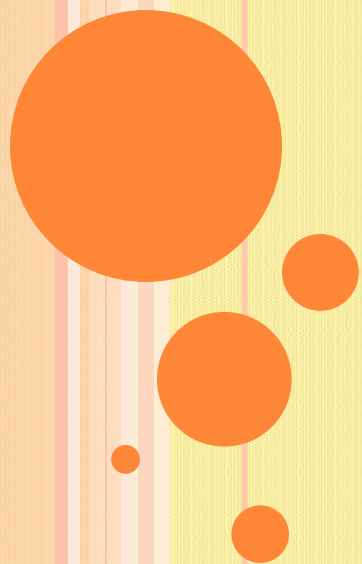


*ОПТИМИЗАЦИЯ ФОРМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ С СЕМЬЁЙ*



***РЕБЕНОК ВСЕГДА СПОСОБЕН ПРЕПОДАТЬ
ВЗРОСЛОМУ ТРИ УРОКА: ОН ВЕСЕЛ, БЕЗО ВСЯКОЙ
ПРИЧИНЫ, ВСЕГДА ЧЕМ ТО ЗАНЯТ, И УМЕЕТ ЛЮБОЙ
ЦЕНОЙ ДОБИВАТЬСЯ ЖЕЛАЕМОГО***

МАРК ТВЕН

*МОДЕЛЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДОШКОЛЬНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ С СЕМЬЕЙ*

Квест

Разработчик: Сухоносова Нина Ивановна



КВЕСТ (в ПЕРЕВОДЕ С АНГЛ. СЛОВО **QUEST**- ВЫЗОВ , ПОИСК,
ПРИКЛЮЧЕНИЕ)

- Это приключение , как правило игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти через препятствие для достижения какой либо цели

- Командная игра в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление

[www.taktika-nn.ru /kvest/](http://www.taktika-nn.ru/kvest/)



Виды квестов

Event kvest – приключенческая игра, на ограниченной территории

Teambuilding kvest – командо-образования, поданная в формате игры (проводятся в компаниях, чаще всего на природе)

Квест –туризм - совмещенная игра и туристическая экскурсия (может проходить в городе)



***ВАЖНЕЙШИМИ ЭЛЕМЕНТАМИ ИГРЫ В ЖАНРЕ
КВЕСТ ЯВЛЯЮТСЯ:***

- Повествование
- Обследование мира
- Решение головоломок и задач требующих от игрока умственных усилий

От игрока требуется

- Скорость реакции
- Быстрое ответное действие



ПРАВИЛА

- Идея игры проста- команда перемещается по точкам, выполняют различные задания, они подбираются таким образом, что бы быть максимально интересными, оригинальными, подходящими под ситуацию, и не требующие спец.знаний или умений от игроков
- Выполнив одно задание, команда, получает направление на следующее задание, и так до финиша. Кол-во точек (уровней) и их сложность определяется для каждой игры в отдельности



ЦЕЛЬ

- Освоить новую технологию общения между взрослыми и детьми (*квест*)
- за минимальное количество времени выполнить максимальное количество заданий, при этом получив приятные эмоции и долю адреналина!



Задачи

1. Организация совместного мероприятия родителей и детей.
2. Привлечение как можно большего числа участников игры.
3. Сплочение коллектива.
4. Развитие логического мышления.
5. Развитие интеллектуального мышления.



Если рассматривать с точки зрения ФГОС , то он подходит как свобода выбора, т.к содержит в себе спонтанность и не линейность сюжета, проявление инициативности в большом объеме.

PEDAGOGIKA.RU/INET/



АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ РОДИТЕЛЬСКОЙ ВСТРЕЧИ

1. Организовать 100% явку родителей

- изготовление и рассылка приглашений
- Подготовка и отправка смс
- Объявления на сайте
- Личная встреча
- Проведение опроса

2. Мотивация родителей на изменение взаимодействия с ДОУ

- Представление презентации
- Знакомство с законом об образовании
- Представление ФГСО и вручение каждой семье
- 3. Выявление у родителей трудностей в воспитании и образовании
- Организовать диалог с родителями
- Использовать результаты опросника

4. Составить план совместных действий

- Прописать мероприятия ответственных, сроки и даты

5. Предоставить календарно тематический план

6. Определить родителей отвечающих за события

7. Распечатать и раздать памятки мероприятий родителям

8. Выбор форм



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!





