**Что такое социо-игровая технология?**

Впервые термин **"социо-игровой"** появился в 1988 г. По замыслу авторов (Е.Е. Шулешко, А.П. Ершова, В.М. Букатов), первая часть – **социо** – означает **малый социум** (не социальный), поэтому правильное написание названия технологии – через дефис. Вторая часть – **игровой** – подразумевает [**игровую деятельность**](http://vip.1obraz.ru/#/document/16/3181/)**:** добровольную, увлекательную, протекающую в обществе сверстников, с принятием "железных" игровых правил, с двигательной активностью, с непредсказуемостью – т. е. интерактивную.

Таким образом, **социо-игровая технология** – это технология, основанная на взаимодействии детей в микроколлективах, а также взаимодействии микрогрупп между собой посредством игры.

Суть метода раскрывается в следующих **правилах:**

1. Работа проводится малыми группами до 6 человек, т. к. в шестерке каждый ребенок находит максимально выгодные условия для возникновения коллективного делового общения. В такой микрогруппе лидеры меньше давят на менее активных сверстников, а тихий ребенок может уйти от давления, защитившись окружением таких же тихих детей.
2. Работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает лидер (капитан команды), которого выбирают сами дети (голосованием, по считалочке и проч.).
3. Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен.
4. Ограничение по времени предполагает смену темпа и ритма.
5. Неотъемлемая часть социо-игровой технологии – интеграция нескольких областей и видов деятельности.
6. Ориентация на принцип полифонии, или как его назвали авторы "133 зайца".

Используя правила социо-игровой технологии, педагоги учат детей слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию. Кроме того, у них развивается речевое взаимодействие; формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; они учатся отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; отсутствует чувство страха за ошибку.

Как понять, присутствует ли [***социо-игровой стиль в работе педагога***](http://vip.1obraz.ru/#/document/16/4729/)***?***

**Главный показатель:** интересно детям на занятии или нет? Занимаются ли они своим делом или это дело им "навязал" взрослый? Об отсутствии социо-игрового стиля также говорит следующее:

* дети на занятии были малоподвижными;
* не было хотя бы 2–3 смен и в мизансценах, и в ролях, и в видах деятельности;
* по ходу занятия дети не объединялись в малые группы, или эти группы не вступали между собой в общение – а только с воспитателем.

**Игры, используемые в социо-игровой технологии**

**Социо-игровая технология**  предполагает использование нескольких видов игр. Рассмотрим каждый из них.

***Игры для рабочего настроя***

**Задачи:** пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть и решать поставленные задачи.

**Пример:**

**Игра "Рыба – птица – зверь"**

Игроки стоят по кругу, водящий в центре. Он произносит: "Рыба, птица, зверь, рыба, птица…", при этом по очереди показывая на игроков. Тот, на ком он решит остановиться, должен назвать соответственно птицу, либо рыбу, либо зверя, повторяться нельзя. Если игрок ошибся или больше пяти секунд думает, то он выбывает. Игра продолжается до последнего игрока, который становится победителем.

***Игры-разминки (разрядки)***

**Задачи:** разрядка трудоемкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания; снятие усталости; переход от одного вида деятельности к другому.

Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного, несерьезного выигрыша. В играх-разминках доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха.

**Пример:**

**Игра-разминка "Карлики и великаны"**

Проводится линия или чертится круг. Дети встают в одну шеренгу по линии или в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Перед шеренгой или в центре круга стоит воспитатель и начинает игру под рифмовку:

Чудеса у нас на свете: / Стали карликами дети. / А потом все дружно встали – / Великанами мы стали.

Произнося слова "великаны" и "карлики", воспитатель сопровождает их движениями рук: "великан" – поднимает руки вверх, "карлик" – опускает ладонями вниз. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Игра заканчивается,когда половина играющих допустила ошибки.

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

**Задача:** выстраивание деловых отношений детей с педагогом и друг с другом. Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления материала. Если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т. п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий, составляющих эту группу ("Составь слово", "Живой алфавит, "Комплимент" и проч.).

***Игры творческого самоутверждения***

Особенность этих игр в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат деятельности. Однако не следует считать, что задания этой группы нужны детям только с особой творческой одаренностью. Целесообразно рассматривать творческую активность (поддающуюся тренировке и развитию) каждого ребенка. Выполняя задания данной группы, дети получают возможность создать результаты этически привлекательные, что является мощным стимулом для развития каждого из зрителей-наблюдателей.

**Пример:**

**Игра "Костюм-превращение"**

Детям предлагается нарядиться. Детали для ряжения могут быть реальными и частично воображаемыми (в театральной педагогике сказали бы – "на память физических действий"). В результате к своим обычным костюмам дети добавляют различные "дополнения" (плащи, шляпы, кринолины, шлейфы, пиратские косынки на головах или батистовые платочки в руках, большие не по размеру ботинки и т. д.). Нарядившись, дети начинают двигаться, говорить, одним словом вести себя сообразно костюму. Зрители-судьи угадывают, что за костюм на исполнителе, где и когда он живет.

Хорошо начинать с полного комплекта настоящего костюма (верхняя одежда, головной убор, обувь) или максимально выразительных и ярких его элементов (таких как комбинезон, болотные сапоги, шляпка, плащ-накидка, тулуп). Следующий этап усложнений будет связан с появлением особого поведения, возникающего от деталей мелких или самых обычных – шлепанцы, полотенце на голове, полевой планшет, сумочка, фигурный воротничок, брошь, медаль.

***Игры вольные***

**Задача:** физически активный и психологически эффективный отдых.

В данную группу входят подвижные игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, такие как "Ловишки", "Колечко-колечко", "Где мы были – не скажем, а что делали – покажем", "День и ночь", "Воробьи – вороны" и др.

**Внимание:**

одно из главных условий социо-игровой технологии: в игре должно быть интересно не только ребенку, но и взрослому, в противном случае игровая деятельность не достигнет цели. Здесь целесообразно говорить о субъект-субъектных отношениях участников игровой деятельности.

**Что нужно учитывать педагогу ДОО, решившему применять в своей работе социо-игровую технологию?**

**1.** **Будьте готовы к собственным промахам.** Любое предложение педагога сыграть, показать, вспомнить, придумать или выполнить должно исходить из реальных возможностей данной конкретной группы. Возможности выясняются не сразу, поэтому нужно быть готовым к собственным возможным промахам и не ждать, что предстоящая деятельность обязательно будет успешной и принесет запланированные результаты.

**2. Не разжевывайте смысл задания.** Часто дети, не начиная выполнять задание, объясняют это тем, что ничего не поняли. Это совсем не означает необходимости "разжевывать" задания так, чтобы ничего не оставалось для отгадать, сообразить, понять самому ребенку. 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. 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.

**3. Обращайте 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 педагогом. Важнее включить в работу активность, даже неточно направленную, чем заглушать ее страхом ошибки. В противном случае союз детей и педагога превратится в лидерство взрослого и иждивенчество ребенка, в результате чего равноправие исчезнет, игра умрет.

**4. Учитесь видеть в детских отказах ценные подсказки**. Педагоги по-разному относятся к отказам детей, им симпатичных и несимпатичных. Первым они доверяют, поэтому их отказы воспринимаются как сигнал о том, что ситуация оказалась педагогически непродуманной. В отказах же вторых видят либо злой умысел, либо вредность характера ребенка. Проблему можно решить, если детский отказ воспринимать не как личное оскорбление, а как своевременную подсказку, подаренную ребенком.

**5. Умейте порадоваться шуму.** Часто у педагогов возникает недовольство посторонним шумом, естественным при повышении активности детей. Каждый раз приходится давать себе отчет – "вреден" ли тот шум, что возник на местах. А это далеко не всегда так! Чаще всего он появляется от стихийно возникших деловых "репетиций" (т. е. подготовки задания на местах). В этом случае педагогу нужно, скорее, не беспокоиться, а радоваться, что задание вызывает у всех желание работать, и самому с интересом включаться в работу детей, помогая каждой команде своими ненавязчивыми советами. Если же педагог приходит к выводу, что шум все-таки вреден, мешает работе, то игровое упражнение необходимо сменить.

Подготовила воспитатель

МКДОУ «Детский сад г. Фатежа»

Сергеева И.С.