

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД №2 «СОЛНЫШКО» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО
ВИДА
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО СОЦИАЛЬНО - ЛИЧНОСТНОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ**

**Консультация для педагогов
« Организация НОД с использованием социо
- игровой технологии».**

Воспитатель 1-ой категории
Бозгалова О.И.

Уже не менее двух десятилетий школьные формы работы: предметные занятия по расписанию, статичная поза «примерного ученика» за столом (партой, опрос у доски, выискивание ошибок, безраздельная учительская инициатива (диктат) на занятиях, «подведение итогов», «закрепление пройденного» и т. д. добровольно воспроизводится в детских садах многими воспитателями.

Физиологических оснований для такого переноса, разумеется, нет, и об этом все знают. Но, ослеплённые стремлением как можно лучше подготовить детей к трудностям начальной школы, воспитатели перестают замечать, что начинают действовать вопреки природосообразности, вопреки здравому смыслу. С нарушением условий для нормального (естественного) развития детей их психическому и физическому здоровью наносится явный ущерб: дети теряют уверенность, общительность, любознательность, а часто и аппетит, физическую силу, зрение и т. д.

Родители дошкольников, казалось бы, первыми должны были забить тревогу, но как раз они-то активно поддерживают и приветствуют заимствованный из школы «серьёзный» стиль работы, видя в нём долгожданную подготовку ребёнка к предстоящим трудностям.

Между тем, известно: смысл преемственности – в усвоении теми, кто идёт позже, опыта тех, кто шел раньше. В обычной речи «раньше» и «позже» легко заменяются синонимами «старше» и «младше». Но то, что вполне допустимо при разговоре, например, о преемственности поколений, не допустимо, когда речь идёт о преемственности в обучении. Хотя дошкольник младше школьника, но обучение его происходит раньше. И в обучении опыт именно этого периода может наследоваться периодом вслед идущим, то есть школьным, - а не наоборот (т. е. учителя должны заимствовать методы и приёмы обучения детей у нас, у воспитателей д\с, а не мы у них). Проблема заключается не в переучивании воспитателей, а в возвращении им веры в себя! Что вполне эффективно осуществляется, например, в социоигровой педагогической системе.

Социо–игровой стиль ориентирует педагогов на поиск способов такого общения с детьми, при котором утомительная принудительная уступает место увлечённости.

Подобное происходит, когда на занятиях:

--- используется работа малыми группами,

--- обучение детей сочетается с их двигательной активностью.

Соединение этих двух условий уже создаёт социоигровую атмосферу на занятии. Некоторые осторожные воспитатели предусмотрительно опасаются тех ситуаций, когда то или иное игровое задание неожиданно превращает занятие в «беззаботную развлекаловку».

Сохранять и поддерживать деловую направленность увлечённости детей помогают премудрости театральной режиссуры:

--- смена темпа и ритма,

--- смена лидерства,

--- смена мизансцен.

Тогда игровая атмосфера на занятиях перестаёт мешать деловой напряжённости. Их гармоничное сочетание становится залогом эффективности обучения на занятиях.

Приведу примеры использования социо игровой технологии на занятиях.

Через математическую деятельность с применением социо-игровой технологии у детей подготовительной группы формируются интеллектуальные способности: умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление. У них увеличивается объем памяти и внимания. Развивается речь, умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения. Дети имеют возможность успешно учиться в школе.

Для успешного овладения знаниями по разделам формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) большая роль отводится дидактическим играм. Игра – ведущий вид деятельности детей, только в игре ребенок ненавязчиво усваивает и успешно закрепляет знания. Каждая из игр по ФЭМП решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Вот несколько игр с математическим содержанием.

Предлагаем воспитанникамделиться на микрогруппы для проигрывания различных игр и игровых упражнений.

1. Дидактическая игра «Лесная хозяйка»

Создаём две или четыре микрогруппы детей по 3-4 человека (рассчитываемся на первый, второй, третий, четвёртый)

Возраст 6-7 лет

Цель: закрепление прямого и обратного счета в пределах 20.

Оборудование: карточки в форме грибов с цифрами от 1 до 20, два шнурка, картинка белочка.

Методика проведения:

Воспитатель загадывает загадку о белке:

Кто на ветке шишки грыз

И бросал объедки вниз?

Кто по елкам ловко скачет

И взлетает на дубы?

Кто в дупле орехи прячет,

Сушит на зиму грибы?

(Белка)

Демонстрирует картинку белки, просит помочь белочке: собрать грибы. Дает задание одной подгруппе собрать грибы от одного до 20, нанизав на шнурок,

а другой микрогруппе от 20 до одного. Проверяет выполнение, просит ребенка назвать цифры в прямом и обратном порядке.

Усложнения:

Можно собирать четные числа и нечетные в прямом и обратном порядке.

2. Дидактическая игра «Повтори узор»

Создаём две или четыре микрогруппы детей по 4 человека (по принципу: в каждой группе 2 мальчика и две девочки).

Мотивация: кто быстрее соберёт узор?

Возраст 6-7 лет

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат), размещать их в клетках согласно схеме.

Оборудование: карточка-схема и набор геометрических фигур, одна большая карта.

Методика проведения:

По лужайке целый час

Бегают игриво

Полосатенький матрас

С хвостиком и гривой.

Воспитатель предлагает помочь зебре и разместить геометрические фигуры в клетках так, как указано на схеме.

Для каждой подгруппы своя схема. Дети самостоятельно находят пути решения задания и ставят фигуры в соответствующие клетки на карточке.

3. Дидактическая игра «Поможем Зайке собрать цветы на лужайке»

Создаём четыре микрогруппы детей по 2-3 человека (по парным карточкам).

Возраст 6-7 лет

Цель: закрепить состав чисел 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Оборудование: лепестки с примерами на состав чисел 5, 6, 7, 8, 9, 10, серединки с цифрами 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Методика проведения:

Трусливый, маленький зверёк

Хвостик беленький пушок,

Домик – кустик, да лужайка,

Ну конечно это (зайка).

Воспитатель предлагает детям собрать красивые цветы. На столах раскладывает серединки цветов, карточки-лепестки раздаются детям. По сигналу дети должны найти нужную серединку и собрать цветок. Побеждает та команда, которая правильно и быстро соберет свою ромашку.

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЁМОВ СОЦИОИГРОВОЙ ПЕДАГОГИКИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РИСОВАНИЮ И ЛЕПКЕ»

Занятие по рисованию на тему «Сказочные дворцы и замки»

- (Рассказать о вариантах этой темы, обсудить со слушателями)
- Объединение в 3 команды по цветным эмблемам (тёплые, холодные и нейтральные цвета).

- Задания в трёх конвертах:
 - Придумать название команде
 - Построить дворец (с использованием моделей)
 - Рассказать, как украшен дворец, из какого материала построен, кто в нём может жить.
- Самостоятельная творческая деятельность – рисование наброска (эскиза) будущего дворца или замка.
- Вариант подведения итогов: «Экскурсия по выставочному залу»

Вариант социоигрового вернисажа заключается в том, что по мере готовности авторы несут свои работы не на стол, доску, а сами придумывают куда и как её пристроить (закрепить, прислонить, повесить). Пока одни будут доделывать свои работы, у других будет время найти собственное нестандартное решение. Когда все работы пристроены, объявляется «экскурсию» по выставочному залу. Начинается путешествие от работы к работе, по ходу которого возникают и вопросы и обсуждения.

Предметное рисование или лепка с натуры на тему «Фрукты»

Запуск занятия:

- Хотите узнать, что мы будем лепить? А как хотите, чтобы я просто сказала или с сюрпризом? Для этого нужно объединиться в 4 компании...

- Проиграть вариант объединения в малые группы «Попробуй фрукт, угадай и покажи»
- Задание для малых групп «Разложить фрукты на блюде» (на развитие композиционных навыков, с использованием моделей)

Задание 4 командам слушателей:

Предлагаются темы занятий (для всех команд разные, а вопросы-одинаковые).

1 Лепка «Кто живёт в сибирской тайге?»

2 Рисование на тему «Семья»

3 Рисование «Роспись гжельской посуды»

- Как можно объединить детей?

- Какие задания предложить для работы в малых группах?

КАК ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ФОРМУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЖНО ТРАНСФОРМИРОВАТЬ В УВЛЕКАТЕЛЬНУЮ РАБОТУ С НАПАРНИКОМ? (РЕКОМЕНДАЦИИ И СОВЕТЫ ОТ БУКАТОВА В. М.)

- Вариант совместной творческой работы

«Сюжетный рисунок вдвоём»

(с использованием предметных картинок).

- Вариант подведения итогов «Кого хочешь - выбирай!»

Рисунки располагаются на ковре, дети ходят по кругу.

Правило - в центр не входить. Если понравилась работа -

положить рядом цветок, квадратик, звёздочку. В конце

спросить детей: «Почему у Насти и Маши много звёздочек?»

А можно и не спрашивать!

Мастер –класс для родителей «Использование социо-игровых технологий через строительные игры»

«Наши друг-конструктор»

Цель: установление социального партнёрства с родителями

Задачи:

- Познакомить родителей с социо-игровыми технологиями их ролью в конструировании дошкольника.
- Вызвать у участников мастер-класса интерес к социо-игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал;
- Упражнять родителей в правильном назывании деталей конструктора.
- Информировать родителей об основных видах конструирования; о последовательности конструирования построек.
- Упражнять родителей в конструировании различных построек по замыслу и рассказах о них.

Оборудование: 2 стола, колокольчик, нарисованный макет улицы, разделенный на 2 части; любой некрупный конструктор, ножницы, фломастеры, разноцветный картон, мелкие игрушки для обыгрывания (для 2-х команд); мольберт, мел.

Ход мастер-класса:

Ведущий: Сегодня мы собрались здесь, чтобы научиться организовывать учебную деятельность детей с использованием социо-игровых технологий. Я предлагаю вам поиграть в одну из игр для рабочего настроения — «Скажи приятное другу».

Ход игры:

Все участники встают в круг, ведущий или любой педагог (как договорятся), передает соседу колокольчик и говорит что-то приятное. Например,: «Вы всегда так любезны, у вас обаятельная улыбка и т. п». Ведущий: Чтобы продолжить нашу работу, нам необходимо разделиться на команды. Я предлагаю разделиться на команды по временам года — зима, весна, лето, осень. (Кто в какое время года родился). Участники мастер-класса делятся на 2 команды и подходят к любому из 2ух столов.

Ведущий: Сейчас вам надо выбрать одного посыльного от каждой команды, который подойдет ко мне, чтобы получить первое задание. За каждым новым заданием будет подходить новый посыльный. (Если в команде закончились участники, которые уже были посыльными, то посыльные выбираются по второму кругу). К ведущему подходят первые посыльные и получают первое задание: Придумать название своей команды. Название должно состоять из двух слов, относящихся к городу. Когда команда придумает название, то все члены команды должны взяться за руки, поднять их вверх и прокричать хором: «Мы готовы!» Посыльные возвращаются к своим командам. Когда все команды готовы, они, хором, кричат по очереди название своей команды, ведущий записывает эти названия на доске.

Ведущий подзывает вторых посыльных для получения нового задания: Посыльные получают по одной части макета улицы города и разрешение взять только по 10 любых деталей конструктора и построить свою часть улицы на полученном макете. (Если какие-то детали конструктора не подошли, то их можно обменять на другие любые детали, но общее их количество должно быть 10). Посыльные возвращаются к своим командам и объясняют другим членам команды, что надо делать. Следующие посыльные получают новое задание. Можно взять дополнительный материал (бумагу, картон, ножницы, клей, фломастеры) и благоустроить свою часть улицы. Члены команд подходят за дополнительным материалом и сообща придумывают, как благоустроить свою часть улицы.

Когда команды закончат свою работу, ведущий сдвигает все столы вместе, чтобы получилась одна большая улица.

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам подойти к столам поближе и отметить, что интересного построили другие команды. Следующие посыльные получают новое задание. Предложить по одной гласной букве. Ведущий записывает эти гласные на доске. Затем всем командам сразу дается новое задание: Придумать название улицы, чтобы в названии использовались первые буквы названия команд и предложенные гласные. (Количество слов в названии улицы не ограничивается). Из предложенных вариантов выбирается наиболее понравившееся название. Следующие посыльные получают новое задание: взять предложенные игрушки (машинки, деревья, человечки) и обыграть постройки.

Итог. Уважаемые родители, мы показали Вам некоторые приемы организации учебной деятельности и использования социо-игровой технологии в работе с детьми подготовительного к школе возраста.

Раскрою игры по обучению грамоте с учетом социо-игровой направленности.

1. Игровые разминки: Главная задача: эти игры объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьезным поведением. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. 3 «Построй букву» - дети выбирают себе дружочков и изображают любую букву. «Длинные - короткие слова», «Измерь слово» - дети произносят слово, измеряя его руками, шагами (лук, луковичка). «Чье слово длиннее? – играют 2 или 3 человека, аналогично измеряют слова (лук, лучок, луковичка). «Составь слово» - воспитатель загадывает загадку, а дети отгадывают, выбирают буквы и составляют из них слово-отгадку. После игровой разминки дети, по условию педагога, распределяются на «компании». Например, игра «Найди свою букву» - дети берут карточки с изображением предмета и по первой букве находят свою «компанию»: буква «К» - конфета, кит, курочка, книга, кошка, колокольчик. И так далее остальные компании с другими буквами. Игры: «По первой букве имени», «По определенному звуку в имени» и другие.

2. Игры социо-игрового характера: каждая «компания» выполняет своё задание. Главная задача: во время выполнения этих игр – упражнений выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. Данные игры 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. «Раздели слова на слоги» - картинка с изображением предмета, ребенок проговаривает слово и определяет количество слогов по хлопкам, поднося руку к подбородку или др. способам. «1,2,3-место звука назови!» - дети работают с карточками, разделенными на слоги, с помощью фишки определяют место звука в слове. «Собери гусеницу» - дети собирают гусеницу по цвету, выполняют звукобуквенный анализ заданного слова. «Придумай предложение» - дети составляют предложение по предложенной схеме, с заданным словом в предложении. «Листочек на гусенице» - дети определяют ударение в словах, прикрепляя листок на гусеницу (ударный слог). Для выполнения этих игровых упражнений и заданий, которые являются для детей более сложными мы используем, как обычный раздаточный материал в виде красных, синих и зеленых карточек для определения звуко-буквенного анализа слов. Так и используем нетрадиционное многофункциональное пособие «Разноцветная семейка», которое нам помогли изготовить родители.

ПЛЮСЫ СОЦ- ИГРОВОГО СТИЛЯ:

- отношение «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, сами устанавливают правила игры, обсуждают проблему, находят пути ее решения;
- дети договариваются, общаются (играют роль и говорящих, и роль слушающих);
- общение детей происходит внутри микро-группы и между микро-группами;
- 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.

СОВЕТЫ ПЕДАГОГАМ ДОУ:

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 социо-игровой 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 социо-игровых 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 воспитательница должна и пояснять (повторять) задание, если она почувствовала, что предыдущее разъяснение оказалось непонятным по существу, точнее по ее 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.

Главный показатель: интересно детям на занятии или нет? Занимаются ли они своими делами или это дело им «навязал» взрослый?

Что же говорит В. М. Букатов по этому поводу:

- Если дети на занятии были малоподвижными, то социоигрового стиля скорее всего не было;
- Если на занятии не было хотя бы 2-3 смен и в мизансценах, и в ролях, и в видах деятельности, то можно смело утверждать, что занятие было не вполне социоигровым;
- Если по ходу занятия дети не объединялись в малые группы, или эти группы не вступали между собой в общение (а только с воспитателем, то даю голову на отсечение – «социоигровая педагогика и близко не лежала...»

Педагогическое мастерство в социоигровой педагогике включает в себя мастерство создания игр и режиссирование игровых ситуаций.

Раскрою игры по обучению грамоте с учетом социо-игровой направленности.

1. Игровые разминки: Главная задача: эти игры объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным поведением. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. 3 «Построй букву» - дети выбирают себе дружочков и изображают любую букву. «Длинные - короткие слова», «Измерь слово» - дети произносят слово, измеряя его руками, шагами (лук, луковичка). «Чье слово длиннее? – играют 2 или 3 человека, аналогично измеряют слова (лук, лучок, луковичка). «Составь слово» - воспитатель загадывает загадку, а дети отгадывают, выбирают буквы и составляют из них слово-отгадку. После игровой разминки дети, по условию педагога,

распределяются на «компании». Например, игра «Найди свою букву» - дети берут карточки с изображением предмета и по первой букве находят свою «компанию»: буква «К» - конфета, кит, курочка, книга, кошка, колокольчик. И так далее остальные компании с другими буквами. Игры: «По первой букве имени», «По определенному звуку в имени» и другие.

2. Игры социо-игрового характера: каждая «компания» выполняет своё задание. Главная задача: во время выполнения этих игр – упражнений выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. Данные игры 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. «Раздели слова на слоги» - картинка с изображением предмета, ребенок проговаривает слово и определяет количество слогов по хлопкам, поднеся руку к подбородку или др. способам. «1,2,3-место звука назови!» - дети работают с карточками, разделенными на слоги, с помощью фишки определяют место звука в слове. «Собери гусеницу» - дети собирают гусеницу по цвету, выполняют звукобуквенный анализ заданного слова. «Придумай предложение» - дети составляют предложение по предложенной схеме, с заданным словом в предложении. «Листочек на гусенице» - дети определяют ударение в словах, прикрепляя листок на гусеницу (ударный слог). Для выполнения этих игровых упражнений и заданий, которые являются для детей более сложными мы используем, как обычный раздаточный материал в виде красных, синих и зеленых карточек для определения звуко-буквенного анализа слов. Так и используем нетрадиционное многофункциональное пособие «Разноцветная семейка», которое нам помогли изготовить родители.