



Издательство «Творческий центр Сфера»

(495) 656-75-05

А Б Г Д В

ВЕБИНАР

Тема: «Социо-игровая технология -  
эффективная практика поддержки  
детской инициативы и  
самостоятельности»

📞 +7 (495) 656-75-05, 656-72-05

✉ sfera@tc-sfera.ru

🌐 tc-sfera.ru, sfera-podpiska.ru

🌐 sfera-book.ru



**СПИКЕР:**

**Модель Наталья Александровна,**  
**методолог, специалист по дошкольному развитию, автор книг для родителей,**  
**педагогов и детей дошкольного и младшего школьного возраста.**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

# Что будет?

1. Освоение опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками.

2. Методы и приемы, применяемые в социо-игровой технологии .

3. Использование социо-игровой технологии на практике.

Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии.

4. Три золотых правила социо-игровой технологии.

5. Развитие творческого потенциала и творческой активности педагога через применение социо-игровой технологии.

6.Шесть китов социо-игровой технологии.

7. Зачем нужны игры социо-игровой направленности?

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Социо – игровая технология



**Формат сегодняшней встречи предполагает взаимное общение . Как это может происходить, о задачах и целях данного формата, я рассказывала ранее.**

**Сегодня, мы вместе раскроим секреты социо-игровой технологии и поговорим об эффективной практике через поддержку детской инициативы и самостоятельности.**

**Понятие «инициативность» предполагает способность и готовность ребенка осуществлять определенные действия, выражать идеи, выполнять новые для него задачи и искать пути решения без взрослых, самостоятельно.**

**Более подробно об этом можно узнать в трилогии книг «Поддержка детской инициативы и самостоятельности» (Издательство ТЦ «Сфера»)**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**

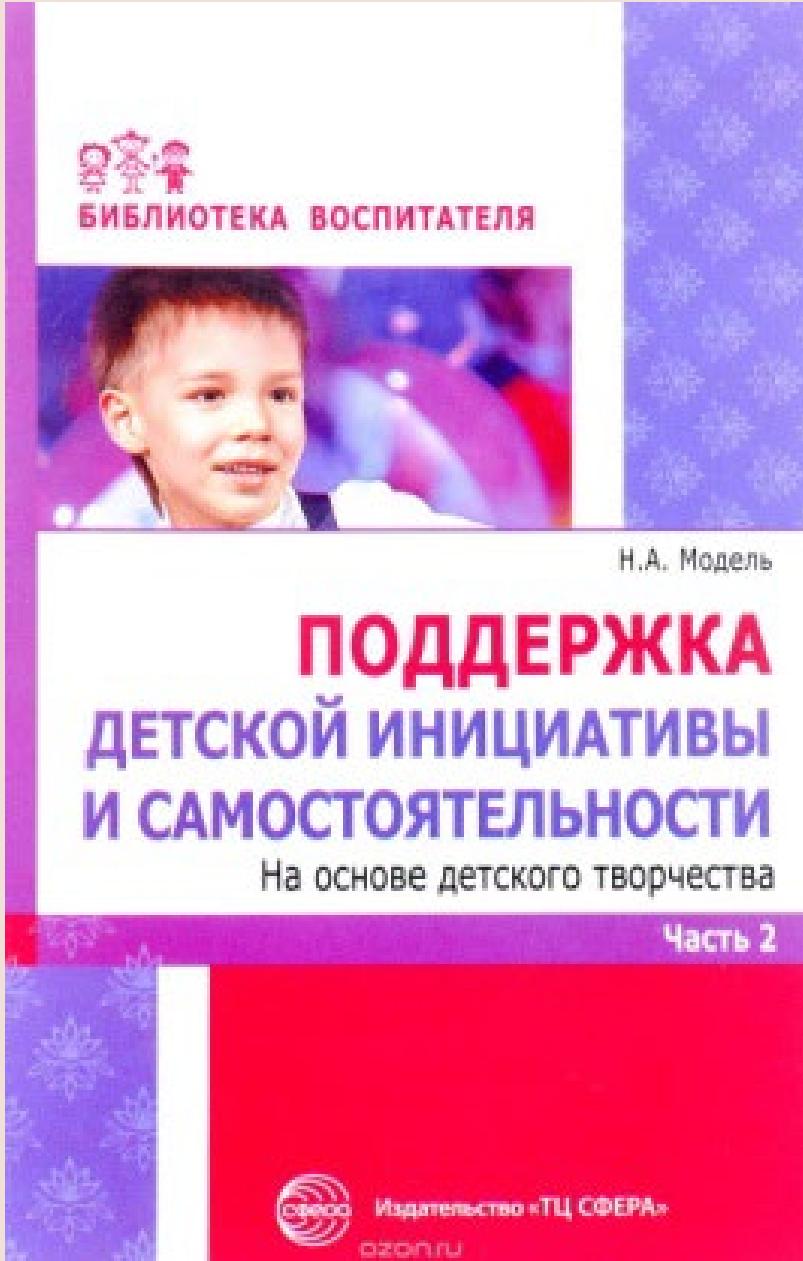


**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



**«Надо не учить, а налаживать ситуацию, когда участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения» (В. М. Букатов)**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**

**Инициативность** — это стремление проявлять инициативу, способность к самостоятельным решениям и действиям, умение самостоятельно ставить цели, и проявлять активность в направлении их достижения. Это внутреннее качество личности, которое не зависит от окружающих людей.

Инициативность детей неразрывно связана со следующими составляющими:

- **Самостоятельность.** Малыш принимает решения и несет за них ответственность сам.
- **Любопытство.** Ребенок стремится познавать мир и желает узнать как можно больше.
- **Инициатива.** Это самостоятельное решение, принятое человеком, и связанные с этим решением последующие действия. Ребенок первым вносит какие-то предложения, предлагает решения, не ждет одобрения посторонних.
- **Активность.** Малыш воплощает свои желания в реальность очень быстро, не может сидеть и ждать.



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Социо – игровая технология



**- Ответственность.** Ребенок понимает, что за все свои действия нужно отвечать.

**- Креативность.** Непосредственность детей порождает интересные нестандартные подходы к решению разных проблем.

Следует поощрять любым способом детскую инициативу: давать детям задания и поручения, соответствующие их возрасту и уровню развития, хвалить за любые результаты и желание проявить себя.

Детский разум настолько активен, что легко принимает и усваивает информацию.

Не стоит бояться ошибок и промахов.

Все это неотъемлемая часть пути и развития личности, необходимый опыт. Только методом проб и ошибок ребенок познает мир, становится самостоятельным, смелым, уверенным в своих силах.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Что такое социо-игровая технология?



В. М. Букатов  
Российский педагог-психолог,  
методист  
театральный педагог,  
доктор пед.наук, специалист по  
социо-игровой технологии

Основателями социо-игровой технологии считаются Е. Е. Шулешко, А. П. Ершова, В. М. Букатов.

Впервые термин «социо-игровой» появился давно, еще в 1988 году. Но, актуален и сегодня.

По замыслу авторов, первая часть – **социо** - означает **малый социум**. Вторая часть - **игровой** - подразумевает **интерактивную игровую деятельность**: добровольную, увлекательную, протекающую в обществе сверстников, с принятием игровых правил, с двигательной активностью, с непредсказуемостью.

В 1992 году в «Учителской газете» в статье «*Вольный стиль или погоня за 133 зайцами*», где автор (В. М. Букатов), описывает организацию занятий, как игры между микрогруппами детей (малыми социумами - отсюда и термин «социо-игровая») и одновременно в каждой из них.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Что такое социо-игровая технология?

Основная идея социо-игровой технологии – организация собственной деятельности детей, в которой каждый ребенок хочет заниматься и в которой: делает, слушает, смотрит и говорит.

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

Социо-игровым приемам удается соединить движение, вариативность и работу в малых группах.

Поэтому, целесообразно строить игровые сеансы с детьми – дошкольниками так, чтобы избежать малоподвижности.

Необходимо заранее предусмотреть смену ролей в разных видах деятельности, вводить игры на объединение в малых группах, поощряя инициативность и коммуникативное общение детей друг с другом, что помогает детям побороть робость, нерешительность, развивает уверенность в своих действиях и самостоятельность.



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Социо – игровая технология как средство обучения дошкольников эффективному взаимодействию в группе



При выборе социо-коммуникативных игр учитывается и комплексно-тематическое планирование.

Например, тема недели: «*Дикие животные*».

1. Игра для рабочего настроя «*Волшебная палочка*»- (название животных для активизации в речи прилагательных ) игровое упражнение «*Волк какой?*»
2. Игра- разминка «*Сложи картинку*».
3. Социо-игровое приобщение к делу - игра «*Составление описательного рассказа о животном по мнемотаблице*».
4. Игра творческого самоутверждения «*Отгадай животное*» и т.д.

При организации социо-игровой деятельности дошкольников, с целью поддержания устойчивого интереса и желания к действию, при использовании игровых заданий, необходимо учитывать индивидуальные и возрастные особенности детей, постоянно включать элемент новизны, придерживаясь принципа: **в игре должно быть интересно не только ребёнку, но и взрослому.**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



**«Главная забота воспитателей – не обучение, не развлечение, даже не развитие, а столь недидактическая вещь, как дружба».**

**Е.Е. Шулецко**

**Именно этой задаче отвечают напольные игры ВЭЙТОЙ, которые учат сотрудничать, договариваться и дружить!**

**Об этом вы можете прочитать в книге Н. Модель «Играю! Двигаюсь! Учуясь».**

**Иногда, взрослые не уделяют должного внимания подвижным играм при подготовке к школе, считая, что постоянные занятия по развивающим тетрадям, игры с цифрами и счетными палочками за столом, принесут больше пользы, нежели подвижные игры, забывая, что именно они являются средством развития двигательной активности, всестороннего и физического развития детей, здоровья и гармоничного развития.**

**Двигательная активность – естественная потребность в движении!**

**Дети любят прыгать, подскакивать, бегать, догонять, лазать.**

**Все это возможно с играми «ВЭЙТОЙ»!!!**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



**«Главная забота воспитателей – не обучение, не развлече-  
ние, а столь недидактическая вещь, как дружба».**

**Е.Е. Шулешко**

**Увлекательное содержание игр и их эмоциональность побуждают играющих  
к умственным и физическим усилиям.**



**Через социо-игровую технологию, которая развивает ребёнка в игровом общении со сверстниками, подразумевая свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка, игры ВЭЙТОЙ учат дружбе и сотрудничеству.**

**Данная технология позволяет решать многие задачи, определённые ФГОС и ФОП ДО.**

**Дети могут реализовать себя как личность, проявлять лидерские качества, научиться эффективно взаимодействовать друг с другом, ощущать помощь сверстников, преодолевать страх и неуверенность, быть на равных, развивать познавательный интерес, развивать инициативу и самостоятельность, творческую деятельность.**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**

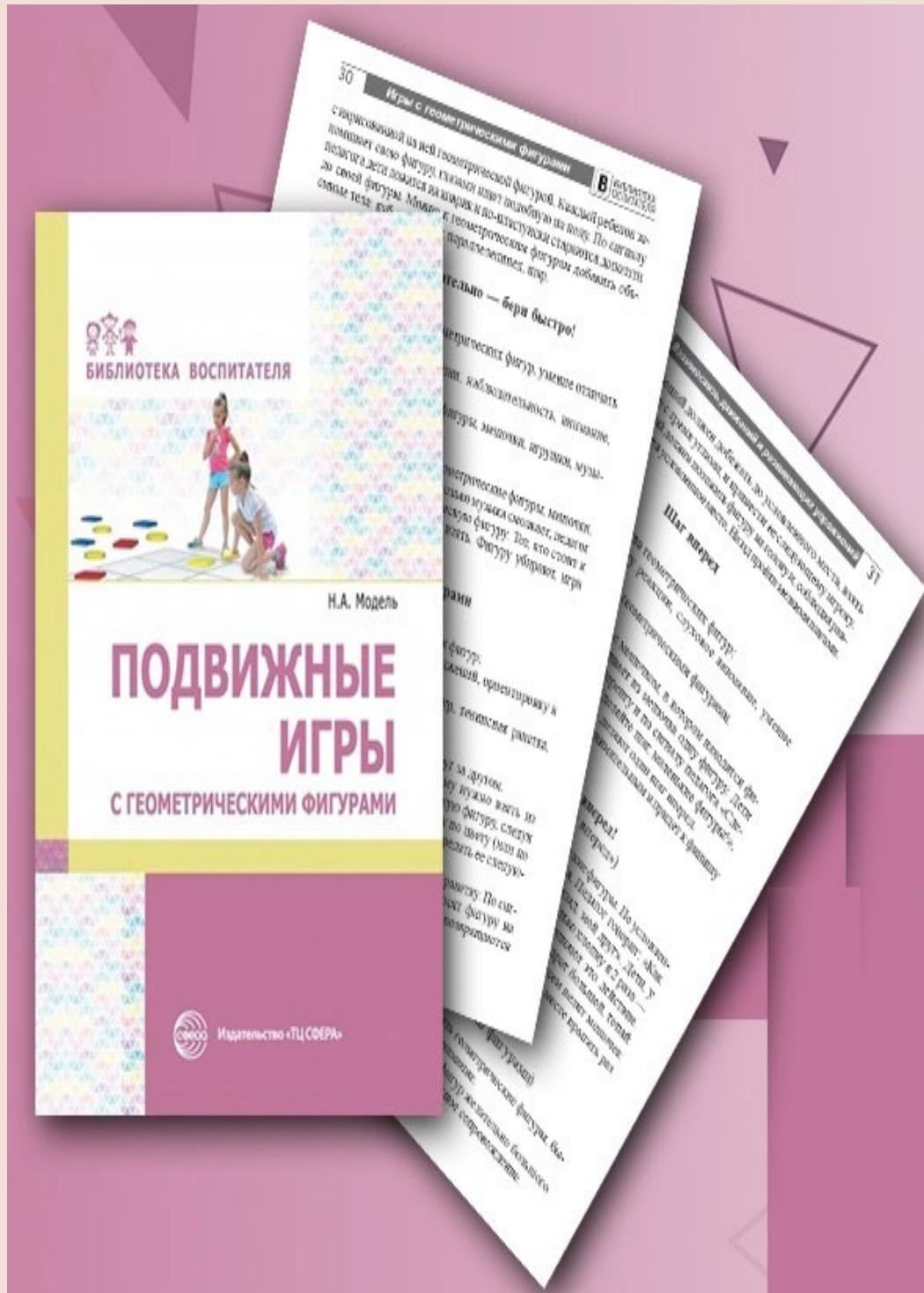


**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Освоение опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками



Эта технология наиболее интенсивно развивает коммуникативные и интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционными методами обучения, способствует познавательному, социальному, художественному, физическому развитию, даёт положительные результаты в области эмоционально-волевой сферы.

Социо-игровая технология реализуется через игровые ситуации в трёх направлениях, в соответствии с ФГОС ДО:

1. Учимся играть, договариваться и дружить (Образовательные области "Социально-коммуникативное развитие" и "Речевое развитие").
2. Учимся двигаться, действовать и думать (Образовательные области "Физическое развитие" и "Познавательное развитие").
3. Учимся двигаться, изобретать и конструировать (Образовательные области "Физическое развитие" и "Художественно-эстетическое развитие").

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Принципы организации социо-игровой технологии



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕН  
ВРЕМЕНЕМ**

- Педагог – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.
- Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.
- Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.
- Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.
- Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.
- Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно – то интересно.
- Движение и активность.
- Деятельность детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четырёхках и тройках.

Педагогическое мастерство в социо-игровой педагогике включает в себя мастерство создания и рационального применения игр.

# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике

Педагогическое мастерство в социо - игровой педагогике включает в себя рационального применения игр.

Например, в утренние часы можно использовать игровые упражнения для положительного психологического настроя, которые помогают замкнутым детям вступить в контакт со сверстниками («Паровозик», «Передай настроение», «Где мы были, мы не скажем и др.»)

Начало занятий – это своеобразный ритуал, когда дети могли бы настроиться на совместную деятельность, общение и совместные игры. («Волшебный клубочек», «Доброе животное», «Дружба начинается с улыбки», «Комplименты» и др.)

Обратите внимание на сценарии занятий по основам финансовой грамотности «Игры с Финансиком». Структура занятий данного курса подразумевает коллективные игры с самого начала занятий!

Подготовка к восприятию. Разминка. Введение в игровую ситуацию проводятся через коллективные подвижные игры каждое занятие.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике

Например, [игровое занятие №1. Игра с Финансиком "Сколько монет - столько же и палочек"](#).



По сценарию занятия, Финансик говорит, что у него вот такие интересные карточки, на которых нарисованы монеты, на которых написаны цифры: 1, 2, 5.

На ковре лежат разноцветные деревянные палочки.

Игрокам нужно взять в руки столько палочек, сколько нарисовано денег на карточке.

Далее, все дети становятся полукругом. Финансик называет количество палочек. Те, у кого такое же количество палочек, делают шаг вперед и называют свое имя. Так происходит знакомство Финансика с детьми. Финансик радуется и приглашает детей на экскурсию по городам страны "Занимательные финансы" и т.д.

Или, [игровое занятие №3. Игра "Орёл - решка"](#).

Финансик предлагает детям вытащить из мешочка карточки, с нарисованными монетами и разделиться на 2 команды. На каких-то монетах нарисован орёл, а на каких-то - решка.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике

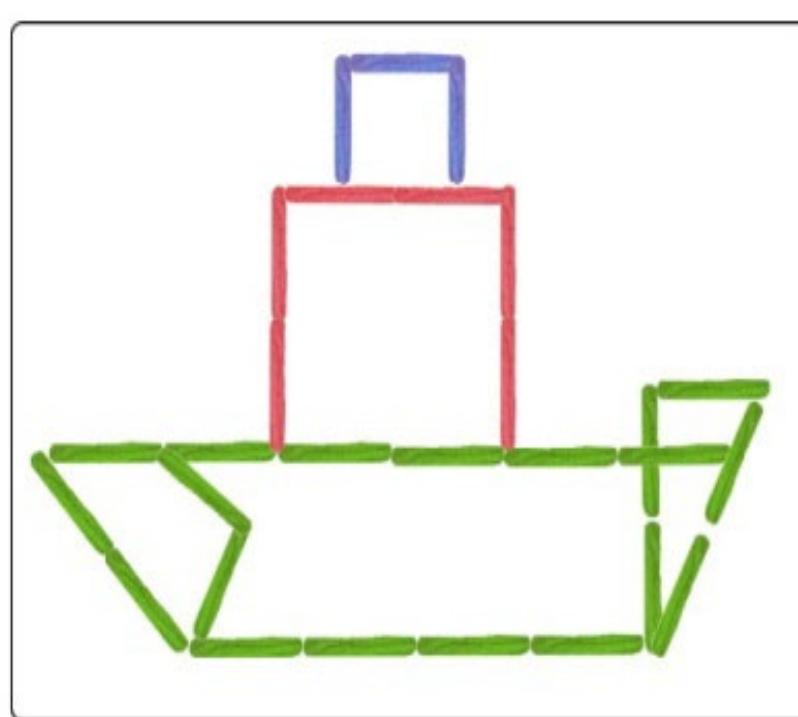
Игрокам нужно объединиться по признакам на монетах: тем, у кого нарисован орёл и тем, у кого решка. Дети ходят по комнате, ищут тех, у кого нарисованы решка или орёл, берутся за руки. Так образуется 2 круга. Потом, игроки объединяются в один круг.

Ведущий вытаскивает из мешочка карточки и показывает детям. Если изображена монета - всем подпрыгнуть, есть банкнота - присесть, если валюта - выполнить наклоны вправо – влево

## Игровое занятие № 6.

Конструирование и мини-сюжетно-ролевая игра "Очень нужный магазинчик". Финансик рассказывает о том, что в городе "Купи-продай" построили новый кукольный театр и спрашивает, хотели бы ребята посетить его?

И обозначает проблему: театр и место, где они сейчас находятся, разделяет большая, широкая и глубокая река. Он не знает как добраться до театра и просит у детей помощи ? (Ответы детей). Финансик соглашается, что через реку можно переплыть на корабле. Но корабль нужно построить. Для того, чтобы построить корабль, нужны счётные палочки ( можно использовать палочки от мороженого или карандаши) и т.д.



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

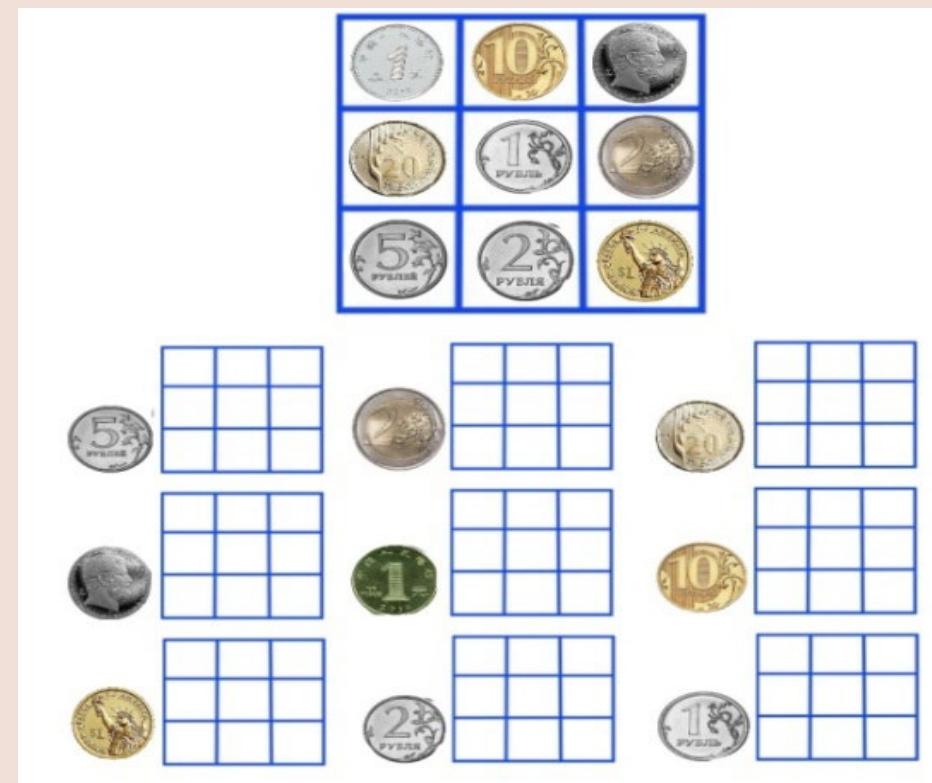


Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике



1→5→3→2→1      10 5 5 2 10 5 5 2 10

2→6→3→1→2      5→2→4→1→5→2

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

## Школа финансов. Игровое занятие 5. "Найди домики для денег"

Эта игра для развития внимания и ориентации в пространстве.

Для неё нужны монеты, игровое поле и карточки. Играть можно тройками, мини-группами, командами.

Расскажите, что в денежном домике могут живут монеты разных стран:

России, Америки, Китая, Греции, Франции, Индии и др.

Попросите детей назвать монеты. Каждая мини-группа получает игровое поле и карточки с заданием. Кто быстрее всех найдет домики для монет?

## Игровое занятие 9. Коллективная игра "Каждой монете своё место".

Игра активная и подвижная, поэтому, рекомендуется сделать из картона монеты большого размера.

Игра может быть организована в малых группах, или быть командной.

Игроки получают игровое поле и карточки, где указан путь, по которому нужно выложить ряд монет на ковре. Монеты могут быть разбросаны по ковру или сложены в коробках. Игрокам нужно найти соответствующие монеты и выложить ряд по заданию.

Кто быстрее выложит правильно путь, тот победил (получил «пять», фишку и т.д.).

# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике



ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

## СЕРИЯ "ИГРЫ С СОЛНЕЧНЫМ ЗАЙЧИКОМ"



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

Игры, в стиле социо-игровой технологии (двигательная активность, смена мизансцен (обстановки), деление на мини-группы и др.), смотрите в книгах с готовыми сценариями занятий по всем областям развития «Игры с солнечным зайчиком».

- Для снятия усталости, перехода от одного вида деятельности к другому, можно использовать разминки-разрядки («Воробы-вороны», «Руки-ноги», «Клубок», «Выход ряда» и др.)

- На прогулке и в свободной игровой деятельности эффективно использовать, так называемые, вольные игры.

В книгах вы найдёте такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения («Считалки», «Горелки», «Прятки» и др.)

Очень часто, при проведении подвижных игр, необходимо разделить группу на пары или тройки, микро-группы или команды. В этом помогает социо-игровая технология.

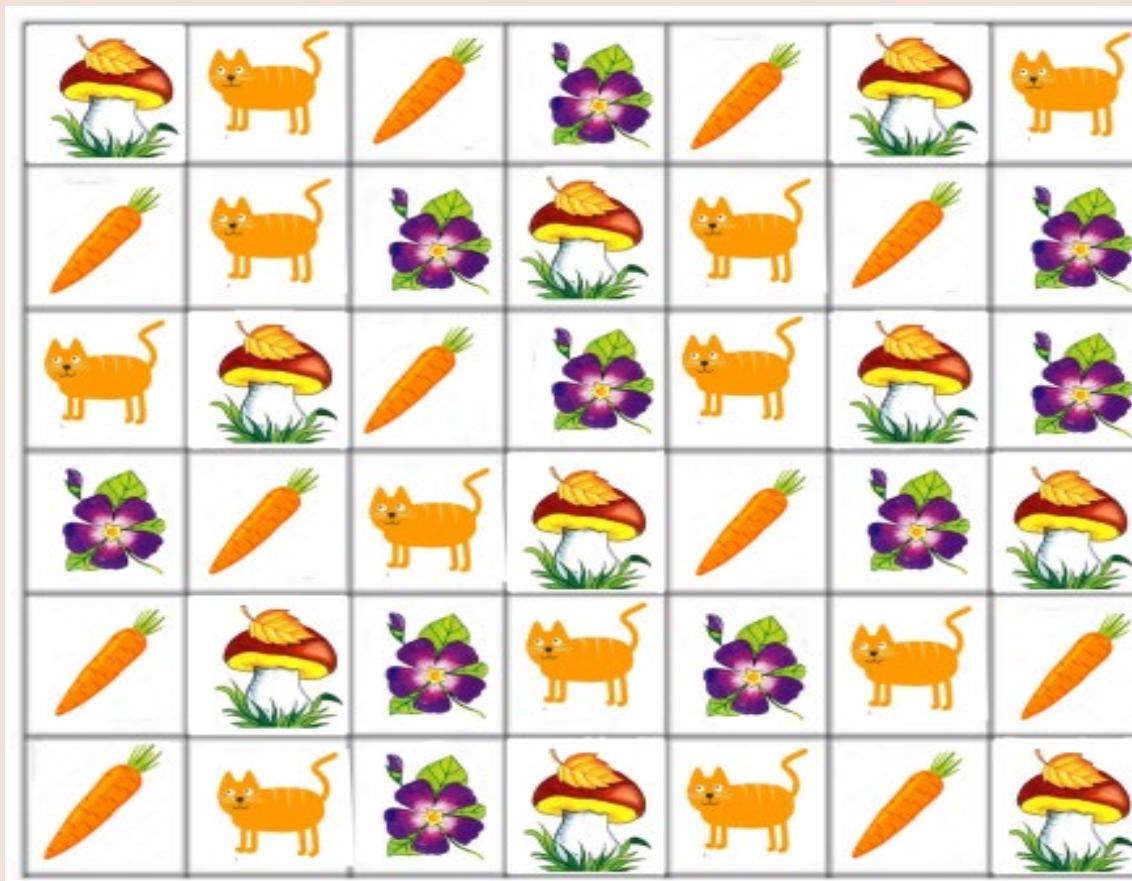


Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Рациональное применение игр в социо-игровой педагогике



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**30 лет**

**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995

Один из авторов этой технологии, Букатов Вячеслав Михайлович, указывал, что «социо-игровая технология – это не только игровое общение ребенка со сверстниками и взрослыми, это умение выстроить игровую ситуацию так, чтобы сердце радовалось и у себя и у всех участников...»

«Игра в движении – игра в радости!» - не устают повторять педагоги, которые выбрали для себя обучение в движении»

Работа в группе помогает ребенку осмыслить учебные действия. Поначалу, работая совместно, взрослые распределяют роли, определяют функции каждого члена группы, планируют деятельность. Позже, дети сами смогут выполнить все эти операции самостоятельно. Кроме того, работа в группе позволяет дать игрокам эмоциональную и содержательную поддержку, без которой отдельные дети не могут включиться в общую работу группы (например, робкие или «слабые» игроки. См. игровой сеанс «На поляне» («Развиваем речь»- «Игры с солнечным зайчиком» 4-5 лет)



# Игры для деления на группы

Процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться.

**Можно поделиться:**

- по цвету и длине волос;
- по цвету, виду (брюки, платье) одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;
- кто на каком этаже живет;
- по их желанию;
- по сходству или жизненным ситуациям;
- по сезону рождения;
- по разрезному материалу и др.



## [Игра «Пуговицы»](#)

Детям нужно взять из мешочка любую пуговицу, найти игроков с точно такой же пуговицей и организовать свою мини-группу.

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Игры для деления на группы

Социо-игровая технология предусматривает множество вариантов деления на малые группы и их взаимодействие.

При делении на группы, можно выделять общий признак: разделиться по цвету одежды, глаз. В качестве общего признака могут быть стикеры, фишki, выданные детям.

Вспомним некоторые способы деления на группы, которые нам предлагает социо-игровая технология.

## 1. Игра «Пазлы и фигуры».

Игра направлена на объединение детей в микрогруппы. Педагог просит каждого участника игры взять со стола один фрагмент разрезного пазла и найти свою команду, т.е. объединиться с теми, у кого есть части такой же картинки, чтобы составить целую картинку. На картинках могут быть изображены геометрические фигуры или любые предметы, животные, транспорт и т.д.

## 2. Игра «Встаньте справа»

Дети получают по две геометрические фигуры. Педагог вытягивает правую руку и говорит: «Встаньте справа те, у кого есть маленькие фигуры без углов и т.д.»



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕНН  
ВРЕМЕНЕМ



Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Деление на группы

## 3. Игра Зоопарк

Игроки образуют круг. Ведущий, проходя по кругу, говорит каждому на ушко название какого-нибудь животного.

Сколько команд вы хотите сделать, столько и видов животных нужно назвать. Например, если нужны три команды, то из животных пусть будут собака, кошка и мышка.

Когда каждому будет известно то животное, которое он будет представлять, игрокам нужно объединиться в команды, состоящие из животных одного вида. Непременное условие – нельзя ничего говорить вслух.

Можно подражать поведению «своего» животного, издавать характерные для него звуки и т.п.

Как только игра закончится, у вас будут те команды, которые вам нужны.

## 4. Игра Волшебный цвет

Ведущий рисует карандашом (фломастером) на руке у каждого игрока точку определённого цвета. Когда точки будут нарисованы всем, нужно, не говоря ни слова, собраться в команды по цветам.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Деление на группы

Чтобы провести коммуникативные игры через движение, можно поделиться на группы таким образом:

1. **«Пальцы в кулак».** Посмотрите, ваш большой палец внутри кулака или снаружи. Найдите, у кого также и встань рядом.
2. **«Ногу вперед».** Подпрыгните, приземляясь, выдвини ногу вперед. Какая нога впереди? Кто сделал также?
3. **«Труба».** Сложите руку в подзорную трубу. Каким глазом, правим или левым вы смотрите в трубу? Встаньте рядом с тем, кто смотрит в трубу таким же глазом.
4. **Игра «Хлопки».** Педагог хлопнул 4 раза- дети объединились по 4 человека. Пять раз – по 5 человек и т.д. (Вариант игры «Молекулы»)
5. **Игра «Времена года».** Если вам нужно поделить ее на четыре подгруппы, попросите участников встать по четырем углам. В один угол те, кто родился весной, в другой - те, кто родился летом и т. д.



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Деление на группы

## 6. Игра «Шишки, жёлуди, орехи».

Дети вытаскивают из мешочка карточки и объединяются в группы по изображениям.

Игру можно усложнить: на спине пальцем написать букву (Ш, Ж, О) и т.д.

## 7. Игра «Двойняшки».

Дети объединяются в группы по некоторым признакам, тем, чем они могут быть похожи: цвет одежды, цвет носочек, наличие бантиков или пуговиц др.

**8. Игра «Кубики».** Участникам раздают кубики с разными символами или числами. Те, у кого выпали одинаковые символы или числа, образуют команду. Это упражнение добавляет элемент случайности и игры, что делает процесс разделения более увлекательным.

**9. Игра «Карта интересов».** Участникам раздают карты с различными темами (например, спорт, музыка, путешествия). Попросите выбрать карту, которая наиболее соответствует их интересам.

Так, формируются команды на основе выбранных карт. Это упражнение помогает выявить общие интересы и способствует более тесному взаимодействию.



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

В социо-игровой технологии предлагается определённая последовательность проведения игр.

1. Игра для рабочего настроя.
2. Игры разминки.
3. Игры социо-игрового характера.
4. Игры творческого самоутверждения.
5. Игры вольные, требующие передвижения.  
1. Игра для рабочего настроя.

Цель: пробудить интерес детей друг к другу, формировать доброжелательное отношение друг к другу, способствовать сплочению группы, формированию дружеских взаимоотношений детей в группе, сплоченность коллектива, развитие речи, обогащение словаря, познавательного интереса.

Например, игра «Волшебная палочка». (В качестве «волшебной палочки» можно использовать любой предмет: клубок, карандаш, втулку линейка, зонт)

Передачу палочки из рук в руки надо сопровождать речью по заданному правилу, называя любимую игрушку, животное, одежду, любимую игру и т.д. )

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

Задачу можно усложнить, добавив вопросы (- Почему понравилось? Опиши, расскажи и т.д.) Игра групповая, подвижная со сменой лидеров и сменой места.

Начало занятия должно стать определенным ритуалом, чтобы дети могли настроиться на совместную деятельность, общение.

Этому способствуют коммуникативные игры «Волшебный клубочек», «Доброе животное», «Дружба начинается с улыбки», «Комplименты» и другие.

В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание.

Предложите детям поиграть в [игру «Оркестр»](#).

Данная игра способствует сплочению коллектива, развивает внимание, повышает настроение... Пусть каждый игрок выберет по музыкальному инструменту (можно карточки).

- «Когда хлопну в ладоши, те, кто одет в брюки, играют на своих музыкальных инструментах (имитируют игру на инструменте).

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

-А когда топну играют те, кто одет в юбки или платья». Причем, все действия нужно делать всем одновременно. Игра повторяется несколько раз, пока все не будут играть одновременно.



Игры для рабочего настроя – «Тень - потетень», «Стою, на кого-то смотрю», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» эхо и др.

В социо-игровой технологии правила сначала вводит воспитатель, потом подключаются дети.

Состав микрогрупп, их количество и численность должны меняться в процессе организованной деятельности.

## 2. Игры- разминки (разрядки).

Цель: развитие речи, обогащение словаря, познавательного интереса, формированию дружеских взаимоотношений, сплоченность коллектива. Эти игры объединяет принцип доступности, элемент соревновательности.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

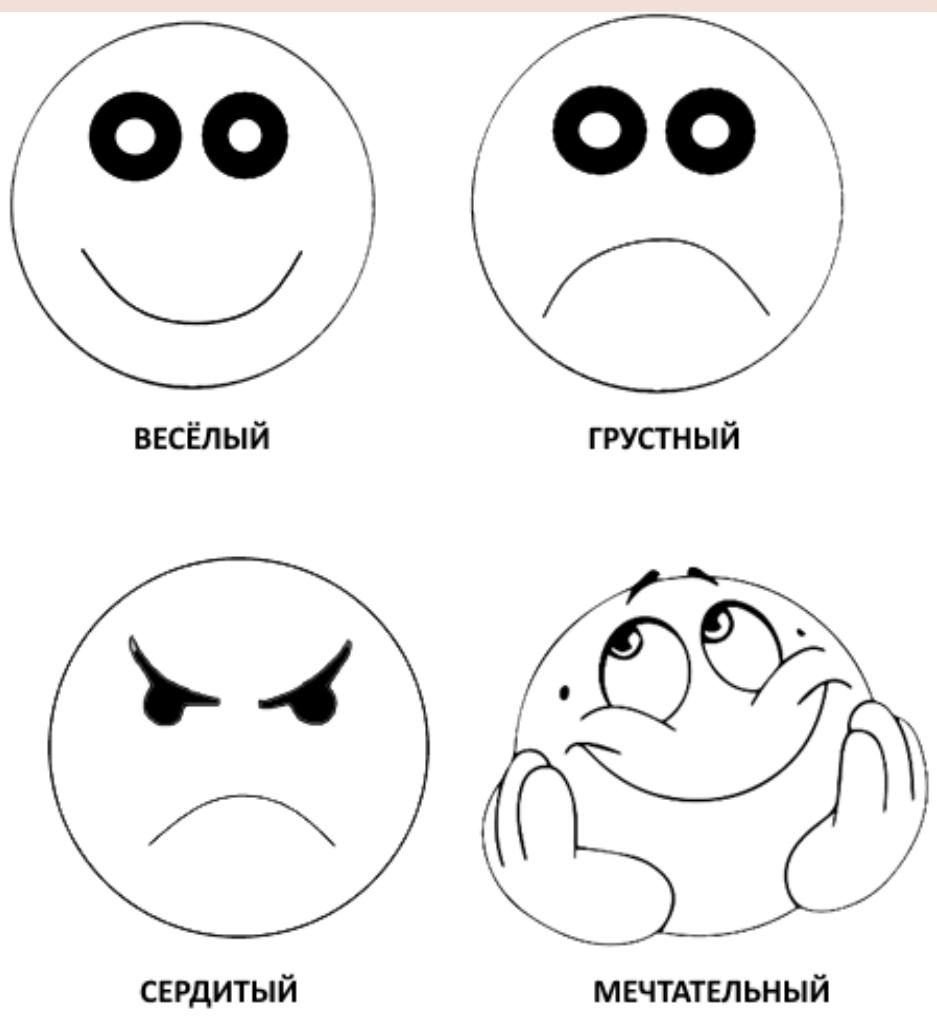


Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии



**Игры разминки** – физкультминутки, пальчиковые игры, «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», Карлики-великаны», «Ходим кругом друг за другом», «Запрещенное движение», «Слухачи» и др.

## Игра «Неиспорченный телефон» - с микрогруппами.

Игроки стоят в 2-х шеренгах напротив друг друга. Это две телефонные линии. Нужно передать скороговорку (или чистоговорку) на скорость. Посыльные получают скороговорку от педагога.

Например, «У Сени и Сани в сетях сом с усами» («На дворе-трава, на траве-дрова»).

**Как использовать чистоговорки** в серии книг «Игры с Солнечным зайчиком».

Чистоговорки – это рифмованные фразы, в которых часто повторяется какой-либо звук. Служат для отработки звукопроизношения, развития силы голоса, темпа речи, чувства рифмы, речевого дыхания, для коррекции лексико-грамматической и фонетико-фонематической стороны речи.

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Игры-разминки. Игры социо-игрового характера



## СЕРИЯ "КОПИЛКА НЕСКУЧНЫХ ПРОЕКТОВ"



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**

Большое количество игр-разминок, игр творческого самоутверждения, игры социо-игрового характера можно найти в книгах под общим названием **«Копилка нескучных проектов»**.

Это серия, состоящая, на данный момент, из 8 книг: креативное конструирование, игры с крышками, камешками, липучками, палочками, стаканчиками, (готовятся к выпуску: игры с веревочками, с прищепками).

Все они описаны с учетом здоровьесберегающей технологии **«Обучение в движении»**.

В каждой из них есть игры соревновательные, командные, игры в мини-группах и др.

Также, есть разделы: математические игры, речевые игры, творческие игры и др.

Эти книги станут вашими помощниками при выборе использования социо-игровой технологии в своей работе с детьми-дошкольниками и младшими школьниками.



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

## 3. Игры социо-игрового характера ( игры приобщение к делу)

Цель: выстраивание деловых отношений детей с педагогом и друг с другом, развивать познавательную мотивацию, умение сотрудничать, самостоятельно принимать решения и др.

Игры 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: «За себя не отвечаю», «Живая буква», «Письмо из букв», «По алфавиту», «Бытовые механизмы», «Разведчики», «Чемодан», «Летает – не летает», «Замри, запомни, повтори, оживи», «Буква по воздуху», «Слепой поводырь», «Стулья». «Составление по мнемотаблице описательного рассказа» и др.

### Игра-задание «Кузовок»

Педагог: «Вот вам кузовок, кладите в него то, что есть на «ОК» (Дети ходят по комнате и ищут карточки с изображениями, подходят к педагогу и говорят: «Я положу в кузовок – замок», другой игрок говорит: «А я положу в кузовок мешок» ( чулок, сахарок, клубок и т. д.)»)

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

**4. Игры творческого самоутверждения для развития умений выражать свои чувства и способности, используя разные средства: пластику, мимику, жесты. Развитие речевой инициативы, повышение уровня познавательных и творческих способностей, инициативы и самостоятельности.**

**Особенность этих игр в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат деятельности.**

Можно использовать игры-пантомимы, игры-инсценировки, хороводы, «Стихи по ролям», «Кривое зеркало», «По правде, понарошку», «Животные» и др.

Это может быть, моделирование игровых проблемных ситуаций, направленных на формирование у детей компетентности в общении, способности находить адекватные способы разрешения конфликтов. (Дети делятся на группы, выбирают любых персонажей из сказки и придумывают свою сказку с этими героями.

Очень хорошо вписывается метод сторителлинга (придумывание историй)

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Игра – сторителлинг «Топ-хлоп»

**Сторителлинг** – это – технология развития речи, рассказывание историй. Русский синоним – сказительство – повествование сказок, мифов, былин.

## Игра «Топ-хлоп»

**Команды получают одинаковые карточки со слогами, добавляют слог и составляют слова, состоящие из 2 (3) слогов.**

**Каждая команда читает одно слово, потом, вторая команда читает слово. Если слова совпадают – все хлопают в ладоши. Если не совпадают – топают ногами. Команды меняются местами и игра продолжается.**

**Другой вариант игры с графическими диктантами Н. Модель «Развитие пространственных представлений. (Серия «Шагаем по клеточкам»).**

**Кто больше составит слов за определенное время по стрелкам? (стр. 27 )**

**Каждая команда называет слово. Если у второй команды есть такое слово, они его называют и все хлопают в ладоши. Если нет такого слова, то вторая команда топает ногами.**

**Можно ли эту игру назвать игрой социо-игрового характера?**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии

Задание можно усложнить: один начинает придумывать, второй – продолжает и т.д. ) Игра направлена на привитие коммуникативных навыков, умения договариваться, делать что-то сообща.

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

## Игра «Бытовые приборы».

Предложите детям выбрать любую геометрическую фигуру из чудесного мешочка. Так образуются три команды. Посыльные берут картинку (с изображением, какого-то бытового прибора: пылесос, стиральная машина, фен). Посовещавшись, показывают действие доставшихся приборов.

Затем, по очереди, показывают, как работают их приборы, чтобы другие команды смогли отгадать прибор.

Оценивается оригинальность и точность исполнения.

Весь смысл этого задания состоит в дружном исполнении определенного игрового движения, жеста или действия. Тренируется взаимное внимание друг к другу. И что они все вместе, и каждый из них может помочь каждому.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Игра - сторителлинг . Из опыта работы педагогов



Воспитатель в провинции

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Своим опытом делится педагог- практик, воспитатель - Ульяна Галимзянова. Она рассказывает, как начать сочинять свои истории.**

**"Это непросто, но возможно.**

**Мы начали с чтения интересной книги, рассматривали иллюстрации, обсуждали героев, а потом начали сочинять свои истории- продолжения приключений в зимнем лесу. Некоторым это давалось с трудом: истории получались короткие. Но процесс пошел, дополнили истории своими рисунками, объединили в одну книгу.**

**Один из ребят, с самого утра, начал придумывать продолжение истории. Появилась, сначала 2-ая, потом 3, а после сон- часа и 4 глава.**

**Из историй стало понятно, что многие ребята свой личный опыт перекладывают в придуманные сказки и это чудесно!!! Нашлось место и различным эмоциям, и чуду с перевоплощениями.**

**А мы, похоже, так уже нашли сюжет для Новогоднего праздника. ([https://vk.com/galimzianova\\_vospitatel](https://vk.com/galimzianova_vospitatel))»**

# Три золотых правила социо-игровой технологии

## Игра «Волшебная палочка».

Передачу палочки из рук в руки надо сопровождать речью по заданному правилу. Например, нужно назвать свою любимую игру.

А теперь - усложним задачу. Детям нужно, передавая палочку, назвать игру и почему она им нравилась. (Во время организации игры, образовались группы, были лидеры, была подвижность, менялись места игр).

Это один из приемов.

И в то же время мы озвучили три золотых правила социо-игровой технологии:

\*\***Двигательная активность обучаемых** (почему нравилась, потому что мы двигались).

\*\***Смена мизансцен и ролей** в ходе деятельности (нам нравилось играть в разных местах во дворе, дома и т.д.).

\*\***Работа в малых группах** (играли небольшой группой).

Вывод. Именно эти три принципа и заложены в основу социо-игровой технологии.

И педагогу в работе с детьми нужно их придерживаться, чтобы все получилось.

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Три золотых правила социо-игровой технологии



**Игра «Волшебная палочка» — приём социо-игровой технологии, при котором предмет (ручка, карандаш и др.) передаётся друг другу в произвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному правилу.**

**Варианты:** передающий называет существительное, принимающий — прилагательное к нему, передающий называет сказку, принимающий — персонаж из этой сказки и т. п. Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. На примере игры «Волшебная палочка» можно определить три золотых правила социо-игровой технологии:

## 1. Двигательная активность обучаемых в малых группах.

Почему нравится детям? Потому что они двигаются. В таких группах есть свобода и открытость, возможность выбирать себе компанию, общаться с разными детьми, высказывать своё мнение и выслушивать других.

После того, как дети настроются на совместную деятельность, можно переходить к следующему этапу: игры-разминки, которые объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.)

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

# Три золотых правила социо-игровой технологии



ФОТО ЯНЫ А. КОНОВАЛОВОЙ

## 2. Смена мизансцен и ролей в ходе деятельности.

Детям нравится игра, так как можно играть в разных местах. Смена мизансцены в ходе игрового сеанса или образовательной деятельности помогает воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение.

Чем чаще они меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их первная деятельность.

## 3. Смена лидерства.

Мнения всей группы выражает один человек, лидер, которого выбирают сами дети. Каждый раз, когда меняется состав группы, меняется и лидер.

Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также, помогает набраться опыта более скромным воспитанникам и в дальнейшем, выступать в роли представителя группы.

Социо-игровая технология предполагает интеграцию всех видов деятельности, что в современных дошкольных учреждениях наиболее ценно.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Командная игра с буквами «Большая стирка»



**Социо-игровая технология направлена на развитие коммуникативности, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой и со взрослым.**

## **Игра «Большая стирка».**

**Дети делятся на мини-группы или команды.**

**Каждая группа получает одинаковое задание.**

**Игровая ситуация: «В волшебной стиральной машине перепутались картинки со словами. Найти самые короткие слова и повесьте их сушиться».**

**Команды получают зашумленные картинки. Определяют, что на них изображено. И вместе решают, какое из слов самое короткое. Потом, берут буквы, развешивают их веревке, составляя слово.**

**Почему данную игру можно считать игрой социо-игрового характера?**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Последовательность проведения игр по социо-игровой технологии



ФОТО ЕЛЕНЫ ФИЛИППОВОЙ (Г. МОСКВА)

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ

**Игры вольные** ( игры, требующие передвижения, игры на прогулке) для физической активности и психологически эффективного отдыха.

**Цель:** развивать интерес к подвижным играм, физические способности, ловкость, координацию движений.

**Формировать чувство группового единства.**

**Создавать доброжелательные контакты** детей друг с другом и **комфортный** микроклимат.

**В данную группу входят подвижные игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения.**

Например, **игры вольные, требующие передвижения**: «Ловишки», «Где мы были - не скажем, а что делали - покажем», «Воробыи - вороны», «Прятки», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Горелки», «Горшки», «День наступает - все оживает», «След в след» и др.

Организуя такие игры, мы используем правила социо – игровой технологии: *работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая).*

# Игры-разминки. Игры творческого самоутверждения. Игры социо-игрового характера. Вольные игры.



**Социо-игровой стиль** создает ситуацию, когда детям хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит **эффект добровольного обучения и тренировки**.

**Какие игры и игровые ситуации нельзя назвать социо-игровыми?**

**1. Отсутствие двигательной активности.**

Если дети на занятии были малоподвижны, то социо-игрового стиля на таком занятии нет.

**2. Отсутствия вариативности, смены обстановки, разнообразия.**

Если на занятии не было хотя бы двух-трех смен в ролях, в видах деятельности детей, то режиссуру занятия нельзя назвать социо-игровой.

**3. Отсутствия работы в малых группах.**

Если по ходу занятия дошкольники не объединялись в малые группы, не вступали в общение друг с другом (только с педагогом), то социо-игровая технология на таком занятии отсутствует.

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Шесть китов социо-игровой технологии. Правило 1

Педагоги- практики, которые применяют в своей работе социо-игровую технологию, говорят, что она держится на шести китах (правилах).

Познакомимся с каждым из китов?

## Правило 1. «Двигательная активность и смена мизансцен»

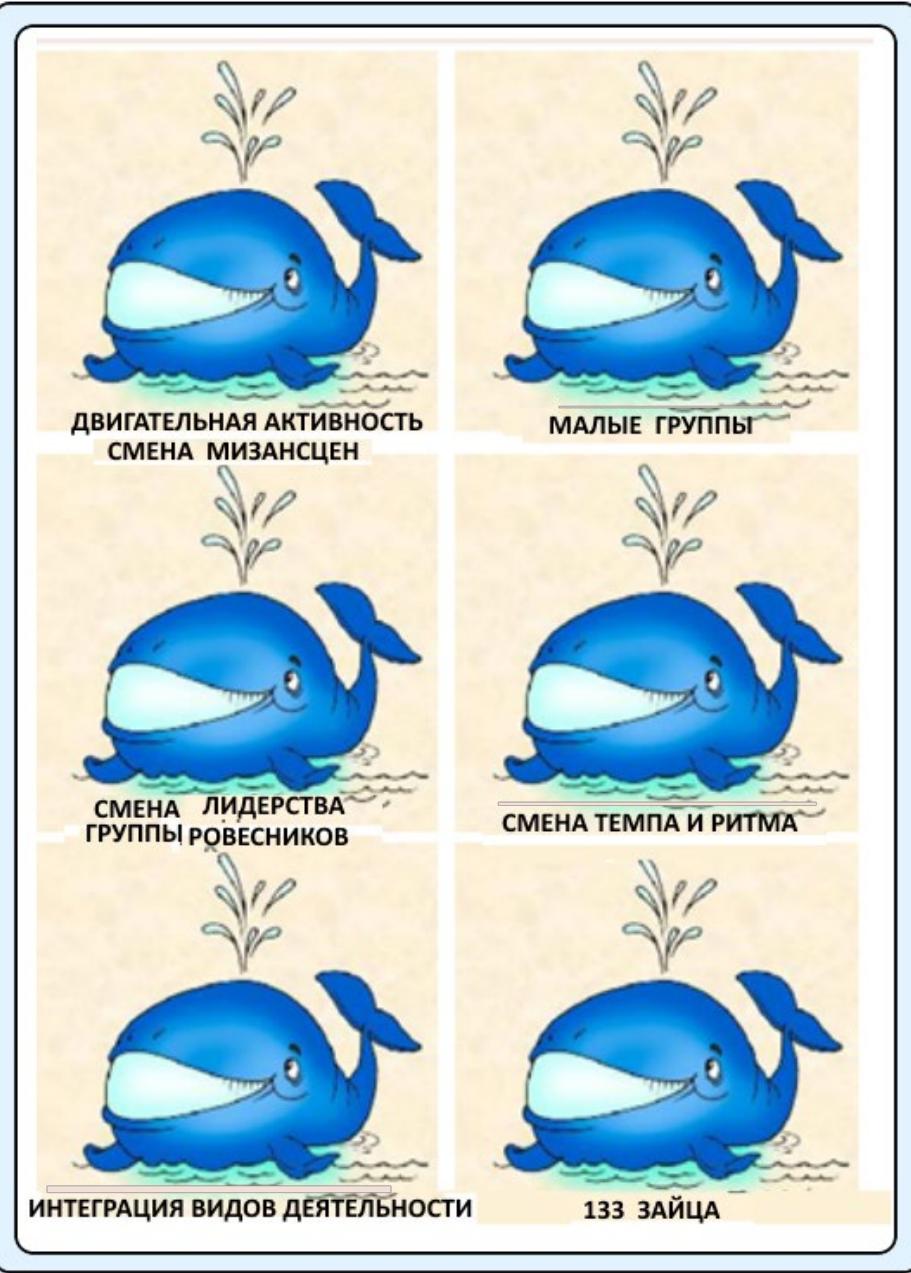
«Сидеть ровно на стульчике , руки на коленочки» – это не для этого кита!

Использование игровых приемов и методов, их последовательность и взаимосвязь будут способствовать развитию детей, развитию их активности и инициативы. Задача воспитателя – мотивировать игровые действия, непосредственно участвуя и эмоционально включаясь в игры детей.

Смена мизансцены в ходе игрового сеанса (занятия) помогает воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение.

Специалисты по работе с дошкольниками говорят, что, чем чаще дети меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее дети. Таким образом, создаются благоприятные условия для здоровьесбережения.

Обратите внимание, если во время занятия дети сидели на стульчиках (двигались очень мало), то социо-игровая технология отсутствует!



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Шесть китов социо-игровой технологии. Правило 2

## Правило 2. «Использование малых групп»

Авторы социо-игровой технологии считают, что деятельность в малых группах является естественным путем к возникновению сотрудничества и взаимопонимания.

Эффективным деление на группы в младшем дошкольном возрасте являются объединения в пары и тройки, а в старшем дошкольном возрасте, в мини-группы по 5-6 человек.

Надо сказать, что количественный состав может зависеть и от личных предпочтений, и от индивидуальных особенностей. Сам процесс деления на группы представляет собой игровой процесс и способствует возникновению дружеских отношений и умению договориться.

Важно, что дети, объединяясь в микрогруппы, учатся взаимодействовать не на основе личных предпочтений (Мне нравится Маша, хочу с ней выполнять задание), но и по случайному принципу. Это способствует развитию дружеских отношений.

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



Фото Яны Коноваловой



# Шесть китов социо-игровой технологии. Правило 3

## Правило 3 «Смена лидерства»

**В малых группах работа коллективная и мнение всей группы выражает один участник, которого мы и называем лидером.**



**Но, в процессе деятельности лидер должен меняться, т.е. мы даем возможность высказаться каждому участнику мини-группы.**

**При смене лидера может меняться состав группы или задание.**

**Лидера может назначить педагог, но, могут и выбрать сами дети (голосованием, считалочкой).**

**Самая простая считалочка: «Раз, два, три – капитаном (главным, лидером) будешь ты!»**

**Заучите с детьми несколько коротеньких считалок, которые дети потом сами будут применять в любой момент в компании сверстников.**

**А какие короткие считалочки используете вы?**

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Шесть китов социо-игровой технологии. Правило 4

## Правило 4 «Сена темпа и ритма»

**Менять темп и ритм помогает ограничение во времени.**

**Чтобы у детей возникло понимание начала и конца задания, используйте песочные часы. При социо-игровой технологии дети могут действовать в своем темпе и ритме, в зависимости от задания.**

**Не стоит торопить детей, обрывать на полуслове, тем более, если задание не выполнено до конца.**

**С учетом вариативности, каждый ребенок в микрогруппе может действовать в своем темпе. При выполнении заданий социо-игрового стиля, учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей.**

**Но, тем не менее, с учетом определенных особенностей, необходимо обращать внимание детей на то, что деятельность ограничивается, на неё отводится определенное время: по сигналу деятельность начинается, по сигналу она и заканчивается. Для ограничения времени можно использовать песочные часы, которые дети сами сделают своими руками.**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Из опыта работы педагогов

## Мастер-класс для детей «Песочные часы»

Изготовление песочных часов – это целое событие!

А их применение в жизни – это просто восторг!

В этих играх и упражнениях с часами мы учим детей не только ориентироваться во времени, но и взаимодействовать друг с другом!

Спросите детей, за сколько минут они могут что-либо сделать.

Например: «За сколько минут ты можешь одеться на прогулку?

За сколько секунд ты наденешь носки?

За сколько минут разложишь ложки и вилки на стол?

За сколько минут уберешь игрушки?

За сколько минут нарисуешь солнышко?

За сколько минут ты успеешь выучить скороговорку?

За сколько минут выполнишь упражнение?»

Ставим песочные часы и дети начинают действовать. Проверяем за сколько времени удалось что-то сделать!

Умение ориентироваться во времени, чувствовать его, – очень важное умение человека.



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Из опыта работы педагогов

## «Солнечные часы» .

« В центр круга поставьте длинную палочку.

Положите камушек на то место окружности, на которое падает тень (или как-то другим образом отметьте, куда падает тень от палочки).

Поставьте там нужную цифру (например, 10 – если сейчас 10 утра).

Можно вместе с ребенком написать цифры по кругу такого самодельного циферблата.

Обратите внимание – в солнечных часах не 12 цифр, а 24!!!

Поэтому по кругу надо написать цифры от 1 до 24.

В конце прогулки снова подойдите к часам и посмотрите, где будет «стрелка» т.е. тень от палочки.

Главное, что нужно увидеть – это то, что «тень – стрелка» передвигается по кругу. На следующий день повторите наблюдения на прогулке – несколько раз подойдите и посмотрите на «стрелку»-тень от палочки.

Детям нравится наблюдать за такими часами, это вызывает у многих просто восторг – сходный, наверное, с восторгом ученого, делающего выдающееся открытие века!»



ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Шесть китов социо-игровой технологии. Правило 5, 6

## Правило 5. «Интеграция видов деятельности»

**Обучение в социо-игровом стиле** происходит в игровой форме с учетом интеграции **всех видов деятельности**, что создает более интенсивное развитие интеллектуальных способностей, речевого, познавательного, физического, художественно – эстетического развития. Используются игры, развивающие внимание, память, речь, фонематический слух, мышление и т.д.

## Правило 6. «133 зайца» (По В. Букатову)

Все мы знаем пословицу: «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь». Авторы социо-игровой технологии утверждают, если гнаться за двумя зайцами, то действительно ни одного не поймаешь, но если сразу за 133-мя, то, глядишь, с десяток наловишь (и среди пойманных, пяток зайцев может оказаться из тех, о которых и не мечталось раньше ).

Педагог создаёт такие условия, чтобы ребёнку было возможно «поймать хотя бы каких-то зайцев», а уж каких это зависит больше от самого ребёнка.

Педагог, организуя игровые ситуации, понимает, что в потоке информации, каждый ребенок поймает «хоть одного зайца», «сегодня вынесет одно, завтра- другое, послезавтра- третье, то что ему запомнится надолго...»



VectorStock.com/22652574

ИЗДАНИЯ...  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Из опыта работы педагогов



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Из опыта работы педагога- практика, воспитателя Яны Александровны Коноваловой (г. Сергиев Посад).**  
«Традиционно (зимой) я люблю использовать в своей работе бумажные трубочки, которые можно использовать, как счётный материал и бумажный конструктор. Главное, что эти предметы сделаны самими детскими ручками.... Сегодня мы интегрировали математику с элементами конструктивной деятельности и выполнили новое задание зимнего волшебника!!!

**Закрепили порядковый и количественный счёт, развивали мелкую моторику и творческий потенциал!!!!»**

**В результате применения социо-игровой технологии, дети будут уметь договариваться и сотрудничать, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга, дружить. У детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе.**

**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Зачем нужны социо-игровые игры?



**В дошкольном возрасте инициативность связана с проявлением любознательности, пытливости ума, изобретательностью.**

**Инициативного ребенка отличает содержательность интересов.**

**Инициативный ребенок должен уметь реализовать свою деятельность творчески, проявлять познавательную активность.**

**Инициативный дошкольник стремится к организации игр, продуктивных видов деятельности, содержательного общения.**

**Он умеет находить занятие, соответствующее собственному желанию; включаться в разговор, предлагать интересное дело.**

**Игры социо-игрового характера способствуют развитию лидерских качеств и качеств успеха 4 К (коммуникативность, критическое мышление, креативность, командность).**

**Инициативное поведение дошкольника проявляется прежде всего в том, как он планирует свои действия, ставит перед собой задачи и последовательно их решает.**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Зачем нужны социо-игровые игры?

Применение социо-игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

Социо-игровая технология подразумевает свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка.



Не менее важным в социо-игровой технологии является договор, правило. Шум, беспорядок, которые могут быть во время игровой деятельности, вполне приемлемы для социо-игровой технологии: дети учатся сотрудничать друг с другом и договариваться, они могут оживлённо что-то обсуждать, даже – спорить, они коммуницируют в деловой обстановке.

В ходе игровой деятельности, педагог создает ситуацию, когда детям хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, научения и тренировки.  
(По В. Букатову)

ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ



Издательство «Творческий центр Сфера»

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Зачем нужны социо-игровые игры?



Работая в данном направлении, мы предполагаем, что в результате применения социо-игровой технологии в работе с дошкольниками, сможем достигнуть следующих результатов:

- дети научатся дружить и работать в команде;
- будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;
- у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, развито речевое взаимодействие;
- дети смогут разумно и доброжелательно отстаивать свою позицию;
- у них не будет чувства страха за ошибку.

**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Заключение

**Основная задача, которую должны решить педагоги состоит в том, что благодаря социо-игровой технологии, у ребенка развивается самостоятельность, инициативность, ребенок чувствует себя более раскрепощенным, уверенным в себе, формируются коммуникативные навыки, речевая активность.**

**Отнеситесь к детской игре со всей серьезностью, всячески поддерживайте любые стремления детей к играм.**

**Используйте «золотые» правила социо-игровой технологии и тогда , слова Льва Семёновича Выготского: «Творчество-это не удел только гениев, создавших великие художественные произведения. Творчество существует везде, где человек воображает, комбинирует, создаёт что-либо новое», станут вашим девизом в работе, и помогут воспитать ребенка всесторонне развитой и творческой личностью.**

**Именно в ваших руках мощные рычаги воспитания и развития ребенка. Воспользуйтесь ими умело! Помогайте ребенку, поощряйте его достижения!**



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



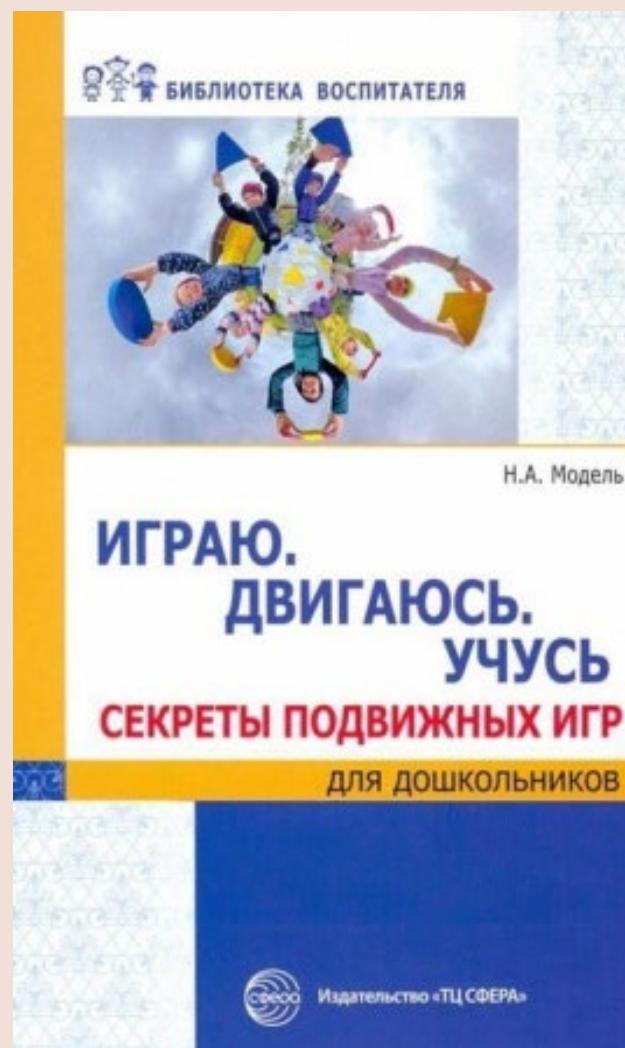
**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995



# Литература и пособия по теме вебинара

Рекомендуемая литература по теме вебинара.



**ИЗДАНИЯ,  
ПРОВЕРЕННЫЕ  
ВРЕМЕНЕМ**



**Издательство «Творческий центр Сфера»**

Издание книг для образования детей  
(с) 1995

Интернет-магазин  
[sfera-book.ru](http://sfera-book.ru)

Образовательный портал  
[tc-sfera.ru](http://tc-sfera.ru)

Подписные издания  
[sfera-podpiska.ru](http://sfera-podpiska.ru)

