

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Березовский детский сад № 4»

Мастер-класс

«Социо-игровые технологии как средство реализации образовательного
процесса в соответствии с ФГОС ДО»

Подготовила:
старший воспитатель
Мальшева Елена Геннадьевна

2021 год

«Социо-игровые технологии как средство реализации образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДО»

Цель: формирование представлений у педагогов о возможностях применения социо-игровой технологии при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДО.

Задачи:

1. Дать представление о социо-игровой технологии.
2. Обучить приемам социо-игровой технологии.
3. Познакомить с играми, направленными на развитие социализации детей дошкольного возраста.
4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

Форма проведения мастер-класса:

- сообщение с элементами презентации + практическая работа.

Структура мастер-класса:

Теоретически-демонстрационная часть.

Три кита социо-игрового стиля обучения.

Что формирует социо-игровой подход у детей.

Положительные стороны социо-игрового стиля.

Пять советов, помогающих развивать и укреплять союз воспитателей и детей в ходе игры.

Классификация социо-игровых заданий-упражнений.

Практическая часть.

Игры с педагогами, демонстрация приемов организации и проведения игровых заданий-упражнений.

Рефлексия участников мастер-класса.

Подведение итогов.

Ход мастер-класса

Вступительная часть.

Добрый день, уважаемые коллеги.

Начну свое выступление со слов Константина Дмитриевича Ушинского

«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения».

Цель: формирование представлений у педагогов о возможностях применения социо-игровой технологии при организации образовательного процесса в соответствии с ФГОС ДО.

Задачи:

1. Дать представление о социо-игровой технологии.
2. Обучить приемам социо-игровой технологии.
3. Познакомить с играми, направленными на развитие социализации детей дошкольного возраста.

4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

Игровое задание «Мое настроение».

Педагогам предлагаются картинки облака, облака и солнца, солнца, которые они размещают на стенде в зависимости от настроения на восприятие материала.

(солнце – я знакома с этой технологией и применяю её; солнце и облако – я слышала, но не изучала; облако – я не знаю данной технологии).

Успешному решению задач не только образовательной области «Социально-коммуникативного развития», но и других образовательных областей, которые обозначены в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования может способствовать использование в построении образовательного процесса социо-игровых технологий.

Теоретически-демонстрационная часть

Авторами социо-игровой педагоги являются Шулешко Евгений Евгеньевич.

Букатов Вячеслав Михайлович - *основа социо-игровой технологии заложена в словах: «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.*

Ершова Александра Петровна.

По мнению разработчиков данной технологии использование социо-игровых приемов в непосредственно-образовательной деятельности пробуждает интерес детей друг к другу, помогает педагогу в способности читать и понимать свое и детское поведение, а через это понимание создавать условия, раскрывающие таланты детей.

Социо-игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Основная идея технологии – организация собственной деятельности детей. Собственная деятельность – это та деятельность, которой ребенок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.

Социо-игровой стиль – это организация образовательной деятельности как игры между микрогруппами детей и одновременно в каждой из них (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая»).

Микрогруппа позволяет ребенку, самому поставить цель своих действий (в предложенных рамках общей работы), искать возможные решения, чувствовать свободу выбора знаний и практических возможностей и проявлять самостоятельность при решении своих возникших проблем.

Три кита социо-игрового стиля обучения:

- двигательная активность воспитанников;
- смена мизансцен, ролей, темпо-ритма в образовательных ситуациях;
- работа детей малыми группами.

Социо-игровые подходы основываются на формировании и использовании детьми умения свободно и с интересом обсуждать разные вопросы, умения следить за ходом общего разговора и дела, умения оказывать друг другу помощь и принимать ее, когда это нужно.

Слайд 6. Положительные стороны социо-игрового стиля.

- Налаживаются активные 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 слушающих, и делающих).
- Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами.
- 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.

Суть социо-игровых технологий можно раскрыть в 6 самых основных правилах и условиях:

1 правило: *используется работа малыми группами 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. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться. Можно поделиться:

- по цвету волос, глаз, одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;
- кто на каком этаже живет;
- кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком и т. д.

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 группы: в центре, за столами, на полу, в любимом уголке, в приемной 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 методика 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: в данной технологии ориентируются на принцип полифонии: «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 побольше, кто-то поменьше.

Пять советов, помогающих развивать и укреплять союз воспитателей и детей в ходе игры:

Быть готовым к собственным промахам. Препятствия, встречающиеся в социо-игровой работе, рассматривать как содержание занятий, видеть в них сущность своих задач, а в их преодолении – сущность развития ребенка и группы.

Не разжевывать смысл задания. В социо-игровых заданиях доля самостоятельности должна расти от раза к разу. Дети должны почувствовать: «не понял» - значит, поосторожничал, «поленился» подумать и попробовать. И если они увидят, как, кто-то из них пробует, и увидят, что в этом нет ничего страшного, - число сославшихся на «не понял» будет уменьшаться.

Обращать внимание на интересные неожиданности. Если задание выполняется 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.

Не бояться детских отказов. Самая «страшная» трудность – отказ некоторых детей от участия в предложенной игре. Педагог может преодолеть этот отказ специальным подбором подготовительных упражнений, чтобы ребенок нашел в себе уверенность для участия в общей работе.

Уметь порадоваться шуму. При шумной активности детей, направленной на выполнение задания, педагогу нужно, скорее, не беспокоиться, а радоваться, что задание вызывает у всех желание работать и самому включаться в работу детей, помогая каждой группе ненавязчивыми советами.

Классификация социо-игровых заданий и упражнений:

Игры-задания для «рабочего настроения» - имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела;

Игры для «социо-игрового приобщения к делу» – каждое из этих игр может быть дополнено и нагружено образовательным материалом, который в играх усваивается с особым успехом;

Игровые «разминки-зарядки» – общим для этой группы упражнений является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и смешного несерьезного выигрыша. В этих заданиях доминирует механизм деятельного психологически эффективного отдыха;

Упражнения для «творческого самоутверждения» имеют свою специфику только в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия;

«Вольные» игры-упражнения – подвижные игры, проводимые «на воле» и требуют достаточного простора и свободы передвижения.

Практическая часть.

Раскрывая содержание социо – игровой технологии, я постараюсь показать ее актуальность на сегодняшний день в работе с дошкольниками.

Итак, обратимся к практике социо-игровой педагогики, предлагаю Вам немного побыть в роли детей и сыграть со мной.

Тема нашего занятия «Что такое снег?»

«Игры – заданий для «рабочего настроения».

Игра «Волшебная палочка» - может иметь много вариантов.

«Волшебная палочка» будет ходить от одного игрока к другому. Участники продолжают фразу «Сегодня выпал снег и я желаю вам...».

Предлагаю выбрать часть разрезных картинок и принять участие в составлении «своей» картинки. У нас образовались команды.

Придумайте название своей команде.

Игра «Собери картинку и придумай историю» - предлагается собрать разрезную картинку «Строим горку» и составить общий рассказ. (Время выполнения задания 2 минуты).

Игры для «социо-игрового приобщения к делу.

Участникам предлагается разделить на микрогруппы по принципу, кто в какое время года родился.

Количество участников может быть самым разным, тем показательнее будет взаимодействие и внутри микрогруппы и между микрогруппами.

Игра «Магазин игрушек».

Слайд 13. Игровые «разминки-зарядки»

Игра «Живой алфавит». Каждой микрогруппе предлагается придумать название своей картине и показать его.

Игра «Снежная королева».

Упражнения для «творческого самоутверждения».

Игра «Я вижу». Каждому участнику предлагается взять подзорную трубу, посмотреть в окно и составить предложение по теме.

Упражнение «Симметричные рисунки». Участникам предлагается взять цветные карандаши (карандаши заранее подготовлены по 2 разного цвета, тем самым происходит разделение на пары). На листе сложенном пополам даётся задание каждой паре одновременно нарисовать снежинку, каждый свою половинку.

Игра «Дорисуй картинку». Участники встают по кругу и каждая пара передаёт свою картинку со снежинкой с целью дорисовывания картины.

Упражнение «Что дальше». Участникам предлагается определить, что можно сделать со своим рисунком.

Вы все справились с заданием, посмотрите на результат вашего труда. Выставка работ.

Игра «Радио».

Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

Игра «Бытовые приборы».

Посыльные берут картинку (*с изображением, какого-то бытового прибора: пылесос, стиральная машина, фен, утюг*).

Команды посовещайтесь, как Вам показать действие доставшихся приборов. Затем по очереди покажите «работу» своих приборов, чтобы другая команда смогла отгадать Ваш прибор.

Игровое упражнение «Стаканчик для гнева».

Рефлексия участников мастер-класса.

Сегодня, вы познакомились с социо – игровой технологией, на примере игр.

Завершая встречу, мне бы хотелось услышать Ваши мнения, предложения, пожелания, замечания.

Участники мастер-класса высказывают свое отношение к представленному материалу.

Вопросы для рефлексии:

1. Как вы чувствовали себя в позиции обучающихся?
2. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо-игровой технологии?

Передаю волшебную палочку, прошу высказываться и передавать дальше...

Подведение итогов.

По завершению мастер-класса участники получают картотеку игр, направленных на развитие социализации детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Спасибо за участие!