

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»**

***«Социоигровой метод обучения и
образования - эффективная
педагогическая инновация»***

(из опыта работы)

**Автор: Тюняева О.В.,
педагог дополнительного образования,
первая квалификационная категория**

Рубцовск, 2023

Тема: «Социоигровой метод обучения и образования - эффективная педагогическая инновация»

Система дополнительного образования требует изменений, модернизации, внедрения новых технологий. Эффективное осуществление модернизации системы дополнительного образования и решение связанных с ней задач невозможно на базе принятых в прошлом подходов, в основном сложившихся на эмпирической основе.

В настоящий момент в образовании применяют самые различные педагогические инновации. Для дополнительного образования наиболее эффективны личностно ориентированные инновационные технологии.

Личностно-ориентированные технологии ставят в центр всей образовательной системы личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов. Личность ребенка в этой технологии не только субъект, но и субъект приоритетный; она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо отвлеченной цели. Проявляется в освоении учащимися индивидуальных образовательных программ в соответствии с их возможностями и потребностями.

Одним из примеров личностно - ориентированной технологии является «социоигровой метод обучения и образования».

Социоигровая методика была создана педагогами-новаторами Ершовой Александрой Петровной, Букатовым Вячеславом Михайловичем, на стыке народной педагогики, педагогики сотрудничества и театральной педагогики. Эта технология лежит в основе программы деятельности объединения по интересам «Лидер».

Главная задача обучения в усвоении детьми активных форм жизнедеятельности, в познании и утверждении обучающимися их собственной личности. Данная методика формирует инновационное мышление у обучающихся, и таким образом, воспитывает востребованного современным обществом гражданина.

Следуя принципам социоигровой методики, обучающиеся становятся не исполнителями отведенных им ролей (как в узком, так и в широком смысле этого слова), а сотворцами общего дела. Когда принципы социоигровой педагогики охватывают не одно, а несколько направлений деятельности, то уже возможно вести речь об образовательной системе.

Социоигровая методика используется в процессе подготовки и реализации коллективно-творческих дел объединения. Ярким примером является городской форум «Юниор» (Приложение 1). Это мероприятие проводится для ребят 7-11 классов муниципальных бюджетных общеобразовательных учреждений города во время весенних каникул с целью формирования социальной активности подростков, реализации их творческого потенциала, развития лидерских качеств. Ежегодно в форуме принимают участие около 100 школьников. Программа форума рассчитана на 8 часов работы (Приложение 1). Все участники форума распределяются по 4 отрядам количеством 15 человек в

каждом, т.е. микросоциум. У каждого отряда есть вожатые – обучающиеся объединения «Лидер».

Перед вожатыми были поставлены задачи:

- наладить коммуникацию в отряде,
- сформировать временный коллектив с его признаками,
- создать «ситуацию успеха» для каждого члена отряда.

Эти задачи реализуются на первом отрядном деле, во время проведения которого вожатые проводят различные игры, в частности:

- на знакомство: «Снежный ком», «Покрывало», «Я иду в поход», «Интервью», «Имена», «Перемена мест», «Я никогда не...»;
- игры на сплочение: «Сделай так, чтобы тебе похлопали», «Переправа», «Лабиринт», «Колдуны», «Узнай, кого нет», «Паровозик», «Сосед, подними руку»;
- игры на создание эмоционального фона: «Экстрасенсы», «Я люблю тебя милочка, но улыбнуться тебе не могу», «Откроем сердца друг другу», «Клубочек».

Большое значение имеет решение задач для личностного роста лидеров-вожатых, так как организаторская деятельность помогает им самореализоваться, проявив лидерские качества, знания и умения организатора, гармонично взаимодействовать в команде, получить «ситуацию успеха» и вожатым необходимо мобилизовать все свои знания и умения, чтобы успешно реализовать их на практике при организации отрядных и дружинных дел, сплотить вокруг себя совершенно ранее не знакомых ребят, заинтересовать их и стать для них лидером, с которым им будет интересно.

Основной вид деятельности на форуме – игровой. Во время работы образовательных площадок участники форума получают знания в различных областях:

- «Приемы самообороны в действии»;
- «Танцуем шафл»;
- «Техника вязания туристических узлов»;
- «Нейросети и их практическое применение»;
- «Ориентирование на местности».

Именно здесь применение социоигровой методики оправдано, так как позволяет решать задачи личностного развития участников мероприятия и коммуникативных навыков и умений, организаторских и лидерских способностей. Игры используются на первом отрядном деле при формировании отряда, игровая технология лежит в основе второго отрядного дела – ЧИД (Час интересных дел), в основе которого лежит какая-либо развивающая игра (Викторина, квест, интеллектуальная игра «Вопросы-ответы», «Интеллектуальный батл» и т.п.). Игры с залом используются во время проведения дружинного дела, когда необходимо занять аудиторию, активизировать ее и создать настроение.

Лидеры-вожатые создают ситуации, которые вызывают у участников доверие друг к другу и своему собственному опыту, в результате чего

происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения. По факту, «вожатые-кураторы» работают, во-первых, организаторами в отрядном коллективе, во-вторых, являются частью общей команды по организации данного мероприятия. Умение продуктивно работать в группе является одной из составляющей практической деятельности.

Занятия в объединении «Лидер» также строятся на социоигровой методике, педагогический процесс на игровых ситуациях-заданиях.

Социоигровой стиль - это стиль всего обучения, всего занятия, а не одного его какого-то элемента. Это не отдельные «вставные номера», это не разминка, отдых или полезный досуг, это - стиль работы педагога и обучающихся, смысл которого - не столько облегчить ребятам саму работу, сколько позволить им, заинтересовавшись, добровольно и глубоко втянуться в неё.

Задания носят проблемный характер, они требуют нестандартного мышления, и учат обучающихся подвергать сомнению те истины, которые другим кажутся очевидными. Многие задания требуют простора и передвижения (Квест «В поисках клада», конкурсная программа «Креатив-батл») становится нормой по ходу занятия несколько раз менять место занятий, переходя от малого объема (класс, кабинет) в большой (зал, вестибюль, двор) и обратно (работа интерактивных площадок, во время которых идет смена областей деятельности, руководителей образовательных площадок, поставленных задач на площадке и средства их выполнения) и педагогу приходится осваивать режиссерское умение менять мизансцены.

Поскольку игра для подростков является привычной формой общения, в ней они себя чувствуют наиболее комфортно, социализируясь, таким образом, Это позволяет в наибольшей степени раскрыть способности и потенциал обучающихся, тем более, в данной среде взаимодействия подростков находятся в большинстве, их ровесники, поэтому подростки находятся в комфортных условиях для полного раскрытия. Использование социоигровых приёмов пробуждает интерес подростков друг к другу (игры на знакомство, игры на контактность, тренинги на доверие). Игровые обязательства, добровольно принятые ими и друг перед другом, и перед педагогом, обеспечивают повышение внимательности и работоспособности.

Игровых приёмов и заданий известно много. Творческие задания пронизывают занятие от начала до конца. Важнейшей целью творческих заданий является развитие образно-ассоциативного мышления, художественного воображения, отзывчивости, формирование художественной фантазии путём соотнесения с закономерностями окружающей жизни. Установление человеческих отношений, целеполагание, умение публично выступать, разрешать конфликты - вот содержание каждого занятия, каждого мероприятия.

Обобщая вышесказанное необходимо отметить, что социоигровая методика помогает формировать у подростка «инновационное мышление», потому что «инноватор не замыкается в себе, для успеха ему необходимо продуктивно работать с коллегами, при возможности устраивая мозговой штурм и перекрестное опыление». Так, например, во время организации квест-

игры «В поисках клада», обучающиеся коллективно через мозговой штурм составляли задания для квеста, изготавливали карточки с заданиями и проводили квест-игру). Для инноватора характерно нестандартное мышление, инициатива, и веселое расположение духа, ведь он играет.

Таким образом, социоигровая методика работает на важнейшую составляющую инновационного образовательного процесса - воспитание лидера. Каждое занятие развивает, направляет и целенаправленно работает на воспитание, обучение лидерских качеств обучающихся. Эффективна данная методика при организации и проведении массовых мероприятий. Примером могут служить «Старт-встреча лидеров и активистов», интеллектуально-экономическая игра «Сила разума», «конференция СДПО», патриотический форум, форум «Юниор», итоговый праздник СДПО «Рука в руке». Во всех мероприятиях используется фрагментально или сквозным действием социоигровая методика.

Эффективность социоигрового метода обучения и образования как педагогической инновации в объединении по интересам «Лидер» доказана результатами: обучающиеся проходят промежуточную аттестацию с высоким уровнем теоретических знаний и практических умений. Ребята приобретают богатый опыт применения социоигровых технологий, получают особенный опыт, знания и навыки, которые действительно пригодятся в жизни и помогут им стать успешными.

ПРОГРАММА ФОРУМА «ЮНИОР-2024»

ВРЕМЯ	ДЕЛО	ОТВЕТСТВЕННЫЕ
8.00-8.30	Встреча делегаций. Регистрация.	Тюняева О.В. Костенко В.М. Орг.комитет
8.30-9.00	Формирование отрядов.	Тюняева О.В. Костенко В.М. Отрядные вожатые
9.00-10.00	Отрядное дело. ЧИД «Огоньки знакомства» в отрядах.	Отрядные вожатые
10.00-10.30	Открытие Форума. Линейка	Тюняева О.В. Костенко В.М. Отрядные вожатые Орг.комитет
10.30-11.30	Квест-игра «В поисках клада»	Тюняева О.В. Отрядные вожатые Орг.комитет
11.30 -11.45	Подведение итогов Квест-игры	Тюняева О.В. Костенко В.М.
11.45-12.45	Отрядные дела. ЧИД.	Отрядные вожатые
12.45-14.00	Выход в столовую. Обед	Тюняева О.В. Орг.комитет Отрядные вожатые.
14.00-14.15	Старт образовательных площадок	О.В. Тюняева Костенко В.М.
14.15-14.35 14.40-15.00 15.05-15.25 15.30-15.50 15.55- 16.15	Образовательные площадки : «Нейросети и их практическое применение» «Приемы самообороны в действии» «Танцуем шафл» «Техника вязания туристических узлов»	Руководители площадок Отрядные вожатые

	«Ориентирование на местности»	
16.20-16.30	Сбор в отряде. Подготовка к «Креатив-батлу»	Отрядные вожатые. Отргкомитет
16.30-17.30	Конкурсная программа «Креатив-батл»	Тюняева О.В. Костенко В.М. Отрядные вожатые Орг.комитет
17.30-18.00	Заккрытие Форума «Замыкая круг»	Тюняева О.В. Костенко В.М.