Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 407»

Использование социо-игровой технологии в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста

Кузнецова Тамара Рафиковна,
инструктор по физической культуре
высшей квалификационной категории

Пермь, 2020 г.

Актуальность темы:

Во-первых, сегодня человеку для активного участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться.

Это и есть те целевые ориентиры возможных достижений ребенка на этапе завершения уровня дошкольного образования, которые прописаны в ФГОС ДО.

Во-вторых, одной из основных проблем является общение – умение слышать и слушать, умение входить в контакт со сверстниками и взрослыми, умение выражать свои мысли, понимать речь. Полноценное общение невозможно без коммуникативных умений, которые необходимо развивать с самого детства.

В-третьих, мне, как педагогу хотелось найти более современные методы и формы работы с детьми, наиболее эффективные и интересные не только для детей, но и для самой себя. Социо-игровые технологии могут стать для педагога вторым дыханием!

Педагогическая технология (от др.-греч. Τέχνη — искусство, мастерство, умение;λόγος— слово, учение) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

Какие педагогические технологии существуют?

Здоровьесберегающие технологии
(И.В. Чупаха, В.Г. Алямовская, В.Т. Кудрявцев, Т.Э. Токаева и т.д.)

Игровые развивающие технологии
(К. Гросс, Д. Эльконин, И. С. Якиманская, В. Т. Кудрявцев...)

Природосообразные технологии
(Д.К. Ушинский, М. Монтессори

Проектные технологии
(Н.Е. Веракса, Е.С. Полат)

Технологии сотрудничества
(Ш.А. Амоношвили, В.И. Слободчиков, Е.М. Фадеева)

Технологии проблемно-ориентированного обучения
(Л.Занков, Л. Г. Петерсон)

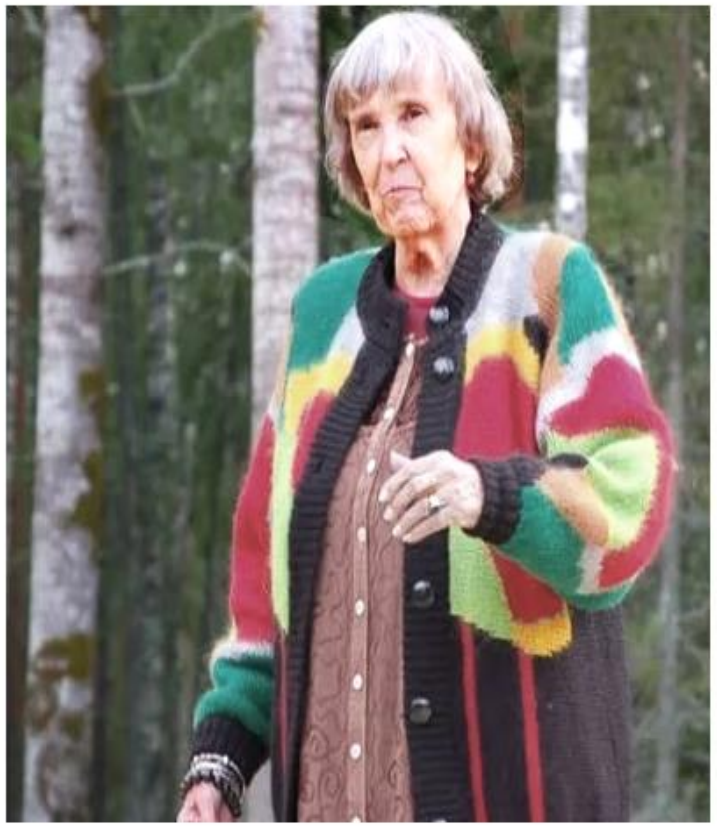
Технология поддержки
(К. Роджерс, О. Газман)

Социо-игровые технологии
(Е.Е. Шулешко, А.П. Ершова, В.М. Букатов)

АВТОРЫ-КОНЦЕПТУАЛИСТЫ СИТ

В.М. Букатов
(1952 г.р.)

Е.Е. Шулешко
(1931 - 2006)



А. П. Ершова
(1939 г.р.)

Ключевые понятия отражающие суть СИТ -

Социализация, общение, игра!

Социо-игровая технология ориентирует педагога на поиск способов такого общения с детьми, при котором принудиловка 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 социо-игровой технологии – организация собственной деятельности детей, которой ребёнок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.
Важнейшей составляющей этой технологии является двигательная активность и коммуникативные умения и навыки.

Цель СИТ:
развитие социальных качеств личности, формирование коммуникативной культуры детей через использование игры как основной формы организации жизни детей дошкольного возраста.

Что требуется от воспитателя, инструктора по ФИЗО?
- сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;
- способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;
- воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

Принципы организации социо-игровой технологии

1. Педагог – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.

2. Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.

3. Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает Вседозволенность.

4. Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.

5. Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно – то интересно.

6. Движение и активность.

СИТ ПРЕДПОЛАГАЕТ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ АЛГОРИТМ СОБЛЮДЕНИЯ ПРАВИЛ И УСЛОВИЙ ОРГАНИЗАЦИИ КОМПЛЕКСА ИГР

1.Использование работы малыми группами или как их еще называют «группы ровесников»

В младшем возрасте объединение в пары и тройки, в старшем по 5- 6 человек:

- по цвету волос, глаз, одежды;
- по первому звуку в имени (гласный, согласный);
- кто на каком этаже живет;
- кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пешком и. т. д.

2. « Смена лидерства».

Мнение всей группы выражает один человек, лидер. Лидера дети выбирают сами и он должен меняться.

3.Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки).

Дети не только сидят на занятии, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в любом уголке группы, спортивного или музыкального зала: в центре, за столами, на ковре, в приемной и.т.д.

4. Смена темпа и ритма.

Проведение игр-занятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы детей, их слаженность во время работы. Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных или обычных часов. Дети начинают понимать, что каждое задание имеет начало и конец и требует сосредоточенности.

5.Наличие интеграции видов деятельности.

При решении игровой задачи могут использоваться разные виды деятельности.

6. Принцип полифонии.

Признак полифонии: «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».

Классификационная пятерка игр (структура СИТ)

Собственно такая последовательность игр и составляет содержательную основу

социо-игрового сеанса.

Социо-игровой сеанс (СИС) – совместная образовательной деятельность с детьми, которая имеет чаще всего определенную тематику, логически выстроенную последовательность игр (их 5). В зависимости от темы, возраста, уровня развития их коммуникативных способностей педагог ставит задачи познавательного, коммуникативного развития и, в нашем случае, задачи развития движений и физических качеств.

I. Игры для создания рабочего настроя

Назначение – пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников в зависимости друг от друга.

- Игры-приветствия «Вежливые слова», «Клубок знакомства», «Волшебная палочка», «Кто справа», «Комплименты»;
- Игры с передачей предмета (мяч, обруч, палка, флажок и т.д.) «Катаем мяч», «Путешествующий шарик»;
- Игры на внимание «Поменяться местами», «Крокодил, жираф, Шумахер», «Путанница» или «Уши, шея, плечи, нос»

II. ИГРЫ – РАЗМИНКИ

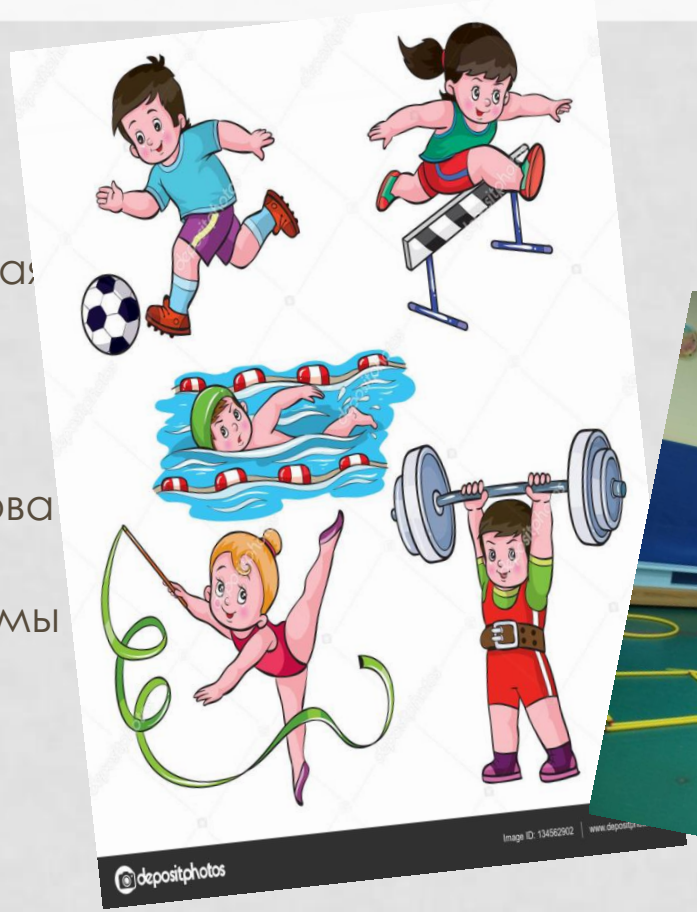
НАЗНАЧЕНИЕ – ПОБУДИТЬ ИНТЕРЕС И АЗАРТ К ТЕМЕ, ПРЕДСТОЯЩЕМУ ДЕЛУ. ЭЛЕМЕНТ СОРЕВНОВАНИЯ, СМЕШНОГО, НЕСЕРЬЕЗНОГО ВЫИГРЫША .

- Игры в парах, тройках «Дружные пары», «Слепец и поводырь» или «Паровозики»
- Игры в командах: «Движение по-памяти», «Молча сложи фигуру, цифру», «Кто быстрее построится», «Чья команда быстрее пролезет через обруч», «Мяч капитану»
- «Блуждение по картине», «Сходства и различия», «Полезное-вредное», «Кто больше найдет предметов»
- «Встань по пальцам», «Встань по росту, мальчик-девочка»

III. ИГРЫ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ.

НАЗНАЧЕНИЕ – ПОБУДИТЬ, НАСТРОИТЬ НА ДОСТИЖЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ИСПОЛНИТЕЛЬСКОГО РЕЗУЛЬТАТА СОВМЕСТНОГО ДЕЙСТВИЯ.

- - Озвучивание (оживление) иллюстраций, картинок, кадров из мультфильмов;
- - «Превращение предмета», «Превращение комнаты» (например, кинозал, стадион, игровая площадка);
- - «Незаконченная картина»;
- - «Сложи узор»;
- - Придумывание ребуса или зашифровка слова (правила);
- - «Отгадай и назови» (по типу «Крокодил», «Что мы делали не скажем, а что делали - покажем»);
- - «Фанты»;
- - «Музыкальный или спортивный оркестр»;

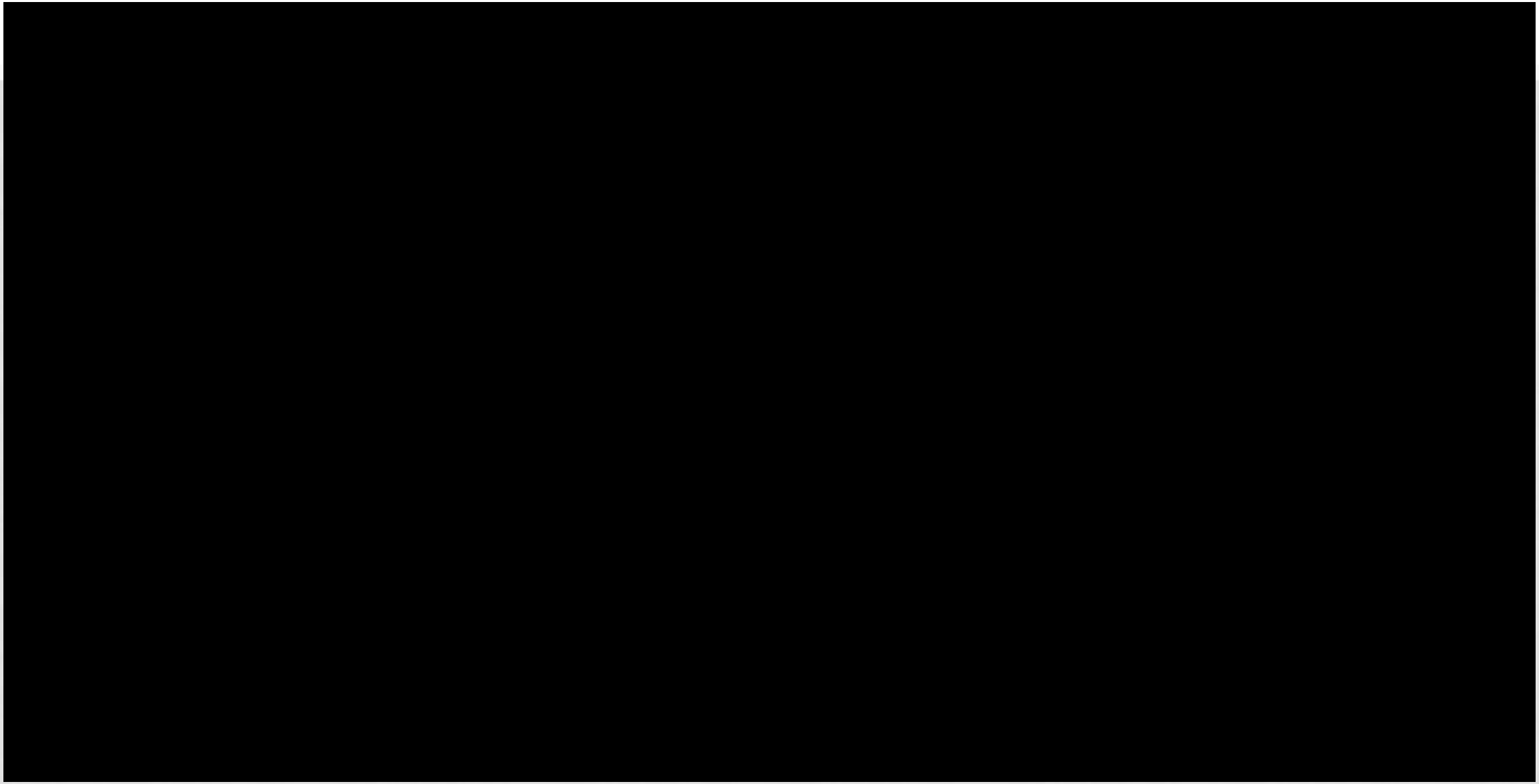


IV. ИГРЫ СОЦИО- ИГРОВОГО ПРИОБЩЕНИЯ К ДЕЛУ.

НАЗНАЧЕНИЕ – ОРГАНИЗОВАТЬ НЕПОСРЕДСТВЕННО ПРОЦЕСС УСВОЕНИЯ ИЛИ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА: ДЕТИ УЧАТСЯ РАЗЛИЧАТЬ, ЗАПОМИНАТЬ, СИСТЕМАТИЗИРОВАТЬ, ВЫПОЛНЯЯ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ.

- - «Комментатор»;
- - Создание плаката, макета;
- - «Составь слово» (каждому участнику прикрепляется определенная буква, задача команды – составить ответ на загадку);
- - Двигательные задания в команде, на пример «Построй пирамиду», «Пронеси, не урони» и др.

Фрагмент командной игры Бу-цы-фа (с обручами)



V. ИГРЫ ВОЛЬНЫЕ

НАЗНАЧЕНИЕ – РАСШИРИТЬ ПРОСТРАНСТВО ЗНАНИЯ И ДЕЙСТВИЯ. ИГРЫ, ВЫПОЛНЕНИЕ КОТОРЫХ ТРЕБУЕТ ПРОСТОРА И СВОБОДЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, АКЦЕНТИРУЕТСЯ ВНИМАНИЕ НА МНОЖЕСТВЕ ВАРИАНТОВ ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

- Большинство подвижных игр (разной степени подвижности)
- Музыкальные, хороводные игры
- Ритуалы прощания

ПРЕИМУЩЕСТВА СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

- Меняется стиль взаимодействия: «Взрослый – ребенок», «ребенок - сверстники»;

- - Педагог является равноправным партнером;
- - Разрушается барьер между педагогом и ребенком;
- - Дети ориентированы на сверстников, а значит не являются покорными исполнителями указаний педагога.

- Развитие личностных качеств ребенка:

- - Дети самостоятельны и инициативны;
- - Дети сами устанавливают правила игры;
- - Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения.

- Развитие коммуникативных навыков у детей:

- - Дети договариваются, общаются (выполняют роль и говорящих и роль слушающих);
- - Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;
- - Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;
- - Социо-игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

ВЫВОД

- Применение социо - игровой технологии способствует формированию современной модели взаимодействия с детьми. СИТ является актуальной в работе инструктора по физической культуре, так как способствует реализации интегративного подхода разных образовательных областей в соответствии с требованиями ФГОС.