УТВЕРЖДАЮ

Директор ГКУ СО КК

«Краснодарский социально-

реабилитационный центр для

несовершеннолетних»

\_\_\_\_\_\_\_Н.А. Кульчицкая

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017г.

Семинар – практикум

«Использование инновационных технологий в работе педагога».

Краснодар

2017 год

**Приложение 3. (Тюрина Л.И.).**

**Социо – игровые технологии.**

 Свое выступление я хочу начать с выдержки К. Д. Ушинского: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения».

 Все мы знаем, что игра является ведущим видом деятельности для ребенка. Поэтому в своей практике я использую социо-игровые приемы.

 (Слайд).Социо-игровая технология — это технология, основанная на взаимодействии детей в малых группах, смене лидера, интеграции видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая), а также взаимодействии микрогрупп между собой посредством игры.

 Социо-игровой стиль обучения ищет способы такого общения детей со взрослыми, при котором утомительная принудиловка уступает место увлеченности. Подобное происходит, когда на занятии используется работа малыми группами и когда обучение сочетается с двигательной активностью детей. Соединение этих двух условий создает социо-игровую атмосферу на занятиях. Социо- игровая педагогика - это педагогическое искусство, позволяющее соединить движение, вариативность и работу в малых группах.

 Давайте представим себя детьми и поиграем в игры, которые предлагают авторы данной технологии. Поскольку в технологии существует определённая последовательность, первая игра для рабочего настроя.

**Игры для рабочего настроя. (Слайд).**

**Задачи:**пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга. В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть и решать поставленные задачи.

**«Волшебная» шкатулка».**

 Вам приятно, когда вам говорят добрые, приятные слова? У меня в руках «Волшебная» шкатулка. Я вам предлагаю по очереди передавать шкатулку по кругу при этом говорить друг другу комплименты. Постепенно наша шкатулка наполнится добрыми, ласковыми словами.

**Игры для социо-игрового приобщения к делу. (Слайд).**

**Задачи:** развивать познавательную мотивацию, умение сотрудничать, принимать решение самостоятельно; формировать стремление достижения успеха; повышать уверенность в себе.

 Примерная картотека игр представлена в раздаточном материале к семинару.

**Игры-разминки. (Слайд).**

**Задачи:** снять напряжение у ребенка; поднять настроение, дать возможность размяться, развивать координацию движений.

 Предлагаю распределиться на команды по сезону рождения ( кто родился летом – одна команда, осенью - другая и т.д.)

 Игра, которую мы сейчас проведем, называется **«Дракон, девочка и самурай».** Это будет нашей динамической паузой. Она по смыслу похожа на детскую игру «Камень-ножницы-бумага». Игра проходит в три кона. Каждый кон команда показывает одну из фигур: Девочку, Самурая или Дракона.

**Девочка**: Участники переминаются с ноги на ногу, руки как будто бы держатся за края воображаемой юбочки, проговаривая при этом характерный звук: «Ля-ля-ля-ля».

**Дракон:** Ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, пальцы растопырены как когти. Характерный агрессивный звук: «А-А-А-А!!!».

**Самурай**: Тренер встает в боевую стойку: одна нога выпадом вперед, одна рука также вперед, как будто бы самурай держит воображаемый меч и направляет его в противника. При этом характерный звук: «У-У-У-У!!!») (все участники повторяют вместе со мной, чтобы запомнить фигуры.)

Возможные раскладки:

Дракон-Самурай – Самурай побеждает Дракона – команда, показавшая Самурая, получает одно очко.

Дракон-Девочка – Дракон съедает девочку – команда, показавшая Дракона, получает одно очко.

Девочка – Самурай – Девочка соблазняет Самурая – команда, показавшая Девочку, получает одно очко.

У каждой команды 10 секунд на принятие решения. Время мной фиксируется. Если команда задержалась более чем на 5 секунд – очко засчитывается противоположной команде.

По моей команде выстраивайтесь в шеренги друг напротив друга, спиной к центру. На счет «Три»– команды показывают свои фигуры. Подводим итоги, после чего начинаем следующий тур.

**Игры для творческого самоутверждения. (Слайд).**

**Задачи:** Развивать умение выражать свои чувства и способности, используя разные средства: пластику, мимику, жесты; умение владеть своим телом. Учить понимать внутренний мир окружающих людей.

**Игры вольные. (Слайд).**

**Задачи:** Развивать интерес к подвижным народным играм, хороводам; способствовать развитию внимания, воображения, активности, уверенности в себе. Формировать чувство группового единства.

**ИТОГ:**

Уважаемые коллеги, я показала Вам некоторые игры и приемы социо-игровой технологии. Их можно использовать и на занятиях, и при организации свободной деятельности детей. И самое главное, мы все должны помнить главный принцип в работе с детьми: «Не рядом и не над, а вместе!»

Творческих Вам успехов!