***Нетрадиционная форма проведения родительского собрания.***

***Первое родительское собрание совместно для родителей, педагогов и детей.***

**Цель:** организовать совместную деятельность всех участников учебно-воспитательного процесса

**1 этап. Организационный**

*Правила:*

1. Быть доброжелательным друг к другу
2. Уважать мнение другого
3. Не повышать голос, корректно выражать свои мысли
4. Помогать друг другу
5. Придерживаться принципа «Все равны»

*Общая инструкция для игр:*

1. Внимательно изучите маршрутный лист и прилегающие к нему пояснения для реализации этапов
2. Ознакомьтесь с инструментами и оборудованием
3. Следуйте указаниям модератора
4. Соблюдайте правила техники безопасности

*Инструменты и оборудование:* спортивная площадка, спортивный инвентарь, канцелярские принадлежности, мультимедийное оборудование.

*Деление на группы по принципу «Все равны»:*

1. Вытягиванием бумажек разных цветов (красный, желтый, зеленый ) – 3 группы
2. По номерам «Рассчитайсь» - 1,2, 3, 4 – 4 группы

|  |
| --- |
| 1. По времени года, в котором родился участник игры (зима, весна, лето, осень) - 4 группы 2. По дате рождения (четное, нечетное число) – 2 группы 3. По первой букве имени или фамилии (гласные — согласные, звонкие — глухие и проч.) - 4 группы   *Название команд и девиз (время 5 мин.)*  *Представление команд (время 1 мин. на одну команду)*  *Вручение маршрутных листов командам в форме игры «Ромашка»*    **2 этап. Основной**  **Тренинг командообразования**   1. **Игры на знакомство**  * Давай познакомимся.   Цель: знакомство  Группа сидит в круге. Участники передают мяч по кругу, называют свое имя и качество на первую букву своего имени.   * Давай поздороваемся.   Цель: знакомство, снятие психологических барьеров  Участники здороваются друг с другом ладошками, щечками, носами, локтями и т.д.   * Бросание мяча   Цель: знакомство  Все участники стоят в круге. Один громко называет имя одного из участников и бросает ему мяч. Тот ловит мяч, называет имя другого участника и бросает мяч ему. Через некоторое время нужно увеличить скорость игры.   * Снежный ком.   Цель: знакомство  Все участники игры садятся или становятся в круг, таким образом, чтобы все играющие видели друг друга. Участники по очереди называют свое имя. Каждый последующий игрок называет имена всех предыдущих игроков прибавляя к ним свое.  Например: первый участник называет свое имя, второй - имя первого и свое, третий - имя первого, имя второго и свое, и так далее до последнего игрока, который должен назвать имена всех, кто находится в кругу.  Советы организаторам:  При проведении всех вариантов "Снежного кома" обязательно каждый раз пересаживайте или переставляйте играющих, это способствует запоминанию большего количества   1. **Игры на сплочение**  * Поиск общего   Цель: знакомство и сплочение  Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.  Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.   * Нужный цвет   Цель: сплочение  Предложите команде сыграть в следующую игру: по команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра “на вылет”, то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет касаться цветов можно. Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.   * Атомы и молекулы   Цель: сплочение  Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена».   * На льдине   Цель: сплочение  Это одна из самых увлекательных психологических игр для подростков на сплочение группы. В ней могут участвовать 8-10 человек. Ведущий берет стулья в количестве, соответствующем числу участников, и составляет их вместе. На образовавшуюся своеобразную «льдину» залазят участники тренинга и представляют, что отправляются в путешествие в Антарктиду. Ведущий имитирует раскол «льдины», постепенно убирая стулья. Задача участников – продержаться на стульях как можно дольше, стараясь не потерять никого из членов своей команды.  **3. Интеллектуальные игры**   * Существительное, прилагательное, глагол   Цель: актуализация знаний  Подготовка: Игроки становятся в круг. Берется мяч. Игра: Бросающий мяч называет какое-нибудь существительное. Ловящий называет прилагательное и бросает мяч дальше, третий игрок называет глагол. Например: "Птица", - говорит первый, "черная", -говорит второй, "летает", - заканчивает третий и бросает мяч следующему игроку, называя новое существительное. Игрок, не ответивший ведущему или замешкавшийся с ответом, покидает круг. Победитель: Игрок, оставшийся последним.   * **Игра «2 буквы»**   Цель: актуализация лексических единиц  Первый участник говорит слово - существительное, желательно в единственном числе. Следующий участник на две последние буквы этого слова придумывает свое, но не говорит его, а объясняет другими словами. Третий игрок понимает, что это за слово (он может задавать наводящие вопросы), но не говорит его вслух, а на две последние буквы этого слова придумывает свое слово и объясняет его следующему игроку. И так продолжается, пока не надоест. Кроме того, если на две последние нельзя придумать слово (метель), то нужно придумать на две предпоследние (ел) и так далее.  Весь интерес в объяснениях и в том, что мозг начинает очень яростно работать. И самое интересное это то, что все знают, о чем идет речь, но конкретно об этом никто не говорит. Например: Птица -> Стоит на одной ноге, ест лягушек -> (Цапля) -> То, что ест цапля -> (лягушка) -> в чем варят борщ -> (кастрюля)...   * **Игра «Ассоциации 2»**   Цель: развитие логической речи  Играющим предлагается написать на листке два столбика, из четырех слов каждый. Можно написать названия любых предметов и явлений, имена людей и животных. Затем для каждой из четырех пар слов — по одному слову из каждого столбика — нужно придумать некоторые связывающие их ассоциации. Чем больше, тем лучше. Ассоциации должны быть неожиданными. Например, если придуманы слова «кошка» и «лампочка», то ассоциации могут быть такими:  — кошка греется под лампочкой;  — у кошки усы, как спираль у лампочки;  — кошка круглая и теплая, как лампочка;  — глаза у кошки горят, как лампочки;  — форма головы у кошки напоминает лампочку.  Дается пять минут на выполнение задания. Затем нужно просуммировать все ассоциации по каждой из четырех пар. Обсуждаются самые интересные ассоциации, выбирается самый выдающийся мастер ассоциации.   * Интеллектуальная викторина   Цель: развитие и актуализация знаний  Каждой паре гостей задается один из вопросов, предложенных нами ниже. Все могут принять участие в обсуждении ответа, но каждый человек из опрашиваемой пары должен сказать свой окончательный ответ.  Побеждает в паре тот, кто сказал ответ наиболее близкий к правильному. Тот, кто ответил менее правильно, получает штрафное очко. Потом опрашивается другая пара уже другим вопросом и так далее по кругу.  При получении двух штрафных очков участник викторины выбывает из игры. В конце концов остается только одна пара участников и последний вопрос решает, кто из них будет победителем.  **Примеры вопросов для игры:**  1. Каков средний возраст женщин, участвующих в летних олимпийских играх? - 20 лет  2. Сколько наименований питьевой воды продается в США - около 800  3. Во сколько раз быстрее растут ногти на пальцах руки, чем на ногах? - примерно в 4 раза  4. Сколько мускулов "работают" при улыбке у человека? - 17  5. Сколько килограмм мяса съест голодный волк? - 10 (но обычно его рацион составляет 2 кг мяса)  6. Сколько раз за время жизни сменяется кожа человека? - примерно 1000 раз  7. Сколько чашек чая ежедневно выпивается в Великобритании? - 185 миллионов  8. Сколько золота используется американскими стоматологами в год для изготовления коронок, мостов, вкладок и зубных протезов? - 13 тонн  9. Во сколько раз человеческий волос толще мыльной пленки? - примерно в 5000 раз  10. Какова средняя продолжительность одного календарного месяца? 30 суток 10 часов 29 минут и 4 секунды  11. Сколько тонн продовольствия съедает за свою жизнь человек? - примерно 40 (36 800 000 - количество сердцебиений у человека за один год).  12. Каков рост актрисы Умы Турман? - 183 сантиметра  13. Сколько километров нервов в теле взрослого человека? - около 75 километров  14. Когда будет отмечаться миллионный день с начала нашей эры? - 28 ноября 2738 года  15. Сколько проводов содержит средний легковой автомобиль? - около 1000 проводов (общей длиной 2 километра и весом 40 килограммов)  16. Сколько калорий сжигает невинный поцелуй "чмок-чмок"? - 5   17. С каой скоростью передвигается самое медлительное млекопитающее - трехпалый ленивец? - около 2 м/мин  18. Какова длина зубов у ядовитой габонской гадюки, которая обладает самыми длинными зубами среди всех змей? - 3 см (при длине тела 1,2 м)  19. Сколько генов содержит человеческая ДHК? - 80 000  20. Сколько процентов соляной кислоты содержит желудочный сок человека? - 0,4%  **4. Творческие конкурсы**   * Придумай новое   Цель: развитие творческого воображения  Придумайте новое название наукам:   * русский язык; * история; * музыка; * литература; * математика и т. д.   Новое название видам транспорта:   * автобус; * трамвай; * грузовая машина; * такси; * самолет и т. д.   Придумайте как можно больше способов применения какому-либо предмету, например, " Книга", "стул" и т.д. Книгу можно использовать как подставку, как поднос. Стул, перевернув вверх ножками, как зонтик... Победитель: игрок, называющий наиболее оригинальный вариант.   * Чудо-Юдо   Цель: развитие творческого мышления  Все игроки берут по листку бумаги и рисуют на нем сверху голову — человека, животного, птицы или любого другого существа. Далее они загибают листок так, чтобы нарисованного не было видно — только кончик шеи и передают рисунок соседу. У каждого участника игры оказывается новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова загибают рисунок и передают соседу. Теперь каждому на новом полученном листке нужно дорисовать конечности. Затем все разворачивают рисунки и веселятся, глядя на то, какие на них изображены существа.   * Придумай слово   Цель: развитие логического мышления  Играющим раздаются листы бумаги и авторучки. Придумайте длинное слово пусть все запишут его. Задача игроков - написать как можно больше слов, состоящих из букв этого длинного слова. Победитель: игрок, придумавший больше всех слов за отведенное для игры время.   * **Рисуночное письмо**   Цель: развитие творческого мышления  Задача игроков — «написать» с помощью рисунков короткое письмо. Условия те же: не использовать в рисунке цифры, буквы и слова.  **Варианты посланий:**   * Позвони мне сегодня в 6 часов * Пойдем вечером играть в футбол * Приходи в гости на чай с тортом * Подари мне на День рождения карандаши   В зависимости от возраста игроков можно придумывать задания самой различной сложности.   1. **Эмоциональная разгрузка**  * **Игра – разминка «Австралийский дождь» (5 мин.)**   **Цель**: обеспечить психологическую разгрузку участников.  **Ход упражнения**  Участники встают в круг. Инструкция: Знаете ли вы что такое австралийский дождь? Нет? Тогда давайте вместе послушаем, какой он. Сейчас по кругу цепочкой вы будете передавать мои движения. Как только они вернутся ко мне, я передам следующие. Следите внимательно!   * В Австралии поднялся ветер. (Ведущий трет ладони). * Начинает капать дождь. (Клацание пальцами). * Дождь усиливается. (Поочередные хлопки ладонями по груди). * Начинается настоящий ливень. (Хлопки по бедрам). * А вот и град – настоящая буря. (Топот ногами). * Но что это? Буря стихает. (Хлопки по бедрам). * Дождь утихает. (Хлопки ладонями по груди). * Редкие капли падают на землю. (Клацание пальцами). * Тихий шелест ветра. (Потирание ладоней). * Солнце! (Руки вверх).   **Вопросы для обсуждения:**   1. Легко ли вам было выполнять это упражнение? 2. Не запутывались ли вы в ходе выполнения заданий?   Ваши впечатления по проведенному упражнению?   * **Игра «Три человека у телефона» (5 мин.)**   **Цель**: тренировка учения понимать невербальное общение.  **Ход игры**: Вызываются три желающих участника. Ведущий каждому «на ушко» сообщает задание. Задания у всех разные, но их объединяет одно. Участники должны изобразить группе, что каждый стоит в телефонной будке и разговаривает по телефону, но с разным настроением. Именно это настроение и сообщает им «на ушко» ведущий, также он информирует участников о том, с кем и о чем они разговаривают, какие чувства они испытывают.  **Например**: один – озабочен, вызывает скорую помощь, срочно, встревожен; другой – агрессивно настроен по отношению оппоненту, высказывает ему свое негативное отношение, ругает; третий – счастливый влюбленный, договаривается о свидании.  3 основных участника замирают в позе, которая по их мнению наиболее точно передает состояние их героя. Задача основных игроков догадаться о настроении этих людей, о примерном содержании разговора, об интонации.  **Вопросы для обсуждения:**   * Легко ли вам было догадаться о настроении этих людей? * Удалось ли угадать примерное содержание разговора?   Какие трудности возникали в ходе игры?   * **Упражнение «Моечная машина»**   Цель: снятие эмоционального напряжения  Все участники становятся в две шеренги лицом дуг к другу. Первый человек становится «машиной», последний – «сушилкой». «Машина» проходит между шеренгами, все ее моют, поглаживают, бережно и аккуратно потирают. «Сушилка» должна его высушить – обнять. Прошедший «мойку» становится «сушилкой», с начала шеренги идет следующая «машина».  - Присаживайтесь, пожалуйста. А сейчас я предлагаю вам немного пофантазировать и свершить небольшое путешествие. Удобно расположитесь на своих местах, примите комфортную для вас позу… |

*Идея*:

**Мир и Я (самопознание)**

Принципы и правила обсуждаются в форме дискуссии или голосования учителей, родителей, учеников

*Принципы:*

1. Уважение к каждой личности

2. Ответственности за свой выбор

3. Сотрудничества- один за всех и все за одного

*Правила:*

1. Уважаем друг друга
2. Доводим дело до конца
3. Помогаем друг другу
4. Умение слушать друг друга

Проведение устного анкетирования для определения планов на будущее путем ранжирования

**Планы на будущее:**

* Организация научно-познавательных курсов
* Творческие конкурсы
* Соревнования
* Деятельностные пробы
* Оздоровительно-восстановительная деятельность.

**Педагогические технологии:**

* КТД (совместное научное исследование);
* Формирование познавательного интереса;
* Дифференцированного и индивидуального обучения;
* Эвристического и проблемного обучения; информационного взаимодействия

**План:**

1. Создание совместного сетевого сообщества (Соц. Сеть «в контакте» сентябрь)
2. Фестиваль профессий (в течении года раз в четверть)
3. «Минута славы» (октябрь)
4. «Совместные олимпийские игры детей и родителей» (ноябрь)
5. Научно-практическая конференция (февраль)
6. КВН (родители, ученики) (март)
7. Квест- игра на турбазе (май)