

Социо-игровая технология в детском саду

Введение.

Введение Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и начального школьного образования – важный этап преемственности деятельности детского сада и школы и перспективности повышения качества образования в целостной системе образования.

Подготовка к школе еще в недалеком прошлом рассматривалась как более раннее изучение программы первого класса и сводилась к формированию узкопредметных знаний и умений. В этом случае преемственность между дошкольным и младшим школьным возрастом определялась не тем, развиты ли у будущего школьника качества, необходимые для осуществления новой учебной деятельности, сформированы ли ее предпосылки, а наличием или отсутствием у него определенных знаний по учебным предметам. Хотя многочисленные исследования психологов и педагогов всегда говорили о том, что наличие знаний само по себе не определяет успешность обучения, гораздо важнее, чтобы ребенок умел самостоятельно их добывать и применять.

ФГОС ДО расставил все точки над «i», узаконив принципы дошкольного образования в Российской Федерации.

Теперь «обучать» дошкольника — это значит делать учение мотивированным, учить ребенка самостоятельно ставить перед собой цель и находить пути, в том числе средства, ее достижения, помогать ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки. Поэтому ведущей целью подготовки к школе по ФГОС ДО стало формирование у дошкольника качеств, необходимых для овладения учебной деятельностью — любознательности, инициативности, самостоятельности, произвольности, творческого самовыражения ребенка и др.

В соответствии с данными требованиями в МАДОУ ДСОВ № 40 разработана Программа развития, целью которой является создание интегрированной модели развивающего образовательного пространства, обеспечивающего условия для успешного достижения целевых ориентиров дошкольного образования при целенаправленном использовании современных развивающих технологий.

Таким образом, обозначилась проблема – несовершенство организации детской деятельности посредством социо-игровой технологии в соответствии с современными требованиями.

1. Содержание педагогического исследования.

1.1. Применение социо – игровой технологии на занятиях с воспитанниками дошкольного возраста

Необходимость использования игр в усвоении программного материала настолько очевидна, что не нуждается в доказательствах. Все понимают, что игра идет на пользу общему развитию ребенка: стимулирует его познавательные интересы, активизирует интеллектуально-творческие способности, дает возможность ребятам самоутвердиться и реализовать себя, помогает восполнить дефицит общения.

Однако включение игры в ход занятия дело непростое. Существуют противоречия между учебной и игровой деятельностью, с которыми обязательно сталкиваются педагоги при внедрении игровых методов обучения в канву занятия. С такими трудностями встретила и я. И, прежде всего – боязнь превратить обучение в развлечение, когда дети и взрослые могут «заиграться».

Занятия старалась вести интересно, используя разные педагогические новинки, использовала и игру. Но желаемых результатов в полной мере не добивалась. И тогда разобраться с трудностями и повысить воспитательный потенциал занятия помогла социо - игровая технология.

Главная задача применения «социо - игровых» технологий: усвоение детьми активных форм жизнедеятельности, в познании и утверждении их собственной личности:

формирование навыков и умений дружеского коммуникативного взаимодействия; обеспечение душевного благополучия; коррекция импульсивного поведения.

Социо-игровая технология ориентирует воспитателя на поиск способов такого общения с детьми, при котором утомительная принудительность уступает место увлеченности (*они прежде всего воспитывают ребенка, а потом развивают*). Правильный смысл социо - игровой педагогики – группо - игровая педагогика. Любую детскую игру следует осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о “правах” на ошибку и “обязанностях” слышать и видеть окружающих. Педагог должен помнить, что взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.

Однако практика показывает, что деятельность многих педагогов весьма декларативна: взрослый всегда прав и ребенок не должен с ним спорить, отстаивая свою точку зрения.

Различия традиционной и социо - игровой педагогики, зародились в моём сознании, развились и утвердились идеи перехода от педагогики требований к педагогике отношений, восприятию детей, не как «объекта», а как «субъекта» развития и воспитания.

Основа социо-игровой технологии заложена в словах: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения» (В. М. Букалов).

Смысл основного вектора социо-игровой технологии в том, чтобы воспитателям научиться слушать детей. И в этом им могут помочь три социо-игровых постулата (*принципа*) педагогического мастерства (*по Е. Е. Шулешко*).

1. «Не учить!»

Если большинство из привычных технологий ориентированы на то, как лучше воспитателю объяснять, рассказывать, учить, то в социо-игровой технологии воспитателям надо, прежде всего, учиться не столько объяснять, сколько... молчать! Потому что их задача в том, чтобы не учить, но создавать ситуации, когда дети начинают учиться, то есть учить себя сами.

2. «133 зайца!»

В народе как говорят: «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь». А вот, если по социо-игровому, то дело обстоит иначе: «Если гнаться, так уж сразу за 133-мя зайцами. Тогда, глядишь, с десятков и поймаешь, из которых пять будут науке неизвестны». Другими словами – нечаянная радость.

3. «Не бояться быть идиотом!»

Когда воспитатель, не кривя душой, признаётся детям, что про то или иное он и в самом деле не знает – это так окрыляет детей! Но для этого воспитателю надо уметь во время образовательной деятельности заходить в область неведомого.

Социо-игровая технология предполагает интеграцию областей. Это даёт положительный результат в области коммуникации, познании, эмоционально-волевой сферы, более интенсивно развивает интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционным обучением, способствует речевому, художественно-эстетическому, социальному и физическому развитию дошкольников. В общем, все то, что мы хотели бы видеть в детях на период их перехода в школу.

2.2. Методы и игры для активизации мыслительной деятельности:

В своей работе использую разные методы активизации мыслительной деятельности:

1. Методы, повышающие познавательную активность:

- элементарный анализ - необходима отправная точка для более сложного причинного анализа, позволяющего рассмотреть причинные связи;

- сравнение по сходству или контрасту: группировка, классификация предметов, явлений сочетание словесного объяснения, практической реализации и игровой мотивации.

II. Методы, вызывающие эмоциональную активность.

Используются игровые приемы на воображаемую ситуацию:

- сюрпризные моменты, элементы новизны, которые настраивают ребенка на познание, обостряют желание разгадать секрет, отгадать загадку;
- придумывание сказок;
- игры – драматизации;
- юмор и шутки.

Сильное воздействие на чувства детей оказывает сочетание разнообразных средств на одном занятии.

III. Методы, способствующие взаимосвязи разных видов деятельности и областей.

- беседа;
- создание предметной среды - этот метод помогает совершенствовать навыки, накапливать чувственный опыт, решать познавательные задачи.

IV. Методы коррекции и уточнение детских представлений:

- повторение;
- наблюдение;
- экспериментирование;
- опыт.

Правильно подобранные игры-задания способствуют повышению мотивации детей к занятиям, получению новых знаний, познанию неизвестного.

Последовательность введения игр:

Игра для рабочего настроения – *«Тень - потетень»*, *«Встань по пальцам»*, *«Стою, на кого-то смотрю»*, *«Замри»*, *«Волшебная палочка»*, *«Летает - не летает»* и др.

Игры социо - игрового характера – *«Комплимент»*, *«Составь слово»*, *«Живой алфавит»* и др.

Игры творческого самоутверждения – *«Браво»*, *«Сценки-истории»*, *«Животные»* и др.

Игры вольные, требующие передвижения – *«Секрет»*, *«Ловишки»*, *«Колечко – колечко»*, *«Где мы были, не скажем, а что делали - покажем»*, *«День и ночь»* и др.

Таким образом, на основании всего выше сказанного следует, что муниципальный эксперимент по изучению использования социо-игровой технологии в образовательном процессе дошкольной образовательной организации будет способствовать решению основных задач Концепции непрерывного образования и реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

4. Обобщение, выводы.

В заключении кратко остановлюсь на проблемах, или как сейчас говорят *«человеческом факторе»*. Мне было трудно сменить манеру учить на манеру слушать и слышать детей, доверять им. Помогать по их просьбе, а не по своему желанию, предоставить им право самим учиться. Не быть инициатором всего и вся, а дополнять инициативу детей своей инициативой. Иногда на занятии неожиданные импровизации возникают *«на каждом шагу»*. Раньше был один ответ ребенку: «Твой вопрос мы решим после занятия», а теперь я пытаюсь услышать каждого.

С помощью социо - игровой педагогики я поборолла свой страх ошибки, лидерства, стремление демонстрировать свое умение, быть во всем правильной и правдивой. Я умею интересно играть, поэтому организую игры, выдумываю их, могу снять с себя судейскую роль, не делая никаких наставлений, даю возможность детям увидеть трудности и каждому самостоятельно справиться с ними.

Изменились не только дети, изменились и мы - воспитатели. Мы стараемся поддерживать дружеские связи детей, не мешаем проявлять самостоятельность, создаем условия для общения детей друг с другом. Ведь что такое общение? Это соединение двух душ и дети хоть на миг становятся равными. Один миг общения дает для воспитания

больше, чем целые часы поучений. Такие отношения со сверстниками мы рассматриваем как самое важное и самое главное дело в жизни детей.