

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Калейдоскоп»**

**Выступление на педагогическом часе  
на тему**

**«Игры и игровые упражнения в организации  
образовательной деятельности дошкольников»**

**Составитель: Знаменская О.В.,  
воспитатель ПКК**

**п. Ильинское – Усово, г.о. Красногорск- 2023 г.**

В педагогическом процессе ДОО большое место занимают игровые методы и приемы, которые поднимают у детей интерес к содержанию обучения, обеспечивают связь познавательной деятельности с характерной для дошкольников игрой. Обобщая современные достижения педагогической теории и практики [1–10], следует отметить, что игровые методы и приемы могут составлять часть занятия, использоваться в целях обучения и в повседневной жизни. Реализация игровых приемов и ситуаций в процессе непосредственно образовательной деятельности происходит по следующим основным направлениям: в образовательную деятельность вводится элемент соревнования или игровая ситуация; дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи; выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом; учебная деятельность подчиняется правилам игры [1;2;4;5]. В течение дня игровые методы и приемы активно используются при проведении отдельных режимных моментов: – часть комплексов утренней гимнастики осуществляется не только с использованием общеразвивающих упражнений, но и заданий игрового характера, полосы препятствий, отгадывания загадок и пр.; – физкультминутки проводятся в форме двигательного рассказа, дидактической игры с движениями или с использованием сюрпризных моментов, или «волшебных предметов» и т. д.; – во время физкультурных пауз для предотвращения развития утомления и снятия эмоционального напряжения используются дидактические игры или игровые упражнения с персонажем и пр.; – во время подготовки к приему пищи, прогулке используются сюрпризные моменты для повышения самостоятельности и инициативности детей; – практикуются прогулки с персонажем, направленные на создание положительно эмоционального фона, удовлетворение потребности детей в разных видах активности, повышение заинтересованности в совместной деятельности. В каждом игровом методе или приеме должны быть игровая задача, игровые действия, воображаемая ситуация и пр. Игровая задача — своеобразная доступная и игровая формулировка цели предстоящих действий. Игровые действия — способы проявления активности ребенка в игровых целях. Например, опустить руку в «волшебный мешочек», нащупать предмет, достать и описать его и др. в образовательной деятельности игровые действия сочетаются с реальными внутренними и внешними. В условиях игрового действия рождается мнимая ситуация «как будто». При этом смысл действия соответствует реальному, а операция, реализующая это действие с имеющимся материалом. В этих условиях несовпадения смысла действия и значения конкретной операции и рождается воображаемая ситуация. При использовании игровых методов и приемов в учебно-игровое общение включаются персонажи, создавая положительную познавательную мотивацию и поддерживая ее на протяжении всей детской деятельности при выполнении ключевых дидактических задач. Игровые персонажи приходят к детям в гости, обращаются к ним со своими проблемами. При этом

проблемная ситуация, задаваемая персонажем, меняет позицию ребенка из обучаемого на обучающего, активизирует интеллектуальную деятельность и усиливает познавательную мотивацию [1;2;5;7]. Игровые методы — процесс взаимодействия между педагогом и детьми, в результате которого передаются или усваиваются знания, умения или навык, основанные на включении в обучение компонентов игровой деятельности. К игровым методам относится дидактические игры и воображаемая ситуация. Дидактическая игра — наиболее распространенный метод с присущим ему двумя функциями: – совершенствование и закрепление знаний, умений или навыков, которыми дошкольники учатся оперировать в зависимости от игровой ситуации; – дети усваивают новые знания и умения, поскольку дидактические игры по своему содержанию охватывают все основные направления воспитания и обучения, содействуя экологическому, математическому, эстетическому, музыкальному образованию или речевому, математическому и нравственному развитию дошкольников [5, с.222–224]. Следующий игровой метод — воображаемая ситуация в развернутом виде. Она складывается из сюжета и ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры. Этот метод своей неожиданностью, необычностью вызывает острое чувство удивления, становящееся основой детского познания. К примеру, вдруг воспитатель «превращается» в какого-либо персонажа и от его лица рассказывает о своих приключениях: «раздается стук в дверь и входит герой, который приглашает детей в путешествие» [5, с. 222–224]. Игровые приемы — способы совместного развития педагогом и детьми сюжетно-игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей. Все игровые приемы условно подразделяют на две группы: сюжетно-игровые ситуации по типу режиссерских игр; сюжетно-игровые ситуации с ролевым поведением детей и взрослых. Первые разворачиваются по поводу игрушек, предметов, бросового материала. Ребенок и педагог действуют с ними, как в режиссерских играх. В их числе: обыгрывание предметов или игрушек, изображения, незаконченного изображения. Вторая группа игровых приемов связана с ролевым поведением детей и взрослых. Старшим дошкольникам предлагается роль сказочников, художников, фотографов, гончаров, строителей, продавцов, покупателей, а младшим — роль зайчиков, лиса [1; 2; 7]. Другой прием — обыгрывание детских работ — применяется по окончании различных видов продуктивной или творческой деятельности. Полученное изображение, конструкция или аппликация работа используется как своеобразный игровой предмет, а содержание игровых действий зависит от изготовленного объемного объекта. Кроме того, специально организованное обыгрывание детских работ позволяет педагогу интересно провести их анализ и оценку, а также усилить интерес к определенным видам продуктивной деятельности [3; 6; 10]. Еще один игровой прием — обыгрывание незаконченных и создаваемых детских работ, направлен на руководство процессом выполнения работы, сопровождает ее, стимулирует совершенствование замысла. Процесс использования этого приема

представляет собой постановку детям разнообразных игровых задач, побуждение к их принятию и самостоятельной постановки новых. Вследствие этого происходит частично совместное или частично самостоятельное развитие сюжетно-игрового замысла. воспитатель ставит следующие задачи: игровой анализ создаваемого образа или объекта, дальнейшее развитие замысла детей, стимулирование способа его воплощения. Способы выполнения игрового действия в этом случае разнообразны [1; 2; 7]. На большом эмоциональном подъеме проходит образовательная деятельность, включающая инсценировки коротких рассказов, стихотворений или сенок и элементы драматизации, поскольку появление и использование игрушек театра Петрушки, настольного и иного театров активизирует детскую деятельность и познавательный интерес. Загадывание загадок позволяет в интересной, занимательной форме усилить интерес к образной речи и окружающему миру, привлечь внимание к предстоящей умственной, продуктивной или творческой деятельности, поскольку загадка создает эффект неизвестного, непознанного и помогает устанавливать и осознавать связи между предметами и явлениями. Этот прием успешно используется для организации режимных моментов, в начале игровой, образовательной, продуктивной деятельности для привлечения внимания к предстоящей работе, при проведении дидактических игр — загадок, в процессе которых дошкольники в увлекательной форме вдумчиво осмысливают окружающий мир и закрепляют представления о природе. Введение приема соревнования в старших и подготовительных к школе группах подготавливает детей к правильной оценке своих возможностей и достижений, делает выполняемую деятельность увлекательной, занимательной и интересной для ребенка. При использовании этого приема педагогу ДОО важно создавать соответствующие психолого-педагогические условия, чтобы у участников сохранялся в первую очередь интерес к процессу поисковой, творческой деятельности, а не к количественному результату и выявлению победителей. Для этого важно очень продуманно определять способы фиксирования правильных ответов или действий детей, способы поощрения и дифференцированной оценки участников, грамотно определять для соревнования отдельных детей и команд только действия и движения, освоенные на необходимом уровне всеми дошкольниками. Использование приема создания игровой ситуации направлено на развитие поисковой деятельности. Основа данного приема — игровая мотивация. Согласно исследованиям, проведенным Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой, дети с 2 до 7 лет постепенно овладевают тремя способами построения сюжетно-ролевой игры: предметно-действенный на этапе раннего и младшего дошкольного возраста; ролевой и сюжетосложение — в старшем дошкольном возрасте. Главный принцип отбора игровых методов и приемов, по мнению данных ученых, это соответствие способами построения сюжетно-ролевой игры детей данного возраста. поэтому работе с детьми 3–4 лет целесообразно использовать одушевление игрового персонажа или раздаточного материала, который в образовательной деятельности будет

выступать в качестве партнера ребенка при выполнении задания и в последующей игре. Дети 4–5 лет важно заинтересовать ролями и обеспечить их действия содержанием, способствующим вхождению в роль, принятием нужной роли и действием в ней. С детьми старшего дошкольного возраста необходимо отбирать яркие и выразительные образы, способствующие развитию внутреннего сопереживания героям и желая оказать им практическую помощь, представлять сюжет, используя ролевое поведение и привлекая все возможные средства для беспредметного игрового действия — мимику, изобразительные действия, интонации [8]. К основным функциям игровых методов и приемов относятся: обучающая, обеспечивающая успешное усвоение знаний и умений и развитие интеллектуальных функций средствами использования элементов игры; мотивационная, способствующая созданию благоприятной атмосферы во время образовательной деятельности, превращающая ее в увлекательное приключение; коммуникативная, объединяющая детей, помогающая установлению эмоциональных контактов и формирующая навыки общения; психотерапевтическая, снимающая напряжение при интенсивном обучении и вносящая позитивные изменения в структуру личности ребенка. Итак, к игровым методам относятся дидактические задачи и воображаемые ситуации. К игровым приемам относятся: внесение, обыгрывание игрушек; показ предметов в разных действиях; загадывание и отгадывание загадок; введение элементов соревнования; элементы драматизации; внесение волшебного предмета; выполнение воспитателем различных игровых действий; рассказ сказочной истории; создание игровой ситуации. Игровые методы и приемы характеризуются рядом признаков: переносят учебное действие в условный план, который задается соответствующей системой правил; положительные эмоции помогают концентрировать внимание на учебной задаче, которая становится не навязанной извне, а желанной и личной целью, поэтому решение задачи сопряжено с минимальными волевыми усилиями; имеют широкое применение и могут составлять часть занятия, использоваться в целях обучения и в повседневной жизни.

Игра — это естественный путь обучения маленьких детей.

Рассматривая проблему взаимосвязи игры и обучения, А.В. Запорожец отмечал, что нельзя противопоставлять игру обучению, а необходимо выяснить, как в игре осуществляется обучение и как оно влияет на развитие способностей детей. Он указывал, что обучение на разных возрастных этапах имеет свои особенности, это может быть манипулирование с предметами, игра и специальная учебная деятельность. По его мнению, в игре продолжается обучение в широком смысле.

В настоящее время в дошкольных учреждениях можно выделить две проблемы, обусловленные использованием игры на занятиях: первая проблема заключается в значительном уменьшении использования игры и игровых приемов даже в обучении детей 3-5 лет, вторая проблема состоит в

неумении части педагогов вообще использовать в обучении игровой метод. Анализ практики работы дошкольных учреждений позволяет выделить следующее противоречие: между возможностью более эффективной подачи знаний дошкольникам при использовании игровых технологий и неумением педагогов использовать максимально возможности игры для обучения и воспитания современных дошкольников.

Игра выступает как активный метод обучения.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Итоги игры выступают в двойном плане — как игровой и как учебно-познавательный результат.

Взаимосвязь игры и обучения осуществляется путем создания в обучении воображаемой (условной) ситуации. Разные виды игр задаются разными воображаемыми ситуациями: режиссерская игра — путем смыслового объединения предметов; сюжетно-ролевая игра требует не менее двух сопряженных ролей; игра с правилами — возникает при выполнении правил. В обучении детей важны все виды игр.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. Игра приносит ребенку удовольствие прежде всего от ее процесса, а не только результата.
2. Творческий и импровизационный характер этой деятельности.
3. Эмоциональная насыщенность игровой деятельности, соперничество, соревнование, состязательность.
4. Наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В обучении детей игра организуется взрослыми.

**Игровой метод обучения дошкольников** требует от педагога умения специально разрабатывать учебно-игровые диалоги.

Все элементы игровых обучающих ситуаций: сюжет, ролевое поведение и игровые действия воспитателя и детей имеют дидактическое начало и направлены на выполнение задач занятия. В рамках игры дети получают новые знания, выполняют исследовательские действия.

Игровые персонажи (Незнайка, Карлсон и др.) включаются педагогом в учебно-игровое общение не для развлечения, а как условие, обеспечивающее выполнение дидактических задач, создают положительную познавательную мотивацию и поддерживают ее на протяжении всего занятия. Игровые персонажи не просто приходят в гости к детям, а обращаются к ним со своими проблемами, они нуждаются в помощи и знаниях детей. Проблемная ситуация, задаваемая персонажем, меняет позицию ребенка из обучаемого в обучающего. Смена позиции активизирует интеллектуальную деятельность детей, усиливает познавательную мотивацию.

Игра как форма организации и метод обучения детей дошкольного возраста формирует заинтересованное отношение детей к материалу занятия, создает положительный эмоциональный фон и возможность проявления способностей каждым ребенком. Помогает ему почувствовать собственные возможности и обрести уверенность в себе. К игре как методу обучения предъявляются следующие требования: создание игрового сюжета, мотивирующего детей на игровые цели; включенность каждого участника в игру; предоставление участникам игры возможности самостоятельного активного действия;

- игровые задания должны быть сложными, но доступными детям;
- пути и средства достижения целей должны быть вариативными.

При использовании **игрового метода обучения дошкольников** могут возникнуть такие трудности: дети могут увлечься игрой и легко перейти от цели к мотиву, в этом случае игра теряет свое образовательное содержание, превращается только в развлечение.

В обучении дошкольников необходимо рациональное сочетание игровых и неигровых методов.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависят от понимания педагогом функций игры. Самая главная функция — обучающая. Она обеспечивает усвоение знаний и умений и развитие интеллектуальных функций (памяти, мышления, внимания, воображения).

*Мотивационная функция* способствует созданию благоприятной атмосферы на занятии, превращает занятие в увлекательное приключение.

*Коммуникативная функция* объединяет детей, способствует установлению эмоциональных контактов, формирует навыки общения

*Диагностическая функция* выявляет проблемы в развитии детей, позволяет педагогу изучать особенности личности ребенка в раскрепощенной форме

*Релаксационная функция* снимает напряжение при интенсивном обучении.

*Коррекционная функция* вносит позитивные изменения в структуру личности ребенка.

Основной потребностью детей дошкольного возраста является игра. Дети живут и самовыражаются в играх. Поэтому основной формой занятий должна быть игра, в которой дети осваивают новые умения, отношения с другими детьми. Дошкольник легко учиться в игре. Д.Б. Эльконин выделил четыре линии влияния игры на психическое развитие ребенка: развивается мотивационно-потребностная сфера; преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм; развивается произвольность поведения; развиваются умственные действия.

Игровая технология обучения поддерживает и укрепляет физическое и психическое здоровье детей. Поэтому важной профессиональной задачей является освоение воспитателями дошкольных учреждений игровых технологий обучения детей.

**Технология:** мастер-класс.

**Цель:** Ознакомление участников объединения с играми, применяемыми в социо - игровой технологии.

**Задачи:**

1. Познакомить с содержанием и правилами социоигр;
2. Сформировать понимание использования социо-игровой технологии при организации образовательного процесса и свободной деятельности;
3. Развивать творческую активность педагогического коллектива;
4. Вызвать интерес к социоиграм, стремление развивать свой потенциал.

**Оборудование:** клубок ниток, сердечко из картона, фломастеры, песочные часы, флажок, сундучок с предметом, схемы «заводные человечки», платочки, мяч, пирамидка.

#### **Ход МК**

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.

Поэтому, для воспитания, сегодня как никогда актуально “лучшее правило политики – не слишком управлять...” – т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни.

Соответствовать данному утверждению мне помогает современная педагогическая технология - «Социо - игровая» представленная Евгением Евгеньевичем Шулешко, Александрой Петровной Ершовой и Вячеславом Михайловичем Букатовым.

Ориентируясь на новые подходы в системе образования и учитывая требования ФГОС ДО, в своей педагогической практике, применяю социо-игровые приемы, упражнения направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию



самостоятельности и инициативности дошкольников, его творческих способностей.

**Социо-игровая технология** – это развитие ребенка в игровом общении со сверстниками.

**Девиз социо-игрового стиля работы с детьми:** “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”.

**Следуя этому девизу:**

- НОД организую как игру-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин “социо-игровая”) и одновременно в каждой из них;
- социо-игровую технологию системно использую как в специально-организованной 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.

*В рамках данной технологии поставила перед собой такие задачи:*

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

Социо-игровая технология направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой, со взрослым. На смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательного развития ребенка.

Знакомя Вас с содержанием этих приемов я постараюсь раскрыть их актуальность на сегодняшний день. А вам предлагаю побыть в роли детей и сыграть со мной в игры.

### ***Классификация игр***

#### **I. Игры - задания для рабочего настроения.**

Задачи: формировать доброжелательное отношение друг к другу, способствовать сплочению группы, развивать адекватные способы выражения отношения к другим.

В группе я провожу такие игры, как: «Узнай по голосу», «Встань по пальцам», «Слушай за окном, за дверью», «Эхо», «Разведчики», «Волшебный стул», «неиспорченный телефон», «Волшебные очки» и др.

С вами мы обыграем следующие игры:

1. «Я и другие» - с группой.

Ход игры: Дети в кругу. В руках педагога клубок ниток.

Педагог: Вы давно вместе, хорошо знаете достоинства и недостатки друг друга. А что бы вы подарили своему товарищу?

Педагог первый наматывает нить на палец, выполняя задание. Затем передает клубок следующему. Когда клубок вернется к педагогу «дети» закрывают глаза, натягивают нить.

Педагог: Мы составляем единое целое. Каждый из нас важен и значим в этом целом, потому что если не будет хотя бы одного из вас, то нить оборвется. Так давайте будем дружны и уважительны друг к другу.

## 2. «Доброе сердечко»

Ход игры: «Дети» сидят в кругу. От педагога получают фломастеры.

Педагог дает одному вырезанное из картона сердечко, разделенное на клеточки по количеству детей. Получивший его, рассказывает о хорошем, добром поступке, а затем раскрашивает одну из клеточек. После этого сердечко передается следующему. В результате рождается большое доброе сердце.

Педагог: Мы дети одной группы, поэтому мы должны быть отзывчивыми друг к другу, заботливыми к людям.

## 3. «Мы – такие разные»

Игра-задание: Объединиться в пары по противоположным признакам (по росту, по цвету волос, по цвету глаз, по фигуре, и др.)

## 4. «Спиной друг к другу»

Ход: Дети стоят в парах. Внимательно рассматривают друг друга 1 минуту (песочные часы). Затем становятся спиной друг к другу и по очереди описывают внешний вид своего партнера.

## II. Игры для социо-игрового приобщения к делу.

Задачи: развивать познавательную мотивацию, умение сотрудничать, принимать решение самостоятельно; формировать стремление достижения успеха; повышать уверенность в себе.

К этому разделу относятся следующая группа игр: «Летает – не летает», «Замри, запомни, повтори, оживи», «Буква по воздуху», «Буква-хоровод», «Разведчики», «Чемодан», «Слепой поводырь», «Стулья».

С вами мы обыграем эти игры:

### 1. «С миру по букве» со всей аудиторией

Ход:

Педагог: всем известна фраза, где все слова начинаются с одной буквы.

Например: «Павел Петрович пошел погулять,

Поймал попугая, пошел продавать.

Просил полтинник, получил подзатыльник».

Задание: за 1-2 минуты (песочные часы) сочинить связное предложение, в котором большинство слов будет на одну определенную букву.

или 2-ой вариант: игра-задание «Кузовок»

Педагог: «Вот вам кузовок, кладите в него что есть на «ОК»

Дети: «Я положу в кузовок – замок, сучок, мешок, чулок, сахарок, клубок и т. д.»

### 2. Игра-задание «Деление на команды».

Педагог: Нам необходимо разделиться на 2 группы. Деление может проходить разными способами:

- по разрезным картинкам (две большие картинки разрезаются на части, смешиваются, затем пазлы собираются);

- по договору в парах: солнце-луна;

- по расчету: апельсин – яблоко;

Дальше нужно выбирать лидера – капитана:

- по жеребьевке (палочки, одна короче);

- по метке (карточки, одна с меткой);

- по считалке.

Капитаны подходят к педагогу и получают задание, которое передают своей команде.

Задание: хором назовите предметы белого цвета, находящиеся в этой комнате (передавая флажок от команды в команду дети поочередно хором произносят названия предметов белого цвета).

3. «Угадай-ка»

Ход: «Дети» стоят в микрогруппах. На столе стоит сундучок. В нем лежит предмет. Одна команда узнает о предмете, посмотрев в него.

Вторая команда узнает о предмете с помощью вопросов угадывает, что лежит в сундучке. И наоборот. (Вопросы могут быть о величине предмета, форме, цвете, материале, о месте расположения и т. д.).

4. «Живая буква» - с микрогруппами.

Ход: одна группа «стоит» из себя буква, а другая угадывает и наказывает. Затем задание выполняется наоборот.

### **III. Игры-разминки**

Задачи: снять напряжение у ребенка; поднять настроение, дать возможность размяться, развивать координацию движений.

В группе провожу такие игры, как: «Карлики – великаны», «Замри», «День наступает – все оживает», «Хороводы», «Ухо – нос», «Испорченный телефон», «Воробьи – вороны», «Выкуп фантов», «Чепуха».

Мы с вами обыграем такую игру:

1. «Руки-ноги» - проводится со всей аудиторией.

Задание: один хлопок – команда рукам (поднять или опустить).

Два хлопка – команда ногам (встать или присесть).

2. «Заводные человечки» с группой.

Ход: Педагог показывает схемы, где «заводные человечки» делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер – число. «Дети» несколько раз повторяют позы под диктовку номеров. Потом воспитатель называет число в разбивку или в обратном порядке и дети выполняют.

3. «Пишущая машинка» - со всей аудиторией.

Ход: все участники выполняют синхронно ряд движений:

«Если весело живется, делай так – хлопки;

Если весело живется, делай так – щелчки;

Если весело живется, делай так – шлепки по коленям;

Если весело живется, делай так – топают;

Если весело живется – делай ВСЕ!

(выполняют все движения сразу)

4. «Неиспорченный телефон» - с микрогруппами.

Ход: «Дети» стоят в 2-х шеренгах напротив друг друга. Это две телефонные линии.

Задание: передать скороговорку на скорость. Капитаны команд получают скороговорку от педагога.

Варианты: «У Сени и Сани в сетях сом с усами»;

#### **IV. Игры для творческого самоутверждения.**

Задачи: Развивать умения выражать свои чувства и способности, используя разные средства: пластику, мимику, жесты; умение владеть своим телом. Учить понимать внутренний мир окружающих людей.

Многу используются такие игры, как игры-пантомимы, игры-инсценировки, хороводы, «Стихи по ролям», «Кривое зеркало», «По правде, понарошку», «Тело в деле», «Животные» и др.

Вам предлагаю обыграть игры:

1. «Превращения»

Ход: Педагог дает в микрогруппы предметы: мяч и пирамидку, называя их условными именами: яблоко и котенок. «Дети» действуют с ними так, как если бы это были настоящие объекты.

«Яблоко» - едят, моют, нюхают, режут, чистят и др. ;

«Котенок» - гладят, моют, кормят, играют, расчесывают и др.

2. «Представь и покажи» - в микрогруппах.

Ход: В руках у педагога платочек.

Задание 1-ой команде: закрыть лицо платочком и представить, какое лицо бывает у мамы, когда она сердится.

Задание 2-ой команде: представьте лицо ребенка, которого обидели.

#### **V. Игры вольные (на воле)**

Задачи: Развивать интерес к подвижным народным играм, хороводам; способствовать развитию внимания, воображения, активности, уверенности в себе. Формировать чувство группового единства.

Любимыми играм у детей являются: «Прятки», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Горелки», «Горшки», «День наступает – все оживает», «След в след», «Воробьи – вороны» и др.

Вас приглашаю поиграть в хороводную игру «Жмурки».

Ход: выбирают два ведущих: Маша и Яша. Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, что бы они потеряли возможность ориентироваться.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг.

«Яша», вытянув руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?»

«Я тут, Яша!» - отвечает Маша.

Когда «Яша» находит свою «Машу» их заменяет новая пара.

**Вывод:** В результате использования социо-игровой технологии у детей:

- развивается любознательность,
- реализуется познавательная потребность,

- дети знакомятся с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учета в собственной жизнедеятельности,
- преодолевается застенчивость,
- развивается воображение, речевая инициатива,
- повышается уровень познавательных и творческих способностей.

Уважаемые коллеги, я показала Вам некоторые игры и приемы социогровой технологии. Их можно использовать и на занятиях и при организации свободной деятельности детей.

**И самое главное, мы все должны помнить главный принцип в работе с детьми: «Не рядом и не над, а вместе!»**  
**Творческих Вам успехов!**