**Социо-игровая технология**

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.

Задачи социо-игровой технологии:

* помочь детям научиться эффективно общаться;
* сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;
* способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;
* воспитывать в дошкольниках желание узнавать новое.

**Социо-игровая технология** ориентирует воспитателя на поиск способов такого общения с детьми, при котором утомительная принудиловка уступает место увлеченности *(они прежде всего воспитывают ребенка, а потом развивают)*.

Социо-игровая технология – это организация детей -жизнь между микро-группами детей *(малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая»)* и одновременно в каждой из них;

Социо-игровую технологию можно системно использовать как в непосредственно-образовательной деятельности, так и при организации свободной деятельности детей. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

Цель данной технологии - Формирование коммуникативных навыков общения.

Общение детей в рамках данной технологии мы организовываем в три этапа:

* на самом первом этапе учим детей правилам общения, культуре общения *(дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь)*;
* на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микро-группе, чтобы выполнить учебную задачу;
* на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

Авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

* Игры-задания для рабочего настроя;
* Игры для социо-игрового приобщения к делу, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом;
* Игровые разминки – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.
* Задания для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат.

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. Взрослый всегда прав и ребенок не должен с ним спорить, отстаивая свою точку зрения.

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. Букатов)*.

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 десяток 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 дает 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.

**Последовательность введения игр:**

***Игра для рабочего настроя*** – *«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.

 Применение социо-игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников. В результате этой работы у детей развивается любознательность, реализуются познавательные потребности, дети знакомятся с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учёта в собственной жизнедеятельности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных и творческих способностей.