**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Колыванский детский сад №1»**

**Мастер –класс**

Тема: «Игры, в которые играют люди, или как интересно провести родительское собрание»

Воспитатель 1 категории:

Долганова Оксана Александровна

**Октябрь-2019г.**

**Цель:** Сплотить родительский коллектив через игровые приемы

**Задачи:**

1. Сделать родительское собрание интересным и полезным. Показать приоритет живого общения.
2. Сплотить родителей группы для совместной деятельности в дальнейшем. Настроить их на конструктивную работу.
3. Познакомить родителей группы между собой, объединить их, снять эмоциональное напряжение.
4. Развивать творческое мышление, воображение родителей.
5. Развивать доброжелательные отношения между родителями*.*
6. Расширение контакта между педагогами и родителями.
7. Повышение педагогической культуры родителей.

**Предметно-развивающая среда:** небольшие листы бумаги

маркеры для доски или мел; микрофон; листы А4; фломастеры, маркеры, карандаши.

**Ход мастер-класса**

 Добрый день уважаемые коллеги. Сегодня я вас пригласила на мастер-класс, тема которого «Игры, в которые играют люди, или как интересно провести родительское собрание»

 Родительское собрание – это способ взаимодействия воспитателя и родителей по какой-либо актуальной проблеме, но на сегодняшний день смысл таких собраний сводится к решению организационных вопросов. Родители не ходят на собрания, потому что они скучны, затянуты, статичны и малоэффективны.

 Задача воспитателя – серьёзно готовиться к таким мероприятиям. Чтобы обеспечить наиболее эффективное взаимодействие необходимо так, чтобы воспитатель из лектора превратился в партнёра родителей.

 Любое родительское собрание должно быть необычно, нетрадиционно, оно должно проходить как праздник, как игра. В этом случае у родителей возникает большое желание присутствовать на нём. Сначала нужно сформировать актив родителей, на первое время это будет родительский комитет. Выстроив актив и доброжелательные отношения между родителями своей группы, можно добиться усиления воспитательного процесса, найти поддержку своим педагогическим начинаниям и творчеству, что в итоге положительно скажется на развитии детей.

Именно на собраниях у воспитателя есть возможность ознакомить родителей с задачами, содержанием, методами воспитания детей дошкольного возраста в условиях детского сада и семьи. В наше время передовых технологий, многие родители предпочитают получить информацию из источников интернета, литературы. Это намного проще, удобнее, не надо никуда ходить, терять время -так считают многие современные родители.

* Родители – это большие дети, и с ними тоже надо играть!!!

 Как это сделать? Предлагаю один из вариантов: провести родительское собрание в форме игры. Играть нравиться всем, в любом возрасте. А образование и игра очень похожи:

• Есть определенное пространство;

• Границы;

• Есть некий реквизит;

• Ведет к какой-то цели.

Правила всех игр подчиняются нескольким простым и понятным законам:

-Что не запрещено, то разрешено

-Принимай выбор другого

-Решай сам или договаривайся

-Говори сам за себя

Сегодня мне хотелось бы рассказать о нескольких **играх**, взяв **которые за шаблон**, вы с легкостью можете перенести на любую тему **собрания**.

А сейчас перейдем непосредственно к практике и попробуем **поиграть в игры**.

Начнем с **игры***«Свободный микрофон»*

Цель: Обменяться важной информацией по теме.

Правила: в течении 5 минут участники высказывают все, что хочется по теме.

Реквизит: микрофон.

Следующая **игра***«3,12,2»*

Цель: Активизировать мыслительную деятельность, настроить на дальнейшую работу.

Правила: в течении 3 минут каждый участник делает записи отображая в них аспекты проблемы. *(Все что приходит в голову)*.

Затем листы собираются и перемешиваются. Участники делятся на пары, каждая пара вытягивает листок и пишет свои идеи по теме. *(12 минут)*

Затем участники делятся на 3 группы, рассказывают друг другу свои идеи и выбирают одну самую лучшую. *(2 мин)*.

Реквизит:

-небольшие листы бумаги

-маркеры для доски или мел.

Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие.

**Игра «***Клеевой дождик***»**

 Цель: Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие.

 Правила: Дети и взрослые встают друг за другом и держаться за талию впередистоящего. В таком положении они должны:

* Подняться и сойти со стула
* Пройти змейкой
* Обойти широкое озеро
* Пробраться через дремучий лес
* Спрятаться от диких животных.

На протяжении всей игры участники не должны отцепляться от партнёра.

**Игра «***Другая рука»*

 Цель: в ходе анализа ситуации нужно понять, насколько трудно выполнить это упражнение и провести аналоги. Между игрой и тем, как ребёнку трудно научиться чему-то новому, когда у него ещё не сформировано это умение*.*

Правила: Воспитатель даёт на собрании родителям задание. Написать левой (если человек правша) или правой рукой (если он левша) предложение: «Я люблю свою (своего) дочь (сына)».

***На итоговом родительском собрании можно провести:***

 **Упражнение** «*Зажги свечу*» - минута откровений, о тех моментах, которые были памятны в этом учебном году.

 Ход игры: Родители, передавая свечу рассказывают, о том, что их порадовало, огорчило, интересные истории из жизни своих детей.

 Вот и закончился год. Каким он был для вашей семьи? Что вас порадовало, а что огорчило? Просим рассказать интересные истории и поделиться переживаниями по поводу воспитания малыша и его достижениями за время нахождения в детском саду.

(Родители, передавая свечу, под музыкальное сопровождение, высказывают свои истории из жизни малыша, пожелания.)

***Шуточную викторину*** *«Знаете ли вы…» которая разрядит обстановку.*

1.Сколько в группе мальчиков, девочек?

2.Кто из ребят в группе самый высокий?

3.Какие предметы больше всего необходимы ребенку в детском саду?

4.Чего больше всего ждут ребята от детского сада?

5.Какой документ регламентирует жизнь воспитанников?

6.Какой человек, работающий в дошкольном учреждении, является самым главным?

7.Какая самая большая радость для ребенка?

8.Какое самое любимое занятие у вашего ребенка?

 В заключении хотелось бы подчеркнуть, что семья и детский сад связаны общими задачами в воспитании ребенка. Поэтому здесь важен не принцип параллельности, а принцип взаимопроникновения двух социальных институтов. Спасибо за внимание!

***Список использованной литературы*:**

1. *Галактионова Т.Г.*От самопознания к самореализации: Персонал-технология образовательной деятельности. СПб. Институт специальной педагогики и психологии, 1999.
2. *Климакова Ю.* Не бойся страшного / Школьный психолог, 2004, №8.
3. *Лютова Е.К., Монина Г.Б.* Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. СПб. Речь, 2005.
4. *Хухлаева О.* Активные формы групповой работы с родителями // Школьный психолог, 2006, №19.
5. *Цветкова С.* Вопросы воспитания в картинках // Школьный психолог, 2006, №5.

Приложение 1

**Картотека**

**ИГР И УПРАЖНЕНИЙ**

для использования на родительских собраниях

**Игры для знакомства людей друг с другом**

**«СНЕЖНЫЙ КОМ»**

Эта игра имеет несколько вариантов. Участники играют в кругу (сидя или стоя).

В классическом варианте играющие называют по очереди своё имя и имена всех людей, которые назвали себя ранее. Первый участник называет себя. Второй повторяет имя первого, затем называет своё. И так друг за другом по кругу. Первый участник после того, как последний выполнит задание, называет всех игроков по именам.

Есть ещё вариант этой игры, он усложняется тем, что участники не только говорят, как их зовут, но и характеризуют себя одним словом, начинающимся на первую букву имени. Например, Ольга — озорная. При этом если в игре участвуют тёзки, они должны подобрать разные слова-характеристики к своим именам. Например, если одна Ольга, говорит, о себе — «озорная», то другая может охарактеризовать себя, как «ответственная» и т.д.

**«Имя – движение» (вариант «Снежного кома»)**

Игра усложняется тем, что игроки помимо того, что называют своё имя, показывают при этом какое-нибудь движение. А все последующие участники должны повторить эти движения и назвать имена всех предыдущих людей, а потом предложить новое движение, назвав себя.

**«Автопортрет»**

Каждый игрок по очереди «рисует» свой автопортрет. Можно рассказать ос себе или охарактеризовать себя с помощью каких-либо предметов.

**«Три детали»**

Играется в паре. Первый участник выкладывает на стол перед собой три предмета, которые имеются у него с собой. Второй человек по этим предметам предполагает, чем интересуется, какие имеет склонности их владелец. Затем играющие меняются ролями.

**«Вот так встреча!»**

Родители свободно общаются между собой в течение 10 минут. Их задача: найти среди присутствующих людей, похожих на себя по какому-либо признаку. К примеру, любит горы; день рождения в июне; коллекционирует марки; имеет двоих детей; живёт на 3 этаже и пр. Каждый играющий должен найти как можно больше игроков, имеющих похожие с ним увлечения, качества.

**«Клубок»**

Все родители на собрании в детском саду становятся в круг. Воспитатель, начиная игру-знакомство, перебрасывает клубок кому-нибудь из играющих и называет своё имя и увлечение. Далее клубочек перебрасывается от одного к другому. Когда все игроки держат в руках нить, клубок начинают сматывать, называя имя и интересы игрока, от кого пришла нитка клубка.

**«Комплимент»**

 Участники становятся в круг. Передавая друг другу карандаш или ручку, они говорят при этом комплименты или приятные слова, которые наиболее наглядно представляют образ данного человека.

**«Доброе слово»**

 Один из родителей садится на стул в центре комнаты, другие очень быстро должны сказать добрые слова в его адрес. Кто замешкался, тот сменяет сидящего на стуле участника. Игра продолжается 5-7 мин.

**Игры на снижение тревожности, стимулирование эмоциональности**

**«МЯЧ РАДОСТИ»**

Родители становятся в круг вместе с воспитателем. Педагог говорит:

— У меня сегодня радостное настроение, и я хочу им с вами поделиться. Вытяните вперёд руки, поверните их ладонями вверх, и наш «мяч радости» будет катиться по ним, даря вам моё радостное настроение.

Главное правило: нельзя уронить мяч или перебросить его, он должен именно катиться.

Кстати, такую игру можно проводить с участниками любого возраста или даже смешанных возрастных групп.

**«БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ»**

Все играющие встают в помещении произвольно, глаза закрыты. По сигналу ведущего все начинают движение (в любом направлении), говорить при этом нельзя. По сигналу играющие останавливаются, открывают глаза.

Второй этап играется также, но игрокам теперь нужно жужжать. По сигналу все останавливаются, открывают глаза.

После проведения упражнения его обсуждают.

* Какие впечатления возникли на первом и втором этапе игры?
* Что не давало двигаться свободно?
* Как получилось избежать столкновения?

При подведении итогов упражнения уместно провести аналогии между впечатлениями, возникающими в игровой ситуации, и впечатлениями, когда человек знакомится с группой новых людей или попадает в незнакомую ситуацию. Подобная аналогия позволяет понять, почему у людей возникает тревожность, страх при общении с другими людьми. Неуверенности чаще возникает у людей, которые концентрируются в большей степени на своих ощущениях, чем на тех, кто рядом.

**«НА ЧТО ПОХОЖЕ ВАШЕ НАСТРОЕНИЕ»**

Играющие становятся или рассаживаются по кругу. Каждый поочередно говорит, на какое явление природы, время года или предмет похоже его настроение и объясняет, почему.

**«КОРОБКА ЭМОЦИИ»**

В этой игре воспитатель предлагает родителям сложить в «коробку эмоций» их впечатления, переживания, эмоции, связанные с вопросом, который обсуждается на собрании.

**Игры на формирование коллектива родителей**

Такие игры развивают доверие, способствуют сплочению коллектива.

**«МЫ ВМЕСТЕ!»**

Родители и дети встают друг за дружкой, держась за талию впереди стоящего участника упражнения. В таком состоянии они выполняют несколько заданий.

* Пройтись «змейкой».
* Обойти большой круглый пруд.
* Пройти через дремучий лес.
* Убежать от диких зверей.
* Перебраться через болото.
* Вернуться на исходное место.

В течение всего упражнения нельзя опускать руки, отцепляясь от товарищей.

**«ГУСЕНИЦА»**

Играется как предыдущая игра, только задания можно предложить другие. Вся команда — это гусеница, поэтому все вместе показывают, как она спит, встаёт, умывается, потягивается, делает зарядку, ест, ползёт и т.п.

Главное правило — гусеница должна не потерять своих участников.

**«ЛЕНТОЧКИ»**

Воспитатель раздаёт родителям атласные узкие ленты длиной 40-50 см. Играющие связывают свои части лент в одну длинную, находя что-либо общее, что их объединяет. Например, профессия, увлечения, интересы, имена, любимые занятия и пр. затем все по очереди поясняют, что именно позволило им объединиться с остальными игроками.

**Проблемные игры**

 **«5 ИМЁН»**

Игра позволяет понять, насколько хорошо родители знают своего ребёнка. Воспитатель заранее опрашивает детей, а затем на собрании предлагает родителям написать 5 имён друзей, 5 любимых увлечений, 5 занятий, которые не любит их ребёнок, 5 самых запомнившихся для него событий, 5 его любимых и нелюбимых блюд. Ответы детей и родителей сравниваются. Не всегда взрослые могут точно назвать интересы своего ребёнка, и эта игра помогает им больше узнать о сыне или дочери.

**«ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО»**

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно…» Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Предлагается другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве нельзя…» Игра проводится аналогично.

 **«СТУЛ ДЛЯ ВОПРОСОВ»**

Один из участников родительского собрания садится на стул в центре комнаты. Остальные участники задают ему вопросы, связанные с обсуждаемой проблемой. Тематика вопросов может быть шуточной. Об этом следует заранее договориться. Сидящий на стуле должен быстро и правильно отвечать на вопросы. В качестве арбитра и ведущего выступает педагог. Участнику необходимо как можно дольше продержаться на стуле. В случае задержки или неправильного ответа его место занимает тот, чей вопрос был последним.

 **«ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ МАМОЙ…»**

 Сначала родители фантазируют на тему. Что бы они делали, если были бы детьми. Затем дети фантазируют о том, чтобы они делали если были бы родителями. Ответы должны быть короткими.

**«ОРЕХИ»**

*Цель:* научиться принимать особенности другого человека. Для этой игры потребуются грецкие орехи по количеству участников.

*Инструкция:* «Сейчас перед вами лежит мешок с орехами. Я прошу каждого из вас взять по одному ореху, а потом в течении минуты внимательно рассмотреть, запомнить свой орех (ставить на нём метки и раскалывать нельзя). Через минуту все орехи будут сложены обратно в мешок». После того, как орехи будут сложены в мешок, ведущий их перемешивает, высыпает в центр круга и просит каждого участника найти свой орех. Когда это задание будет выполнено, происходит небольшое обсуждение: по каким признакам удалось найти именно свой орех, чем он отличается от других? ПО итогам обсуждения можно провести аналогию между грецкими орехами и людьми: «И те, и другие в «куче» или толпе на первый взгляд выглядят одинаково, а для того, чтобы увидеть особенность каждого, нужно потратить время, приглядеться. О ценности же ореха, как правило, судят по тому, что находится у него внутри. Может быть внешне очень красивый орех, но внутри – абсолютно пустой. И наоборот. Так же бывает и с людьми, поэтому не нужно судить о человеке по каким – то внешним признакам у ореха очень жёсткая скорлупа, и она ему нужна для того, чтобы защитить нежное ядрышко. Многие люди тоже часто выращивают вокруг себя скорлупу, чтобы чувствовать себя в безопасности, и не сразу открываться другим, для этого им требуется время».

**Игра***«***СЛАБОЕ МЕСТО***»*

Цель: Выявить информацию которая может помешать успеху.

Правила: Участникам задается тема. Каждый пишет на отдельном листочке *(стикере)* по данной теме что он: знает/не знает, не знает/знает, знает/знает и не знает/не знает.

На листе или доске чертиться плоскость, все участники приклеивают свои ответы.

В данной игре можно очень хорошо проследить, что интересует родителей, что они хотели бы узнать. Очень хорошо провести ее на первом родительском собрании.

Реквизит:

-набор стикеров

-лист ватмана, разделенный на четыре плоскости.

**Игры на определение лидерства.**

В организационный период группы необходимо выявить лидеров, чтобы в дальнейшем облегчить выборы органов родительского самоуправления.

**КАРЕТА.**

Участникам необходимо построить карету из присутствующих людей. Посторонние предметы использованы быть не могут. Во время выполнения задания ведущему необходимо наблюдать за поведением участников: кто организовывает работу, к кому прислушиваются другие, кто какие «роли» в карете себе выбирает. Дело в том, что каждая «роль» говорит об определенных качествах человека:

* **Крыша** – это люди, которые готовы поддержать в любую минуту в сложной ситуации;
* **Двери** – ими обычно становятся люди, имеющие хорошие коммуникативные способности (умеющие договариваться, взаимодействовать с окружающими):
* **Сиденья** – это люди не очень активные, спокойные;
* **Седоки** – те, кто умеет выезжать за чужой счет, не очень трудолюбивые и ответственные;
* **Лошади** – это трудяги, готовые «везти на себе» любую работу;
* **Кучер** – это обычно лидеры, умеющий вести за собой;

Если участник выбирает себе роль **слуги,** который открывает дверь или едет сзади кареты, такие люди также имеют лидерские качества, но не хотят (не умеют) их проявлять, готовы больше к обеспечению тыла (либо это так называемые «серые кардиналы»). После того, как карета готова, участники садятся в круг, обсуждают как прошла игры, все ли нашли себе место в ходе построения кареты, все ли чувствовали себя комфортно, а затем ведущий объясняет им значение тех «ролей», которые они выбрали. Примечание: если группой руководит и распределяет роли один человек, то значения, названные выше не будут отражать качеств данных людей.

**«СДЕЛАЙ ШАГ ВПЕРЕД»**

Играющие становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но не всем, а только 5 из всех стоящих. Затем только 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - организаторы и эмоциональные лидеры сразу хорошо выявляются.

**«БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ»**

Предлагается, чтобы играющие представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок не даётся, игроки должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству люди. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**«КАРАБАС»**

Участники рассаживаются в круг, вместе с ними садится педагог, который предлагает условия игры: "Вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "КА-РА-БАС" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев.. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением игроков. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству люди. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

**Игры на формирование коллектива родителей**

Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие.

 **«ЗЕВАКИ»**

 Под весёлую музыку дети и родители идут по кругу, по сигналу «Зеваки!» все должны хлопнуть в ладоши, повернуться, взяться за руки и продолжить движение по кругу.

**«РАСПУСКАЮЩИЙСЯ БУТОН»**

 Дети и родители садятся на пол и берутся за руки. Необходимо встать, плавно. Одновременно, не отпуская рук. После чего «цветок» начинает распускаться (отклонятся назад, крепко держа друг друга за руки) и качаться на ветру.

**«КОЛОКОЛ»**

 Дети и взрослые становятся в круг, на вдохе поднимают обе руки вверх, соединяя их в форме колокола на вдохе. Затем. На выдохе. Бросают синхронно вниз, произнося «Бом».

 **«ЗАВЯЖЕМ УЗЕЛКИ»**

 Участникам раздают нити длиной 30–40 см. Родители связывают свои нити, если у них есть что-то общее. Это может быть профессиональный аспект, семейный, внешний признак, любимый цвет, количество детей и т. д. В результате образуется одна общая нить. Далее каждый рассказывает о том, что их объединило в общую систему.

**«ПЕСЕНКА ПО КРУГУ»**

Ведущий выбирает вместе с детьми знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

**«МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА»**

Необходимое количество играющих – 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс – это «мышеловка» (или сеть). Водящий – в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из «мышеловки»: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Взрослый следит, чтобы ноги «мышеловки не пинались, не делали больно «мышке».

2. Если взрослый замечает, что «мышонок» загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем «мышонку», расслабим ножки, руки, пожалеем его».

**«МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ»**

Участники встают, выполняют действия на слова ведущего:

 Вместе мы одна семья: я, ты, он, она.

 Вместе нам грустить нельзя.

*(на эти слова участники идут по кругу)*

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева…

*Постепенно ускоряется темп и придумываются новые действия.*

 **Игра «**РАСКАДРОВКА*»*

Данный термин взят из киноиндустрии, ввел его Уолт Дисней.

Раскадровка — это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов.

Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм. Изображение скажет больше, чем тысяча слов, и это является очень полезным в качестве основы для коммуникации и возможности донести режиссерские идеи до съемочной группы и продюсеров.

Возьмем любую тему, например, *«Благоустройство детского прогулочного участка»*. Участники делятся на пары, каждая пара рисует элемент участка, в итоге все элементы складываются и получается нечто целое. Можно на одном **собрании взять 2-3 темы**, каждая группа будет представлять свой проект.

Реквизит:

-листы А4

-**фломастеры**, маркеры, карандаши.