***Ольга Николаевна* *ФАТИХОВА,***

*старший преподаватель кафедры дошкольного и начального образования*

**Технологии позитивной социализации детей дошкольного возраста**

Основы будущей личности закладываются в дошкольном возрасте, который, по определению А.Н. Леонтьева, является периодом «первоначального склада личности».

Вопросы позитивной социализации воспитанников имеют особое значение. Под позитивной социализацией понимается процесс и результат усвоения, активного приобретения, воспроизводства ребёнком социального опыта, формирование социальной компетентности. Основополагающим данного процесса является формирование качеств личности позволяющих воспитаннику взаимодействовать с окружающим миром, проявлять самостоятельность, инициативу, продуктивно выполнять различные социальные роли. На основании исследований А.В. Мудрика,  Д.И. Фельдштейна социализация определяется как двусторонний процесс. С одной стороны, человек усваивает социальный опыт, с другой стороны, воспроизводит систему социальных связей за счет активного вхождения в среду. Иными словами, человек в процессе социализации не только обогащается опытом, но и реализует себя, что способствует формированию целостного представления о мире, ценностях, приобретается социальный опыт отношений, деятельности.

Реализация новых направлений в сфере социального развития воспитанников невозможна в рамках традиционной ЗУН-овской системы. Решающим фактором успеха процесса развития является педагог, его личность, профессионализм, умение применять современные технологии в образовательном процессе.

Цель технологий, направленных на позитивную социализацию детей дошкольного возраста – освоение воспитанниками социальных ролей и ценностных позиций, развитие социальных компетенций.

Анализ литературы показал, что сегодня достаточно разработано технологий, направленных на развитие социальных компетенций дошкольников, выделим некоторые из них (таблица 1).

*Таблица 1.* **Технологии позитивной социализации**

|  |  |
| --- | --- |
| **Технологии** | **Задачи** |
| Программа-технология «Жизненные навыки» (С.В. Кривцова) | – организация образовательного процесса в формах, позволяющих ребёнку проявлять инициативу, самовыражаться, развивать творчество;– решение детьми социально-значимых проблем |
| Технология «Мы вместе» или «10 игр для социализации дошкольников» (Е.В. Рылеева) | – использование игр, развивающих у детей навыки культурного общения, сотрудничес-тва, работы в команде |
| Технология «Клубный час» (Н.П. Гришанова) | – воспитание самостоятельности и ответственности, умение ориентироваться в пространстве, воспитывать дружеские отношения между детьми |
| Технология «Ситуация месяца» (Н.П. Гришанова) | – организация образовательного процесса в формах, позволяющих ребёнку проявлять инициативу |
| Игровые технологии:Сюжетно-ролевая игра (Е.В. Зворыгина, Н.Я. Михайленко, Н.Н. Короткова); Режиссёрская игра (Е.Е. Кравцова);Игры с правилами (Н.Я. Михайленко, Н.Н. Короткова); Квест-игра и т.д. | – принятие игровой роли, технологии планирования игр, моделирования содержания игры и игрового пространства;– организация образовательного процесса в формах, позволяющих ребёнку проявлять инициативу, самовыражаться, проявлять и развивать творчество |

Педагог самостоятельно моделирует образовательный процесс, выбирая наиболее эффективные технологии работы с детьми. Остановимся более подробно на технологии организации Квест-игры.

Квест-игра – одна из популярных технологий в работе с современными детьми. Квест (*quest*) в переводе с английского  – поиск. Изначально это один из основных жанров компьютерных игр, в которых с целью продвижения по сюжету с одного уровня на другой игроку необходимо решать умственные задачи. Сюжет игры может быть предопределённым или со множеством исходов, которые зависят от действий игрока [1].

В процессе игры воспитанники учатся взаимодействовать со сверстниками, договариваться, слушать и слышать друг друга, быть самостоятельными и активными. Воспитанник раскрывает собственные возможности в командном взаимодействии.

Вариантов квест-игры может быть несколько, например, поиск по запискам, поиск по подсказкам, поиск по карте. Идея игры заключается в том, что дети учатся взаимодействовать, добиваться игрового результата, работать в команде. Команды, перемещаясь по станциям, выполняют различные задания, при этом только выполнив задание, игроки получают подсказку к следующему заданию. Задача участников игры – преодолеть все препятствия и достичь цели, разгадать тайну, отыскать клад.

Педагогу квест-игра помогает решить следующие задачи:

– дидактические: играющие усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся, расширяют свой кругозор;

– развивающие: в процессе игры у воспитанников повышается мотивация к усвоению новых знаний, развивается внимание, память, мышление, исследовательские навыки, эмпатия, рефлексивные способности и т. д.;

– воспитывающие: формируются навыки взаимодействия со сверстниками.

Рассмотрим алгоритм организации квест-игры.

1. Создать творческую группу помощников.

2. Договориться о теме и месте проведения игры.

3. Написать сценарий, подобрать игры-задания.

4. Составить список необходимого оборудования.

5. Подготовить музыкальное сопровождение.

Более подробнее остановимся на каждом из этапов работы.

**1. Создание творческой группы-помощников.**

Помощниками могут стать любые участники образовательных отношений, главное, чтобы было желание принять активное участие в творческом процессе. Это могут быть родители, специалисты ДОО и сами дети, всё зависит от темы и содержания игры.

Нужно определить ответственных, кто и за что будет отвечать. Например, одни отвечают за подбор музыки, другие – за необходимое оборудование, третьи будут непосредственными участниками игры. Например, дети получили карту, написанную «невидимыми чернилами», и её надо прочитать с помощью свечи. Дети могут изготовить реквизит: приглашения на игру, «золотые монетки», веер и т. д.

**2. Определение темы и места проведения игры.**

В основе игры лежит общая идея, определённый контекст действий. Например, квест разрабатывается на основе сказочного сюжета или сюжета мультфильма, легенды и т. п., главное, чтобы сюжет был хорошо известен воспитанникам.

Квест можно организовать и в помещении, и на территории всего детского сада. Главное, создать безопасные условия для проведения игры и минимизировать временные затраты на организационные моменты (одевание и раздевание).

Как только будет определено место проведения квест-игры, продумайте какие предметы помещения можно использовать для тайников с заданиями. При написании сценария отметьте их на карте, дав им название, и обыграйте в заданиях.

**3. Написание сценария.**

Сценарий традиционно состоит из трёх час-тей: вводной, основной и заключительной. Начало должно быть ярким, интригующим. Например, начать игру можно с показа воспитанникам свитка – это письмо от фей, в котором они сообщают о зарытом кладе и карте, с помощью которой его можно найти. Но в целях сохранности тайны карта была разорвана на несколько частей и спрятана в разных местах. Одну её часть они прилагают к письму вместе с первой подсказкой, где искать следующую часть.

Цель игры, например – найти тайник с подарками для девочек на 8 Марта.

Задания должны быть динамичными, включать различные виды деятельности. Оптимальное количество заданий – 5–7. Все задания для квеста пишутся на отдельных листочках и прячутся в тайниках-станциях. Приведём несколько примеров возможных тайных мест в игре:

– сделайте множество свертков и лишь в одном из них спрячьте записку;

– спрячьте контейнер в литровой банке с соком. Задача участников – с помощью трубочек одновременно всем вместе выпить сок и достать задание;

– постройте замок из кубиков и внутрь положите записку. Задача – достать её, не разрушив строение.

Переходы от одного задания к другому должны быть необычными, с элементами сюрприза.

Один из этапов игры может проходить в музыкальном зале. Чтобы дети смогли угадать это место, предложите им задание с разноцветными цветами. Понадобится 7 штук вырезанных из бумаги и разрезанных на половинки цветов разного цвета. На обратной стороне каждой напишите по одной букве. Задача участников – соединить пары и прочитать полученные слова. В результате должны получиться названия нот, по которым игроки определят, куда дальше им двигаться.

**Игры и задания для квеста.**

Задания для квеста могут быть самыми разнообразными: загадки, головоломки, шифры, пазлы, творческие задания, логические задачки, лабиринты. Можно использовать для их организации специальное оборудование: шкатулки с секретом, различные механизмы, замки, лупы и т. д. Задача игроков – правильно задействовать оборудование. Например, нажать на определённые части шкатулки, чтобы открылся тайник и т. п. Задания могут предполагать активные действия – собрать ингредиенты и сделать салат, переправиться через препятствие, собрать пазл-доказательство.

Рассмотрим примерные игры, задания.

**«Тест памяти».**

**Цель:** развивать зрительную память.

**Описание игры:** разлинуйте доску или лист бумаги на квадраты. В каждый положите по предмету (цветок, веер, блокнот, сумочки т. п.). Дайте детям пару минут на изучение доски, затем предложите расставить предметы по местам.

**«Поварята».**

**Цель:** поддерживать становление детского сообщества, формирующегося на основе детских симпатий в общей совместной деятельности.

**Описание игры:**дети встают в круг. Затем договариваются, что они будут «готовить» – суп, компот, салат и т. д. Каждый придумывает, чем он будет (с какой начинкой): картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудь ещё. Ведущий – взрослый, он выкрикивает названия ингредиентов. Названный впрыгивает в круг, следующий компонент берёт за руку его и т. д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается, можно приступить к приготовлению нового «блюда».

**«Перенеси воду с помощью трубочки».**

**Цель:** развивать познавательный интерес.

**Оборудование:** два стакана – с водой и пустой, соломинки для коктейля.

**Описание игры:**необходимо перенести воду из одного стакана в другой с помощью соломинки. Подсказка: нужно опустить соломинку в воду, зажать её указательным пальцем сверху и перенести к пустому стакану. Можно по ходу объяснить детям, что по такому же принципу действует и пипетка.

**4. Составление необходимого оборудования.**

Так как тематика игры посвящена 8 Марта, для украшения помещения подойдут цветы разных размеров. Для участников можно приготовить браслеты и подарить их на память в конце игры.

Группу можно декорировать под полянку. Продумайте, какие герои будут принимать участие в игре, придумайте для них костюмы.

Уделите внимание приглашениям. Они сразу создадут особую атмосферу. Не забудьте сделать приглашения и для взрослых. На одной стороне приглашения разместите условное обозначение, связанное с тематикой игры, на другой – информацию о времени и месте игры. Вручите её со словами: «Отказы не принимаются!»

Значимым атрибутом игры-приключения является карта. При создании карты обратите внимание на то, чтобы изображения были крупными, и игрокам было комфортно её читать. Нанесите на нёе все точки маршрута, дайте им игровые названия, дополните рисунками по теме, а потом состарьте и разрежьте на части (или аккуратно порвите – чтобы выглядело естественнее).

**5. Подготовка музыкального сопровождения.**

В качестве музыкального сопровождения можно использовать музыку П.И. Чайковского «Вальс цветов», альбомы с записью шума воды, голосов птиц.

**Правила организации квест-игры:**

1. Используйте задания, соответствующие возрастным и индивидуальным особенностям воспитанников.

2. Не оставляйте воспитанников без присмотра, заранее «предупредите» ситуации, угрожающие физическому или психическому здоровью детей и нейтрализуйте их, создайте безопасные условия игровой деятельности.

3. Заранее обсудите с воспитанниками правила игры (например, каждое следующее задание связано с предыдущим, т.е. без выполнения первого задания игроки не могут приступить ко второму, третьему и т. д.)

4. Вместе с воспитанниками формулируйте цель игры – найти клад, раскрыть тайну.

5. В процессе игры «направляйте» воспитанников на открытие новых знаний, при этом, не давая прямых подсказок.

Таким образом, можно сказать, что тщательно организованные квест-игры будут интересны всем участникам образовательных отношений. Будут способствовать развитию самостоятельности, активности, сотворчеству воспитанников, формированию умения договариваться, слушать и слышать других, а это и есть позитивная социализация.

**Литература**

1. Википедия, свободная энциклопедия. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест (Дата обращения: 11.02.2018).

2. *Козлова Л.О.* Игровые технологии в учебном процессе // [Электронный ресурс] Режим доступа: http://c-articles.ru/igrovye-texnologii-v-uchebnom.htm- (Дата обращения: 11.02.2018).

3*. Нестерова И.А.* Игровые технологии и игровые инновации [Электронный ресурс] // Образовательная энциклопедия ODiplom.ru – Режим доступа: http://odiplom.ru/lab/igrovye-tehnologii-i-igrovye-innovacii.html (Дата обращения: 11.02.2018).

4. *Новик М.М.* Современные технологии в образовании / М.М. Новик // Новые знания. – 1999. – № 3. – С. 17–21.