

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение «Инжавинский детский сад «Березка»

Мастер-класс для воспитателей ДОУ  
«Игры и приемы социо-игровой технологии»

Воспитатель:

Тихонова Е.В.

**Цель:** Ознакомление участников объединения с играми, применяемыми в социо-игровой технологии.

**Задачи:**

1. Познакомить с содержанием и правилами социоигр;
2. Сформировать понимание использования социо-игровой технологии при организации образовательного процесса и свободной деятельности;
3. Развивать творческую активность педагогического коллектива;
4. Вызвать интерес к социоиграм, стремление развивать свой потенциал.

**Ход:**

- Свое выступление я хочу начать с выдержки К. Д. Ушинского: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения».

Ведь все мы знаем, что игра является ведущим видом деятельности для ребенка. Поэтому в своей практике я использую социо-игровые приемы. Знакомя Вас с содержанием этих приемов я постараюсь раскрыть их актуальность на сегодняшний день. А вам предлагаю побыть в роли детей и сыграть со мной в игры.

## **Классификация игр**

### I. Игры - задания для рабочего настроения.

Задачи: формировать доброжелательное отношение друг к другу, способствовать сплочению группы, развивать адекватные способы выражения отношения к другим.

В группе я провожу такие игры, как: «Узнай по голосу», «Встань по пальцам», «Слушай за окном, за дверью», «Эхо», «Разведчики», «Волшебный стул», «неиспорченный телефон», «Волшебные очки» и др.

### II. Игры для социо-игрового приобщения к делу.

Задачи: развивать познавательную мотивацию, умение сотрудничать, принимать решение самостоятельно; формировать стремление достижения успеха; повышать уверенность в себе.

К этому разделу относятся следующая группа игр: «Летает – не летает», «Замри, запомни, повтори, оживи», «Буква по воздуху», «Буква-хоровод», «Разведчики», «Чемодан», «Слепой поводырь», «Стулья».

### III. Игры-разминки

Задачи: снять напряжение у ребенка; поднять настроение, дать возможность размяться, развивать координацию движений.

В группе провожу такие игры, как: «Карлики – великаны», «Замри», «День наступает – все оживает», «Хороводы», «Ухо – нос», «Испорченный телефон», «Воробьи – вороны», «Выкуп фантов», «Чепуха».

### IV. Игры для творческого самоутверждения.

Задачи: Развивать умения выражать свои чувства и способности, используя разные средства: пластику, мимику, жесты; умение владеть своим телом. Учить понимать внутренний мир окружающих людей.

Мною используются такие игры, как игры-пантомимы, игры-инсценировки, хороводы, «Стихи по ролям», «Кривое зеркало», «По правде, понарошку», «Тело в деле», «Животные» и др.

### V. Игры вольные (на воле)

Задачи: Развивать интерес к подвижным народным играм, хороводам; способствовать развитию внимания, воображения, активности, уверенности в себе. Формировать чувство группового единства.

Любимыми играми у детей являются: «Прятки», «Тише едешь – дальше будешь», «Золотые ворота», «Горелки», «Горшки», «День наступает – все оживает», «След в след», «Воробьи – вороны» и др.

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. Деятельность дошкольников в малых группах - самый естественный путь к возникновению у них сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

Можно поделиться:

- по цвету волос, глаз, одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой
- кто на каком этаже живет;
- четный-нечетный, однозначный-двузначный номер квартиры;
- найти на цельных и разнообразных открытках что-нибудь одинаковое и по этому «одинаковому» объединится в тройки;
- 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, что способствует снятию эмоционального напряжения. Дети не только сидят, 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. 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—социо - игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности, что соответствует современным требованиям. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

6 правило: ориентация на принцип полифонии: «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десятков».

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.

А сейчас практическая часть и, я предлагаю вам немного побыть в роли детей и поиграть со мной.

### 1. Игра «Волшебный предмет»

Ход: передавать предмет друг другу, передающий игрок - говорит существительное, принимающий – прилагательное для этого существительного.

-Мне нужно чтобы вышло 8 человек.

### 2. «Спиной друг к другу»

Ход: Дети стоят в парах. Внимательно рассматривают друг друга 1 минуту (песочные часы). Затем становятся спиной друг к другу и по очереди описывают внешний вид своего партнера.

Следующая игра для создания рабочего настроения «Кто быстрее»

Цель: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

- Посчитаться на счёт раз-два. У нас получилось две команды. Ваша задача сейчас, как можно быстрее, построить ту геометрическую фигуру, которую я назову, причём строитесь вы молча, ничего не объясняя.

Возможные фигуры: ромб; квадрат

### 2. «Угадай-ка»

Ход: «Дети» стоят в микрогруппах. Одна команда загадывает предмете, вторая - узнает о предмете с помощью наводящих вопросов. И наоборот. (Вопросы могут быть о величине предмета, форме, цвете, материале).

3. А теперь я Вас приглашаю поиграть в хороводную игру «Жмурки».

Ход: выбирают два ведущих: Маша и Яша. Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, что бы они потеряли возможность ориентироваться.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг.

«Яша», вытянув руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?»

«Я тут, Яша!» - отвечает Маша.

Когда «Яша» находит свою «Машу» их заменяет новая пара.

ИТОГ:

Уважаемые коллеги, я показала Вам некоторые игры и приемы социо-игровой технологии. Их можно использовать и на занятиях и при организации свободной деятельности детей. И самое главное, мы все должны помнить главный принцип в работе с детьми: «Не рядом и не над, а вместе!»

Творческих Вам успехов!