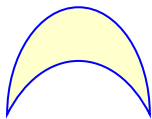


Методический кейс № 5

СОЦИО - ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

(В.М. Букатов, Е.Е. Шулешко)



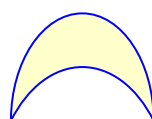
Основа социо-игровой педагогики заложена в словах: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения» (В. М. Букатов, Е. Е. Шулешко).

ЦЕЛЬ: организация собственной деятельности детей в атмосфере взаимопонимания.



Принципы организации социо-игровой технологии:

- ✚ 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



«Золотые правила»

социо – игровой технологии

1 правило: Используется работа малых групп. Оптимальным для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем возрасте - по 5-6 детей.

2 правило: «Смена лидерства». 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.

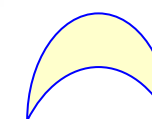
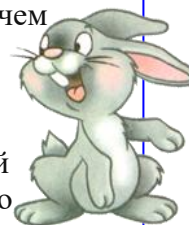
3 правило: Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен, что способствует снятию эмоционального напряжения.

4 правило: Смена темпа и ритма. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец и требует определенной сосредоточенности.

5 правило: Интеграция всех видов деятельности.

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

Ребенку вместе со своими ровесниками добывать знания более интересно, он более мотивирован.



Классификация игр социо-игровой направленности:

1. **Игры для рабочего настроения.** Главная задача игр пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.
2. **Игры-разминки (разрядки).** Принцип всеобщей доступности, элемент соревнования смешного, несерьезного выигрыша; дадут детям возможность размяться.
3. **Игры социо-игрового приобщения к делу.** Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала; если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т. п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий.
4. **Игры творческого самоутверждения.** При их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия.
5. **Игры вольные.** Игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения. Игра возникает из особого, необычного сочетания разнохарактерных усилий. Мы соединяем дело для головы с делом для ног, дело для глаз с делом для ушей и делом для языка (слушать, слышать и вслушиваться в речь собеседника, и тогда дела становятся игрой)