**«Квест-игра как эффективная форма взаимодействия ДОУ и семьи»**

**(консультация для родителей)**

Семья и детский сад – важнейшие институты воспитания, а их продуктивное взаимодействие – залог успешного развития и благополучия ребенка.

В соответствии с новым законом «Об образовании в Российской Федерации» одной из основных задач, стоящих перед детским дошкольным учреждением является «Взаимодействие с семьей для обеспечения полноценного развития личности ребенка». Детскому саду необходимо оказать семье педагогическую помощь, привлечь её на свою сторону в плане единых подходов в воспитании ребёнка. Необходимо, чтобы детский сад и семья стали открытыми друг другу и помогли раскрытию способностей и возможностей ребёнка.

Мы используем в своей практике одну из таких форм: квест – игра. Квест – является и игровой педагогической технологией, и формой взаимодействия педагога, детей и их родителей. Мы считаем, что данная форма эффективна во взаимодействии с семьями дошкольников на современном этапе дошкольного образования. Так как участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать - все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения.

Образовательная деятельность в форме квест - игры предоставляет возможность увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест помогает разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений. Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Квест – это форма взаимодействия участников (детей, родителей, педагогов), которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

В дошкольном учреждении квесты можно активно использовать для совместного образования взрослых и детей, мотивации на создание тандема взрослый - ребенок. Проводить их можно в разных [возрастных группах](https://eks33.ru/education-in-the-family/parent-meeting-in-the-senior-group-of-the-kindergarten-parent-meeting-in-the-senior-group-age-characteristics-of-children-of-senior-preschool-age.html), начиная с младшей. Но чаще всего в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж и Томом Марч. Они предложили использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

Квест – это своего рода игровой проект-путешествие, который участники реализуют, действуя единой командой. Квест может быть, как краткосрочным, в рамках одного занятия, так и долгосрочным, занимающий неделю, месяц, квартал.

Квест предполагает выполнение участниками проблемных заданий с элементами ролевой игры. Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. При достижении поставленной цели, на финише должен быть приз.

**Виды квестов:**

- линейные (задачи решаются по цепочке, одна за другой);

- штурмовые (участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами);

- кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. Где команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность. Помогает детям и их родителям понять друг друга, научиться взаимодействовать.

**Этапы организации:**

1. ***Организационный момент***. Вступительное слово ведущего с целью

переключения внимания детей и всех участников на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление всех участников на группы;

- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

2. ***Этапы игры.*** В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

3. ***Подведение итогов, награждение.***

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, участники получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

 Для того, чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий. Все игры и задания должны быть безопасными. Задачи, поставленные перед детьми должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям. В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети дошкольного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут. Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря. Дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся.

Как пример приведём Квест-игру «В поисках клада». Дети с родителями совершают путешествие по станциям и выполняют задания, которые приготовили педагоги воспитатели. Игроки делятся на 5 команд. У каждой команды есть свой сопровождающий, он контролирует выполнение заданий. Задания разной сложности, поэтому нужно быть готовыми ко всему. За выполнение каждого из пяти заданий каждой команде выдается кусочек карты, на котором отмечено место, где спрятан клад. Когда все команды выполнят все задания на станциях, объединяют все пять кусочков карт в одну и по ней ищут клад.

**Задания по станциям:**

1. *Станция* **«Калейдоскоп знаний»** *(математический);*
2. *Станция* **«Кривое зеркало»** *(на развитие логического мышления);*
3. *Станция* **«Супер-лаборатория»** *(опыты-исследовательский);*
4. *Станция* **«Цветные фантазии»** *(творческий);*
5. *Станция* **«Крепыши»** *(спортивный).*

Проводиться квесты могут в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в зале, квесты на природе – на участке, на экскурсии. Среди них особенно интересен геокэшинг – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Общие требования, предъявляемые к квест - игре:

1. Задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
2. Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
3. Задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;
4. Также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные.

В результате использования данной формы «квест-игра» повышается уровень воспитательно – образовательной деятельности, что способствует развитию творческой инициативы.