

Социоигровая технология.

Проблема коммуникативной компетентности является одной из актуальных проблем в психологических и педагогических исследованиях. Актуальность определена важностью межличностного общения для становления личности ребенка. Отношения с другими людьми зарождаются и интенсивно развиваются в детстве. От того, как сложатся отношения ребёнка в первой в его жизни группе сверстников, во многом зависит последующий путь его личностного и социального развития. Особую важность эта проблема приобретает в настоящее время, когда коммуникативное развитие детей вызывает серьёзную тревогу. Осуществляя наблюдение за детьми в группе, мы обращаем внимание на то, что множество негативных явлений (агрессивность, отчуждённость, враждебность и пр.) зарождается именно в детском возрасте, когда ребенок вступает в первые отношения со сверстниками. Если эти отношения складываются благополучно, формируется готовность человека к полноценному межличностному общению. 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. Помочь соответствовать этому помогает социоигровая технология

Социоигровая технология – развитие ребенка в игровом общении со сверстниками. Основой для создания социоигровых подходов послужила методика, которая разрабатывалась на материале обучения детей в начальной школе, автором которой являлся Е.Е.Шулешко). В 1973 г. к неформально исследовательской группе педагогов, возглавляемой Е. Е. Шулешко, присоединились А.П.Ершова и В.М. Букатов, занимавшиеся проблемой использования режиссерских идей как в детской театральной, так и в общей педагогике. 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. Букатов, описывает организацию занятий с детьми как игры между микрогруппами детей и одновременно в каждой из них.

Социо-игровая технология предполагает интеграцию всех видов деятельности, что в современных дошкольных учреждениях наиболее ценно. 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.

Основной идеей социоигровой технологии является организация собственной деятельности детей – это та деятельность, которой ребёнок хочет заниматься, и в которой он делает, слушает, смотрит, говорит.

исполнительность, бесконфликтность, аккуратность	свои знания со знаниями других детей; - оказание друг другу помощи и принятие её, когда это нужно; - тренировка речи, развитие внимания, умения услышать, запомнить услышанное, умения сообща решать задачи, обсуждать разные вопросы, следить за ходом общего дела.
6. Педагог в позиции «над», «рядом» Дети смотрят на педагога как на главный источник порицания и поощрения.	6. Педагог занимает позицию «рядом», «вместе».
7. Дружеские связи, склонность играть вместе и действовать не является предметом целенаправленного воспитания, но оценивается положительно.	7. Особое внимание уделяется развитию коммуникативных умений.
8. Организация занятия с использованием игровых приёмов	8. Организация занятия как игры – жизни между группами и одновременно каждым из них.
9. Педагог не выходит за границы намеченного содержания занятия	9. Педагог должен идти от детей.
10. Дети работают на педагога.	10. Дети работают на себя

Принципы руководства в социоигровых технологиях:

1. Воспитатель – равноправный партнер. Он умеет интересно играть, организует игры, придумывает их
2. Снятие судейской роли с педагога и передача ее детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.
3. Свобода выбора заданий; свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.
4. Смена мизансцены, т.е. обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы
5. Ориентация на индивидуальные открытия; дети становятся соучастниками игры
6. Преодоление трудностей; у детей не вызывает интереса то, что просто; а что трудно, то интересно

Эти игры включаем не только на занятия, но и в свободную деятельность.

Классификация игр социоигровой направленности (Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и ВМ. Букатовым)				
Игры для рабочего настроения	Игры-разминки (разрядки)	Игры социоигрового приобщения к делу	Игры творческого самоутверждения	Игры вольные (на воле)
главные задачи игр – пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.	принцип всеобщей доступности, элемент соревнования смешного, несерьезного выигрыша; дадут детям возможность размяться	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	при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия	игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в комнате

1. Деление детей на малые группы по их желанию, сходству или жизненным ситуациям можно осуществлять по следующим принципам:

- чтобы все в группе были одинакового (или разного) роста; одного (или разного) цвета глаз (или волос, бантиков, носочков и т.п.);
- по количеству стульев, расставленных за каждым столом;
- по количеству наглядного материала, разложенного на столах для каждой группы;
- со своими друзьями;
- с тем, с кем живешь рядом;
- с кем спишь рядом в детском саду;
- с кем вместе сидишь за обеденным столом;
- с кем больше всего любишь играть (лепить, рисовать, заниматься);
- по любимому цветку, цвету, игрушке, книжке и т. п.;
- найти и объединиться с тем, у кого дома есть брат или сестра, кошка, собака и т. п.

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

- отдельные мелкие предметы, которые можно объединить по названию или какому-либо признаку в одну группу;
- геометрические фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разные по названию;

- геометрические фигуры, одинаковые по названию и цвету, но разные по размеру;
- мелкие игрушки или картинки с изображением животных, птиц, рыб, насекомых, транспортных средств и т.п.;
- муляжи или силуэтные изображения овощей, фруктов, деревьев;
- предметы быта: одежда, обувь, посуда, ткань.

3. Объединение путём образования пар (троек, четвёрок, шестёрок).

Можно предложить каждому ребенку 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.

Возможные варианты заданий:

- составить рассказ о своей любимой игрушке, книге, кошке, собаке и т.п.
- нарисовать рисунок на определённую тему (или без неё), сделать аппликацию или поделку, слепить;
- составить предложение (слово) и найти, с кем его можно объединить.

4. Деление на подгруппы по разрезному материалу.

5. Деление на подгруппы по слову, движению, действию.

Можно предложить детям рассчитаться на 1-4 (в зависимости от нужного количества групп) и собраться в группы по порядковому номеру:

- назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и разделиться на микрогруппы;
- 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.