«**Социо -игровые технологии в организации образовательного процесса в группе**

ДОО»

Цель: актуализация методов и приемов **социо-игровой педагогики в образовательной** практике педагогов ДОО.

Задачи:

1. Познакомить участников семинара с методами и приемами, применяемые в **социо-игровой технологии**.

2. Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов, их мотивацию на системное использование в практике **социо-игровой технологии**.

3. Вызвать у участников семинара интерес к **социо-игровой технологии** и желание развивать свой творческий потенциал.

4. Развивать творческую активность педагогов.

Что такое **социо- игровые технологии**?

**Социо- игровая технология** :

это игры и занятия детей в **микрогруппах**, позволяющие ребёнку самому определять цель своих действий, искать возможные пути решения, проявлять самостоятельность при решении возникших проблем.

**Социо- игровая технология способствует** :

- Сближению педагога с детьми.

- Реализации потребности детей в двигательной активности.

- Преодолению нерешительности и неуверенности робких детей.

- Формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативных навыков у дошкольников.

- Развитию речевой инициативы.

- Повышению уровня познавательных и творческих способностей.

*«Золотые правила»* **социо- игровой технологии***(по В. М. Букатову)*

1 правило: Работа малыми **группами или***«****Группами ровесников****»*

Уже сам **процесс деления на группы** представляет собой игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, развитию умения договориться. Варианты объединения могут быть различные.

В своей практике я использую деление по следующим условиям:

Деление детей на малые **группы***(в старшей****группе по 5-6 детей****)* по желанию, т. е. спонтанные детские объединения, по коммуникативному признаку (кто с кем дружит, по сходству или жизненным ситуациям, например:

• по цвету волос, глаз, одежды;

• чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой и др. ;

Объединение в **микрогруппы способствуют тому**, что дети учатся взаимодействовать не только на основе дружеских предпочтений, но и по случайному принципу.

2 правило:Смена лидерства;

Работа в малых **группах** предполагает коллективную деятельность, мнение всей **группы** выражает один человек, лидер. Причём лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.

3 правило:Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен;

Дети не только сидят на занятии, но и встают, ходят, хлопают в ладоши. Могут общаться в разных уголках **группы** : в центре, за столами, на полу, в любимом уголке и т. д.

4 правило: Смена темпа и ритма;

Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.

5 правило: **социо- игровая технология** предполагает интеграцию всех видов деятельности;

Это дает положительный результат в области коммуникации, эмоционально-волевой сферы, более интенсивно развивает интеллектуальные способности детей. Обучение происходит в игровой форме.

6 правило:Ориентация на принцип полифонии;

*«За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток»*

Классификация игр **социо-** игровой направленности:

- Игры для рабочего настроения;

Цель: пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга.

1. *«Нос, глаза, язык»*.

Дети, стоя в кругу, по очереди перечисляют слова *«нос, глаза, язык»*. По сигналу воспитателя - *«стоп»*, тот ребенок на ком остановилась игра, называет действие, характерное для носа *(глаз, языка)*.

2. *«Эхо»*, *«Летает- не летает»*, *«Неиспорченный телефон»*

- Игры – разминки *(разрядки)* :

Цель: принцип всеобщей доступности, элемент соревнования; дадут детям возможность размяться

1. *«Крепкие спинки»*

Дети делятся парами по росту, садятся спина к спине, крепко упираются друг в друга и пытаются встать в этом положении на ноги. Это можно делать со сцепленными руками или, не сцепляя их.

*«Заводные человечки»*, *«Карлики-великаны»*, *«Комплимент»*, *«Дотронься до»*, *«Менялки»*, *«Ласковый мелок»*, *«Передай движение»*, *«Молекула»*, *«Тень»*, *«Путаница»*, *«Зеркало»*

- Игры **социо-** игрового приобщения к делу:

Цель: могут использоваться в **процессе** усвоения или закрепления учебного материала;

1.*«Утро, день, вечер»*

Цель: закрепить знания детей путем выполнения игровых заданий.

Дети по кругу называют слова *«утро – день – вечер»*, воспитатель хлопает, и тот ребенок на ком остановились, называет (или показывает, что человек делает в это время суток. Например: утро – умывается и т. п.

2. *«Превращения предмета»*, *«Рассказ-рисунок о том, что вижу»*, *«Полезные продукты»*

- Игры творческого самоутверждения;

Цель: при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия

1. *«Что на что похоже»*. Предложить найти сходство одного предмета с другим *(ножницы похожи на очки, велосипед)* Вариант: назвать или обыграть, показать жестами.

2. *«Рисунок по кругу»*, *«****Изображение предметов****»*, *«Тело в деле»*, *«****Изобрази профессию****»*

- Игры вольные, требующие передвижения:

Цель: развивать творчество, самостоятельность и двигательную активность детей. их не всегда можно выполнять в комнате

1.*«Игры - эстафеты»*

2.*«Спортивные состязания»*

3. Игры:*«День- ночь»*, *«Прятки»*, *«Воробьи – вороны»*, *«Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем»* и т. д.

Работая в данном направлении, я предполагаю, что в результате применения **социо-игровой технологии** в работе с дошкольниками мы сможем достигнуть следующих результатов:

• дети будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;

• у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе; развито речевое взаимодействие;

• дети смогут разумно и доброжелательно отстаивать свою позицию;

• у них не будет чувства страха за ошибку.