

**Базовая площадка МКУ «Управление образования»
МБДОУ № 60 «Снегурочка»**

**Семинар - практикум
Социо-игровая технология, обеспечивающая развитие ребенка-дошкольника в
игровой деятельности**

*воспитатели:
Н.Г.Будырина, А.С.Пухова, Н.Х.Пуркова*

Цель: обучение применению социо-игровой технологии, используя методику «блуждание по картине»

Задачи.

1. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии, методики «Блуждание по картине»
2. Создать условия для обретения большинством педагогов своего собственного профессионального стиля, который позволил бы воспитанникам реализовать позицию субъекта в разных видах деятельности.

Ход практикума

Теоретическая часть

Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений.

Единственный язык, который легко дается детям - это язык игры. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в отношениях. Без игры жизнь ребёнка невозможна! Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной.

Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Социо игровая технология одна из технологий, обеспечивающая развитие ребенка-дошкольника в игровой деятельности.

Практическая часть

Предлагаю всем участникам семинара встать в круг.

Мы очень рады приветствовать всех в нашем зале. Уже совсем немного осталось до наступления Нового года. Предвкушение праздника – уже само по себе создает праздничное настроение. Но, с другой стороны, окончание года заставляет задуматься, вспомнить прошедший год, возможно, строить какие-то планы и возлагать надежды на новый, наступающий год. Сейчас мы предлагаем каждому из вас высказать пожелание своим коллегам на предстоящий год.

Каждый стоящий в кругу называет слово пожелание-напутствие всем присутствующим в зале. Слово начинается с последующей буквы алфавита.

Актуализация темы.

Уважаемые коллеги, очень часто организация деятельности по картине вызывает затруднения у педагогов, сегодня мы представляем прием социо-игровой технологии «Блуждание по картине», надеемся, что он поможет сделать процесс работы по картине для педагогов несложным, для детей увлекательным!

Предлагаем цепочку процедур, которая приведет нас к своему личному пониманию организации детской деятельности в соответствии с приемом «блуждание по картине»

Авторы предлагают 4 этапа. Они представлены на экране.

Итак, **первый этап работы – блуждание по картине.** Блуждание по картине мы начинаем с самого легкого и знакомого

Для того, чтобы прожить первый этап нам нужно объединиться в 4 компании.

Как будем объединяться? (*варианты*). Компании найдите себе место, удобное для работы (*компании находят себе место для работы*). Каждая компания выберите посылного, который подойдет ко мне за заданием.

Задание для компаний.

Придумать 5 вопросов по картине, например:

– Назовите слова, в которых есть звук [а] или которые начинаются, или оканчиваются на какой-либо звук.

– Чего по 2, 3...?

– Назовите растения или животных. И т.п.

На выполнение этого задания – 3 минуты. Хранителем времени буду я. Приступайте к работе (*работа в компаниях*).

Кто начнет первым? Договоритесь (*компании самостоятельно определяют последовательность презентаций своих вариантов выполненного задания*).

На этом I этап заканчивается. Я прошу вас снова встать в круг.

Итак, мы поблуждали по картине. Она стала ближе, понятнее, роднее. Переходим ко второму этапу.

Второй этап работы – поиск странностей. Нам снова нужно объединиться в 4 компании. Как будем объединяться? (*варианты*) Компании, найдите себе место, удобное для работы. Выберите посылного, который подойдет ко мне за заданием.

Задание для компаний.

– Найти на картине странности, нелепости, то есть то, что вызывает удивление.

На выполнение этого задания – 3 минуты. Хранителем времени, с вашего позволения, буду я (*работа в компаниях*).

Итак, компании готовы? Тогда ответьте на вопросы.

– Кто нашел больше 5 странностей – потопайте ногами.

.– Кто меньше 20, но больше 10 – похлопайте.

– Кто нашел больше 20 странностей – погладьте себя по голове.

Можно использовать и другие задания, например:

– назвать найденные странности;

– обозначить, какие из названных странностей встречаются у других;

- выявить какие найденные странности можно встретить в повседневной жизни;

- какие странности хотели бы встретить на яву.

Второй этап закончен.

Третий этап работы называется – вариативность смыслов. На этом этапе идет обсуждение нелепиц и странностей.

Предлагаю прожить этот этап. Выберите посылного. Посылные, подойдите ко мне за заданием.

Задание:

Выбрать из своих найденных нелепиц самую необычную и презентовать ее другим компаниям для угадывания в виде пантомимы.

На выполнение этого задания – 5 минут. Хранителем времени буду я. Приступайте к работе (*работа в компаниях*).

Далее, предлагаем компаниям самим определить очередность презентаций выполненного задания. Компании презентуют свои пантомимы.

При работе с детьми на этом этапе можно использовать и другие варианты заданий. Например:

- придумать поговорку, загадку;
- придумать предложение;
- придумать ребус, составить кроссворд.

Переходим к заключительному. **Четвертому этапу - выражение замысла.**

Для выражения замысла можно предложить детям составить рассказ грустный, веселый, описательный (по предмету, времени года и пр), сочинить сказку, небылицу.

Для проживания этого этапа объединяемся в 3 компании. Приглашаю посыльных за заданием

Задание для команд:

Составить мини-рассказ по картине с использованием литературного жанра, который обозначен на карточке.

На карточках предложены следующие литературные жанры: ТРАГЕДИЯ. КОМЕДИЯ, ДЕТЕКТИВ.

Чтобы уточнить правильность выражения замысла представьте его на суд зрителей (на выполнения задания 5 минут).

Определяет последовательность выступления команд. Команды презентуют свои рассказы.

Мы прожили все 4 этапа.

Рефлексивный экран

Социо-игровая технология базируется на трех китах.

1. Наличие движений – раз! Если дети на занятии были малоподвижны, то социо-игрового стиля на нем, скорее всего не было (что бы там в своих рабочих планах или отчетах воспитатель ни записывал).
2. Присутствие смены, разнообразия, вариативности – два! Если в деятельности не было хотя бы двух-трех смен и в мизансценах, и в ролях, и в видах деятельности, то смело можно утверждать, что занятие было не вполне социо-игровым.
3. Взаимодействие в малых группах – три! Если про ходу деятельности дети не объединялись для работы в малые группки, или эти группки между собой не вступали в общение (а только с самим педагогом), то социо-игровая педагогика и “близко не лежала”.

Если эти “три кита” – и движение, и вариативность, и работа в малых группках – в специально-организованной деятельности “были налицо”, то смело можно утверждать, что такое занятие детям не только пошло на пользу, но и очень им понравилось.