**Мастер-класс**

**«Социо-игровая педагогическая технология»**

**Цель:** Повышение профессионального мастерства педагогов в процессе активного педагогического общения поосвоению опыта работы по применению социо-игровой технологии в работе с дошкольниками.

**Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с методами и приемами, применяемые в социо-игровой технологии.
2. Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии.
3. Вызвать у участников мастер-класса интерес к социо-игровой технологии и желание развивать свой творческий потенциал.
4. Развивать творческую активность педагогического коллектива.

**Ход мастер-класса**

Эпиграфом к нашему сотрудничеству я выбрала слова В.М. Букатова

 «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»

**стулья стоят полукругом лицом к экрану**

**1 этап. Разминка-знакомство**

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать вас на своем мастер - классе по теме " Социо-игровая педагогическая технология ".

Я предлагаю поздороваться всем,Кто пришел с хорошим настроением.

И поделиться с нами своим талантом, творчеством, умением.

Давайте скажем "Здравствуйте" руками!

Скажем "Здравствуйте" глазами!

Скажем "Здравствуйте" плечами,

Скажем "Здравствуйте" словами.

Коллеги, предлагаю начать мастер-класс с игры. Предлагаю вам поиграть в **игру «Разведчики».**

**Объяснение правила игры:**

Педагог обращается к коллегам: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики — это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком из коллег и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики».

Педагог дает сигнал (Хлопок в ладоши) и «разведчики», связываются глазами.

**Педагог**: «Коллеги, кто без разведчика, встаньте. А теперь свяжитесь глазами с тем, кто без пары и одновременно с ним сядьте.

**Задание для «разведчиков» №1:**Теперь, тот с кем вы связались глазами - для вас «разведчик №1» и я буду вслух считать до семи, а вы за это время поменяйтесь со своим разведчиком местами, на ходу обменявшись с ним рукопожатием.

**Задание для «разведчиков» №2:**Связаться глазами с другим «разведчиком» и поменяться местами, спросив, у него на каком этаже он живет.

**Педагог:** Я думаю эта игра «Разведчики», которая входит в методический комплекс социо- игровой технологии помогла вам ненадолго отвлечься от своего чувства стеснения и напряжения.

Для того чтобы человеку быть активным участником общественной жизни, и реализовать себя как личность необходимо постоянно проявлять творческую активность, быть самостоятельным, иметь возможность развивать свои способности, постоянно познавать новое и самосовершенствоваться. Помочь соответствовать этому может такая современная педагогическая технология как социо-игровая, авторами которой являются: Е. Е. Шулешко, А. П.  Ершова и В. М. Букатов.

Именно из разнообразия существующих технологий я остановила свой выбор на социо-игровой технологии. Данная технология позволяет решать многие задачи, определённые ФГОС ДО, дети могут реализовать себя как личность, проявлять лидерские качества, научиться эффективно взаимодействовать друг с другом, ощущать помощь сверстников, преодолевать страх и неуверенность, быть на равных, развивать познавательный интерес и творческую деятельность. Эта технология наиболее интенсивно развивает коммуникативные и интеллектуальные способности детей по сравнению с традиционными методами обучения, способствует познавательному, социальному, художественному, физическому развитию детей, даёт положительные результаты в области эмоционально-волевой сферы.

Впервые термин «социо-игровой» появился в 1988 г. По замыслу авторов, первая часть - **социо** - означает малый социум (не социальный), поэтому правильное написание названия технологии  через дефис. Вторая часть - **игровой** - подразумевает игровую деятельность: добровольную, увлекательную, протекающую в обществе сверстников, с принятием «железных» игровых правил, с двигательной активностью, с непредсказуемостью, т. е. интерактивную.

Таким образом, социо-игровая технология - это технология, основанная на взаимодействии детей в микроколлективах, а также взаимодействии микрогрупп между собой посредством игры.

      Социо - игровая технология стоит **на *«3 китах»*, на самых основных правилах и условиях:**

**1 «КИТ»:**Работа проводитсямалыми группамиили как их еще называют**«группы ровесников».**

Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами в младшем возрасте в пары и тройки, в старшем по 5-6 детей. Деятельность дошкольников в малых группах - самый естественный путь к возникновению у них сотрудничества, коммуникативности, взаимопонимания.

Сам процесс деления на группы представляет собой игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, развитию умения договориться. Варианты объединения могут быть различные. В своей практике я использую деление по следующим условиям:

**1. Деление детей на малые группы по их желанию, сходству или жизненным ситуациям, например:**

* по цвету волос, глаз, одежды;
* чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой и др.;

**2. Деление на подгруппы по предметам, объединённым одним названием (признаком):**

* геометрические фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разные по названию;
* мелкие игрушки или картинки с изображением животных, птиц, рыб, насекомых, транспортных средств, которые можно объединить по названию или какому либо признаку в одну группу и т.п.

**3. Объединение путем образования пар (троек, четвёрок, шестёрок)**

Каждому ребенку предлагаем  какое - либо индивидуальное задание, и после его выполнения он должен найти себе товарища, с которым можно объединить результаты заданий. Затем каждая пара находит себе ещё пару или две, и таким образом создается малая группа, которая способна продолжать дальнейшую работу. Например, каждый ребёнок готовит рассказ по своей картинке и рассказывает его кому-либо из группы, выслушивая ответный рассказ. Можно предложить соединить два рассказа в один. Затем каждая пара соединяет свой рассказ ещё с одной парой и представляет его для всех.

**4. Деление на подгруппы по разрезному материалу.**

Игры, которые можно предложить детям на этом этапе: «Собери картинку», «Подбери пару по цвету» и др. Во время выполнения задания «Собери картинку» дети объединяются в микрогруппы, последующие задания выполняют вместе.
**5.   Деление на подгруппы по слову, движению, действию:**

* назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и др.;
* называть по цепочке 3- 4 цвета (повторяя только их, например красный, синий, зелёный) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет;
* назвать по цепочке 3 - 4 животных, растения, транспортные средства и т.п., и объединиться в соответствующие группы, вспомнить по цепочке 3 - 4 разных движения (действия), повторяя их в том же порядке.

Объединение в микрогруппы способствуют тому, что дети учатся взаимодействовать не только на основе дружеских предпочтений, но и по случайному принципу.

**2 «КИТ»:** **«Смена лидерства»**.

Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает лидер (капитан команды), которого выбирают сами дети (голосованием, по считалочке и проч.). Каждый раз, когда меняется состав группы, - меняется и лидер. Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также помогает набраться опыта более скромным воспитанникам и в дальнейшем также выступать в роли представителя группы.

**3 «КИТ»:** **обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен.** Дети могут общаться в разных уголках группы: за столами, на полу, в любимом уголке и т. д. Смена мизансцены в ходе игрового сеанса или непосредственно образовательной деятельности помогает воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение. Чем чаще они меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их нервная деятельность. А это, в свою очередь, означает, что повышается сопротивляемость детского организма нервным стрессам, а в ДОО создаются благоприятные условия для здоровьесбережения. Если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социо-игровая технология не состоялась.

**4 правило:** **Смена темпа и ритма.** Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.

**5 правило:** **социо - игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности,**что соответствует современным требованиям. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

**6 правило:** **ориентация на принцип полифонии**или, как его назвали авторы, «133 зайца»**:** В народе существует пословица: за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь. В социо-игровой педагогике дело обстоит несколько иначе: если гнаться за двумя зайцами, то действительно ни одного не поймаешь, но если сразу за 133, то, глядишь, с десяток наловишь (и среди пойманных пяток зайцев может оказаться из тех, о которых и не мечталось раньше - «нечаянная радость»). Другими словами, применение технологии позволяет развивать и внимание, и память, тренирует умение сообща решать задачи, стимулирует увлеченность.

Таким образом, используя правила социо-игровой технологии, педагоги учат детей слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию. Кроме того, у них развивается речевое взаимодействие; формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; они учатся отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; отсутствует чувство страха за ошибку.

**Общение детей в рамках данной технологии я организовываю в три этапа:**

* на самом первом этапе учим детей правилам общения, культуре общения *(дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь)*;
* на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микро-группе, чтобы выполнить учебную задачу;
* на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

Существует определённая последовательность введения игр социо-игровой направленности и авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

* **Игры-задания для рабочего настроя.**

Начало занятия должно стать определенным ритуалом, чтобы дети могли настроиться на совместную деятельность, общение. Этому способствуют коммуникативные игры «Волшебный клубочек», «Доброе животное», «Дружба начинается с улыбки», «Комплименты» и другие. Так же пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть и решать поставленные задачи.

Можно использовать такие игры как: «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Стою, на кого-то смотрю», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» и др.

**Для педагогов:**

. 1. Я предлагаю использовать один из приемов социо-игровой технологии, он называется ***«Волшебная палочка»***. Любой предмет может стать волшебной палочкой, может быть это игрушка, она передается от человека к человеку и выполняется какое-то задание. (все белое, домашних животных, превращение.) **оставить 5-6 человек** Но сейчас задание будет самым простым, нужно назвать свою самую любимую игру из детства *(……)* Давайте теперь будете перед волшебной палочкой называть свою любимую игру и почему вы любите в неё играть. Чуть-чуть усложним задание:

* Классики *(собирались вместе с подругами)* итог пед. – то – есть вы играли группой.
* Вышибалы *(любили бегать)* итог пед. – то есть она была подвижная.
* Нравилось играть в прятки *(нрав когда находили)* итог пед. – в прятках у нас всегда есть лидер водящий, нравилось проявлять успех.
* Казаки – разбойники *(общались)* итог пед. – играли в команде.

Давайте остановимся, ну вы поняли сам прием, вы можете усложнять задания в зависимости от ситуации.

Для чего мы это с вами делали, я вам показала работчий прием социо-игровой технологии, а вы в это время озвучили 3 золотых правила социо-игровой технологии:

1. Двигательная активность обучаемых *(почему нравятся игры, потому что мы в них двигались)*.
2. Смена мизансцен и ролей в ходе деятельности *(почему нравятся прятки, потому что нам приходилось в разных местах играть)* *(дома, во дворе, в садике…)*
3. Работа в малых группах и смена лидерства.*(обычно в детстве мы играем небольшой группой)*

 2.А чтобы наша работа была слаженной я вам предлагаю поиграть в игру **«Поиграем в оркестре»**. Данная игра способствует сплочению коллектива, развивает внимание. Выберите по музыкальному инструменту. Сейчас я буду делать хлопки или топать ногой. Когда хлопну, те, кто одет в брюки играют на своих музыкалных инструментах. А когда топну играют те, кто одет в юбки или платья. Причем это тужно делать всем одновременно. (игра повторяется несколько раз, пока все играющеи не сделают одновременно).

* 1. **Игра «Встань по пальцам».(разделить на 4 группы)**

**Цель:** развивает слаженные, скоординированные отношения в коллективе.
**Инструкция:** Встают около стульев и остаются стоять столько детей, сколько я покажу пальцев. Я отвернусь и покажу пальцы, сосчитаю до трех. Со словом «Замри! » я поворачиваюсь.  Игра проводится несколько раз. Самые сложные задания 1, 10 пальцев. Участники должны суметь **молча** договориться, кто останется стоять, а кто сядет.

**Комментарий:** В этом упражнении каждый человек внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Готовность каждого встать или сразу сесть. Мобилизует всех играющих.

* **Игры-разминки (разрядки).**

Разрядка трудоемкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания; снятие усталости; переход от одного вида деятельности к другому. Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного, несерьезного выигрыша. В играх-разминках доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха. Используемые игры: «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», Карлики-великаны», «Ходим кругом друг за другом», «Запрещенное движение», «Слухачи» и др.

**Для педагогов:**

**Игра  «Я рисую»**Цель: координация совместных действий, распределение ролей в группе.
- Назовите выходные дни недели. Рассчитайтесь на субботу, воскресенье. У нас получилось две команды. Ваша задача сейчас, как можно быстрее, построить ту фигуру, которую я назову, причём строитесь вы молчком, ничего не объясняя.
Возможные фигуры: треугольник; ромб; круг; квадрат; угол; буква; птичий косяк;
Обсуждение:
- Трудно было выполнять задание? В чем заключалась трудность?
- Что помогло при его выполнении?

**Игра  «Руки-ноги»**Цель: упражнение эффективно собирает внимание, мобилизует игроков..
- один хлопок –команда руками: их нужно поднять или опустить; два хлопка –команда ногам: надо встать или сесть.

Обсуждение:
- Трудно было выполнять задание? В чем заключалась трудность?
- Что помогло при его выполнении?

**Игра «Человек-человеку»**

* **Игры социо-игрового приобщения к делу.**

**Задача:**выстраивание деловых отношений детей с педагогом и друг с другом.

Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления материала. Если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т. п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий, составляющих эту группу. Такие игры подробно описаны в «Карманной энциклопедии социо-игровых приемов обучения дошкольников», под редакцией д. п. н В. М. Букатова («Эхо», «Так и не так», «Превращение предмета», «Фраза с заданными словами», «Города с небывальщиной», «За себя не отвечаю», «Живая буква», «Письмо из букв», «По алфавиту», «Бытовые механизмы» и т. д.)

**Для педагогов:**

**1.** Игра называется **«Видимо -не видимо»**.

Мне нужна группа, из шести человек,  желающие выходите. Вам необходимо разделиться на две микрогруппы.

***1 шаг:*** Я даю первой микрогруппе  карточки, на которых разбросаны буквы.

Вам нужно найти название сказки  (с родителями дошкольников этот прием работает хорошо).  Когда найдете, название вслух его не произносите, вместо этого применим следующий прием –

Игра **«Оживление».**

Вам надо показать название сказки, а другой  микрогруппе – угадать его.

***2 шаг —  применим   прием «Видимо не видимо» с точки зрения педагогики:***

Теперь я даю карточки второй микрогруппе, на карточках написаны слова.

Вам нужно составить их них предложения – обозначающие виды семейного досуга, например:

— «Мама, папа, я – спортивная семья!» — увлечение в семье спортом;

— «Приходите в гости к нам, очень рады мы гостям!» — праздники, организованные для детей в домашних условиях;

— «Подарки своими руками» — совместные поделки с детьми в кругу семьи.

Когда составите предложение, вслух его не произносите, вместо этого снова применим прием «Оживление». Второй микрогруппе надо показать название семейного досуга, а первой  микрогруппе – угадать его.

**Игра «Выложи фигуру»**

- Назовите, какие цвета присутствуют на флаге России? (ответы детей).

- Рассчитайтесь на БЕЛЫЙ, СИНИЙ, КРАСНЫЙ. Рассчитываются и объединяются в команды.

- Капитаном будет тот, у кого: в первой команде есть белый цвет в одежде, во второй синий, в третьей красный.

- Я хочу предложить вам игру. В коробке у меня счетные палочки. Возьмите каждые по две палочки. Один из вас начинает игру: он кладет счетную палочку в середину круга на пол. Второй кладет свою палочку рядом с предыдущей так, чтобы они соприкасалась друг с другом. Третья палочка должна касаться одной из ранее положенных. Игра так и продолжается до тех пор, пока не будут выложены на пол все палочки. Старайтесь, чтобы получилось какое-то изображение.

Игра продолжается до тех пор, пока дети не выложат все палочки.

В конце игры обсуждаем, что получилось.

**Упражнение «Нарисуй по описанию» (общее для всех).**

Каждый выполняет самостоятельно на листочке.

- Сейчас я прочитаю вам задание, вы должны будете выполнить его на листочке. Слушайте внимательно, постарайтесь запомнить. Задание я прочитаю два раза, вопросы задавать нельзя.

Стоял синий дом. Крыша у него была треугольная. Большое окно было красным цветом, маленькое – желтое. Дверь коричневым цветом.

Педагог дважды повторяет описание. Участники рисуют только контуры, не закрашивая карандашом. После выполнения дети в парах обмениваются листочком, педагог еще раз зачитывает задание, дети по ходу проверяют правильность выполнения. После выполнения задания проводится обсуждение и проверяющие выставляют смайлики (без ошибок – веселый, 1-2 ошибки – спокойный, больше 2-х – грустный).

**Комментарий:** дети учатся работать в соответствии с заданной инструкцией, взаимопроверке, правильной реакции на ошибки.

1. **Игровое упражнение «Фантастические гипотезы».**

**Инструкция.** Дети делятся на новые команды - встают в круг и рассчитываются на «кискас», «тяфкинс», «морковь». Избираются новые капитаны. Капитаны выбирают две первые попавшиеся карточки из конвертов: 1) карточку с существительным, обозначающим изображенного на ней животного; 2) карточку с глаголом, обозначающим изображенное действие. Задача - составить рассказ по картинкам на тему: «Что было бы, если…». Например: на первой картинке изображен кот, а на второй - процесс варки супа. Формируется гипотеза: «Что было бы, если бы кот мог готовить обед (варить суп)» и т. д.

Время выполнения 3–5 мин. По завершении капитаны выходят к ведущим для представления результатов.

**Примечание.** Игровое упражнение направлено на развитие творческого воображения и теоретического абстрактного мышления.

* **Игры творческого самоутверждения.**

Особенность этих игр в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат деятельности. Однако не следует считать, что задания этой группы нужны детям только с особой творческой одаренностью. Целесообразно рассматривать творческую активность (поддающуюся тренировке и развитию) каждого ребенка. Выполняя задания данной группы, дети получают возможность создать результаты этически привлекательные, что является мощным стимулом для развития каждого из зрителей-наблюдателей.

В этой группе игр для активизации общения детей, их инициативных высказываний, я так же использую такую форму работы с детьми, как моделирование игровых проблемных ситуаций, направленных на формирование у детей компетентности в общении, способности находить адекватные способы разрешения конфликтов.

**Для педагогов:**

* + 1. Море волнуется
1. **Игра «Спор предлогами» (2 команды)**

Вспомним предлоги: у,с, к, в, о, за, под, над, перед и тд .Командам предлагается картинка и они по очереди «спорят» предлогами на победителя

Особенность состоит в том, что игра направлена на привитие коммуникативных навыков: умения договариваться, делать одну работу сообща.

**3.** Фотограф

**Игры вольные.**

**Задача:**физически активный и психологически эффективный отдых.

В данную группу входят подвижные игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, такие как «Ловишки», «Колечко-колечко», «Где мы были - не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь», «Воробьи - вороны» и др.

Важна заключительная часть – это своеобразное подведение итогов, рефлексия того, что было на занятии и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей».

**Для педагогов:**

**Игра «Ходить след вслед»**

Вся цепочка идет след в след не отрываясь друг от друга. Задания – идем через болото, перешагиваем через ручей, на носочках по грязи…

**Игра «Тише едишь-дальше будешь»**

Все участники отходят к противоположной стене за черту (скакалку). Водящий отворачивается и произносит: «-Тише едешь –дальше будешь. Раз, два, три…» участники торопятся подбежать к водящему и дотронуться до его плеча (осалить), но замирают после команды : «..замри». водящий обрачивается к участникам лицом и всех, кто не успел вовремя замереть или начал шевелиться, он отсылает за черту на исходное место. Опять отворачивается и все повторяется. Кто первым дотронется до плеча водящего - станет новым водящим.

**Рефлексия.**  **Педагог:**

Мы рассмотрели с вами группы игр, которые применяются в социо-игровой педагогике.

Как видите, многие игры вам известны еще с детства.

Предлагаю вам ссылки на сайты, где можно научиться премудростям социо-игровой технологии.

Сайт [http://www.openlesson.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.openlesson.ru%2F)

Сайт http://www.setilab.ru

Я предлагаю использовать прием **шапка «Вопросов и ответов».**  Участники сами сочиняют вопросы - записки друг для друга, помещают их в шапку, потом вытягивают кому какая достанется. Ответы готовят в парах или тройках. В результате возникает обмен мнениями и живая дискуссия.

Вопросы могут быть самые разнообразные. Например:

1. Какие приемы социо-игровой технологии вы запомнили?
2. Что было сложным?
3. Какой из приемов вы используете или будете использовать в своей работе?
4. Какие отличительные черты социо-игровой технологии от традиционных форм работы с детьми вами были отмечены?
5. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо-игровой технологии?

**III. Заключительная часть.**

Организуя данную игру, мы с вами использовали 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.

Работая в данном направлении, я предполагаю, что в результате применения социо-игровой технологии в работе с дошкольниками мы сможем достигнуть следующих результатов:

* дети будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;
* у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе; развито речевое взаимодействие;
* дети смогут разумно и доброжелательно возражать взрослым, отстаивать свою позицию;
* у них не будет чувства страха за ошибку.

**Рефлексия "Обручи".** Если вам понравился мой мастер - класс и вам пригодятся полученные знания я вам предлагаю занять место в синем обруче, если у вас деятельность вызывала затруднения - займите место в красном обруче, а "каша в голове" - в желтом.

**Применение социо - игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.**