

***Социогровые технологии на
уроках в начальной школе.***

Подготовила
учитель начальных классов
Сысоева Ольга Алексеевна

Сегодня человеку для активного участия в жизни общества и реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться. В связи с этим роль педагога становится. В связи с этим роль педагога становится особенно значимой, а к учителю начальных классов это относится в первую очередь, так как в младшем школьном возрасте закладываются основы дальнейшего успешного формирования личности.

Современный уровень развития педагогической науки не позволяет относиться к процессу организации и проведения урока только на уровне сообщения, изложения материала и объяснения. Именно учитель начальных классов должен научить школьников воспринимать, анализировать информацию, самостоятельно находить решение творческой задачи, делать выводы, совершать свои открытия. Значительную помощь в решении этих педагогических задач могут оказать социоигровые технологии. Авторы этого направления в педагогике (А.П. Ершова и В.М. Букатов) определили сущность социоигровых технологий как создание на уроке таких ситуаций, когда все учащиеся заинтересованы в процессе обучения, активны, когда чувствуется их потребность действовать, общаться, делиться информацией. Доктор педагогических наук В.М. Букатов выделяет три основных признака наличия социоигровых технологий на уроке: обязательное движение учеников; вариативность видов деятельности; организацию малых групп.

Применение социоигровых технологий позволяет на каждом уроке развивать память, внимание, силу воли и речь учащихся, способствует реализации идей проблемного и развивающего обучения. Важно, что при этом каждый школьник получает возможность почувствовать себя в ситуации успеха.

Учитель, владеющий социоигровыми технологиями, имеет в своем распоряжении большое количество приемов и упражнений. Приведу некоторые приемы из своего опыта работы.

Говорить хором. Среди учеников есть такие, которые не могут говорить на аудиторию, боясь допустить ошибку. Им поможет хоровая работа. Учитель говорит: «Кто знает ответ, и скажите его хором». Если кто-то из учеников ошибается, то педагог сразу услышит это.

Эстафета проводится в разных направлениях: по рядам, вариантам, змейкой, наискосок, по кругу. Например, можно предложить называть слова с буквой в начале (середине, конце) слова, или называть числа в прямом (обратном) порядке, или называть растения леса и т.д.

Встать при наличии ошибки. Можно договориться с учениками, что когда кто-то из них видит ошибку, то он поднимает руку, а встаёт (что является обращением к классу). Рассмотрим пример. Ученик пишет на доске, кто-то из одноклассников, сидящих за партой, встает, другие учащиеся смотрят на доску (ведь кто-то встал) и ищут ошибку, если они находят ее, то тоже встают. Отвечающий у доски может не заметить одного стоящего, но пятерых, семерых он, конечно, увидит и начнет проверку. Бывает, что ошибается и встающий. Если его не поддерживают другие, то он начинает проверять себя.

Взаимодействие в работе. Учитель конструирует урок так, чтобы школьники постоянно взаимодействовали друг с другом в ходе сравнения ответов, поиска одинаковых решений, проверки чужих тетрадей и т.д. например, можно предложить учащимся сравнить решения задачи и объединиться в группы по их совпадению. Можно дать задание: «записать в тетрадь соседа по парте пример, в котором было бы 2 действия сложения и 2 действия вычитания» и вернуть тетрадь хозяину. После этого каждый проверяет правильность записи примера и решает его.

Пойди спроси. Если ученики что-то не понимают, в чем-то сомневаются, то они пользуются приемом «Пойди спроси», причем не учителя, а у одноклассника. Как правило, ученики с большим интересом и ответственностью подходят к процессу объяснения: открывают книгу, делают рисунок, задают наводящие вопросы. Иногда они обращаются к учителю с вопросом: «Как это объяснить?» педагог может переадресовать вопрос другому ученику, которому он доверяет.

Счетная машинка. Каждой парте (паре учеников) присваивается число или знак действия или знак равенства. Учитель (а лучше кто-то из учеников) называет пример, допустим, $5+6+8 = *$. Пара, отвечающая за соответствующее число, действие или знак равенства, встает и хлопает в ладоши. После вычислений встают те пары учеников, которые обозначают результат.

При систематическом использовании социоигровых технологий на уроке в начальной школе можно отметить, что ученики:

- всегда готовы к работе;
- активны на уроке;
- умеют работать в коллективе;
- готовы работать с любым учителем;
- не боятся высказывать свое мнение;
- ходят в школу с удовольствием.

Социоигровые технологии помогают учителю начальных классов организовать свою деятельность нетрадиционно, интересно, находить в ней моральное и духовное удовлетворение. Эмоции открытий могут и должны присутствовать и в личном педагогическом труде каждого учителя, и в познавательной деятельности каждого ученика.

Литература

1. *Букатов В.М.* секреты дидактических игр. Психология. Методика. Дисциплина. М., 2010.
2. *Букатов В.М., Ершова А.П.* Я иду на урок. М., 2002.
3. *Ершова А.П.* Нескучная школа. Спб., 2014.