**Педагогические эффекты социо-игровой технологии.**

В своей педагогической деятельности мы столкнулись с проблемой «непринятого ребенка». Такой ребенок не активен в общении, он застенчив, не знает, как привлечь внимание сверстников, поэтому его не замечают, с ним никто не играет, он детям неинтересен. Чаще всего это бывает, когда ребенок пришел в уже сложившийся коллектив или часто пропускает детский сад. К такому ребенку никто не бросится радостно при встрече после долгого отсутствия, никто не заметит, что его нет в группе.

Одних детей устраивает быть в тени, другие страдают от такого положения, но не знают и не умеют его изменить. Но, вот он , выход!

Мы живем в веке инновационных технологий.   Нас окружают различные гаджеты, а планшеты и ноутбуки есть практически в каждом доме. В руках ребенка телефон – нет равнодушия, насмешек, обид, только виртуальный мир!

С одной стороны, это здорово, что дети быстро и легко осваивают достижения технического прогресса, а с другой - происходит спад живого общения, нехватка движения, дефицит речи.  Имеет место еще и такое явление, как творческая ленность детей и недостаток фантазии. Дети не хотят занимать себя, да и что греха таить, разучились интересно и творчески играть. Они больше ждут помощи от взрослых в создании и реализации сюжета новых игр, своих занятий.

 Кроме того, детская агрессия и жестокость становится привычным во взаимоотношениях детского коллектива. Дети не задумываются о том, что их товарищу больно, обидно, он не может постоять за себя в силу своего характера, состояния здоровья или он, просто, боится.

Поэтому воспитатели пытаются найти ответ на вопросы, как помочь ребенку не чувствовать себя лишним в коллективе, можно ли научить его полноценно общаться в детском сообществе.

Чтобы непринятый ребенок поверил в свои силы, ему необходимо ощутить чувство радости достигнутого. Мы, педагоги, должны помогать таким детям научиться добиваться  успеха, пусть небольшого, но способного изменить к ним отношение сверстников в группе.

Чтобы решить данную проблему и шагать в ногу с ФГОС, которые гласят о том, чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться, мы остановились на современной педагогической технологии «Социо - игровая педагогика» (Е. Ершовой, В. Букатова), которая предлагает эффективные приемы создания ситуации успеха дошкольника.

Социо - игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками.  Технология направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой и со взрослыми.

 В своей деятельности мы руководствуемся каноном социо - игрового стиля: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

В социо - игровой технологии существует 3 главных компонента непосредственно образовательной деятельности: движение, вариативность и работа детей в микро группах, благодаря которым мы достигаем положительной динамики в вопросах коммуникативности и взаимодействия непопулярных детей с коллективом.

С целью выявления уровня сформированности коммуникативной компетенции у дошкольников старшего дошкольного возраста, была проведена диагностика М.И.Лисиной «Определение уровня сформированности коммуникативной деятельности», учитывая результаты которой, был подобран комплекс игр.

1. Игры рабочего настроя

Задачи: пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.

Примеры игр:  «Волшебная палочка»,  «Встань по пальцам», «Стою, на кого то смотрю», «Замри»,  «Летает- не летает» и др.

2. Игры –разминки

Задачи: разрядка трудоёмкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания; снятие усталости; переход от одного вида деятельности к другому. Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного,несерьёзного выигрыша. В играх – разминках доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха.

Примеры игр: «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», «Карлики-великаны» и др.

3. Игры социо-игрового приобщения к делу

Задача: выстраивание деловых отношений детей с педагогом. Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления материала.

Примеры игр: «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит» и др.

4. Игры творческого самоутверждения

При их выполнении учитывается художественно- исполнительский результат действия. Однако не следует считать, что задания этой группы нужны детям только с особой творческой одаренностью. Целесообразно рассматривать творческую активность каждого ребенка.

Примеры игр: «Костюм-превращение», «Браво», «Сценки - истории», «Животные»

5. Игры вольные

Задача: физически активный и психологически эффективный отдых.

Примеры игр: «Ловишки», «Колечко-колечко», «Где мы были-не скажем, а что делали- покажем», «День и ночь», «Воробьи-вороны» и др.

Очень важно продумать завершение игровой деятельности. Мы используем - ритуал (тихая спокойная музыка, дети встают в круг, берутся за руки и передают друг другу хорошее настроение, улыбку на целый день. В конце игровых занятий дети заполняют «Лесенку настроения».

По завершению проделанной работы мы провели мониторинг с целью определения уровня сформированности коммуникативных навыков старших дошкольников. Результаты позволяют говорить об эффективности использования комплекса игр социо-игровой направленности.

Таким образом, в результате применения социо-игровой технологии в образовательном процессе дети учатся слушать и слышать друг друга, выражать своё мнение, договариваться, приходить к согласию. Кроме того, у них развивается речевое взаимодействие; формируется толерантность, позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; они учатся работать в команде, отстаивать свою точку зрения, отсутствует чувство страха за ошибку. Доказано, что в основе творческого, активного самочувствия любого человека лежит вера в собственные силы, а это невозможно без приобретения опыта достижения и переживания успеха.