Городское методическое событие для молодых педагогов.

Мотивация 3.0: как мотивировать, вовлекать и вдохновлять современных детей.

**Мастер класс «Социоигровые технологии в работе воспитателя».**

**Цель**: повышение профессионального мастерства воспитателей по применению социоигровой технологии в работе с дошкольниками.

**Задачи:**

1.Познакомить участников мастер-класса с принципами, методами и приемами, применяемые в социоигровой технологии.

3. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социоигровой технологии и желание применять ее в своей работе.

4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

Оборудование: интерактивное поле на 9 квадратов, циферблаты разных размеров, цветов, временем; фигура круг, квадрат, треугольник разных цветов, 1 игрушка.

**Ход мастер класса.**

Социоигровая технология – это набор методов и приемов организации обучения и воспитания детей, основанный на принципах взаимодействия, сотрудничества, личной заинтересованности и равноправия между педагогом и воспитанниками. (Далее ознакомила воспитателей с социоигровыми приемами и методами Приложение 1).

**Игровое занятие.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Прием | Деятельность |
| Знакомство, приветствие | Волшебная палочка, поздороваемся | Для начала нам нужно поприветствовать друга и познакомиться (взрослые приняли роль детей 5- 6 лет). Для этого давайте встанем круг и скажем «Здравствуйте!» глазами. Вам нужно встретиться взглядом с кем-нибудь и хлопнуть в ладоши.  Поздоровались, а теперь познакомимся, для этого передавайте волшебную палочку по кругу и называйте свое имя. |
| Деление на команды | По жребию | Для выполнения заданий нужно разделиться на команды. Сейчас каждый будет тянуть жребий. На каждом листочке написаны цифры 1 и 2. Команда под номером 1 занимает этот квадрат, команда 2 другой. |
| Выбор лидера, командира команды | Волшебная палочка | В каждой команде должен быть капитан, выбрать его поможет волшебная палочка. Под музыку вы будете передавать друг другу волшебную палочку, тот у кого, на момент окончания музыки, окажется волшебная палочка и становится капитаном. |
| Подача игрового задания  Оценка игрового задания | Конверт с заданием  Словесная оценка, взаимооценка, самооценка | Капитаны идите за мной для получения задания.  1 задание: разложить на 9 квадратов интерактивного пола фигуры так, чтобы в каждом ряду был одинаковый цвет;  2 задание: разложить фигуры так, чтобы в каждом ряду были одинаковые формы.  Все выполнили задания? Командиры проверьте каждый свою команду, правильно ли вы выполнило задание.  Для следующего задания команды поменяйтесь полями. Задание для обеих команд: разложите фигуры так, чтобы в рядах и на этажах не было одинаковых форм и цвете.  Справились? Тогда поменяйтесь полями и проверьте друг друга. |
| Рефлексия | Обсуждение, завершение игры | Ребята, вы молодцы, справились со всеми заданиями. Что вам больше всего понравилось в игре? Какие трудности вы испытывали? Будете играть еще в такую игру самостоятельно?  А теперь завершим нашу игру жестом и покажем друг другу «класс». |

После игрового занятия командам было предложено распределиться на 2 подгруппы (прием «хлопки», разделиться на столько команд, сколько слышат хлопков) и придумать свои варианты игры с интерактивным полом на 9 квадратов с помощью предложенных материалов (циферблаты разных размеров, цветов, временем; фигура круг, квадрат, треугольник разных цветов, 1 игрушка).

Приложение 1









