РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ХАНТЫ-МАНСИЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ-ЮГРА

город Покачи.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

Центр развития ребенка – детский сад

Индивидуальный план самообразования

на 2023 -2024 гг.

Тема: «Социо-игровые технологии».

Подготовила: воспитатель

Науменко Олеся Александровна.

**Цель:** Повысить собственный уровень знаний по использованию   «Социо-игровым технологиям» в формировании эффективного взаимодействия детей и воспитателей.

**Задачи:**

* Изучить   необходимую   литературу и проанализировать теоретические и практические аспекты социо-игровй педагогики;
* Структурировать образовательный процесс на основе социо – игровых технологий;
* Применить различные социо-игровые технологии в организации занятий в форме совместной деятельности взрослого с детьми и во взаимодействии детей друг с другом (микрогруппами).

**Методическое обеспечение:**

**Литература:**

* В.М. Букатов «Шишел-мышел взял да вышел» Настольная книжка для воспитателя по социо-игровым технологиям в старших и подготовительных группах детского сада» СПб, 2008 г.
* «О бабочке социо-игрового стиля» В .Букатов.
* «Карманная энциклопедия» социо-игровых приемов обучения дошкольников. Издательство «ТЦСФЕРА» 2014 г.
* «Инновационный подход к ребенку в ДОУ» автор-М.Д. Маханева
* «Учим общаться детей 3-7 лет» Б.С. Волков, Н.В. Волкова Издательство «ТЦСФЕРА» 2014 г.
* «Камертон детства и некоторые шедервы » Л.В. Журавлева Издательство «ТЦСФЕРА» 2014 г.
* «Режиссура урока, общение и поведение учителя» А.П. Ершова, В.М. Букатов.

**Интернет ресурсы:**

# <https://youtu.be/VdG7wgNs8JA> - Вебинар Комиссарова И.А. Социоигровая технология (Практика);

# <https://youtu.be/mEKmwQ3JD5w> Успешная социализация дошкольников через социо-игровые технологии;

# <https://yandex.ru/video/preview/10962709643078507347> Социо-игровые технологии для организации совместной деятельности детей дошкольного возраста.

# 

**Творческое сотрудничество по теме самообразования (с кем)**

* Родители   (консультации,     беседы,  ,   выпуск   буклетов,   памяток, проведение родительских собраний).
* Коллеги (консультации, беседы, мастер – класс, обмен опытом)
* Воспитанники.

**Деятельность педагога в области самообразования**

* Изучение научно – методической литературы по данной теме.
* Теоретическое изучение проблемы: постановка целей и задач.
* Подбор   материала.
* Повышение педагогической грамотности родителей.
* Практическая деятельность. Применение знаний, навыков и умений на практике.
* Подведение итогов по теме саморазвития.

**Срок проведения** - на протяжении учебного 2023 – 2024 года

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание работы** | | |
| **Этапы работы** | **Работа по теме** | **Результат** |
| **1.Теоритический этап.** Изучение  [методической литературы](https://www.fanatsporta.ru/harakteristika-geroev-na-dne-urok-po-pese-gorkogo-na/) по данной теме.  *Сентябрь- октябрь* | * Изучить опыт работы педагогов, работающих по использованию социо – игровых технологий в обучении и развитии дошкольников в рамках в сети интернет. * Составление перспективного плана. | Повысить собственный уровень знаний по использованию   «Социо-игровых технологий»; Желание улучшить  образовательный процесс. |
| **2.Практическая часть**  *Ноябрь-Март* | * Применение различных социо-игровых технологий в организации занятий и совместной деятельности с детьми. * Консультация для родителей «Роль игры в воспитании и развитии детей»; памятка «Ключевые вопросы социо-игровой технологии»; буклет «Социо-игровая технология». * Разработать серию консультаций для коллег по теме «Использование социо – игровых технологий в воспитании дошкольника». * Разработать картотеку игр и упражнений с элементами социо-игровых технологий, для ее дальнейшего практического применения. | Публикации на сайтах, в личном кабинете методических разработок по данной проблеме. Выступление в методический день. |
| **3. Итоговый продукт**  Апрель - Май | * Отчет о проделанной работе по теме самообразования. * Планирование деятельности и перспектив развития. | Итоговое открытое занятие с использованием социо-игровых технологий. |