Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Центр развития ребенка – детский сад «Рябинка»

города Белокурихи Алтайского края

Название методической разработки:

Детско – родительская квест- игра «По тропинке в детство»

Разработчик:

педагог – психолог

Местиховская Юлия Николаевна

Январь 2024

2.**Пояснительная записка**:

2.1 **Актуальность темы, обоснование ее выбор:**

Профилактика проблем детско – родительских отношений, считается важным условием в наши дни. В соответствии с ФОП ДО главными целями взаимодействия педагогического коллектива ДОУ с семьями обучающихся дошкольного возраста являются - обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышение компетентности родителей (законных представителей) в вопросах образования, охраны и укрепления здоровья детей дошкольного возраста.  
На наш взгляд, детско – родительская квест – игра, это эффективный способ диагностики и профилактики межродительских и детско – родительских отношений.

2.2. **Целевая аудитория**: дети дошкольного возраста 4-5 лет и их родители.

2.3 **Цель**: профилактика межличностных отношений детей и родителей через участие в квест – игре «По тропинке в детство».

**Задачи**:

-Воспитывать доброе уважительное отношение членов семьи к друг другу, формировать умение работать сообща.

- формировать навыки сотрудничества между другими семьями.

- развивать наблюдательность, внимание, память, координацию движения.

- формировать читательскую грамотность дошкольников.

2.4. **Планируемые результаты**:

У детей и родителей сформировалось доброе уважительное отношение друг к другу и другим семьям.

Дошкольники научились взаимодействовать со взрослыми из других семей. У участников развивается наблюдательность, внимание, память, координация движений.

Формируется читательская грамотность у дошкольников, интерес к художественной литературе.

2.5 **Форма проведения**: квест - игра

2.6. **Используемые педагогические технологии:** Личностно –ориентированные, здоровьесберегающие, информационно- коммуникативные, игровые технологии.

**Методы и приемы**: командные игры, презентация, подвижные игры, беседа, дидактические игры.

2.7 **Ресурсы**:

Кадровые ресурсы: Педагог – психолог, педагоги – кураторы для каждой станции.

Методические ресурсы: подвижные игры «Лабиринт», «Построй Терем – теремок», дидактические игры «Кроссвордыч», «Отгадай героя и собери картинку», авторское пособие «Маски».

Материально – технические ресурсы: спортивная форма детей и родителей, цветные галстуки для команд по количеству игроков, костюмы героев сказок для педагогов – кураторов, интерактивная доска, ноутбук, конструкторы (Лего, Тико, кубики большие, магнитный конструктор), бумага А4 на количество игроков, маркеры цветные, мольберт, 2 стола, флажки, картинки героев сказок, воздушные шары.

**Предшествующая деятельность**: обучение педагогов - кураторов– 5 человек.

**3. Основная часть:**

**Ход тренинга**: Спортивный зал украшен флажками, воздушными шарами и картинками героев сказок. На интерактивной доске заставка квест – игры «По тропинке в детство». Дети и родители в спортивной форме и цветных галстуках входят в зал, выстраиваются в полукруг под песню «Семья», их встречает ведущий.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Деятельность детей и родителей | Деятельность педагога - психолога | Примечание |
| Дети и родители стоят в полукруге  Участники распределяются по командам и выстраиваются в линию  Команды слушают инструкцию ведущего  Команды определяют свой маршрут, выбрав карту – путеводитель, проходят на свою станцию и начинают выполнять задания кураторов  Участники выполнив все задания на станциях возвращаются в спортзал и собирают фрагменты символа «Детства»  Родители и дети рассказывают свои впечатления о прохождении квест - игры | Здравствуйте уважаемые, родители и ребята, вы прибыли в страну Детства!  Меня зовут Юлия Николаевна, и сегодня я, предлагаю вам принять участие в квест – игре «По тропинке в детство».  Прежде всего предлагаю разбиться на команды. На вас одеты цветные галстуки, ваша задача найти свою команду по соответствующему цвету и выстроится вместе с этими участниками в одну линию.  Уважаемые участники!  Цель квест- игры – найти изображение являющийся символом детства.  Для того чтобы найти «Символ детства», всем участникам необходимо пройти испытания своей командой на пяти станциях: «Гигантский лабиринт», «Великие художники», «Терем - теремок», «Кроссвордыч», «В гостях у загадки», где вы проявляя свою смекалку, ловкость, умение, смелость и взаимовыручку станете победителями. Каждая команда получает карту – путеводитель, с помощью которой вы найдете путь к нужной станции.  На каждой станции вас будут ждать герои сказок, которые дадут вам определенное задание. После успешного выполнения заданий на каждой станции команда получает фрагмент символа, при прохождении всех станций команда набирает 5 фрагментов и успешно определяет символ «Детства».  Уважаемые участники! Сейчас по сигналу мы проведем жеребьёвку, которая определит вас по станциям.  И так, команды определили свои станции? Желаем вам удачи, встретимся в финале игры.  Уважаемые, родители и ребята! Вы справились со всеми испытаниями, молодцы. Собирайте фрагменты в одну картинку и посмотрите, что у вас получилось? Какой символ детства у вас получился?  Правильно- Радуга!  Радуга – это символ детства, радости и хорошего настроения.  Радуга – это прекрасное природное явление, которое вызывает восторг и выглядит как настоящее чудо и волшебство. Имеет множество положительных смысловых рядов. Поэтому в России и дети, и взрослые любят семицветную радугу.  **Рефлексивный этап**  - Друзья, вам понравилось путешествие по стране «Детства».  - А что больше всего вам понравилось?  - А какое испытание было самым трудным?? Почему??  - А самым легким испытанием??  Уважаемые участники, мы с вами не прощаемся, а говорим вам до новых встреч! | Слайд квест – игра «По тропинке в детство»  Слайд  «Станции квест- игры»  **(Описание всех станций в приложении №1)**  Слайд «Жеребьёвка»  Звучит сигнал жеребьёвки  Слайд «Карта страны «Детство» на протяжении всего квеста  Слайд «Радуга»  Слайд «Радуга» |

**4. Заключение:**

Таким образом, можно сделать вывод, совместные квест - игры для детей и родителей – это незаменимое средство формирования сплоченности семьи, в первую очередь это позволяет формировать коммуникативные навыки, умение взаимодействовать с друг другом. Игровая детско – родительская деятельность развивает способность у детей адекватно понимать и воспринимать разные эмоции окружающих, а так же формирует умение позитивно реагировать на различные ситуации в коллективе.

Используемые методы и приёмы в данной квест – игре позволяют на высоком уровне поддерживать положительное психоэмоциональное состояние воспитанника и его семьи, применяемые игровые технологии развивают чувство коллективизма, развивают навыки вербальной и невербальной коммуникации, что итогом становится - доверительные отношения между детьми и родителями.

Считаю, применение детско – родительских игр на сплочение семьи, неотъемлемой частью в гармонизации отношений между детьми и родителями.

**5. Список источников:**

1. <https://files.oprf.ru/storage/image_store/docs2022/programma15122022.pdf> Федеральная образовательная программа дошкольного образования

2. Хухлаева О.В., Хухлаев О.Е., Первушина И.М Тропинка к своему Я: как сохранить психологическое здоровье дошкольников. — М.: Генезис, 2004. —175 с.

3. Крюкова С.В., Слободяник Н.П.Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста: Практическое пособие — М.: Генезис. 2002. — 208 с., илл

4. Белинская Е. В. Б43 Сказочные тренинги для дошкольников и школьников, г— СПб.: Речь; М.: Сфера, 2008.

5. <https://r1.nubex.ru/s137042-f22/f1496_b3/> Логотип.jpg символ Детства

6. <https://krots.top/135469> -personazhi-sovetskih-multfilmov.html Персонажи героев сказок

7. <https://pedsovet.su/load/424-1-10> картинка для презентация