

Учитель-логопед,  
Должикова В.И.

## **Социо – игровая технология как средство формирования коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста с нарушением речи**

*Мастер – класс на районном семинаре педагогов дошкольных образовательных учреждений*

- Здравствуйте, уважаемые коллеги!
- Крикните громко и хором, друзья,  
Помочь откажетесь мне? (Нет или да?)  
Активными все будете? (Нет или да)

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы начинаем **мастер-класс** «Социо – игровая технология как средство формирования коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста с нарушением речи».

**ЦЕЛЬ:** мастер-класса: познакомить педагогов с **социо-игровой технологией**.

**ЗАДАЧИ:**

1. Познакомить педагогов с методами и приёмами, применяемыми в **социо-игровой технологии**.
2. Способствовать формированию коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста с нарушением речи через социо-игровую технологию.
3. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное **использование в практике социо-игровой технологии**.

**Форма проведения мастер-класса:**

- с педагогами;
- сообщение с элементами презентации + практическая работа.

**Структура мастер-класса:**

1. Вступительная часть.
  - Объявление темы и цели мастер-класса.
  - Обоснование выбора социо-игровой технологии.
2. Теоретически-демонстрационная часть.
  - Три кита социо-игрового стиля обучения;
  - Что формирует социо-игровой подход у детей;
  - Положительные стороны социо-игрового стиля;
  - Пять советов, помогающих развивать и укреплять союз воспитателей и детей в ходе игры;
  - Классификация социо-игровых заданий-упражнений.
3. Практическая часть.
  - Игры со слушателями, демонстрация приемов организации и проведения игровых заданий-упражнений.
4. Рефлексия учеников мастер-класса. Подведение итогов.
  - Обмен мнениями по результатам совместной деятельности ведущего и слушателей.

**Ход мастер-класса**

В настоящее время речь ребенка является актуальной проблемой. В последние годы, к сожалению, отмечается увеличение количества детей, имеющих нарушения речи. Мы с вами живем в мире, где телефон, телевизор, компьютер заменили живое общение родителей с ребенком, а также неблагоприятная наследственность, экология, социальные факторы сказались на особенностях развития речи дошкольников. А ясная и правильная речь — это залог продуктивного общения, уверенности, успешности.

Современные дети любят играть, но играют в телефонах, гаджетах. И почти не умеют играть в коллективные игры, взаимодействовать, общаться.

Способствуют формированию коммуникативных навыков развивающие педагогические технологии, в том числе **социо-игровая**.

Авторами социо-игровой педагогики являются Шулешко Евгений Евгеньевич, Букатов Вячеслав Михайлович и Ершова Александра Петровна.

Социо-игровой стиль – это организация образовательной деятельности как игры между микрогруппами детей и одновременно в каждой из них (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая»).

Микрогруппа позволяет ребенку, самому поставить цель своих действий (в предложенных рамках общей работы), искать возможные решения, чувствовать свободу выбора знаний и практических возможностей и проявлять самостоятельность при решении своих возникших проблем.

Три кита социо-игрового стиля обучения:

- двигательная активность воспитанников;
- смена мизансцен, ролей, темпо-ритма в образовательных ситуациях;
- работа детей малыми группами.

Социо-игровые подходы основываются на формировании и использовании детьми умения свободно и с интересом обсуждать разные вопросы, умения следить за ходом общего разговора и дела, умения оказывать друг другу помощь и принимать ее, когда это нужно.

#### ***Положительные стороны социо-игрового стиля.***

- Налаживаются активные отношения: «ребенок - сверстники»;
- Педагог является равноправным партнером;
- Разрушается барьер между педагогом и ребенком;
- Дети ориентированы на сверстников, а значит, не являются покорными исполнителями указаний педагога;
- Дети самостоятельны и инициативны;
- Дети сами устанавливают правила игры;
- Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;
- Дети договариваются, общаются (выполняют роль, и говорящих, и слушающих, и делающих);
- 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.

Пять советов, помогающих развивать и укреплять союз воспитателей и детей в ходе игры:

1. Быть готовым к собственным промахам. Препятствия, встречающиеся в социо-игровой работе, рассматривать как содержание занятий, видеть в них сущность своих задач, а в их преодолении – сущность развития ребенка и группы.
2. Не разжевывать смысл задания. В социо-игровых заданиях доля самостоятельности должна расти от раза к разу. Дети должны почувствовать: «не понял» - значит, поосторожничал, «поленился» подумать и попробовать. И если они увидят, как, кто-то из них пробует, и увидят, что в этом нет ничего страшного, - число сославшихся на «не понял» будет уменьшаться.
3. Обращать внимание на интересные неожиданности. Если задание выполняется неверно, из-за того, что оно было неверно понято, необходимо обратить свое внимание на все неожиданное и интересное в выполнении неверно понятого задания. Иногда оно оказывается более интересным и полезным, чем «верный» вариант.
4. Не бояться детских отказов. Самая «страшная» трудность – отказ некоторых детей от участия в предложенной игре. Педагог может преодолеть этот отказ специальным подбором подготовительных упражнений, чтобы ребенок нашел в себе уверенность для участия в общей работе.

5. Уметь порадоваться шуму. При шумной активности детей, направленной на выполнение задания, педагогу нужно, скорее, не беспокоиться, а радоваться, что задание вызывает у всех желание работать и самому включаться в работу детей, помогая каждой группе ненавязчивыми советами.

### **Классификация социо-игровых заданий-упражнений**

*Игры-задания для «рабочего настроения»* имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Стою, на кого-то смотрю», «Летает - не летает» и др.;

*Игры для «социо-игрового приобщения к делу»* – каждое из этих игр может быть дополнено и нагружено образовательным материалом, который в играх усваивается с особым успехом «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит» и др.

*Игровые «разминки-зарядки»* – общим для этой группы упражнений является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и смешного несерьезного выигрыша. В этих заданиях доминирует механизм деятельного психологически эффективного отдыха «Заводные человечки», «Карлики-великаны» и др.;

*Упражнения для «творческого самоутверждения»* имеют свою специфику только в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия «Браво», «Сценки-истории», «Животные» и др.;

*«Вольные» игры-упражнения* – подвижные игры, проводимые «на воле» и требуют достаточного простора и свободы передвижения «Где мы были, не скажем, а что делали – покажем» и др.

### **Итак, обратимся к практике социо-игрового подхода.**

Для этого я приглашаю 12 участников.

#### **1. Начнем с игр – заданий для «рабочего настроения».**

1. Предлагаю выбрать часть разрезных картинок и принять участие в составлении «своей» картинки. У нас образовалось 3 команды.

Придумайте название своей команде.

#### **2. Игра «Волшебная палочка» - может иметь много вариантов.**

«Волшебная палочка» будет ходить от одной команды к другой. Передающая команда, посоветовавшись, должна назвать сказку, а принимающая команда – героя этой сказки.

#### **Комментарии:**

*Упражнение фиксирует момент диалога: услышал – ответил, развитие речи, развитие внимания, умение сообща решать задачи, и тренировка увлеченности.*

#### **3. Следующая игра для «рабочего настроения» называется «Встать по пальцам».**

Предлагаю рассчитаться на первый – второй.

Приглашаю команды присесть на стульчики.

Первая команда играет, а вторая команда «судьи» наблюдают за точностью выполнения команды: «Замри!».

Исходное положение: все сидят; ведущий, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит: «Замри!». Затем поворачивается к играющим. В комнате должно стоять ровно столько человек, сколько было показано пальцев. Причем, между собой общаться никаким образом нельзя.

#### **Комментарии:**

*В этом упражнении каждый человек внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Готовность каждого встать или сразу сесть. Мобилизует всех играющих.*

*(Должен быть азарт ведущего!)*

#### **2. Игры для «социо-игрового приобщения к делу».**

Пожалуйста, подойдите к столам, и выбрав геометрическую фигуру, найдите свою команду. Присаживайтесь на стулья. Одна команда играет, другая выступает в роли судей, затем меняются.

### 1. Игра «Стулья».

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» - одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно поставив стулья садится. Нельзя разговаривать во время выполнения задания, нельзя командовать, все работают одновременно. За этим следят «судьи».

- Круг по центру. Приготовились! Пожалуйста!
- Буква «П» лицом к зеркалам. Приготовились! Пожалуйста!
- Полукруг спиной к двери. Приготовились! Пожалуйста!

#### **Комментарии:**

*Педагог может сигналом «Замри!» остановить детей. Все замирают. Благодаря «Замри!» дети легко сами определяют «выскачок» и «сонь». Этот прием помогает детям ориентироваться на других.*

*Задание дает возможность отрабатывать высокий уровень внимания друг к другу и слаженности действий.*

### 2. Игра «Эстафета»

Садитесь в один круг. По моему сигналу по одному встаете и садитесь, друг за другом в едином ритме – так, чтобы когда сел предыдущий, встал следующий. Главное не подталкивать и не вмешиваться в работу другого.

Усложнение: - встать по двое, через одного.

- Встать одновременно по одному и через одного с каждого края (двойная эстафета).
- Произнесение скороговорки: 1-й – у Сени, 2-й – и Сани, 3-й – в сетях, 4-й сом с усами.

### 3. Игра «Люблю – не люблю»

Дети стоят в кругу. **Логопед** (или *ведущий-ребёнок*) передаёт по часовой стрелке мяч и говорит: “Я не люблю, когда дети ссорятся”, следующий должен предложить свой вариант “Я не люблю. ”. Против часовой стрелки игра продолжается “Я люблю, ...”

#### **Комментарии:**

*В упражнении тренируется самостоятельность во вступлении в общее дело, чувство зависимости друг от друга. Трудность в том, чтобы суметь не вмешиваться в работу другого, терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать.*

### 3. Игровые разминки

1. **Игра «Тень»** Играющие парами двигаются по комнате: один ребёнок – “тень”, второй – партнёр. “Тень” как можно точнее повторяет действия, слоги, слова партнёра.

2. **Игра «Эхо»** **Логопед** (*ребёнок-ведущий*) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. “Эхо” по сигналу (*по взгляду или др.*) повторяет ритм хлопками (*притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.*) **Вариант**: проговаривание **слов**, слов, фраз, чтение вслух. Говорящий (*читающий*) произносит – играющие “эхом” повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

### 3. **Игра «Разведчики».**

Сейчас мы поиграем в разведчиков. Встали в один круг. Разведчики – это люди, которые умеют се делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, жестов, и кивков головы. Договаривайтесь только глазами.

Начинаем играть.

- «связаться с разведчиком!»;
- поменяться со своим разведчиком местами, а в пути пожать друг другу руку;
- найти нового разведчика;
- поменяться местами и пожать друг другу руку.

#### **Комментарии:**

*В любой групповой работе важно уметь внимательно и спокойно общаться друг с другом. Важно и самому удерживать внимание на партнере, и замечать его внимание, направленное на тебя. Чему и учит эта игра.*

### 4. Задания для творческого самоутверждения.

1. **“Времена года”** Играющим предлагается придумать и изобразить действия, происходящие в разное время года. Зрители отгадывают “когда”, “что” (*зимой катаются на лыжах, летом плывут на лодке*).

## 2. **Игра «Бытовые приборы».**

Подойдите к столу и выберите понравившейся вам цветок.

У нас образовалось три команды.

Посыльные берут картинку ( *с изображением, какого-то бытового прибора: пылесос, стиральная машина, фен*).

- Команды посоветуйтесь, как вам показать действие доставшихся приборов. Затем по очереди покажите «работу» своих приборов, чтобы другие команды смогли отгадать ваш прибор.

- Оцените, пожалуйста, оригинальность и точность исполнения.

### **Комментарии:**

*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.*

## 5. **Игры «Вольные».**

**Игра «Воробьи и вороны».** Найдите пару по желанию.

Договоритесь, кто в паре «воробей», кто «ворона». Все пары размещаются в хаотическом порядке. По команде «Во-ро-ны!», вороны догоняют воробья и наоборот.

По команде «Замри!» - все замирают, кто, где был. Не успевшие застыть пары, или один из партнеров выводятся из игры. Если убегающий будет осален раньше команды «Замри!», он останавливается на месте.

### **Комментарии:**

*Здесь тренируется исходная мобилизация. Помимо этого тренируется выдержка, внимание, ответственность перед партнером.*

### **Заключение:**

**Рефлексия:** Хотелось бы услышать несколько слов о сегодняшней совместной деятельности.

1. Как вы чувствовали себя в позиции обучающихся?
2. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо-игровых заданий и упражнений?

Передаю волшебную палочку, прошу высказываться и передавать дальше...

**Спасибо за участие!**