

МАСТЕР - КЛАСС

Тема:

Использование социо-игровой технологии для формирования коммуникативных навыков.



ЦЕЛЬ:

Повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения по освоению опыта в применении социо-игровой технологии в работе с дошкольниками, построение эффективного командного взаимодействия.

ЗАДАЧИ:

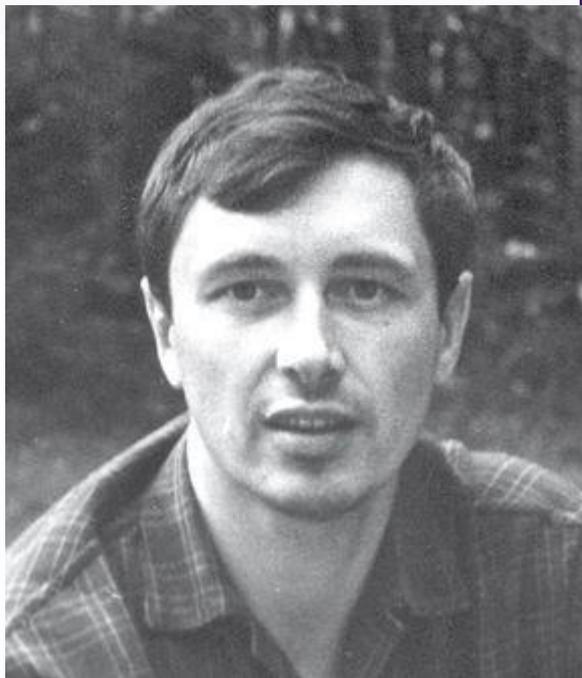
- 1. Познакомить педагогов приемам организации и проведения социо-игровых заданий и упражнений.**
- 2. Создать условия для активного, творческого общения участников мастер-класса.**
- 3. Вызвать у участников интерес к использованию различных приемов социо-игровой технологии в организации деятельности детей.**

СОЦИО-ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ (СИТ)

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



АВТОРЫ СОЦИО-ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ:



**Шулешко
Евгений
Евгеньевич**



**Букатов
Вячеслав
Михайлович**



**Ершова
Александра Петровна**

ТРИ ЗОЛОТЫХ ПРАВИЛА СОЦИО-ИГРОЙ ТЕХНОЛОГИИ.

- *Двигательная активность.*
- *Смена мизансцен и ролей в ходе деятельности.*
- *Работа в малых группах.*

ДВИГАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ

Социо-игровые педагогические технологии оказываются бесценными в решении вопроса здоровьесбережения. Ведь важнейшей составляющей этих технологий является двигательная активность и коммуникативные умения и навыки.



СМЕНА МИЗАНСЦЕН И РОЛЕЙ В ХОДЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Одним из **непрерывных** условий **социо-игровой** технологии является **постоянная смена** состава **малых групп** и **организация взаимодействия** между **группами**, чтобы дети становились по отношению ко всем «своими», а не «другими».

Постоянная смена групп позволяет каждому ребёнку **постоянно** менять свою **позицию** в общении, проявлять **особенности характера, темперамента, поведения**.



РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ.

- Налаживаются активные отношения: «ребенок - сверстники»;
- Педагог является равноправным партнером;
- Разрушается барьер между педагогом и ребенком;
- Дети ориентированы на сверстников, а значит, не являются покорными исполнителями указаний педагога;
- Дети самостоятельны и инициативны;
- Дети сами устанавливают правила игры;
- Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;
- Дети договариваются, общаются (выполняют роль, и говорящих, и слушающих, и делающих);
- Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;
- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;
- Социогровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

ПЯТЬ СОВЕТОВ, ПОМОГАЮЩИХ РАЗВИВАТЬ И УКРЕПЛЯТЬ СОЮЗ ВОСПИТАТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ В ХОДЕ ИГРЫ:

- **Быть готовым к собственным промахам.**

Препятствия, встречающиеся в социо-игровой работе, рассматривать как содержание занятий, видеть в них сущность своих задач, а в их преодолении – сущность развития ребенка и группы.

- **Не «разжевывать» смысл задания.**

В социо-игровых заданиях доля самостоятельности должна расти от раза к разу. Дети должны почувствовать: «не понял» - значит, поосторожничал, «поленился» подумать и попробовать. И если они увидят, как, кто-то из них пробует, и увидят, что в этом нет ничего страшного, - число сославшихся на «не понял» будет уменьшаться.

- **Обращать внимание на интересные неожиданности.**

Если задание выполняется неверно, из-за того, что оно было неверно понято, необходимо обратить свое внимание на все неожиданное и интересное в выполнении неверно понятого задания. Иногда оно оказывается более интересным и полезным, чем «верный» вариант.

- **Не бояться детских отказов.**

Самая «страшная» трудность – отказ некоторых детей от участия в предложенной игре. Педагог может преодолеть этот отказ специальным подбором подготовительных упражнений, чтобы ребенок нашел в себе уверенность для участия в общей работе.

- **Уметь порадоваться шуму.**

При шумной активности детей, направленной на выполнение задания, педагогу нужно, скорее, не беспокоиться, а радоваться, что задание вызывает у всех желание работать и самому включаться в работу детей, помогая каждой группе ненавязчивыми советами.

КЛАССИФИКАЦИЯ СОЦИО-ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ И УПРАЖНЕНИЙ

- *Игры-задания для «рабочего настроения»* имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела;
- *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;
- *Игровые «разминки-зарядки»* – общим для этой группы упражнений является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и смешного несерьезного выигрыша. В этих заданиях доминирует механизм деятельного психологически эффективного отдыха;
- *Упражнения для «творческого самоутверждения»* имеют свою специфику только в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия;
- *«Вольные» игры-упражнения* – подвижные игры, проводимые «на воле» и требуют достаточного простора и свободы передвижения.

ПРАКТИКУМ

