**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад «Улыбка»**

**Использование социо - игровой технологии для реализации образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».**

**Составила воспитатель:**

**Щукина С.А.**

**Цель**:  Обучение использованию социо - игровой технологии для реализации образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».

**Задачи:**

Вызвать у участников интерес к социо-игровой технологии.

Познакомить педагогов приемам организации и проведения социо-игровых заданий и упражнений.

Создать условия для активного, творческого общения участников мастер-класса.

**Оборудование:** презентация, указка, фигурки цветов, бабочек для деления на группы, корзинка.

Ход мастер-класса.

Слайд 1(тит лист)

Здравствуйте, уважаемые гости. Мы рады приветствовать вас на нашем мастер- классе. Он посвящен теме «Использование социо - игровой технологии для реализации образовательной области социально-коммуникативного развития».

Слайд 2

1. **Теоретическая часть.**

Реализуя ФГОС дошкольного образования, мы понимаем, что закономерно на смену традиционным методам, приходят такие методы обучения и воспитания, которые направлены на развитие личности ребенка через совместную деятельность.

Взрослый **создает условия** для личностного развития дошкольников, проявления ими самостоятельности, элементарной творческой активности, приобретения опыта сотрудничества. Основной функцией взрослого становится организация совместной деятельности, решение различных задач.

**Слайд 3**

Этому поможет такая современная педагогическая технология как социо-игровая, авторами которой являются: Е. Шулешко, А. Ершова и В. Букатов.

Социо-игровой стиль – это организация образовательной деятельности как игры между микро группами детей и одновременно в каждой из них (то есть малыми социумами –отсюда и термин социо –игровая))

**Социо-игровая технология способствует:**

* проявлению самостоятельности, инициативности,
* коммуникативному общению и сближению педагога с детьми;
* позволяет неуверенным детям преодолеть нерешительность.

**Правильно подобранные педагогом игры-задания будут способствовать**:

* повышению мотивации детей к занятиям,
* получению новых знаний, познанию неизвестного.

**Слайд 4 В данной технологии предполагается определенная последовательность проведения игр:**

**1.Игры-задания для «рабочего настроя»** имеют в себе потенциал пробудить интерес участников друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивать активизацию внимания;

**2.Игры для «социо-игрового приобщения к делу»** – каждое из этих игр может быть дополнено и нагружено образовательным материалом, который в играх усваивается с особым успехом;

**3.Игровые «разминки-зарядки»** – общим для этой группы упражнений является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и может быть даже смешного несерьезного выигрыша. В этих заданиях доминирует механизм деятельного психологически эффективного отдыха;

**4.Игры для «творческого самоутверждения»** имеют свою специфику только в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия;

**5.«Вольные» игры-упражнения** – подвижные игры, требующие достаточного простора и свободы передвижения

Сегодня мы рассмотрим некоторые приемы данной технологии.

**СЛАЙД 5 II Практическая часть.**

Для этого я вам предлагаю представить себя детьми старшего дошкольного возраста и поиграть в игры, которые предлагают авторы данной технологии. Прошу вас всех выйти и встать в круг.

Давайте сначала **поприветствуем друг друга**. Любое занятие, встреча начинается с приветствия, которое выполняет важные функции установления эмоционально-позитивного контакта с ребенком и формирует у него направленность на сверстника и интереса к нему. Приветствие должно быть адресовано каждому участнику, без исключения, выделяя тем самым его значимость. Инициатива приветствия принадлежит педагогу. Поприветствовать друг друга можно различными способами: ладошкой, улыбкой, рукой, другими частями тела. А мы будем передавать приветствие друг другу вправо – плечом, а влево ладошкой. Встретившись, два приветствия, продолжаются до ведущего. Итак, эмоциональный настрой прошел, вы уже улыбаетесь.

Поскольку в технологии предлагается определённая последовательность проведения игр, первая **игра для рабочего** **настроя.**

**1 игра** Я предлагаю использовать один из приемов, он называется **«Волшебная палочка»** (в качестве «волшебной палочки» можно использовать любой предмет: карандаш, линейка, зонт…)

Передачу палочки из рук в руки надо сопровождать речью по  заданному правилу. В нашем случае Вам необходимо назвать свою любимую игру из детства. (Участники передают полочку друг другу и называют игры, в которые играли в детстве, н-р: догонялки, прятки и др.)

А теперь усложним задачу: Вам нужно передавая палочку, назвать игру и почему она вам нравилась. (играми группой, был лидер организатор, была подвижность, менялись места игр).

**Комментарий**

В этой игре ребенок настраивается на выполнение определенных правил, появляется рабочий настрой.

**СЛАЙД 6**

Итак, я показала вам один из приемов, а вы в это время озвучили три золотых принципа социо-игровой технологии:

1. Двигательная активность обучаемых. (почему нравилась, потому что мы двигались)
2. Смена мезасцен и ролей в ходе деятельности. (Нам нравилось играть в разных местах во дворе, дома и т.д. и менялись ведущие и роли)
3. Работа в малых группах. (играли небольшой группой)

**Вывод:** Вот эти три принципа заложены в основу социо-игровой технологии. И педагогу в работе с детьми нужно их придерживаться, чтобы все получилось.

Ну а после того, как дети настроятся на совместную деятельность, можно переходитьк следующему этапу:Это деление на группы.

**2 игра**. Можно поиграть в игру «**Разрезная картинка»** — направленную на объединение детей в микрогруппы: либо можно объединиться в группы по цвету волос, цвету глаз, кто в какое время года родился и т.д. но нам надо **ДВЕ** группы и мы поиграем в игру **«Найди своих друзей»..** для этого каждый берет себе предмет из корзинки и на счет три находит свою группу. Помним, что групп должно быть **две**. Каждая группа собирается и придумывает одно предложение согласно своим предметам.

**Комментарии:**

В этой игре каждый чувствует свою значимость для группы, сообща решают общие задачи.

**З игра «Оживление» (или пантомима).** Пантомимой можно оживить хоть что. Я выбрала такую игру.Каждой команде раздается набор букв. Дается минутка на обсуждение. Необходимо из них составить название сказки. Изобразить её так, чтобы другая команда узнала название. (Колобок , Волк и семеро козлят)

**Комментарий:** Данный прием способствует развитию творческого мышления, фантазии, соблюдается работа с малой группой, не ограничивается место проведения.

**4 игра «Изобрази фигуру».**

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» - начинает выстраивать фигуру. **Главное нельзя разговаривать во время выполнения задания, нельзя командовать, все работают одновременно**. За этим следит другая команда.

1 команда

- постройте букву П, пожалуйста

-постройте букву Е, пожалуйста. Усложним задачу

-постройте букву Ю, пожалуйста

2 команда

- постойте букву Л, пожалуйста

-постройте букву Н, пожалуйста, усложним задачу

- постройте букву Ф, пожалуйста.

**Комментарии:** В этой игре каждый человек внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Задание дает возможность отрабатывать высокий уровень внимания друг к другу и слаженности действий. Возможность исправления своей ошибки.

**5 Игра «Менялки…».**

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого… (светлые волосы, часы и т.п.)». После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

Например:

Меняются те, кто родился в мае

Кто в брюках

Кто в платье

У кого есть сестра и т.д.

**Комментарий: игра р**азвивает коммуникативные навыки, активизирует детей, смена водящего дает возможность замкнутым детям побыть в роли ведущего. Дети учатся дружно действовать, не ссорясь с другими.

**III. Заключительная часть.**

Организуя мастер-класс я использовала правила социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая).

Социо-игровой стиль обучения – это не жесткая методика. Педагог создает ситуацию,  когда детям хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, научения и тренировки.

Снимается запрет на двигательную активность. Работа в малых группах является ключевой в данной технологии. При социо - игровом стиле обучения естественным образом возникают межпредметные связи. Приёмы, предлагаемые В.М.Букатовым, строятся на сотрудничестве взрослого с детьми и самих детей друг с другом, они становятся основной формой организации детской жизни.

***-Социо-игровой стиль  учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность, отстоять свою позицию, проходит боязнь сделать ошибку.***

**Рефлексия:**

Я хочу рефлексию провести с помощью волшебной палочки. Передавая её, закончите, пожалуйста, предложение «Я буду (или не буду) использовать социо -игровую технологию, потому что…»

Закончить мероприятие хочется высказыванием В. М. Букатова **«У социоигровой педагогики хитрый стиль. Он заключается в том, чтобы сделать режиссуру занятия так, чтобы сердце радовалось и у себя и у всех участников. Любую живую работу можно назвать работой в социоигровом стиле»** Спасибо за участие!