

# «СОЦИО-ИГРОВЫЕ ПОДХОДЫ К ПЕДАГОГИКЕ»

*или социо-игровой стиль общения и  
взаимодействия со сверстниками и  
взрослыми*

## Авторы:

- Шулешко Евгений Евгеньевич;
- Букатов Вячеслав Михайлович;
- Ершова Александра Петровна

**«О ДОСАДНОМ ЛИДЕРСТВЕ  
ВЗРОСЛЫХ.....»**

*«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*

# «ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА»

## социо-игровой технологии

- используется работа малыми группами или как их еще называют «группы ровесников»;
- «смена лидерства»;
- обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки);
- смена темпа и ритма;
- интеграция видов детской деятельности;
- «за 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».

# ПРИНЦИПЫ

## социо-игровой технологии

- воспитатель – равноправный партнёр;
- снятие судейской роли с педагога;
- свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков;
- ориентация на индивидуальные открытия;
- преодоление трудностей;
- движение и активность;
- жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и в тройках

# КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ-УПРАЖНЕНИЙ:

- игры для рабочего настроения;
- игры для социо-игрового приобщения к делу;
- игры разминки – зарядки;
- игры для творческого самоутверждения;
- игры вольные (на воле)

# ИГРЫ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ

ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

ЭСТАФЕТА

ЗАДАННАЯ ПОЗА

СТОЮ, НА КОГО СМОТРЮ

НЕИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

ЭХО

ЛЕТАЕТ, НЕ ЛЕТАЕТ

ЗАМРИ

РАСЧЁТ С ДВУХ КОНЦОВ

РАЗВЕДЧИКИ

СЛУШАЙ ЗА ОКНОМ, ЗА ДВЕРЬЮ



# ИГРЫ ДЛЯ СОЦИО-ИГРОВОГО ПРИБЛИЖЕНИЯ К ДЕЛУ

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА	РАССКАЗ-РИСУНОК О ТОМ, ЧТО ВИЖУ	СЛОВО ИЗ ПРЕДЛОЖЕНИЯ
СТУЛЬЯ	СОСТАВЬ СЛОВО	ЭХО
ЭСТАФЕТА	КОМАНДЫ-ЗАГАДКИ	ТАК И НЕ ТАК
ОТЛИЧИСЬ, ДОПОЛНИ, ПОВТОРИ	ШУМЫ	ОЗВУЧИВАНИЕ КАРТИНЫ
ЛЕТАЕТ, НЕ ЛЕТАЕТ	ПИШУЩАЯ МАШИНКА	СПОР ПРЕДЛОГАМИ
ЖИВОЙ АЛФАВИТ	ТАРАБАРЩИНА	ФРАЗА С ЗАДАННЫМИ СЛОВАМИ

# ИГРЫ РАЗМИНКИ - ЗАРЯДКИ

РУКИ-НОГИ	ОДНОВРЕМЕННОСТЬ
ВЫХОД РЯДА	ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ
ЗАВОДНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ	НА 5 ОРГАНОВ ЧУВСТВ
ЗАМРИ	СЛОВА НА ОДНУ БУКВУ
ВЕС	ЯПОНСКАЯ МАШИНКА
БУКВЫ-ЗАГАДКИ	ЛОВИТЬ ЗВЕРЮШКУ
СЛУШАТЬ ЗА ОКНОМ, ЗА ДВЕРЬЮ	ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ
НЕИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН	РАСЧЁТ С ДВУХ КОНЦОВ

# ИГРЫ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ

<b>ВЕС</b>	<b>ТЕЛО В ДЕЛЕ</b>
<b>ЖИВОТНЫЕ</b>	<b>ФРАЗА С ЗАДАНЫМИ СЛОВАМИ</b>
<b>КОСТЮМ-ПРЕВРАЩЕНИЕ</b>	<b>ИГРА ПО РАССКАЗАННЫМ СИТУАЦИЯМ</b>
<b>ПОМОЩЬ В ПРЕВРАЩЕНИИ</b>	<b>ПАУЗА ДЛЯ ТРЁХ</b>
<b>ДЕТСКИЕ СТИХИ ПО РОЛЯМ</b>	<b>ТЕАТРАЛЬНЫЙ БИЛЕТ</b>
<b>РАССКАЗ-РИСУНОК О ТОМ, ЧТО ВИЖУ</b>	<b>СЦЕНКИ-ИСТОРИИ</b>
<b>ЗАДАНЫЕ СЛОВА</b>	<b>СОСТАВЛЕНИЕ НАБОРА «ТАК-НЕ ТАК»</b>

# ИГРЫ ВОЛЬНЫЕ (НА ВОЛЕ)

СЧИТАЛКИ

ЗАМРИ – ЗАПОМНИ, ПОВТОРИ, «ОЖИВИ»

ВОРОБЬИ – ВОРОНЫ

ГДЕ (ИЛИ КЕМ) МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ,  
А ЧТО ДЕЛАЛИ - ПОКАЖЕМ

ТУМБА, ТУМБА, ГДЕ КЛЮЧИ?

ПРЯТКИ

ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

СЛОВА НА ОДНУ БУКВУ

ХОДИТЬ СЛЕД В СЛЕД

СОЧИНЕНИЙ ИСТОРИЙ, СЦЕНОК С  
КОСТЮМАМИ

ДЕНЬ НАСТУПАЕТ – ВСЁ ОЖИВАЕТ, НОЧЬ  
НАСТУПАЕТ – ВСЁ ЗАМИРАЕТ

ПФД

# ПЛЮСЫ СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ

- Отношения «ребёнок-сверстники»;
- Педагог является равноправным партнёром;
- Дети ориентированы на сверстников;
- Дети самостоятельны и инициативны;
- Дети сами устанавливают правила игры;
- Дети обсуждают проблему, находят пути её решения;
- Дети договариваются, общаются (выполняют роль и говорящих, и слушающих);
- Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;
- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;
- Социо-игровой стиль общения учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям даёт возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность

# СПОСОБЫ ОБЪЕДИНЕНИЯ ДЕТЕЙ В МАЛЫЕ ГРУППЫ

Считалки;

«Цепочка»;

Разрезные картинки;

«Колечки»; (парами, тройками, четвёрками, шестёрками);

На счёт первый, второй, третий (розы-мимозы, апельсины-бананы);

«Разведчики»;

Объединение по цвету глаз, носков, росту, по первой букве имени)

«Ворота»;

По жребию (одинаковые фигуры, цветные листочки, изображения животных, растений, садовых, комнатных цветов, времена года);

«Кто на каком этаже живёт»;

Плавает – тонет;

«Кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком»;

Одушевлённое-неодушевлённое;

# РЕФЛЕКСИЯ

ПРОДОЛЖИТЕ ФРАЗУ:

*«Я БУДУ (ИЛИ НЕ БУДУ) ИСПОЛЬЗОВАТЬ СОЦИО-ИГРОВУЮ ТЕХНОЛОГИЮ, ПОТОМУ ЧТО....»*