

Социо-игровая

технология

В последние годы в системе образования России происходят существенные изменения, определившие новые приоритеты развития дошкольного образования. В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами к основной общеобразовательной программе дошкольного образования построение образовательного процесса должно строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Способствуют этому развивающие педагогические технологии, в том числе социо-игровая, которая развивает ребёнка в игровом общении со сверстниками, подразумевая свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка. Социо-игровая технология ориентирует педагога на поиск способов такого общения с детьми, при котором принуждение уступает место увлечённости. «Надо 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).

Основная идея социоигровой технологии – организация собственной деятельности детей, которой ребёнок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.

Не менее важным в социоигровой технологии является *договор, правило*. Дезорганизация, хаос, беспорядок не должны быть неосознанными, дети спорят, оживлённо обсуждают, в деловой обстановке *общаются*.

Основатели социоигровой технологии Е.Е.Шулешко, А.П. Ершова, В.М.Букатов вывели следующие *законы общения*:

- не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;
- не ворчать, не ныть, не бурчать;
- умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;
- будьте взаимно вежливы, терпимыми и сдержанными;
- относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;
- поддержи, помоги подняться и победить;
- задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;
- не возноси себя над другими, вознеси ближнего;
- дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблему.

Цель применения социоигровой технологии в развитии детей дошкольного возраста- организация собственной деятельности детей в атмосфере взаимопонимания.

Задачи использования социоигровой технологии в развитии детей дошкольного возраста:

1. Формирование у дошкольников навыков дружеского коммуникативного взаимодействия .
2. Развитие у детей навыков полноценного межличностного общения, помогающего понять самого себя.
3. Развитие взаимодействия ребёнок-ребёнок, ребёнок-взрослый, ребёнок-родитель для обеспечения душевного благополучия.
4. Развитие у детей умения элементарного самоконтроля речевого высказывания и саморегуляции своих действий, взаимоотношений с окружающими, снятие страха и зажима перед деятельностью.
5. Создание условий для развития личностных качеств и способностей всех субъектов открытого образовательного пространства.

Принципы, которые лежат в основе данной технологии, в высокой мере актуальны для современного воспитания и обучения дошкольников. Сегодня просто необходимо наличие у педагога нового взгляда на ребёнка как на субъект (а не объект) воспитания, как на партнёра по совместной деятельности.

Принципы организации:

- 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.
 - Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.
- Различают следующие формы организации социоигровой технологии в развитии детей дошкольного возраста, приёмы специально направленные на создание ситуации успешности и комфорта и коррекции речевых нарушений:
- Игры с правилами.
 - Игры-соревнования.
 - Игры-драматизации.
 - Режиссёрские игры.
 - Сюжетно-ролевые игры.
 - Сказкотерапия.
 - Метод создания проблемных ситуаций с элементами самооценки.
 - Приёмы, социально-направленные на создание ситуации успеха и комфорта.
 - Тренинги.
 - Самопрезентация.

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

1. *Игры-задания 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 для социоигрового приобщения к делу,* во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. Данные игры 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
3. *Игровые разминки* – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.
4. *Задания для творческого самоутверждения* – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат действия.
5. *Игры вольные (на воле),* выполнение которых требует простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в комнате.

Результаты реализации социоигровых технологий в развитии детей старшего дошкольного возраста:

- У детей развивается речевое взаимодействие, активизируется словарь дошкольника, совершенствуется диалогическая и монологическая речь.
- Ребёнок умеет отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым.
- Дошкольники умеют слушать и слышать друг друга, договариваться, приходиться к согласию.
- Сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам.
- У детей нет чувства страха за ошибку.

Применяя социоигровые технологии в образовательном процессе ДОУ, необходимо помнить о 6 самых основных правилах и условиях актуальных для развития детей дошкольного возраста:

- *1 правило: используется работа малыми группами или как их ещё называют «группы ровесников».* Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами: в старшем дошкольном возрасте - по 5-6 детей. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться. Можно поделиться:
 - по цвету волос, глаз, одежды;
 - чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;

- кто на каком этаже живет;
- кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришёл 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. Причём лидера дети выбирают сами и он должен постоянно меняться.
- *3 правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки),* что способствует снятию эмоционального напряжения.
Дети не только сидят на занятии, 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 и т.д.
- *4 правило: смена темпа и ритма.*
Проведение занятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы детей, их слаженность во время занятий. Это должно стать деловым фоном для всех ребят. 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 – социоиговая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности, что в современных дошкольных учреждениях наиболее ценно.*
Это дает положительный результат в области коммуникации, эмоционально-волевой сферы, более интенсивно развивает интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционным обучением, способствует речевому, познавательному, художественно-эстетическому, социальному, физическому развитию. Обучение происходит в игровой форме.
- *6 правило: в своей работе мы ориентируемся на принцип полифонии: «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».*

Ребёнку 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. Один из авторов этой социоиговой технологии Вячеслав Михайлович Букатов говорит: «У социоиговой педагоги хитрый стиль. Главное в нём – реанимация собственной интуиции... Социоиговой стиль заключается в том, чтобы сделать режиссуру занятия так, чтобы сердце радовалось и у себя и у всех участников. Любую живую работу можно назвать работой в социоиговом стиле... ».

Общение детей в рамках данной технологии организуем *в три этапа:*

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

Основная задача, которую должны решить педагоги дошкольного учреждения для детей состоит в том, чтобы в результате применения социоиговых технологий устранить (частично или полностью) речевой дефект и подготовить ребёнка к успешному обучению в школе.

Статья «Применение социоиговой технологии в работе с дошкольниками»

Автор: Тенникова Елена Юрьевна.

Социоиговая технология – развитие ребенка в игровом общении со сверстниками.

Основой для создания социоиговых подходов послужила методика, которая разрабатывалась на материале обучения детей в начальной школе: обучение чтению и письму – Е. Е. Шулешко, Е. Г. Самсонова, математике т. д.. В 1973 г. к неформально исследовательской группе педагогов, возглавляемой Е. Е. Шулешко, присоединились А . П. Ершова и В. М. Букатов, занимавшийся проблемой использования режиссерских идей п. М. Ершова как в детской театральной, так и в общей педагогике.

Основа социоигровой технологии по В. М. Букатову: «Не учить, а налаживать ситуацию. Налаживать для того, чтобы всем участникам захотелось доверять друг другу и своему собственному опыту. В результате такого налаживания у обучаемых детей происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки»[1; 11].

Социоигровая технология подразумевает свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка. Не менее важным в социо-игровой технологии является договор, правило. Дезорганизация, хаос, беспорядок не должны быть неосознанными, дети спорят, оживлённо обсуждают, в деловой обстановке общаются.

Составляющие социоигровой технологии:

- работа в микрогруппах
- смена лидерства
- дети двигаются
- смена темпа и ритма
- интеграция нескольких видов деятельности
- воспитатель – партнер, советчик

Рассмотрим все составляющие более подробно.

Микрогруппа – уникальные условия для детской самостоятельности.

Микрогруппа возникает при игровом делении детей либо по интересам (т.е. сложившаяся микрогруппа). При игровом делении на микрогруппы можно использовать:

- считалки
- разрезные картинки
- по цвету глаз
- по цвету одежды
- по буквам в имени и т.д.

Основ деления на микрогруппы множество, их можно варьировать и чередовать в зависимости от ситуации.

При взаимодействии в микрогруппе дети делятся своим опытом, учатся взаимодействовать, договариваться, оказывать друг другу помощь и самое главное – учатся самостоятельности.

Смена лидерства – в процессе выполнения задания участвует вся группа: дети обсуждают, общаются между собой. Но представлять выполненное задание нужно только одному: кому – решает компания, выбирает представителя через голосования, либо по считалочке. В одной компании представителей может быть несколько, в зависимости от количества заданий. Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также помогает набраться опыта более скромным товарищам, и в дальнейшем также выступать в роли представителя компании.

Движение детей – это также один из составляющих компонентов социоигровой технологии. Во время работы компании дети могут свободно перемещаться по группе: меняются микрогруппы, дети выполняют задание, отправляют посыльного (представителя), ищут варианты выполнения заданий и т.д.. В социоигровой технологии перемещение детей - неотделимый атрибут. Можно сказать, что если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социоигровая технология не состоялась.

Смена темпа и ритма – при социоигровой технологии дети действуют в своем темпе и ритме, в зависимости от игры или задания. Вариантов может быть несколько: на выполнение задания может отводиться определенное время и по сигналу дети начинают выполнять задание и заканчивают тоже по сигналу. А может быть другой вариант: каждый ребенок в микрогруппе может действовать в своем темпе, как ему удобно.

Интеграция нескольких видов деятельности – в настоящее время очень актуальный момент и в социоигровой педагогике – неотъемлемая часть. Социоигровая технология подразумевает использование различных видов деятельности: «если погнаться за 133 зайцами, то глядишь, с десяток и наловишь».

Воспитатель – партнер, советчик – это тоже один из важных моментов социоигровой технологии, при котором, воспитатель занимает позицию партнера по отношению к ребенку. На занятиях о том, что правильно, а что нет – судит в основном педагог. И это стало нормой, не

воспринимается как проблема в обучении. Но если посмотреть на ситуацию с другой стороны: это своего рода «суд» над детьми, который устраивает педагог. Если воспитателям на своих занятиях брать на себя роль советчика, то, это положительно сказывается не только на отношениях педагога с детьми, но и появляются положительные моменты в отношениях с коллегами. Например, многие педагоги некомфортно чувствуют себя на открытых занятиях, а если воспитатель сам берет на себя роль партнера с детьми, то он по-другому относится и к своим коллегам, пришедшим, на его открытое занятие.

Таким образом, данные рассмотренные выше компоненты, являются главным отличием социоигровой педагогики от традиционной.

Для развития детей большое значение имеет формирование личного опыта для оценки ребенком своих возможностей. Шулешко Е. Е. отмечал, что оценка, выработанная собственными усилиями ребенка, гораздо эффективнее способствует дальнейшей активации, чем оценка со стороны воспитателя. Детей увлекает сама возможность проявить свою инициативу и направлять ее формирование новых представлений или на применение тех, что уже были сформированы. Социоигровые технологии стимулируют развитие у детей свободно обсуждать интересующие их вопросы, следить за ходом общего дела, оказывать друг другу помощь и принимать ее, когда это нужно. Дружеские связи детей, их склонность играть и действовать вместе, оцениваются положительно, но обычно они не являются предметом целенаправленного воспитания. В результате возникает разобщенность детей. Каждый из них смотрит на воспитателя как на главный источник поощрения и порицания, приспособившись к его требованиям в меру своих особенностей. А вот приятельские отношений начинают восприниматься как нечто неважное, второстепенное. Социоигровая технология предоставляет возможность сформировать умение у детей взаимодействовать с окружающими людьми, что безусловно пригодится в течении всей жизни.

Современное развитие образования характеризуется сменой парадигм, переходом от парадигмы обучения к парадигме учения. Принятый Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования¹ как нормативный документ определил основную цель (миссию) общего среднего образования. Это цель – становление ответственной, критически мыслящей личности, члена гражданского общества, человека, способного к адекватному целеполаганию, выбору и действию в условиях стремительно изменяющегося социально-культурного мира, сознающего образование как универсальную ценность и готового к его продолжению в течение всей жизни.

Все эти обстоятельства требуют новых педагогических исследований в области методики преподавания предметов, поиска инновационных средств, форм и методов обучения и воспитания, связанных с разработкой и внедрением в образовательный процесс современных образовательных и информационных технологий. Стандарты второго поколения нацеливают учителя на формирование у школьников универсальных учебных действий, которое может быть обеспечено только в результате деятельности ученика в условиях выбора и при использовании учителем индивидуально ориентированных технологий, что делает освоение и внедрение последних особенно актуальными.

К числу современных образовательных технологий можно отнести

Технологию социоигровой педагогики В.Букатова.

С данной технологией я познакомилась еще 8 лет назад, когда в 1 класс пришли дети, которых сложно было обучать по обычной методике.

Вячеслав Михайлович Букатов – ведущий теоретик и практик использования наследия театральной педагогики и театральной «теории действий» в общеобразовательной школе. Совместно с А.П.Ершовой много лет исследует возможности использования достижений театральной и народной педагогики для преобразования практики школьных уроков и занятий в детских садах, для возникновения естественного сочетания традиционных и инновационных подходов к обучению; участник педагогических исследований Е.Е.Шулешко, Л.К.Филякиной, Е.Г.Самсоновой; один из главных разработчиков социо-игрового стиля обучения.

Авторы видят главную задачу обучения в усвоении детьми активных форм жизнедеятельности, в познании и утверждении учащимися их собственной личности.

Достигаются эти задачи путем организации урока, как игры-жизни между микрогруппами (малыми социумами – отсюда и термин «социоигровая»). Лозунг этой педагогики: «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». Каковы же принципы этой деятельности?

- Любую ребячью заботу – обсудить, прочитать, сосчитать, определить, обнаружить, запомнить и т.д. – лучше осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о «правах» на ошибку и «обязанностях» слышать и видеть окружающих. Принцип снятия блокирующей телесной несвободы (под любыми мыслимыми и немыслимыми предложениями давать ученикам на уроке двигаться).
- Принцип управления детским коллективом через систему малых групп (в малых группах складываются по-человечески благоприятные и естественные эмоциональные условия для позитивного сравнения себя с другими для передачи знаний друг другу, для помощи и поддержки друг друга).
- Принцип снятия с педагога оценивающей, судейской роли, замена ее на роль советчика.
- Принцип равноправия взрослого и ребенка (педагог должен быть увлечен, готов со всеми смеяться, огорчаться, волноваться, ошибаться, « вылетать» из игры, исправляться).
- Принцип использования ребенком знаний, накопленных прошлым жизненным опытом и отказа педагога от подавления такого использования.
- Принцип практической полифонии (в обучении и воспитании на занятии гнаться нужно за, как можно большим числом «зайцев»; нет ничего неважного на уроке; не ограничивать деятельность детей узкой обучающей целью).
- Принцип неразделимости дела и потехи (не следует видеть в игре только потеху, развлечение, отказывать ей в серьезности; физическое здоровье детей выигрывает, когда дело становится потехой).
- Принцип права на ошибку (важнее включить в работу активность, чем заглушить ее страхом ошибки).

Если соединить все эти и еще многие не названные принципы, то и получается социоигровая атмосфера, когда педагог и дети с интересом обсуждают различные вопросы, умеют следить за ходом общего разговора и общего дела, умеют оказывать друг другу помощь и принимать ее, когда нужно.

В каком бы состоянии ни был класс к началу урока (возбуждён после физкультуры или утомлён после контрольной), учителю всегда нужно установить с ним контакт, дать возможность расслабиться или, наоборот, сосредоточиться, в мгновение ока оценить ситуацию в классе и скорректировать как план урока, так и свое поведение - а оно должно быть выразительным, понятным для учеников, располагающим к сотрудничеству. То есть учителю следует по-новому, исходя из конкретных, незапланированных условий, *режиссировать* урок. И такая работа учителя несомненно носит творческий характер.

Планирование - это своего рода творческое таинство, в ходе которого учитывается: объем материала, степень его сложности, характер класса как коллектива, конкретные особенности проведения предыдущего урока, связь с последующими уроками и многое другое вплоть до времени и дня недели, в который будет проведено занятие (например, опытные педагоги хорошо чувствуют разницу между уроками в понедельник, в середине недели и в субботу и учитывают это в своей практике).

В результате учёта всех этих разнообразных условий складывается *режиссёрский* замысел урока, включающий то, чем необходимо заниматься на предстоящем уроке. А именно:

1. Представление о том, на что будет направлено главное усилие преподавателя, в каком задании оно проявится в наибольшей степени и, возможно, вызовет необходимый поворот в понимании темы учащимися, на что будут в прямой или косвенной форме работать все задания на уроке. Этот момент *режиссуры* урока крайне существенен при комплексном подходе к обучению, так как обеспечивает внутреннюю связность урока, что с удовлетворением ощущается как

преподавателем, так и самими учениками. Отметим также, что представление о главном усилии по назначению близко к первому звену дидактической цепочки - определению цели, которое в отличие от *образного представления* носит более дискретный, логизированный характер, что затрудняет его формулирование и использование при комплексном подходе.

2. Представление о том, какая работа необходима перед «главным заданием», чтобы оно выполнялось учениками с интересом.

3. Представление о том, какие задания потребуются учителю для развития того нового интереса, который вкусят ученики.

В социо-игровой «режиссуре урока» есть свои «три кита»: *движение, вариативность и работа малых групп*. Если на уроке одного из них в наличии не будет, то технологическая конструкция может оказаться шаткой и ненадежной.

Поэтому всем учителям, кто собирается вести обучение в социо-игровом стиле следует *опасаться* следующего.

Отсутствия движений – раз!

Если ученики на уроке были малоподвижны, то социо-игрового стиля на таком занятии скорее всего не было .

Отсутствия смены, разнообразия, вариативности – два!

Если на уроке не было хотя бы двух-трех смен и в мизансценах, и в ролях, и в видах деятельности, то смело можно утверждать, что «режиссура урока» была не вполне социо-игровой.

Отсутствия работы в МАЛЫХ ГРУППАХ – три!

Если про ход урока ученики не объединялись в малые группки, или эти группки между собой не вступали в общение (а только с учителем), то социо-игровая педагогика на таком уроке и «близко не лежала».

«ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА» СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ по В.М.БУКАТОВУ

1. РАБОТА МАЛЫМИ ГРУППАМИ

- деятельность малыми группами самый естественный путь к возникновению у детей сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

Можно поделиться:

- Группа ровесников (сентябрьские, июньские и т.д.)
 - По цвету волос, глаз, одежды;
 - Чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;
 - Кто на каком этаже живет;
 - По считалочке, вариант разрезной картинки;
 - Четный - нечетный, однозначный, двухзначный номер квартиры и мн. другое;
- (в младшем возрасте объединение в пары, тройки; в старшем возрасте по 5-6 детей).

2. 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. ВИГАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ И СМЕНА МИЗАНСЦЕНЫ

- Образовательная, совместная и самостоятельная деятельность детей должна сочетаться с двигательной активностью и сменой мизансцены, что способствует снятию эмоционального напряжения (дети не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в различных уголках: в центре, за столами, на полу, и т.п.).

4. СМЕНА ТЕМПА И РИТМА

Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных или обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и конечно же требует определенной сосредоточенности

Интеграция всех видов деятельности

- В соответствии современных требований позволяет создать модель организации педагогического процесса, где ребенок постигает базовые знания из разных областей на равноправной основе,

дополняя друг друга, позволяя сэкономить детям время для общения, прогулки, самостоятельного творчества и игровой деятельности;

- Интеграция содержания предоставляет ребенку ярче проявить себя в том или ином виде деятельности;
- Дает возможность для самореализации, самовыражения, творчества педагога.
- Глазами ребенка: принципы социоигровой педагогики
- Я общаюсь – значит я учусь!
- Действую – значит изменяюсь!
- Я исследую = познаю мир!
- Я любознательный, поэтому задаю вопросы!
- Воспитатель, помоги мне это сделать самому!

О режиссуре поведения учителя

Для *социо-игровой режиссуры* особо важно, чтобы учитель понял, что как в театре главный судья — зритель, так в учебном заведении высшая инстанция — это ученики, которые в нем учатся и воспитываются. Это для них ведутся уроки, факультативы, кружки, проводятся собрания, устраиваются праздники. Это им *здесь, сегодня и сейчас* (К.С.Станиславский), то есть конкретно и на данном занятии, должно быть уютно, интересно, трудно и радостно.

Приветливое любопытство или назидательная нравоучительность?

Для добывания информации на уроке учителю нужно пользоваться поведением самым что ни есть обычным, распространенным в быту – и называемым «приветливое любопытство». *Любопытство* свидетельствует как о разнонаправленной заинтересованности человека в пополнении собственной информированности, так и о своеобразном подходе ко всему окружающему, подходе, связанному с постоянным ожиданием и подтверждением занятой взаимосвязанности, уникальности и даже таинственности всего происходящего и существующего. Оба эти аспекта чрезвычайно ценны для гуманистического направления педагогической работы.

Пробуждать вкус к жизни

Особо ценны задания (или, точнее, такие формы работы учащихся), выполняя которые, ученики мобилизуются – у них появляется «вкус к жизни»: внимание и память обостряются, концентрируется воля.

Но не менее ценны и формы работы, которые открывают ученикам важность зависимости друг от друга, тренируют их общительность. Ну, и конечно же, свою особую цену имеют задания, которые позволяют каждому из учеников продумать игровую проблему «углубленно» и сравнить свои находки с результатами размышлений других.

Обучение неразрывно связано с достижением обучающимися состояния, когда именно то, что было недоступным или трудным, становится легким и всегда получается. Успех окрыляет, и школьники всех возрастов стремятся к нему. И потенциально они всегда и на всех уроках готовы узнавать, делать, творить. Учитель может и должен предоставить им именно эту возможность, а не заслонять собою богатство мира, требуя любви, уважения, послушания.

Вопрошающая доброжелательность

Какое правило и кому из учеников легко легло на душу? Когда следует убрать все препятствия, а когда стоит их усложнить? Как обеспечить в коллективе индивидуальную интеллектуальную деятельность и совместный анализ ее результатов? Эти вопросы вместе с другими, подобными, делают взгляд педагога *вопрошающим* (стремящимся узнать, найти, получить), а реакции на окружающее – подвижными и разнообразными. Его слова и поступки становятся открытыми для альтернативных предложений.

Интерес взрослых к мнению ученика, к неожиданностям в этом мнении, к его детскому несогласию очень сильно зависит не от самого мнения или ученика, а всего лишь от ситуативной роли взрослого. В качестве созерцателя детской игры или общения ребенка с неким человеком или сверстником взрослый склонен все подмечать и восхищаться неожиданными мыслями ребенка, его ответами, его смелыми вопросами. Но стоит этому же взрослому взглянуть на того же живого, сметливого и смелого ребенка как на объект обучения или воспитания и ощутить в себе зудящее стремление к «педагогической цели», как всякое отклонение в поведения ребенка от требуемого и ожидаемого начинает восприниматься взрослым как упрямство, шалость или злой умысел. И

взрослый начинает возмущаться, запрещать, задавать ему риторические (читай – «глупые») вопросы.

Сдержанность как показатель профессионализма

Сдержанность силы в педагогическом труде учителя наиболее красива в сочетании с дружелюбностью, которая характеризуется и интересом к собеседнику, и щедрой помощью ему, если это надо. Дружелюбность — самая естественная базовая позиция для педагогической работы. Держась ее, учитель всегда найдет, чем ему интересоваться, какую и зачем информацию добывать. Не затем, разумеется, чтобы потом сильнее, большее наказать ученика, а затем, чтобы найти новые способы укрепления его слабых сторон и исправления ошибок.

Готовность к учебным неожиданностям и ученическим открытиям проявляется у детей по-разному, и поймать, увидеть ее всегда довольно трудно. Каждый раз учителю приходится заново решать и вопрос о том, следует ли ему в конкретной ситуации вмешиваться в процесс работы той или иной группы учеников.

Иногда оказывается, что ученики и без помощи педагога неожиданно легко освоили предложенную на уроке тему, правило, алгоритм. Иногда же самостоятельная работа в малой группе идет тяжело и путано. Тогда учителю приходится сдерживать себя, чтобы не подсказать детям готовое решение, уже найденное другими.

С чего начать? Овладение игровыми возможностями обучения лучше начинать с двигательных заданий. Несложные движения – бег, прыжки на одной ноге, приседания, хлопанье в ладоши, перестановка мебели в классе ценны тем, что снимают блокаду статистической позы. В отличие от дидактических игр (как правило, скучных), в играх двигательных сразу видно успешно или нет их выполняют. Двигаться, соревноваться на скорость, точность, одновременность, без ощущения участниками полноты протекающей сейчас жизни – невозможно. А полнота эта создается и ученической инициативностью, и деловой увлеченностью, дружелюбностью и уверенностью в возможности победы.

Многие задания требуют простора и передвижения, и учителю нужно поломать голову, как осуществить их в условиях тесной комнаты. Становится нормой по ходу урока несколько раз менять место занятий, переходя от малого объема (класс, кабинет) в большой (зал, вестибюль, школьный двор) и обратно. Учителю приходится осваивать режиссерское умение менять мизансцены.

Одна группа заданий направлена на социоигровое приобщение к делу. Эти задания помогают выстраивать деловые отношения учителя с классом и учеников друг с другом. Каждый в свое время и каждый на своем месте, каждый после кого-то и перед кем-то – эти «нехитрые» игровые правила заимствованы из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются в работе над любым учебным материалом.

Другие игры-задания могут помочь избавиться от формалистики, скуки и горьких минут отчаяния. Они могут стать мостиками, по которым дети будут переходить от одного вида деятельности к другому (например, от очень понравившегося к тому, что сначала кажется менее привлекательным). Могут помочь они и в дозировках трудоемкой работы, и в снятии ситуации затянувшегося ожидания.

В третьих играх доминируют механизмы деятельного и психологически эффективного отдыха. Они характеризуются доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьезным выигрышем.

Авторы не призывают к единообразному подражанию, а убеждают последователей больше доверять своему педагогическому и жизненному опыту, ориентируясь на создание учеников ощущения полноты жизни, радости общения, радости учения. Наша задача: потихоньку нарабатывать личные премудрости и личный стиль работы.

Какие игры и задания можно использовать на уроках математики в начальной школе?

Пишу по воздуху

Выбранный ведущий, стоя спиной к классу, пишет рукой по воздуху, а сидящие в классе угадывают соответствующий элемент. При этом отгадывающие непроизвольно повторяют движения ведущего, что способствует включению в запоминание двигательной памяти.

Как только учащиеся хорошо освоят это задание, они теряют интерес. Для поддержания задорной атмосферы следует ввести усложнение в игру. Писать по воздуху теперь можно не кистью руки, а плечом, головой, ногой, коленкой и т.п. Для усиления социального аспекта игры перед ее началом детям можно предложить объединиться в группы и организовать турнир между группами. Например, одна группа пишет записки с 5-8 названиями элементов и кладет эти записки в шапку. Представители другой группы вытаскивают задания, пишут по воздуху нужные знаки. Противники проверяют правильность выполнения задания. В конце игры командам можно предложить прокомментировать работу друг друга. Для уроков математики это могут быть такие термины как : слагаемое, уменьшаемое, частное, скорость, расстояние, цена, площадь, периметр, площадь, различные формулы, единицы измерения и т. д.

Ожившие модели

Любую учебную модель, схему, рисунок можно предложить для оживления ученикам, объединенным в рабочие микрогруппы. Члены группы договариваются, кто какой частью модели будет и каким образом каждому придется взаимодействовать с другими «частями». Это могут модели разрядного состава числа, опять же – формулы, взаимосвязь компонентов и результатов действий.

Собрать фразу

Эта игра заключается в следующем: дети на листе бумаги довольно крупно и разборчиво записывают какое-нибудь правило, определение, фразу и разрезает этот лист на несколько отрезков, а потом вновь складывают фразу. Вариант: записать фразу на полоске бумаги и разрезать полоску на отдельные слова. Введение двигательного элемента: игроки берут в руки по одному отрезку с частью фразы и выстраиваются в нужном порядке. На уроках математики это может быть правилом , как найти площадь, периметр, какой-либо компонент действия и т.д.

Найти букву

За 1-2 минуты все играющие выписывают из незнакомого текста слова, в написание которых есть какая-то определенная буква. Время засекают по секундомеру. Оговариваются границы: «Работаем только во втором и третьем абзацах на стр. 153». По истечении времени выявляется победитель – тот, кто отыскал все нужные буквы. Начинается новый кон – новая буква в прежнем тексте. После 3-4 конов ученики невольно знакомятся с текстом. Такое непритязательное, поверхностное знакомство, тем не менее, создает очень благоприятные условия для дальнейшего углубленного изучения содержания напечатанного.

Аббревиатуры

В качестве подготовки к этому заданию учитель предлагает прочесть ряд общепринятых аббревиатур: КМВ, МГУ, КВН, ООН, ДК. После того, как дети поняли принцип, им предлагается воспользоваться им при работе с учебником: учитель записывает какое-либо определение аббревиатурами, а дети восстанавливают текст полностью. Неожиданность, таинственность вызывает азарт, и ребята с интересом и более сосредоточенно начинают выискивать в тексте учебника нужные сведения.

Выбор водящего. Деление на команды.

Задания, связанные с выбором водящего или делением на команды (малые группы), позволяют за короткий отрезок времени настроить учеников на деловой лад и создать игровую атмосферу. Если водящего назначает учитель – это часто ведет к спорам между детьми, недовольству, отказу работать. А ведь эту задачу можно с успехом выполнить, используя мудрость народной педагогики, содержащуюся в детских жеребьевках и считалочках. Именно они в условиях трудового пространства заставляют детей в равной степени подчиняться общей воле. Именно они являются главным средством социализации ребенка, средством приобщения его к соблюдению этических норм, правил общежития.

Можно использовать различные варианты жеребьевок:

- На кулачках: представители команд зажимают кулаком по очереди часть указки один за другим, чей верх, тот первый вступает в игру.
- Вытягивание жребия: участники по очереди вытягивают из шапки записки с указанием номера вступления в игру.

- Деление на команды при помощи разрезанной открытки.
- Всевозможные считалки.
- Деление на команды по определенному правилу. (цвет волос. Глаз, по именам, фамилиям и т.д.)

Драматизация

Элементы драматизации можно использовать на обычных уроках. А можно и целый урок провести в виде сюжетно-ролевой постановки. Любая театрализация вносит в обучение радость, уверенность, что все будет понятно, интересно и увлекательно, как в детективном сериале.

«Видимо-невидимо»

Задание позволяет в игровой форме проводить словарную и(или) терминологическую работу по любой теме любого из школьных предметов .

Ученики объединяются в несколько команд по 5–6 человек. После того, как все заняли свои новые (командные) места, учитель вывешивает на доске заранее подготовленный плакат, на котором разными цветами, крупным и мелким (но различимым издали) шрифтом, «вдоль» и «поперек» написано пятнадцать – двадцать слов. По истечении заранее оговоренного времени (40 секунд или минута) плакат снимается, а команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем компании учеников *обмениваются* своими записями и сверяют их с плакатом, вывешенным уже для проверки. Командам желательно договориться вносить исправления в чужих записях ручкой другого цвета. *Проверяющие* исправляют ошибки, описки и вписывают «не увиденные» другой командой слова, после чего каждый ученик проверяющей команды ставит свою подпись.

Проверенные листочки возвращаются прежней компании для «проверки проверяющих» и выяснения возможных недоразумений. После чего определяются победители. Выигрывают те команды, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

«Волшебная палочка»

Во время урока по классу в произвольном порядке передается ручка, карандаш, линейка, то есть что-то, что символизирует «волшебную палочку». Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

Например, передающий называет:

на математике: любое число, а принимающий — число в два (в три, в четыре) раза больше (меньше);

Если получающий не ответил, палочка возвращается в исходное положение и повторно «идет» к тому же собеседнику или меняет «адрес».

«Слова на одну букву»

Без внутреннего преодоления очередных порогов трудности любая дидактическая игра теряет для участников живой смысл. Поэтому задача учителя — давать заданию новые модификации, которые позволят ученикам обнаруживать для себя все новые и новые препятствия.

Упражнение это полезно делать при наличии у всех учеников одинаковых учебников или хрестоматий.

Класс объединяется в малые команды по 3 человека (возможный вариант – работы парами). Каждая команда получает букву (у всех групп они разные). На отдельном листочке команда выписывает из изучаемого параграфа все слова, начинающиеся с этой буквы.

Времени на работу должно даваться не очень много.

Когда времени мало, то возникает более живой *темпоритм* и любое задание кажется более простым, чем оно может быть на самом деле (а все это очень существенно для создания комфортной игровой атмосферы).

Когда время истекло, группа, оставив свой листочек на столе, *переходит* к на другое командное место, где лежит исписанный листочек другой группы. В нем слова из того же параграфа, но на другую букву.

Команда проверяет внимательность выполнения работы соседней группы. Для этого им приходится еще раз заглянуть в текст учебника. И если они находят пропущенные слова, то вписывают их на листочке соседей или пастой другого цвета, или другим шрифтом (например, печатными буквами).

Затем начинается *третий этап*. Все учебники закрываются и убираются со столов. Группы еще раз переходят, меняясь местами.

На каждом новом месте лежит листок, на котором сначала одна группа выписала слова "на одну букву", потом другая группа, проверив выписанное, дописала пропущенное. Теперь каждой пришедшей команде нужно будет, припоминая текст в учебнике, дописать к каждому слову *соседнее*, которое использовано авторами учебника справа или слева от того, что выписано на листочке.

В следующий переход (это *четвертый этап* работы) команды сверяют записанные парные словосочетания одноклассников с теми, что на самом деле использованы в учебнике. И делают заключения по цепкости памяти или сообразительности проверяемой команды.

В завершение этой работы учитель может вызывать желающих отвечать содержание параграфа (или того отрывка, на котором велась работа) на отметку. При этом разрешено пользоваться (как шпаргалкой) тем листочком, на котором команда выписывала слова во время первого этапа.

Как и любая другая педагогическая технология, социоигровая педагогика предлагает не просто набор приемов, а систему, а еще точнее, образ жизни, который превратит противостояние учителя и учеников в плодотворное творческое содружество, помогающее совместными усилиями одолеть такую нелегкую учебную программу.

Я не могу сказать, что полностью владею этой технологией. Приемов, советов, правил и принципов, постоянно вливающих в это направление деятельности появляется все больше. Работать в этой технологии трудно с точки зрения подготовки урока и режиссуры урока. Не всегда можно и, на мой взгляд, нужно использовать данную технологию. Но чем сложнее класс, тем она действеннее.

От учителя этот стиль жизни потребует постоянной высокой мобилизации и некоторой доли фантазии, а иногда и определенной смелости, но то, что эта технология дает хорошие результаты, сомнений не вызывает.

Библиография книг по теме: «Социоигровая педагогика».

1. Букатов В. М., Ганькина М. В. Групповая работа на уроке.
2. Букатов В. М., Ганькина М. В. Школьные контрольные.
3. Букатов В.М. Карл Густав Юнг о воспитании личности: [Швейц. психолог (1875-1961 гг.)] // Начальная школа плюс до и после. - 2004. - № 1. - С. 3-9.
4. Социоигровая педагогика во внеурочной деятельности сельских школьников: Учебно-методическое пособие / отв. ред. В. М. Букатов. - М.: издво ИСПС РАО, 2004. - 5 п.л. 160.
5. 6. Шулешко Е.Е. Социоигровые подходы к математике / Е.Е. Шулешко, А.П. Ершова, В.М. Букатов. – Красно-ярск, 1990.
6. Режиссура урока, общения и поведения учителя: пособие для учителя/ А. П. Ершова, В. М. Букатов; Рос. акад. образования, Моск. псих.-соц. ин-т.
7. Букатов В.М. Социоигровая педагогика в детском саду: Из опыта работы воспитателей.
8. Букатов В. Как родительское собрание превратить в собрание родителей : Попробуйте начать с разминки / В. Букатов // Классное руководство и воспитание школьников. – 2007. – № 1. – С. 35–36. – (Работа с родителями. Родительское собрание).
9. Букатов В. «Обознатушки-перепятушки» как прививка от антикультуры : О народных играх, календарных обрядах и обычаях как возможности окунуться в «инобытие» / В. Букатов // Классное руководство и воспитание школьников. – 2007. – № 1. – С. 47. – (Внеклассная работа. Школьный праздник).
10. Ершова А. О превратностях любви... к учителю : Размышления о педагогическом стиле, правах и обязанностях, а также самом смысле учительской профессии / А. Ершова // Классное руководство и воспитание школьников. – 2007. – № 1. – С. 24–25. – (Повышение квалификации. Секреты учительского поведения).
11. Букатов В. Как подготовить класс к экскурсии : неожиданные советы и социоигровые рекомендации / В. Букатов // Классное руководство и воспитание школьников. – 2007. – № 2. – С. 38–39. – (Внеурочная деятельность. Посещение музея).
12. Ершова А., Букатов В. Возвращение к таланту. Педагогам о социоигровом стиле работы. – Красноярск, 1999

13. Букатов В. Когда важнее открытый финал: режиссура урока: социоигровые способы работы с книгой // Первое сентября. - 2004.- №66
14. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: учебно-методическое пособие / РАО; Московский психолого-социальный институт. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: МПСИ: Флинта, 2003. - 152 с.
15. Букатов В.М. Игры для детского сада. Развитие талантов ребенка через игру. Иллюстрированный словарь игровых приемов.
16. Букатов В.М. Карманная энциклопедия социо-игровых приемов обучения дошкольников: справочно-методическое пособие для воспитателей старших и подготовительных групп детского сада.
17. Букатов В.М. Секреты дидактических игр: Психология. Методика. Дисциплина.
18. Букатов В.М. Шишел-мышел, взял да вышел: настольная книжка воспитателя по социо-игровым технологиям в старших и подготовительных группах детского сада с методическими разьяснениями, неожиданными подсказками и невыдуманными историями.
19. Ершова А.П., Гутина О.М. Театральная культура в школьной педагогике// Народное образование.
20. Ершова А.П., Букатов В. М. “Театральные подмости школьной дидактики”, История социоигровой педагогики, драмогерменевтика.
21. Александра Ершова. НЕСКУЧНЫЕ УРОКИ. Пособие по социо-игровым технологиям обучения. для учителей.
22. Ершова А., Букатов В. Испорченный телефон. «Школьный психолог» № 47, 1999 г.)
23. Шулешко Е.Е. Социоигровые подходы в педагогике. — Красноярск: краевой институт усовершенствования учителей, 1990. — 116