**Слайд 1**. *Позвольте представить вашему вниманию* *мастер-класс «*Применение социоигровой технологии при взаимодействии с семьями воспитанников»

**Слайд 2.** Основные **ориентиры ФГОС ДО** п. 1.2.:

Стандарт закрепляет принцип личностно развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослых (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников Организации) и детей.

Цель современного личностно — ориентированного образования – оказать педагогическую поддержку каждому ребенку на пути его саморазвития, для реализации которого нам необходимо тесное сотрудничество с семьями дошкольников, которое в свою очередь невозможно без налаживания контактов с каждым из родителей ребенка.

**Слайд 3.**

Анализ реальной ситуации показывает, что наблюдается недостаточная активность родителей, отсутствие заинтересованности в участии в жизни группы и дошкольного учреждения в целом, так как педагоги недостаточно используют в работе с родителями интерактивные методы организации взаимодействия, в следствии чего, наблюдается пассивность родителей.

Нами был проведенмониторинг включенности родителей в образовательный процесс, результат вы видите на экране.

Мы увидели, что необходимо внести в систему взаимодействия с родителями новые активные формы сотрудничества, остановив свой выбор на внедрении приемов социоигровой технологии.

**Слайд 4.** Содержание понятия «социоигровая технология»

Социоигровая технология – наука о мастерстве, жизнь-игра между микрогруппами (малыми социумами),.

*На слайде представлены педагоги-новаторы, положившие основу данной технологии.*

-Шулешко Евгений Евгеньевич (1931-2006) – философ, психолог, педагог-исследователь

-Ершова Александра Петровна (1934) – кандидат педагогических наук, доцент Института театрального искусства им.П.М.Ершова

-Букатов Вячеслав Михайлович (1952) – педагог-психолог, доктор педагогических наук, член Академии педагогических и социальных наук

**Слайд 5**. Более емко, чем сказал *Вячеслав Михайлович Букатов*, я не скажу, а потому процитирую: *«Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту,* *в результате чего происходит****эффект добровольного****обучения, тренировки и научения».*

Педагогическое взаимодействие с родителями воспитанников через социоигровую технологию – побуждает их к социальной активности и саморазвивитию, способствует сплочению детско-родительско-педагогического коллектива.

**Слайд 6.** Социоигровая технология позволяет:

- родителям усваивать активные формы познания;

- совершенствовать навыки и умения дружеского коммуникативного - взаимодействия в родительско- педагогическом коллективе;

- обеспечевает эмоциональное благополучие;

- способствует коррекции импульсивного поведения.

***2 этап Представление системы учебных занятий***

**Слайд 7.** Модель взаимоотношений, выстраиваемых с применением социоигровой технологии представлена на слайде. Считаем СИТ эффективной при применении во всех возможных вариантах взаимодействия.

Работа по данному направлению начиналась с подготовительного этапа: был проведен мониторинг с родителями, с результатами мы уже познакомились, и выбор приемов социоигровой технологии для организации взаимодействия с семьями.

**Слайд 8.** Приемы социоигровой технологии представлены на слайде. Позже мы их разберем практически.

**Слайд 9.** Наосновном этапе проводились разнообразные формы, это и семинары-практикумы, и круглые столы, и мастер-классы с родителями, с использованием приемов социоигровой технологии и с опорой на

***Три золотые правила, заложенные*** в основу технологии:

1. Работа в малых группах со сменой лидерства (разделиться по возрасту, цвету глаз, длине волос, по цвету или виду одежды, времени рождения, наличию сходных букв в имени, рассчитаться на 1-5: выходят все 3 номера, листочки взяли все 2, разрезанные открытки)

2. Смена мезансцен и ролей в ходе деятельности (вариативность/интеграция видов деятельности)

3.Двигательная активность участников со сменой темпа и ритма деятельности.

**Слайд 10.** После проведения работы мы провели повторный опрос. Результаты Вы можете увидеть на слайде.

Родители, играя как в детстве, стали лучше понимать своих детей. Благодаря использованию приемов работы в малых группах каждый родитель сам формирует систему представлений  о воспитании своего ребенка и естественным образом у него формируются педагогические знания.

**Слайд 11. Эффективность** применения данной технологии привела:

— к сплочению детско-родительско-педагогического коллектива групп;

— к увеличению % семей участвующих в жизнедеятельности ДОУ (на 26 % снизилось количество родителей-наблюдателей);

— к повышению педагогической компетентности родителей воспитанников, развитию коммуникативных умений.

С уверенностью можно утверждать, что использование социоигровой технологии направлено на получение нового результата, помогает решать педагогические задачи, учит родителей самостоятельно добывать знания, оценивать себя, собственные усилия. Важно, что при этом каждый получает возможность почувствовать себя в ситуации успеха!

*Уважаемые коллеги, имеются ли у Вас вопросы по теоретической части?*

***3. Имитационная игра***

**Слайд 12.**

**Цель**: демонстрация системы педагогической деятельности при взаимодействии с родителями дошкольников с помощью социоигровой технологии

**Задачи:**

1.Познакомить участников мастер — класса с приёмами социоигровой технологии.

2.Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социоигровой технологии.

3. Создание условий для обретения педагогами своего собственного профессионального стиля, который позволил бы укрепить партнерство детского сада и семей дошкольников.

4.Рефлексия собственного профессионального мастерства участниками мастер – класса.

**Слайд 13.** Приемы

- Сегодня мы на практике ознакомимся с приёмами данной технологии

*Выходит фокус группа, предлагаю надеть «волшебные кольца» на палец.*

1. Есть такой прием, который авторы социоигровой технологии назвали **«Разведчики»**

Опустие взгляд вниз, по моему хлопку, Вы посмотрите друг на друга, первый с кем встретитесь глазами, будет вашей парой, с которой Вы встаете рядом и беретесь за руки.

Прием применяют для подготовки работы в парах, например: для проведения тренинга; для  практической отработки какой-либо педагогической ситуации.

**2. Прием «Волшебная палочка»**

Фокус группа встает в круг парами.

***1 шаг:***Сейчас у Вас будет5 сек, чтобы договориться, какая любимая игра была у вас в детстве.

Прием предполагает, что любой предмет, у меня это палочка, передаем по очереди от пары к паре и называем любимую игру, *затем задание усложняется:*

***2 шаг:***5 сек на обсуждение–почему она нравилась

И так передаем палочку от пары к паре, называем игру и почему она нравилась.

Этот прием позволяет нам обратить взрослых в мир ребенка, вспомнить свой детский опыт, что радовало, способствует лучше понять своего ребенка, развитие коммуникации: учит найти точки соприкосновения.

**3. Следующий прием называется «Видимо-невидимо»**

Вам необходимо разделиться на две микрогруппы по цвету «волшебных колец»

***1 шаг:*** Эта микрогруппа получает  карточку, на которой зашифровано название сказочного героя. Когда найдете, вслух его не произносите, дайте знать хлопком в ладоши.

Готово, начинает работать следующий прием

4. **«Оживление»**

Вам нужно, ни говоря ни слова, показать название этого сказочного героя, задача вашей микрогруппы – угадать его.

*Можно использовать атрибуты из подручных средств.*

Что нам дает эти приемы? Развитие воображения, внимательность, творчества, умение договориться, слышать друг друга, индивидуализация-каждый принимает на себя роль, комфортную для него, в силу своих возможностей.

**5. «Работа в группах»**

Этим приемом отрабатываются навыки убеждения, умение найти подход к каждому, затрагиваются вопросы, связанные с доверием партнеру и созданию доверительных отношений в группе.

Выбираем мышь (из зрителей), остальные – 2 группы коты. Они получат бейдж с кличкой. Вспомните мультфильм «Кот Леопольд», какой кот в нем? (дружелюбный и безобидный кот Леопольд пытается подружиться с мышами). Леопольдом может стать участник любого пола.

У нас только одного кота зовут Леопольд и именно он хочет подружиться с мышами. Другой кот – опасный хищник, который только притворяется дружелюбным. Задача котов – убедить мышь, что именно он – безобидный Леопольд. Задача мыши – определить настоящего Леопольда.
Котам дается 1 минута на подготовку, после чего они выступают, объясняя «мыши», почему они безобидны. Можно использовать вербальные и невербальные средства общения. «Мышь» оценивает выступления и говорит, кому из котов она поверила.

*Что делает наши презентации заслуживающими доверия?
Почему мы доверяем одному партнеру, но не доверяем другому?
Что можно сделать для того, чтобы нам больше доверяли?*

*Искренность, рассказ о себе, своих переживаниях, прием «глаза в глаза», настоящая, искренняя улыбка, позитив, оптимизм, комплименты.*

***4. Моделирование***

В процессе игры я продемонстрировала, приемы социоигровой технологии, которые способствовали повышению активности и педагогической компетентности родителей, развитию коммуникативных навыков.

Теперь вы попробуете самостоятельно выбрать и применить приемы социоигровой технологии*на слайд вывожу приемы*

На эту работу вам отводится 2 минуты.

*Я раздаю вам волшебные коробочки (набор букв* **(***игры Шашки, Домино)).* Какие приемы возможно здесь применить? *(«Видимо-невидимо»). Вам в помощь коробочки-подсказки (дополнительный материал)*

Практическая самостоятельная работа время - 2 мин.

Где, как вы можете использовать данный прием? (группы представляют)

*Коммуникативные навыки, креативное мышление, творческое воображение. Понять принцип изготовления, попробовать изготовить «дорожный» вариант этой игры. То, что изготовлено своими руками, у детей всегда вызывает больший интерес.*

***5. Рефлексия***

***Подведем итог нашей работы:***

Какие приемы социоигровой технологии вы запомнили?

Что было сложным?

Какой из приемов вы используете или будете использовать в своей работе?

Как в Вашей работе может помочь технология?

Где еще можно применить СИТ?

*Мой мастер-класс подошел к концу.* Его целью было использование приёмов социоигровой технологии для побуждения родителей к социальной активности и саморазвивитию, сплочение педагогического-детско-родительского коллектива.

**Рефлексия «Яблоня»** *Прошу выразить свое отношение к тому, чем мы сегодня занимались.*

Если Вам все понравилось и будете применять данные приемы – разместите на яблоне плод

Если понравилось, но требует доосмысления, будете применять не всё - цветок

Если не понравилось - листок**. Удачи Вам в работе!**