**Методический мастер-класс**

**«Использование технологии социо-игровой стилистики**

**в образовательно-воспитательной деятельности**

**с детьми старшего дошкольного возраста»**

*Никитина Людмила Викторовна,*

*методист,*

*МБОУ ДО Дом детского творчества,*

*г. Новый Уренгой, ЯНАО*

**Аннотация.** В настоящее время многие дошкольные образовательные учреждения активно используют различные современные образовательные технологии, активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательного и умственного развития ребенка. Одной из таких технологий является технология социо-игровой стилистики, которая помогает организовать деятельность дошкольников, обогащает их новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание и стимулирует речь.

Данный методический мастер-класс предназначен для воспитателей детских садов и педагогов дополнительного образования, активно внедряющих в образовательный процесс краеведческий компонент, и обобщает представления педагогов о социо-игровом стиле работы с детьми старшего дошкольного возраста как эффективной педагогической технологии.

**Цель:** повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на использование в практике технологии социо-игровой стилистики.

**Задачи:**

1. Обобщить представления педагогов о социо-игровом стиле работы с детьми старшего дошкольного возраста как эффективной педагогической технологии.
2. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социо-игровой технологии, желание развивать свой творческий потенциал.

**Актуальность темы**

- Здравствуйте, уважаемые коллеги! Сегодня я предлагаю Вам принять участие в мастер-классе по теме «Использование технологии социо-игровой стилистики в образовательно-воспитательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста».

Сегодня человеку для полноценной жизни в обществе, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться.

Ориентируясь на новые подходы в системе образования, в педагогической практике актуально применять упражнения, направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию самостоятельности и инициативности ребёнка, его творческих способностей.

Поэтому для воспитания сегодня как никогда актуально «лучшее правило – не слишком управлять…» - т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни. Соответствовать данному утверждению может помочь современная педагогическая технология **- «Социо-игровая педагогика**», представленная **Евгением Евгеньевичем Шулешко, Александрой Петровной Ершовой** и **Вячеславом Михайловичем Букатовым.**

Социо-игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. И, следуя советам выдающихся педагогов, разработавшим данную технологию, образовательную деятельность детей необходимо организовывать как игру-взаимодействие между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая»).

Данная методика даёт возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы, что позволяет превратить её в коллективную деятельность.

Каковы же **задачи социо-игровой стилистики**? Это:

1. повышение качества образования детей;
2. снятие страха перед деятельностью;
3. развитие индивидуальности и сообразительности детей;
4. развитие у детей умений элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношений с окружающими;
5. формирование у детей навыка слаженной работы.

**Социо-игровая педагогика основывается на следующих принципах:**

1. Воспитатель – равноправный партнёр. Он выдумывает, организует игры и умеет интересно играть.
2. С педагога снимается роль судьи и она передается детям, что предопределяет снятие страха ошибки у детей.
3. Дети свободны и самостоятельны в выборе знаний, умений и навыков. Но свобода не означает вседозволенность, это подчинение своих действий общим правилам.
4. Смена обстановки (мизансцены), когда дети могут общаться в разных уголках группы.
5. Дети становятся соучастниками игры и ориентируются на индивидуальные открытия.
6. Вместе преодолевают трудности.
7. Подвижны и активны.
8. Игры проходят в малых группах (в пятерках, четвёрках или тройках).
9. Применение социо-игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, формированию коммуникативных навыков у дошкольников, а также сохранению их психологического здоровья.

**Условия применения социо-игровой технологии следующие:**

1. соблюдение вариантов деления на группы;
2. сочетание обучения с двигательной активностью и сменой мизансцен;
3. смена темпа и ритма;
4. использование игр разнообразного характера (правильно подобранные игры-задания способствуют повышению мотивации детей к получению новых знаний).

**Задачи,** **стоящие перед педагогом** в рамках данной технологии:

1. помочь детям научиться эффективно общаться;
2. сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;
3. способствовать развитию у детей активной позиции, самостоятельности и творчества;
4. воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

Смысл социо-игровой педагогики – группо-игровая педагогика. Любую детскую игру следует осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о «праве» на ошибку и «обязанностях» **слышать и видеть** окружающих. Педагог должен помнить, что взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.

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

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 принять помощь.

**Предполагаемые результаты** при системном использовании социо-игровой стилистики:

1. дети слушают и слышат друг друга, договариваются, приходят к согласию;
2. у детей развито речевое взаимодействие;
3. сформируется позитивное отношение к окружающему миру, к другим людям, к сверстникам, к самому себе;
4. дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым;
5. у них нет чувства страха за ошибку.

**Социо-игровые подходы имеют свои золотые правила:**

***1-е правило.* Используется работа малыми группами - «группы ровесников».**

Оптимальным для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем по 4-5 детей.

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

На группы можно поделиться: по цвету волос, глаз, одежды; по счету (первый-второй-третий), по ответу на заданный вопрос и т.д.

***2-е правило.* Смена лидерства.**

Работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает один человек – лидер (капитан команды). Причем лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.

***3-е правило.* Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен,** что способствует снятию эмоционального напряжения.

***4-е правило.*****Смена темпа и ритма.**

Менять темп и ритм помогает ограничение по времени. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет своё начало и конец и требует определенной сосредоточенности.

***5-е правило.* Социо-игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности**, что соответствует современным требованиям.

Обучение происходит в игровой форме. Для этого можно использовать различные игры, развивающие внимание, слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

***6-е правило.* Ориентация на принцип полифонии: «За 133-мя зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».**

Ребёнку вместе со своими ровесниками добывать знания более интересно, он более мотивирован. В итоге все дети открывают для себя новые знания, только кто-то больше, а кто-то меньше.

Авторы социо-игровой технологиипредлагают разные игровые задания для повышения мотивации детей к занятиям, познания неизвестного, получения новых знаний, а так же последовательность введения этих заданий:

* игры для рабочего настроя – призваны пробудить интерес детей друг к другу, к занятию; ставят детей в зависимость друг от друга, обеспечивают внимание и интерес к игре;
* игры разминки (разрядки) – объединяются своей всеобщей доступностью, это элемент соревнования, в них дети, кроме выполнения определенных действий, получают возможность психологического отдыха;
* игры социо-игрового приобщения к делу – могут использоваться педагогами в процессе усвоения или закрепления учебного материала. Во время выполнения таких игр выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей  друг с другом;
* игры для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат действия;
* игры на воле – это простор и свобода передвижения. Они включают в себе такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения, их цель – физически активный и психологически эффективный отдых.

**Алгоритм проведения игры**

1. Деление воспитанников на команды (4-5 детей).
2. Дети сами выбирают капитана своей команды (себя не предлагать!).
3. Придумывание названия команды.
4. Воспитатель называет игру.
5. Капитаны выбирают карточки-задания (из конвертов; вращая барабан).
6. В тайне от команды воспитатель сообщает капитанам задание.
7. Капитаны самостоятельно сообщают задание членам своей команды.
8. Выполнение задания командами.
9. Капитан анализирует выполненное задание.
10. Динамическая пауза.
11. Смена мизансцены (смена команды и капитана).
12. Новая игра.

Каждый педагог самостоятельно может подобрать те методы и приёмы, игровые упражнения социо-игровой технологии, которые подойдут для него и детей его группы.

**Практическая часть**

*(с педагогами проигрывается фрагмент занятия)*

**Игра 1. «Давайте поздороваемся!»**

**Ведущий.**

- Давайте поздороваемся друг с другом! Встаньте, пожалуйста, полукругом. Но здороваться мы будем необычным образом - разными частями тела: сначала спина – со спиной соседа, теперь правая рука - с ухом соседа, и, наконец, правая рука-с правой рукой соседа.

***Выполнение задания.***

**Игра 2. «Назови себя»**

**Ведущий.**

- Теперь я предлагаю вам представить себя и назвать своё имя так, как вам больше нравится (например, ласково или по имени отчеству).

***Выполнение задания.***

**Ведущий.**

- Мы с вами живем на Крайнем Севере России, в Ямало-Ненецком автономном округе. А вы знаете, какие коренные народы проживают на территории нашего округа?

***Перечисляют: ханты, манси, ненцы, селькупы, коми-зыряне.***

**Ведущий.**

- Давайте сейчас рассчитаемся на ***ханты, манси, ненцы*** и поделимся на команды.

***Рассчитываются и образуют три команды.***

**Ведущий.**

- Каждая команда выбирает капитана. Но себя не предлагать! Договариваемся между собой в команде.

***Каждая команда выбирает себе капитана.***

**Игра 3. «Символика городов ЯНАО»**

**Ведущий:** - Капитаны команд, подойдите, пожалуйста, ко мне. Задание нужно правильно объяснить членам своей команды. ***Задание № 1:*** на карте ЯНАО найти города и сопоставить с ними их символику (т.е. какому городу принадлежит герб). Время на выполнение задания – 2 минуты.

***Команды выполняют задание.***

***Капитаны выходят и анализируют выполненное задание.***

**Карта ЯНАО**



|  |  |
| --- | --- |
| **Города**  **ЯНАО** | **Гербы городов ЯНАО**  **и их геральдическое описание** |
| Салехард | В серебре чёрная идущая [лисица](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D1%91%D1%80%D0%BD%D0%BE-%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B0%D1%8F_%D0%BB%D0%B8%D1%81%D0%B8%D1%86%D0%B0)  с червлёными глазами и языком. |
| Лабытнанги | В лазоревом (синем, голубом) поле серебряные горы с двумя большими вершинами и между ними одной малой, обрамлённые золотой головой оленя с черными глазами,  в сопровождении шести серебряных [лиственниц](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0) по сторонам, по три с каждой стороны, и одной между рогами; во главе щита — серебряная снежинка. |
| Губкинский | Щит, разделённый лазоревой волнистой перевязью,  вверху слева в серебряном поле — падающая [капля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D0%BB%D1%8F), разделенная двумя цветами (голубой – олицетворяет газ, черный – нефть), внизу — червлёная и золотая волнистые перевязи, украшенные ненецким орнаментом «Рога оленя». |
| Муравленко | Два золотых [ключа](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%BC%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BB%D1%8E%D1%87) накрест, переплетённые кольцами (ушками) в лазоревом поле, под ними – серебряный орнамент «Рога оленя», а внизу чёрная оконечность, обременённая тонким поясом, составленным из серебряных ромбов. |
| Надым | В лазоревом (синем, голубом) поле поверх пониженного червленого (красного) шара (диска), внизу зеленая оконечность, имеющая посередине дугообразную серебряную впадину, над которой фрагмент орнамента «Рога оленя», внутри увенчанное лазоревым (голубым, синим) [пламенем](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BC%D1%8F) о трех языках, символизирующих газ. |
| Новый Уренгой | В лазоревом (синем, голубом) поле белая (серебряная) [полярная сова](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0) с опущенными крыльями; поверх неё в оконечности — три серебряных жезла, из которых вырывается золотой огонь, символизирующие газовые факела. |
| Ноябрьск | В лазоревом (сине-голубом) поле вогнуто пурпурное острие, позади вершины которого — серебряный диск с каймой из широких серебряных и чёрно-серебряных частей.  В оконечности серебряный полудиск, символизирующий [земной шар](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B5%D0%BC%D0%BB%D1%8F). Поверх острия — два серебряных бруска. |
| Тарко-Сале | В лазоревом, усеянном серебряными горностаевыми хвостами поле - серебряный узкий опрокинутый вилообразный крест, с двумя золотыми елями по сторонам, а в оконечности - сидящей золотой белкой. |

**Ведущий.**

- Молодцы! С первым заданием вы справились! А какие большие реки протекают по территории ЯНАО?

***Перечисляют: Обь, Таз, Пур, Надым, Мессояха, Кара, Юрибей.***

**Ведущий.**

- Давайте сейчас рассчитаемся на ***Обь, Таз, Пур*** и снова поделимся на команды.

***Рассчитываются и образуют три команды.***

**Ведущий.**

- Теперь снова каждая команда выбирает себе капитана. Но себя не предлагать! Договариваемся между собой в команде.

***Каждая команда выбирает себе капитана.***

**Игра 4. «Отгадай ненецкие загадки»**

**Ведущий.**

- Капитаны, подойдите, пожалуйста, ко мне. Правильно объясните задание членам своей команды.

***Задание № 2:*** вам необходимо отгадать ненецкие загадки и подобрать к ним картинки-отгадки. Время на выполнение задания – 3 минуты.

***Команды выполняют задание.***

***Капитаны выходят и анализируют выполненное задание.***

|  |  |
| --- | --- |
| **Ненецкие загадки** | **Картинки-отгадки** |
| ***Загадки для 1-й команды*** | |
| Ходит, а следов не видно. | Рыба  Картинки по запросу картинка муксун |
| Сквозь землю пролез, русскую шапку надел. | Гриб  Похожее изображение |
| Четыре брата – старшему кланяются. Как вместе сойдутся – любое дело сделают. | Пальцы рук  Похожее изображение |
| Не буквы, а написаны в строчку.  Без языка, а охотнику всё расскажут. | Следы  Картинки по запросу картинка следы животных на снегу |
| Волшебник на железе посередине чума сидит – и угостить может, и укусить может. | Огонь очага  Картинки по запросу картинка очаг в ненецком чуме |
| На тундру загляделось – целых три месяца спать не ложится. | Летнее солнце (Полярный день)  Похожее изображение |
| ***Загадки для 2-й команды*** | |
| Великан полгода спит. | Бурый медведь  Похожее изображение |
| Десять чёрных бусинок на одной веточке сидят. | Черника  Черника (по-ненецки  - ламтуй) / Ягоды Ямала / Губкинская ЦБС |
| То один другого опередит, то второй его опередит, друг друга догнать не могут. | Ноги  Картинки по запросу картинка ноги идут в унтах |
| Олень от них убегает –  а они не отстают. | Нарты |
| Два брата в воду смотрят,  никогда не упадут. | Берега реки  Картинки по запросу картинка берега реки на Ямале |
| Ночь со сковородки блин в речку уронила, а он не тонет. | Отражение луны  Похожее изображение |
| ***Загадки для 3-й команды*** | |
| Она, как снег, от солнца прячется.  А мышки – от неё. | Сова  Похожее изображение |
| Зимой, как ягель, серая,  летом, как лист осины, коричневая. | Белка  Картинки по запросу картинка белка на Ямале |
| Двух братьев разделяет один хребет,  и за всю жизнь они не встретятся. | Глаза  Картинки по запросу картинка глаза |
| Решетчатый дом в воде стоит. Рыба в дом войдёт, а из дома не выйдет. | Морда – сеть для рыбной ловли  Морда_-_рыболовная_снасть.jpg |
| Старика-волшебника одевают  и раздевают. | Чум  Картинки по запросу картинка Морда – ненецкий чум |
| Двое мужчин всю жизнь не могут собрать своих оленей. | Солнце, луна и звёзды  Картинки по запросу картинка Солнце, луна и звёзды |

**Ведущий.**

- Молодцы! И с этим заданием вы справились! Назовите теперь основные традиционные занятия коренных северных народов, проживающих в нашем округе?

***Перечисляют: охота, рыболовство, оленеводство.***

**Ведущий.**

- Давайте сейчас рассчитаемся на ***охота, рыбалка, оленеводство*** и снова поделимся на команды.

***Рассчитываются и образуют три команды.***

**Ведущий.**

- Команды, договаривайтесь между собой и выбирайте себе капитанов!

***Каждая команда выбирает себе капитана.***

**Игра 5. «Собери фигурку оленя из конструктора»**

**Ведущий.**

- Капитаны, подойдите, пожалуйста, ко мне.

***Задание № 3:*** вам необходимо, пользуясь технологической картой, собрать из деталей конструктора фигурку северного оленя. Время на выполнение задания – 4 минуты.

***Команды выполняют задание.***

***Капитаны выходят и анализируют выполненное задание.***

**Схема сборки фигурки северного оленя**



**Подведение итогов игрового занятия.**

**Ведущий.**

- Молодцы! Что больше всего вам понравилось? Что у вас вызвало затруднения?

**Выслушиваются ответы.**

**Ведущий.**

- Я рада, что вам понравилось! А теперь, давайте, встанем в круг, возьмемся за руки и передадим друг другу хорошее настроение, улыбку на целый день.

**Все обмениваются улыбками.**

Подведение итогов, рефлексия в конце такого игрового занятия очень важна. Дети рассаживаются в круг и вместе с педагогом обмениваются впечатлениями, мнениями и улыбками – зарядом бодрости и хорошего настроения на целый день.

**Заключение**

Таким образом, подводя итог, можно смело утверждать, что **социо-игровая технология направлена на:**

* организацию увлекательного образовательного процесса на основе игры;
* развитие у детей активной позиции, самостоятельности и творчества;
* воспитание познавательно-речевой активности;
* реализацию потребности детей в движении;
* формирование навыков дружеского, коммуникативного взаимодействия всех участников образовательной деятельности.

**Используемая литература**:

* 1. Игры для детского сада. Развитие талантов ребенка через игру. Иллюстрированный словарик игровых приемов / Под общей ред. В.М. Букатова. СПб.: Речь; Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009.
  2. Ершова А.П., Букатов В.М. Возвращение к таланту: Педагогам о социо-игровом стиле работы. - Красноярск, 1999.
  3. Карманная энциклопедия социо-игровых приемов обучения дошкольников: справочно-методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада / Под общей редакцией В.М. Букатова – СПб.: Образовательные проекты; М: НИИ школьных технологий, 2008.

**Интернет-источники:**

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Гербы\_населённых\_пунктов\_Ямало-Ненецкого\_автономного\_округа
2. <https://www.google.com/search?biw=картинка+животные+Ямала&oq>
3. <https://www.google.com/search?biw=картинка+Морда+ненецкая+сеть+для+ловли+рыбы&oq>
4. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2016/07/12/metodicheskie-rekomendatsii-po-ispolzovaniyu-metodov-i>
5. <https://www.google.com/search?q>

**Ссылка:** <https://prosveshhenie.ru/konkursy/regionalnye/material?n=47632>