТЕРЕМОК» ГОРОДА БЕЛОРЕЧЕНСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛОРЕЧЕНСКИЙ РАЙОН**



***Нечаева Виктория Викторовна  
Место работы МБДОУ д/с 13  
Педагогический стаж 18 лет  
Образование высшее  
1 квалификационная категория***



**ПРЕЗЕНТАЦИЯ**  
**« МОЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАХОДКА.**  
**« СОЦИО-ИГРОВОЙ СТИЛЬ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ КАК**  
**ЭФФЕКТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ »**

**ВЫПОЛНИЛА ВОСПИТАТЕЛЬ:**  
**НЕЧАЕВА В.В**

## **СОЦИО-ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ – ЭТО РАЗВИТИЕ РЕБЁНКА В ИГРОВОМ ОБЩЕНИИ СО СВЕРСТНИКАМИ.**

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



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



**МОИ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ СОВПАДАЮТ С ПРИНЦИПАМИ, КОТОРЫЕ ЛЕЖАТ В ОСНОВЕ ДАННОЙ ТЕХНОЛОГИИ, И, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ПОНИМАНИЕ ТОГО, ЧТО СЕГОДНЯ ПРОСТО НЕОБХОДИМО НАЛИЧИЕ У ВОСПИТАТЕЛЯ НОВОГО ВЗГЛЯДА НА РЕБЕНКА КАК НА СУБЪЕКТ (А НЕ ОБЪЕКТ) ВОСПИТАНИЯ, КАК НА ПАРТНЕРА ПО СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

**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 ОРГАНИЗУЮ 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 ставлю 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, с взрослым.**



**ИЗУЧАЯ ТРУДЫ ОСНОВАТЕЛЕЙ СОЦИО-ИГРОВОЙ ПЕДАГОГИКИ МНЕ ОЧЕНЬ ПОНРАВИЛИСЬ ЗАКОНЫ ОБЩЕНИЯ, КОТОРЫЕ ОНИ ПРЕДЛАГАЮТ:**

- **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 ОРГАНИЗУЮ 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.



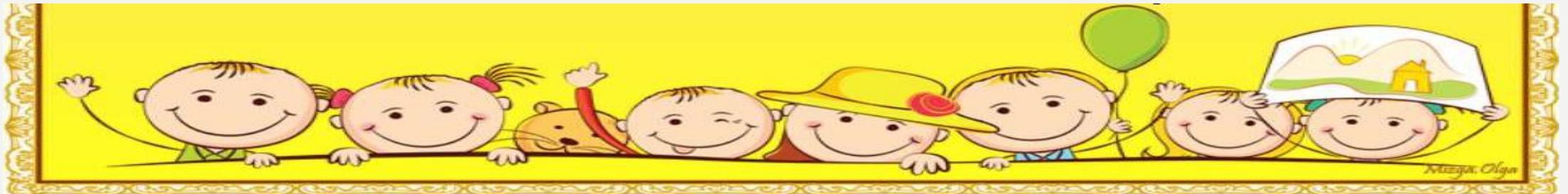
### **ПЛЮСЫ СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ:**

- **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.**



**ПРИНЦИПЫ, КОТОРЫМИ МЫ РУКОВОДСТВУЕМСЯ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ПО СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ:**

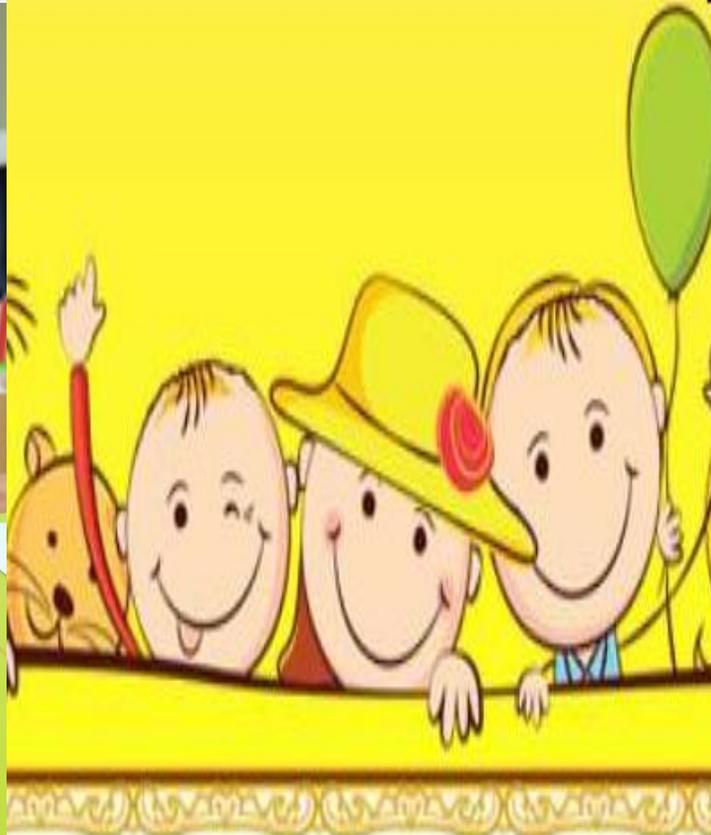
- **ВОСПИТАТЕЛЬ – РАВНОПРАВНЫЙ ПАРТНЁР. ОН УМЕЕТ ИНТЕРЕСНО ИГРАТЬ, ОРГАНИЗУЕТ ИГРЫ, ВЫДУМЫВАЕТ ИХ.**
- **СНЯТИЕ СУДЕЙСКОЙ РОЛИ С ПЕДАГОГА И ПЕРЕДАЧА ЕЁ ДЕТЯМ ПРЕДОПРЕДЕЛЯЕТ СНЯТИЕ СТРАХА ОШИБКИ У ДЕТЕЙ.**
- **СВОБОДА И САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ В ВЫБОРЕ ДЕТЬМИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ. СВОБОДА НЕ ОЗНАЧАЕТ ВСЕДОЗВОЛЕННОСТЬ. 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.**



**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.**



## **ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА « СОЦИО - ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ» ПО В.М.БУКАТОВУ.**

**1 правило: используется работа малыми группами или как их ещё 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 человек.**



**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 ПОЛИФОННИИ: «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.***



**АВТОРЫ СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДЛАГАЮТ РАЗНЫЕ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ, КОТОРЫЕ УСЛОВНО МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА НЕСКОЛЬКО ГРУПП:**

1. ИГРЫ-ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ.
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, НЕСЕРЬЁЗНЫМ ВЫИГРЫШЕМ. В НИХ ДОМИНИРУЕТ МЕХАНИЗМ ДЕЯТЕЛЬНОГО И ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ЭФФЕКТИВНОГО ОТДЫХА.
4. ЗАДАНИЯ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ – ЭТО ЗАДАНИЯ, ВЫПОЛНЕНИЕ КОТОРЫХ ПОДРАЗУМЕВАЕТ ХУДОЖЕСТВЕННО-ИСПОЛНИТЕЛЬСКИЙ РЕЗУЛЬТАТ.



**Я ХОЧУ ПРЕДСТАВИТЬ ВАМ НЕСКОЛЬКО СОЦИО-ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ И МЕТОДОВ ,  
ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЯ И ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТЕЙ НА  
ЗАНЯТИЯХ.**

**Игру разминки-разрядки «Руки-ноги»**

**Методический приём «Кто к нам пришёл?»**

**Методический приём. «Волшебный столик»**

**Методический приём «Волшебный сундучок».**



## **Я ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ОБЪЕДИНЯЮ ДЕТЕЙ В МИНИ-ГРУППЫ**

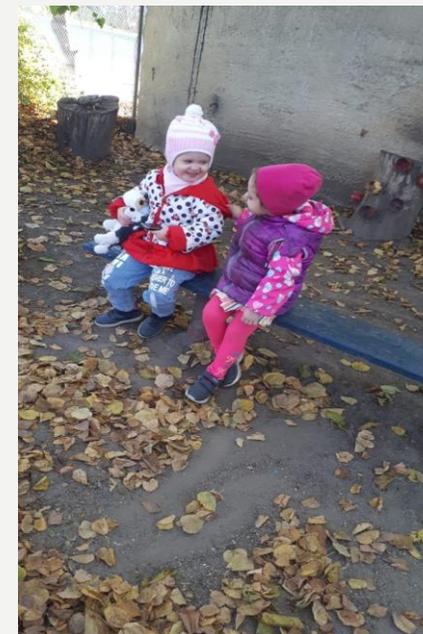
- ПО ЦВЕТУ ВОЛОС
- ПО РОСТУ
- ПО ПОЛУ (ДЕВОЧКИ, МАЛЬЧИКИ)
- С ПОМОЩЬЮ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР
- ПО ЦВЕТУ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР
- ПО СИМПАТИЯМ
- ПО НАЛИЧИЮ (ОТСУТСТВИЮ) ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ
- ПО НАЗВАНИЮ ЛЮБИМОЙ ИГРУШКИ
- ПО НАСТРОЕНИЮ
- ПО ДЛИНЕ ПАЛОЧКИ (СПИЧКИ)

Провожу **игру 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.



# ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ.

Методический приём «Кто к нам пришёл?»

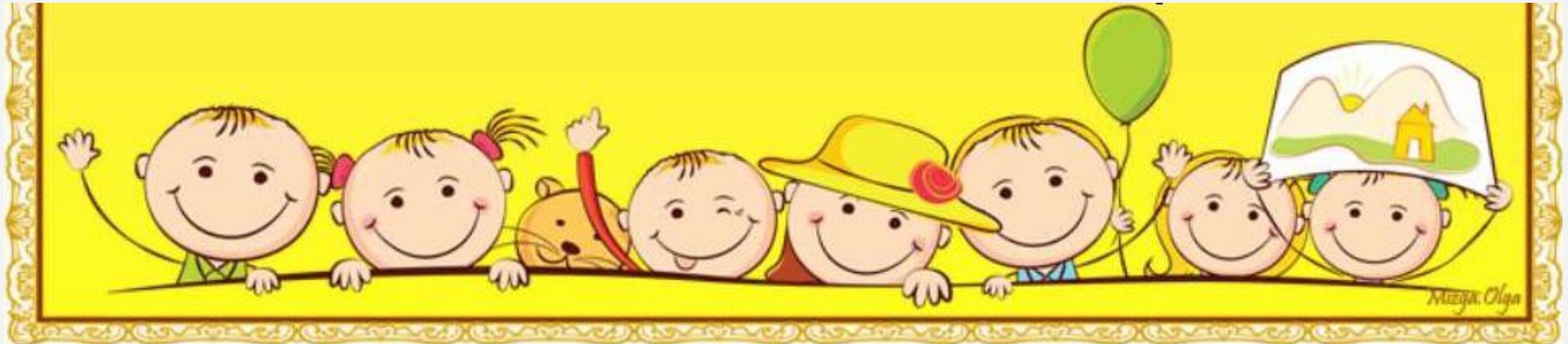
- **Используется:** как дидактическая игра, как часть занятия.
- **Целевое назначение:** использование этого приема помогает воспитателю организовать детей, сблизить их друг с другом, обогатить игровой и социальный опыт.
- **1. Подготовительный этап.**
  - Картинки с изображением животных (петух, собака, кошка, заяц, медведь, воробей, гусь).
- **2. Основной этап.** Воспитатель раскладывает на столе картинки с изображением вниз. Дети подходят по очереди, берут картинку. Воспитатель говорит: «Вот идёт первый гость, кто к нам пришел, покажись!» Выходит первый гость. Если это собачка, ребёнок подражает её лаю (гав-гав-гав) и машет сзади рукой будто хвостиком, если кошка – мяукает и ложится на ковёр на спинку,
  - если петух – гордо поднимает голову, машет согнутыми руками-крылышками и громко кричит «ку-ка-ре-ку», а если пришла козочка – выставляет рожки и прыгает и т.д.
- **3. Заключительный этап.** Дети говорят (отгадывают), кто к ним пришёл и изображают данного животного, звукоподражают ему.
- **Эффективность результата:** развивается внимание, воображение, мышление; развивается речь;
- воспитывается дружелюбие и любовь к животным.
- **Условия эффективности:** картинки должны быть красочными; наличие определенного запаса знаний о животных, их повадках.

## Методический приём. «Волшебный столик».

- **Используется:** как часть занятия, как индивидуальная работа, как развлечение
- **Целевое назначение:** 1. Развивает внимание, наблюдательность, сосредоточенность.  
2. Учит детей замечать и осознавать окружающую обстановку и происходящие в ней изменения.  
3. Воспитывает дружеские отношения, способность к сотрудничеству.
- **1. Подготовительный этап.** Пособия: небольшой стол, приятная для глаз ребёнка плотная ткань, которая может накрыть его с трёх сторон до самого пола, скрывая от детских глаз стоящий под столом ящик с игрушками; настольная ширма; набор игрушек.
- **2. Основной этап.** Воспитатель обращает внимание детей на стол и говорит: «Вы думаете это простой стол? Нет, он волшебный! Сейчас я, скажу волшебные слова и на столике появится, что-то интересное, а что увидите сами.
- Столик, столик, послужи, Нам игрушки покажи.
- Всё что ты покажешь, Мы потом расскажем.
- Цоп-топ, тара-ра, Начинается игра!
- Цоп-топ, на-на-на, Наступает тишина....
- Воспитатель садится за стол, ставит на стол ширму и под её прикрытием достаёт игрушки: куклу с красным бантом, зайца с синим шарфом, котика в шапочке. Дети здороваются с игрушками, рассматривают их. Затем воспитатель закрывает игрушки ширмой и снимает с куклы-бант, с зайца-шарф, с котика-шапку. Детям предлагается позвать игрушки, а когда игрушки появятся, используя вопросы воспитатель помогает увидеть детям, что изменилось у игрушек.

### 3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.

- Дети прощаются с игрушками, приглашают прийти ещё раз в гости.
  - **Эффективность результата:**
  - у детей развивается устойчивое внимание, наблюдательность, сосредоточенность;
  - возникает потребность поделиться впечатлениями;
  - побуждает замечать изменения в окружающей обстановке;
  - воспитывает доброжелательное отношение к игрушкам.
  - **Условия эффективности:**
  - игрушки должны быть яркие, безопасные для детей;
- задания даются согласно требованиям программы воспитания и обучения в д\с.



## МЕТОДИЧЕСКИЙ ПРИЁМ «ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУЧОК».

- **Используется:** как часть занятия.
- **Целевое назначение:** 1. Развивает мышление, умение сосредотачиваться и удерживать внимание.  
2. Способствует становлению правильной речи. Создаёт эмоциональное настроение  
3. Воспитывает дружелюбие и любовь к животным.
- **1. Подготовительный этап.** \* «волшебный сундучок» - внутри игрушки: собачка, цыплёнок, утёнок.
- \* колокольчик звенит, если правильный ответ.
- **2. Основной этап.**

Воспитатель вносит «волшебный сундучок», в котором спрятались мелкие игрушки. Ребёнку предлагается отгадать, кто спрятался в сундучке.

Загадывание загадок: Живёт под крылечком .

Хвостик колечком.

Громко лает,

В дом не пускает (Собачка).

Мама утка у него,

Плавает, кричит:

Кря-кря, кря –кря,

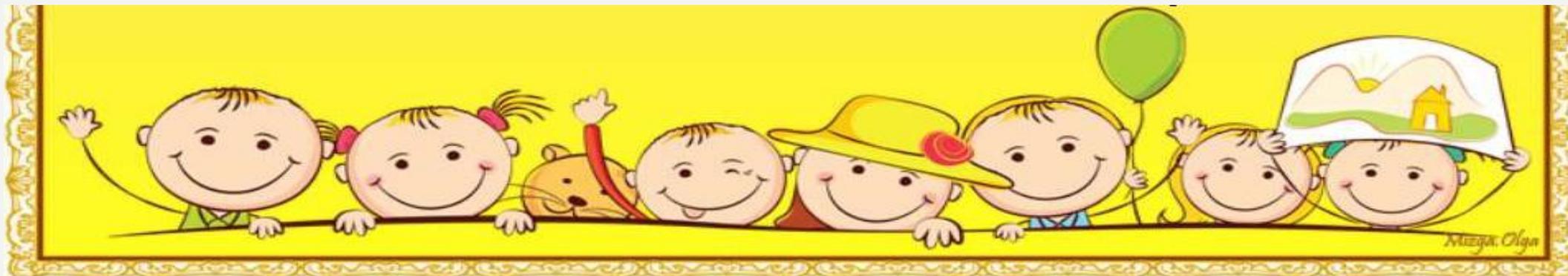
Где малыш у меня? (Утёнок).

При правильном ответе звенит колокольчик и появляется угаданная игрушка.

## ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП ●

Дети отгадывают загадки, радуются встрече с игрушками. Играют в игру «Кто спрятался?»

- **Эффективность результата:**
  - · развивается мышление, внимание;
  - · создается эмоциональное настроение;
  - · воспитывается дружелюбие, любовь к игрушкам;
  - · развивается речь.
- **Условия эффективности:**
  - · игрушки должны быть яркими, забавными;
  - · наличие определённого запаса знаний жизненного опыта;
  - · дети проявляют интерес к загадкам.



# **ВЫВОД:**

**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.**

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

**Уверенна , что продуктивность занятия, заинтересованность детей, прочность усвоенных детьми знаний, умений зависит, прежде всего, от творчества педагога.**



**Спасибо  
за  
внимание!**