

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №2 «Казачок» муниципального образования Абинский район

Разработала:
старший воспитатель Е.Ю. Малюк

Методическая разработка

«Социоигровая технология в работе со
старшими дошкольниками 5-7 лет»



Содержание

Введение	3
Этапы организации общения	4
Принципы социоигровой технологии	5
Формы организации социоигровой технологии	5
«Золотые» правила социоигровой технологии	5
Законы социоигровой педагогики	7
Плюсы социоигрового стиля	7
Игры, направленные на развитие социализации детей среднего и старшего дошкольного возраста	9
<i>Игры для рабочего настроения</i>	9
<i>Игры-разминки (разрядки)</i>	9
<i>Игры-активаторы</i>	9
<i>Игры для деления на группы, компании</i>	12
<i>Игры для социоигрового приобщения к делу</i>	13
<i>Игры для развития коммуникативных способностей, установления положительных взаимоотношений</i>	14
Заключение	22
Советы педагогам ДОО	22
Литература	24

*Главная забота воспитателей-
не обучение, не развлечение,
даже не развитие, а столь
недидактическая вещь как дружба".
Е.Е. Шулешко*

Введение

Социоигровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Довольно часто игровая деятельность у детей и педагогов связывается с чем-то легким и доступным, а учебная – с трудным и напряженным.

Поэтому в педагогической практике часто используют методы и приёмы социоигровой технологии, направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей друг другу, на активизацию самостоятельности и инициативности ребенка, его творческих способностей, развивают ребёнка в игровом общении со сверстниками, подразумевая свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка.

Сам термин *«социоигровой стиль»* появился ещё в 1988 году. В 1992 году в *«Учительской газете»* появилась статья, которая называлась *«Вольный стиль или погоня за 133 зайцами»*, где автор, опираясь на материалы сторонников социоигровой педагогики: Е. Шулешко, А. Ершова, В. Букатова, описывает организацию занятий с детьми как игры между микрогруппами детей (малыми социумами - отсюда и термин *«социоигровая»*) и одновременно в каждой из них.

Социоигровая технология ориентирует педагога на поиск способов такого общения с детьми, при котором принудительность уступает место увлечённости. «Надо не учить, а налаживать ситуацию, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения» (В. М. Букатов).

Основная идея социоигровой технологии - организация собственной деятельности детей, которой ребёнок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.

Не менее важным в социоигровой технологии является договор, правило. Дезорганизация, хаос, беспорядок не должны быть неосознанными, дети спорят, оживлённо обсуждают, в деловой обстановке общаются.

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 «Социоигровая педагогика» представленная Е. Шулешко, А. Ершовой и В. Букатовым.

Возникшая на сопряжении премудростей театральной педагогики, детских фольклорных игр и замечательных идей, социоигровая технология позволяет реализовать личностно-ориентированное обучение, ребёнок выступает здесь как субъект деятельности. Социоигровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Социоигровую технологию можно применять как в работе с детьми, так и с педагогами и родителями.

Задача воспитателя в рамках данной технологии состоит в том, что бы вооружить детей не только знаниями, но и навыками добывать эти знания, умениями отзывчиво и инициативно сотрудничать с другими.

Сущность социоигрового 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 следует организовывать: как игра-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социоигровая») и одновременно в каждой из них; социоигровую технологию системно использовать 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.

Социоигровая технология – это эффективный метод повышения воспитательного потенциала занятия, который помогает непринуждённо, в игровой форме привлечь ребенка к обучению и получению знаний при помощи общения с взрослым, как равноценным партнером по игре; развивает умение ребенка делиться своими знаниями со сверстниками, учит не бояться ошибиться.

Этапы организации общения

Общение детей в рамках данной технологии необходимо организовывать в три этапа:

I этап.

Педагогу необходимо учить детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);

II этап.

Общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микрогруппе, чтобы выполнить учебную задачу;

III этап.

Общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

Принципы социоигровой технологии:

- Педагог – 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 просто, а что трудно – то интересно.
- Движение и активность.
- Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.

Формы организации социоигровой технологии:

- Игры с правилами.
- Игры-соревнования.
- Игры-драматизации.
- Режиссёрские игры.
- Сюжетно-ролевые игры.
- Сказкотерапия.
- Метод создания проблемных ситуаций с элементами самооценки.
- Приёмы, социально-направленные на создание ситуации успеха и комфортности.
- Тренинги.
- Самопрезентация.

«Золотые» правила социоигровой технологии:

1 правило:

Работа в малых группах 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. В таких группах есть естественная, как внутренняя, так и внешняя свобода, открытость, возможность выбирать себе компанию, напарника, встречаться и общаться с разными детьми, быть интересными друг другу, высказывать своё мнение и выслушивать других.

Совместная деятельность позволяет каждому ребёнку утвердиться в своих возможностях и способностях, сравнивая себя с другими.

Одним из неперемennых условий социоигровой технологии является постоянная смена состава малых групп и организация взаимодействия между

компаниями, чтобы дети становились по отношению ко всем «своими», а не «чужими». Постоянная смена компаний позволяет каждому ребёнку постоянно менять свою позицию в общении, проявлять особенности характера, темперамента, поведения.

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 (обстановки) что способствует снятию эмоционального напряжения. Дети не только сидят на занятии, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в разных уголках: в центре, за столами, на полу, в любимом уголке и т. д.

4 правило:

Смена темпа и ритма. Проведение занятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы детей, их слаженность во время занятий. Это должно стать деловым фоном для всех ребят. 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:

Социоигровая технология предполагает интеграцию всех видов деятельности, что в современных дошкольных учреждениях наиболее ценно.

Это дает положительный результат в области коммуникации, эмоционально-волевой сферы, более интенсивно развивает интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционным обучением, способствует речевому, познавательному, художественно-эстетическому, социальному, физическому развитию. Обучение происходит в игровой форме.

6 правило:

Ориентирование на принцип, предложенный авторами социоигровой технологии: *«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 больше, кто-то меньше.

Используя «золотые» правила социоигровой технологии, дети учатся слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; у детей развивается речевое взаимодействие; формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; отсутствует чувство страха за ошибку.

Социоигровая технология направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в её основе лежит общение детей между собой, со взрослым.

Законы социоигровой педагогики:

- Не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;
- Не ворчать, не ныть, не бурчать;
- Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;
- Будьте взаимно вежливы, терпимы и сдержаны;
- 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.

Плюсы социоигрового 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;
- Социоигровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

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

Существуют формы и методы организации социоигровой технологии в развитии детей дошкольного возраста, приёмы специально направленные на создание ситуации успешности, комфортности и коррекции речевых нарушений.

Игровые задания (приёмы) направлены на:

- положительный психологический настрой в группе снятие эмоционального напряжения;
- для создания рабочего настроения и социоигрового приобщения к делу.
- игровые разминки.
- задания для творческого самоутверждения

Одна из методик социоигровой технологии «волшебная палочка» это может быть любой предмет (клубочек, игрушка, платочек, мяч и т.д.). Важное условие: палочка передаётся из группы в группу или от человека к человеку слева - направо, из рук в руки, глядя друг другу в глаза, и при этом, сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу:

любимые праздники

на что похож предмет

какая бывает (зима, весна, природа),

ласковые слова

домашний адрес.

В чём преимущество социоигровой технологии: не нужно на себя брать ведущую роль, задача взрослых продумать и организовать деятельность, а дети её делают сами.

Игры, направленные на развитие социализации детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Игры для рабочего настроения «Настроение»

Воспитатель читает стихотворение, дети дополняют чтение жестами. Чтобы день прошел замечательно, нужно утро начинать с хорошим настроением. Поэтому быстро-быстро поморгали глазами, надули щечки, Проверили язычком наличие зубов, покатали язычок на качелях верх – вниз, верх – вниз, легонько подергали уши – все на месте и не отваливается. Чудесно!

«Мы проснулись»

(можно проводить после дневного сна)

Воспитатель читает стихотворение. Дети дополняют стихотворение жестами

Вышло солнце погулять,
С нами вместе поиграть.
Собирайся, народ, в наш веселый хоровод!
Встало солнышко с утра –
Просыпаться нам пора.
Потягушка потянись,
Поскорей, скорей проснись.
С добрым утром, глазки,
С добрым утром, ушки,
С добрым утром, ручки,
С добрым утром, ножки! "
Вы проснулись?
Дети: Мы проснулись!

Игры-разминки (разрядки) «Делай, как я!»

Ведущий говорит слова: Встаньте дети, встаньте в круг! Повторяй за мной мой друг! ведущий показывает разнообразные движения. Дети повторяют эти движения друг за другом, как бы передовая движения по кругу.

Игры-активаторы «Друг к дружке»

Сейчас вы будете играть в одну очень интересную игру, во время которой все нужно делать очень-очень быстро. Выберите себе партнера и быстро пожмите ему руку. А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро “поздороваться” друг с другом. А когда я скажу: «Друг к дружке!», вы должны будете поменять партнера.

Итак – начали:

-Правая рука к правой руке!

- Нос к носу!
 - Спина к спине!
 - Друг к дружке!
 - Бедро к бедру!
 - Ухо к уху!
 - Пятка к пятке!
 - Друг к дружке!
 - Носок к носку!
 - Живот к животу!
 - Лоб ко лбу!
 - Друг к дружке!
 - Бок к боку!
 - Колено к колену!
 - Мизинец к мизинцу!
 - Друг к дружке!
 - Затылок к затылку!
 - Локоть к локтю!
 - Кулак к кулаку!
- Молодцы!!!

«Стою, на кого-то СМОТРЮ»

Разминка заключается в том, что тот, на кого спокойно посмотрит педагог, встает. Элементарное задание, завершающееся словами ведущего «спасибо, садись». Встать в ответ на взгляд может каждый, если он захочет признать, что смотрят на него. Ребята встречают подобную разминку каждый по-своему, и далеко не всегда она проходит без «затянувшегося взгляда»: даже когда все, кроме объекта взгляда, понимают, что смотрят на него, он все-таки не встает. Этот показатель особенности характера ребенка педагог должен учитывать во всех остальных упражнениях и заданиях. Крайне важно предложить кому-либо из детей, встав на место взрослого, посмотреть на кого-то и сказать ему, когда он встанет: «Спасибо, садись».

«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. Воспитатель подбирает слова на неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух.

Варианты: растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.

«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 убежать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «... ны! ... бьи! »). 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);

«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.

«Ловить зверюшку».

Играющие по очереди берут «билеттики» 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.

Игры для деления на группы, компании

В педагогической практике нередко приходится делить детей на подгруппы. Это можно сделать по гендерному признаку, цвету волос, росту, одежде, считалке, по разрезной картинке или открытке. Существует ещё один приём, который авторы социоигровой технологии назвали **«Разведчики»**

Каждый ребенок связывается глазами с кем-то в кругу. При этом нельзя пользоваться ни жестами, ни словами только ловить взгляд так, чтобы связаться «глаза в глаза». После того как пара образуется можно дать любое дополнительное задание поменяться местами, задать друг другу вопрос, одному встать, другому сесть и т.д. Потом задания могут усложняться: меняясь местами, нужно задать вопрос; или поменяться местами со стульями (без грохота и стука); или «взять» глазами первого партнера, «бросить», «взять» взглядом второго, «бросить», «взять» третьего. Или поменяться местами со вторым, по пути спросив у третьего, на каком этаже он живет и т.д.

Педагог обращается к детям: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики».

«Найти друзей» - используется для деления на микро группы; нужно объединиться в группы по определенному принципу: по месяцу рождения, по цвету волос ил глаз, по определенной букве в имени гороскопу и т. д.

По считалочке На первых порах, во избежание ссор и недопонимания предлагается использовать любые считалочки. Педагог с помощью подходящей считалки сам формирует состав временных компаний.

По карточкам Берутся 4-6 картинок из определенных сказок (сюжетных картинок, состояние природы, игрушки и т.д.) В руках у педагога поднос с картинками. На столах необходимо положить целую картинку.

Каждый из воспитанников вытягивает одну и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались другие необходимые для составления единой картины (сюжета и т.д.) Благодаря подобной форме объединения присутствующих в микрогруппы (игровые команды), само объединение дети воспринимают как абсолютно самостоятельное.

Игры для социоигрового приобщения к делу

«Пишу по воздуху»

Выбранный ведущий пишет по воздуху цифры, буквы, геометрические фигуры, а команды отгадывают, что было нарисовано. Писать по воздуху можно не только кистью руки, а плечом, головой, ногой, коленкой и т.п.

«Выбор водящего»

Варианты жеребьевок:

на кулачках (представители команд зажимают кулаком по очереди часть гимнастической палки один за другим, чей верх, тот первый вступает в игру);

всевозможные считалки;

вытягивание жребия (участники по очереди вытягивают из шапки записки с указанием номера вступления в игру).

«Угадай-ка»

Ведущий задумывает предмет, разделившиеся на команды дети задают ведущему вопросы, а он на эти вопросы отвечает только «да» или «нет». После серии вопросов каждая команда получает 30 секунд для обдумывания и совместного обсуждения.

«Одно и то же по-разному»

Группке детей предлагается показать, кто как, например, летает. Звучит: покажите, как летает бабочка, – дети показывают. Потом они показывают, как летает комар, самолет, вертолет, голубь, ракета и т.д. Все они летают, но по-разному и эту разницу дети с удовольствием начинают улавливать. Выполнение многих действий может происходить по-разному. Бежать может и спортсмен, и медведь, и мышка, и муравей, и облачко, и даже река. И сидят все по-разному: зайчик не так как курочка, собачка не так как бабочка и т.д. И даже человек сидит у телевизора не так как за шахматной доской, за рулём не так как за чашкой чая, на футболе не так как на концерте и т.д.

"Мы похожи?"

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...

- Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что

все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

«Встать по пальцам»

Так как задание это связано с двигательной активностью, то на занятиях оно обычно дается в качестве своеобразной разминки-зарядки. Исходное положение: все сидят; педагог, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и, сосчитав вслух до трех, произносит: «Замри!» и поворачивается к детям. Все дети должны разбежаться на мини-группы по заданному количеству. Во время выполнения упражнения каждому из детей нужно быстро сориентироваться. Если количество стоящих меньше заданного, то встать самому педагогу, а если больше, и он сам стоит, то непременно сесть. (Особенно сильный накал наблюдается тогда, когда педагог задает единицу).

Встать «по пальцам» упражнение, в котором каждый из детей внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания.

«Актеры»

Дети, разбитые на микро-группы сообща обыгрывают заданную скороговорку (этюд, загадку) с помощью мимики и жестов. Другие компании стараются угадать, что им показали

Игры для развития коммуникативных способностей, установления положительных взаимоотношений

«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.

«Волшебная палочка»

Дети стоят в кругу, «Волшебная палочка» (можно использовать любой предмет, который будет «Волшебной палочкой»: карандаш, коктейльную трубочку, ручку, линейку и т. д.) передается слева - направо, из рук в руки,

глядя друг другу в глаза и при этом сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

- * на что похож предмет;
- * какая бывает (зима, весна, природа);
- * ласковые слова;
- * домашний адрес;
- * имя, отчество мамы (папы, свое) и т. д.

При передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза; при необходимости называть имя рядом стоящего ребенка.

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.

«Пирамида любви»

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

«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, используется правило социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.) .

«Подарки»

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

Ход: Для того, чтобы начать играть в эту игру, необходимо разделить 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.

Смена задания: 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.

«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.

«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.

«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. Покупатель уходит без покупки, если не догадался какую игрушку загадал ребёнок..

«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.

«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.

«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)

«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 пароме грузили... ». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный

звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

«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.

«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 .

«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, ... »

«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).

«Азбука городов»

Участники рассаживаются по кругу и определяют (например, считалочкой), кто будет начинать. Ребенок произносит, например, следующее: «Я поеду в Астрахань», - и, повернувшись к соседу, спрашивает: «Зачем?» Сосед быстро отвечает, но так, чтобы ответ начинался с буквы «А». Например: «Акул ловить!» (Известно, что акулы в Астрахани не водятся, там скорее арбузы водятся, но для данной игры это неважно, напротив,

несообразности вносят в неё дополнительное веселье.) Ответив соседу «из Астрахани», он говорит, куда поедет сам (названия городов могут идти по алфавиту, а могут быть произвольно выбранные названия городов): «Я поеду в Братск!» - и тут же спрашивает соседа: «Зачем?» Тот, допустим, отвечает: «Баранки покупать... А я поеду в Вологду. Зачем?» ...Ну и так далее. Тот, кто ошибся - ответил невпопад, - платит фант или выбывает из игры. Его сосед продолжает игру.

Заключение

Советы педагогам ДОО:

1 совет:

Быть готовым к собственным промахам:

-Какое бы предложение сыграть, показать, вспомнить, придумать или выполнить — ни высказал воспитатель, он должен исходить из реальных возможностей данной группы. Но возможности эти выясняются не сразу, поэтому ему нужно быть готовым к своим возможным промахам, так как не всегда предстоящая деятельность может быть успешной.

-Все препятствия, встречающиеся в социоигровой работе, воспитателю следует рассматривать как содержание образовательной деятельности, видя в ней сущность своих задач, а в их преодолении - сущность развития и всей группы, и самого ребёнка.

2 совет:

Не разжевывать смысл задания

-Часто дети говорят, что не начинают выполнять заданное, потому что ничего «не поняли». Но это совсем не означает необходимости «разжевывать» задания так, чтобы уж ничего не оставалось отгадать, сообразить, понять самому ребёнку.

-В социоигровых 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. И 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.

-Иногда воспитатель должен и пояснять (повторять) задание, если он почувствовал, что предыдущее разъяснение оказалось непонятным по существу, точнее по собственной вине, а не из-за невнимания или пассивности обучаемых детей.

3 совет:

Обращать 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 воспитательницей.

-Важнее включить в работу активность, даже неточно направленную, чем заглушать ее страхом ошибки или закреплять у детей установку: сначала вы мне расскажите, как и что нужно делать, а уж потом я сделаю, если буду уверен, что получится. Иначе, союз детей и воспитателя распадается на лидерство взрослого и иждивенчество ребёнка. В результате равноправие исчезнет, игра умрёт. Останется один труд, радость от которого сводится к ожиданию - «когда же тётя меня похвалит».

4 совет: Видеть в детских отказах ценные подсказки

-Самая «страшная» неприятность - отказ некоторых детей от участия в предложенной игре (задании, упражнении) - снимается предварительной готовностью воспитателя преодолеть этот отказ специальным набором таких упражнений, которые позволяют отказывающимся найти в себе уверенность для участия в общей работе.

-Столкновение с детским отказом перестает быть «страшным», если воспринимать его как своевременную подсказку, подаренную ребёнком.

5 совет:

Умейте порадоваться шуму

-Часто у воспитателей возникает недовольство лишним, казалось бы, посторонним шумом, естественным при повышении активности обучаемых детей.

-Необходимо быть внимательным к происходящему (то есть, замечая и видя конкретных детей, давать себе отчет: «вреден» ли тот шум, что возник на местах. А это далеко не всегда так!

-Чаще всего «шум» происходит от стихийно возникших деловых «репетиций». И поэтому нужно радоваться тому, что задание вызывает у детей желание работать.

Отнеситесь к детской игре со всей серьезностью, всячески поддерживайте любые стремления детей к играм. Помогайте ребенку, поощряйте его достижения. Используйте «золотые» правила социо-игровой технологии и тогда слова Льва Семёновича Выготского: «Творчество-это не удел только гениев, создавших великие художественные произведения. Творчество существует везде, где человек воображает, комбинирует, создаёт что-либо новое» станут вашим девизом в работе и помогут воспитать ребенка всесторонне развитой и творческой личностью. Именно в ваших руках мощные рычаги воспитания и развития ребенка и умело ими воспользуйтесь.

Литература

Бакаева О.Н. Педагогические условия формирования интеллектуальных умений у старших дошкольников. – М.: Издательство «Логос», 2012. – 190 с.

Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. – М.: Владос, 2013. – 56 с.

Букатов В.М., Шулешко Е.Е., Ершова А.П. Возвращение к таланту. – Красноярск, 2010. – 78 с. 4.

Кравцов Г.Г. Психологические проблемы дошкольного образования. М.: «Сфера», 2012. – 177 с.