

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
художественно-эстетическому развитию воспитанников №524
(МАДОУ детский сад №524)
ул. Прибалтийская, стр.62, Екатеринбург, Свердловская обл., 620007 тел. 252-04-23,
mbdou524@mail.ru, 524.tvoysadik.ru**

**Городской открытый Фестиваль
логопедов и дефектологов МДОО города Екатеринбурга
«Просторы речи»**

**Авторы :
учитель- логопед
МАДОУ детский сад № 524
Малюкова Ольга Александровна**

**учитель –логопед,
учитель-дефектолог
МАДОУ детский сад № 524
Саванникова Наталья Сергеевна**

Номинация «Искусство общения с родителями»

Детско-родительский клуб «Остров сокровищ»

*«Человека нужно искать в детстве – там корни. Скажи мне, как прошло
твое детство, и я скажу, что принесет будущее..»*

М.Цветаева

Семья и дошкольное образовательное учреждение – два важных института социализации детей. Главное в этом сообществе – единство ценностей, целей и способов их достижения. В основу традиционной системы взаимодействия педагога и родителя был положен объяснительно-консультативный метод, считалось, что главная задача педагога доступно и наглядно объяснить, передать знания, умения и навыки родителям по взаимодействию с их детьми. Однако, уже давно осознана низкая эффективность такого подхода. В действительности жизненный успех любого человека – «Способность к самодеятельности», как их называл А.Дистервег. Очевидно, человек оставаясь в позиции наблюдателя не освоит законы самоизменения и саморазвития. Л.С.Выготский отмечал: «Программа воспитателя только тогда будет усваиваться ребенком, когда она станет программой самого ребенка и его родителя». Родитель – проводник, создающий крепкие семейные связи и позитивные воспоминания, который направляет ребенка на правильный путь. Функция педагога в ее изначальном, истинном смысле состоит в организации такого образовательного процесса, который создаст максимально эффективные условия для самоизменения и саморазвития детей и их родителей. В связи с этим происходит смена парадигмы образования: переход от объяснительного типа общения с семьей к новому деятельностному подходу.

В условиях нашего ДОО включение родителей в единое воспитательно-образовательное пространство проходит через систему дидактических принципов деятельностного метода обучения: психологической комфортности; деятельности; целостности; минимакса; вариативности; непрерывности; творчества. Это явилось платформой для создания детско-родительского клуба «Остров сокровищ», где одной из форм взаимодействия с воспитанниками и их родителями – квест-технология. Это игровое приключение, во время которого детям и родителям необходимо разгадать несколько загадок, пройти череду разных препятствий, чтобы достичь заранее поставленной перед ними цели. Игра – приключение, игра с секретом, игра с загадкой, игра – новинка, поэтому она привлекает, притягивает, собирает вокруг себя детвору и родителей. «В затруднении содержится возможность» А.Эйнштейн. Мы включили родителей в проблемную поисковую деятельность, в результате чего была создана система квест-игр под общим названием «Под

парусами сокровищ», которая включает в себя путешествие по островам в течении всего учебного года.

План график реализации мероприятий детско-родительского клуба «Остров сокровищ» в условиях учреждения

	Наименование острова	Длительность реализации	Временные рамки (месяц)										
			9	10	11	12	1	2	3	4	5	лето	
1	«Тайны пиратского берега»	2 месяца	★	★									
2	«Путь через ледяной лабиринт»	2 месяца			★	★							
3	«Неоновые глубины»	2 месяца					★	★					
4	«Таинственный остров»	2 месяца							★	★			
5	«Золото семи морей»	2 месяца										★	★

Этапы включения детей и родителей в квест-игру

Этап	Название	Требования
1	Введение в игровую ситуацию	Мотивация и включение взрослых и детей в деятельность
2	Актуализация знаний	Актуализация знаний, умений, навыков и мыслительных операций достаточных для построения нового способа действия
3	Затруднение в игровой ситуации	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание затруднения в индивидуальной деятельности 2. Самостоятельная (с помощью педагога) фиксация родителями и детьми затруднения. 3. Выявление и фиксирование в речи причины затруднения.

4	Открытие нового знания	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возникновение интереса к разрешению проблемной ситуации. 2. Выбор метода решения учебной задачи, выдвижение и обоснование гипотез. 3. Новый способ действий фиксируется в речи и, возможно, знаково
5	Введение нового знания в систему знаний	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение задания новыми способами действия с проговариванием вслух алгоритма. свойства и др. 2. Самостоятельная проверка по эталону (если запланировано) 3. Выполняются задания, в которых новый способ действий связывается с ранее изученными
6	Итог квеста	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фиксирование детьми и взрослыми достижения цели. 2. Проговаривание взрослыми и детьми условий, которые позволили достигнуть этой цели.

Типология квестов: Линейные, штурмовые, кольцевые. Этапы квеста: пролог, экспозиция, эпилог. Продолжительность итоговой квест-игры: 35-45 минут.

Деятельностный подход позволил родителям не просто включиться образовательный процесс, но и реализовать свои идеи и находки. Это для нас стало открытием! «Если мы хотим научить думать, то прежде должны научить придумывать...» Джанни Родари. Было принято решение создать творческую группу. Назначили встречу всем, кому идея нравится. Предложили подумать, какой материал нам пригодился бы в работе. Педагоги организовали круглые

столы, где каждый взрослый мог поделиться своими мыслями, провели тренинги на развитие воображения с родителями и детьми. Так за две недели встреч мы почувствовали, что готовы создать грандиозную игру! Для этого и материал собрали грандиозный: пластиковые бутылки, сантехнические трубы, монтажная пена, картонные коробки. У всех было очень много идей, которые сразу проверяли на практике. Например, из труб сделали тоннели, ведь гофра гнется в любую сторону. Но как сделать отверстие для игрового шарика, чтобы он попадал в разные тоннели и невозможно было угадать, где он выскочит... Что-то совсем не получалось и не работало для нашей игры. Но были и супер идеи! Нужна была своеобразная воронка с пятью отверстиями! Взяли большую бутылку, сделали отверстия, лишнее запенили. Наши дети и их родители были генераторами идей, выдумщиками! Вот так и появилась наша игра «Гора сокровищ! В ней есть все: препятствия, завоеванные богатства, и самое главное – результат. Выигравший герой зажигает огонь, огонь дружбы на вершине горы. И в нашей истории добро побеждает зло!

Методические рекомендации по использованию развивающей игры

Игра
« Гора Сокровищ»
(Арог щиворкос)

Аннотация: *(стихотворение придумали родители Павлова Вовы)*

Игра на ловкость, внимание, развитие координаций движений, умений договариваться и работать в команде.

Привет, дружок! Как настроение?

Готов к большому приключенью?

Скорее руку ты давай!

Ну, и глазенки закрывай.

Летим мы в необычный мир,

Где правит чудо-командир.

На склонах там Чудо-горы

Лежат, разбросаны клады.

Скорее шарик ты бросай!

Лови его же, не зевай!

Собирай-ка, ты свой клад,

Зажигай –ка ты парад:

Чтобы все герои вместе

Снова встали на гору
И зажгли с друзьями вечный
Факел – «Дружбу сохраняю».
Вот такая вот игрушка
Появилась здесь, в саду.
Хоть девчонка, хоть мальчишка,
Заходи скорей в игру!

- Стимулирует творчество
- Помогает и учит работать в коллективе
- Запускает процесс обогащения идей
- Выстраивает эффективную коммуникацию рабочей группы
- «Наша идея» - каждый вносит свой вклад в начальную идею, она становится общей
- Это весело

Возраст: от 3-х лет

Количество игроков: от 2 до 5

Описание игры:

Далеко – далеко в одном из сказочных миров жили- были короли. Их царства располагались вокруг горы сокровищ, на вершине которой горел огонь дружбы. Однажды, короли решили разделить общие сокровища горы! Огонь дружбы погас! В королевствах воцарилась грусть и темнота, не стало слышно детского смеха! Все жители королевств решили помочь своим королям вернуть священной горе сокровища, чтобы огонь дружбы вновь засиял, и вокруг вновь воцарился мир и благополучие!

Цель игры:

Заключается в том, чтобы стать первым игроком, который:

- Поймает шарик-сокровище, выкатившийся из одной из пяти пещер
- Поднимется на гору, зажжет огонь дружбы
- Соберет больше сокровищ

Состав игры:

- 4 сказочных мира (земля, подводное царство, космос, пустыня)
- Гора сокровищ с пятью пещерами
- 1 шарик (кидается в отверстие горы, выкатывается через одну из пещер)
- 5 колпачков разного цвета для ловли выкатившегося шарика (накрыть сверху)
- Фишки-сокровища
- Герои –жители королевства (5 штук)
- Кубик

Подготовка к игре:

Игроки садятся вокруг горы сокровищ.

Каждый игрок выбирает одного героя-жителя королевства, один колпачок.

Ход игры:

Каждый игрок по очереди делает ход.

В свой ход игрок выполняет два действия:

- Кидает мяч через верхнее отверстие в горе. Остальные должны определить, откуда он выкатится и быстро накрыть его колпачком.
- Затем бросает кубик и поднимается по своей цветной дорожке на количество шагов, выпавших на кубике.

Специальные способности шагов:

-Если шаг попадает на пружину, игрок переходит(прыгает) на один шаг вперед.

-Если попал на дракона, игрок возвращается(скатывается) на один шаг назад.

-Далее ход переходит к следующему участнику по часовой стрелке.

«Накопление сокровищ»

Игрок получает:

- 2 фишки, если поймал колпачком, выкатившийся шарик
- 1 фишка за свой ход на гору

Специальные способности кубика:

Если выпадает на кубике число 6, то игрок отдает свою фишку-сокровище соседу слева.

Если выпадает на кубике число 5, то отсчитывается по часовой стрелке пятый сосед и получает дополнительное сокровище-фишку.

Конец игры:

Первый игрок, который дойдет до вершины Горы, становится победителем. Ему дается право зажечь Огонь дружбы. Также победителем становится тот, кто собрал больше всех фишек.