**1 слайд** Тема: Использование в работе События – как формы совместной деятельности ребенка и взрослого, через основные виды деятельности и культурные практики.

 **2 слайд.** Что мы понимаем под образовательным событием. В основе образовательного события лежит игра. Игра – развивающая, протяжённая во времени и пространстве, с множеством связанных между собой сюжетов. Тщательно подготовленная взрослым, она помогает детям незаметно для них самих добиваться как универсальных образовательных результатов, так и развиваться.

 Другими словами, образовательное событие - это то, что привлекло внимание, произвело впечатление, взволновало и даже потрясло.

**3 слайд** Квест - игра как одна из разновидностей организации совместной деятельности ребенка и взрослого.

Квест – игра – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это *«поиск»*, путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

 15.01.2023 г. в нашем детском саду прошла квест – игра под названием «В поиске клада Деда Мороза», в игре приняли участие все воспитанники нашего сада.В игре было 5 станций

**4 слайд**  1 станция «Снайпер»

Развивает:
Скоростно-силовые качества;
Сосредоточенность;
Меткость;
Целеустремленность.

Каждый ребенок сосредотачивается на точном выполнении задачи по инструкции.

**5 слайд.**  «Паутина»
Развивает:
Координацию движений
Мелкую и крупную моторику;
Поиск решения задач;

Логику и самостоятельность;
Старательность и упорство.

На этой станции дети принимают решение, как преодолеть препятствия.

**6 слайд**. «Переправа»

Развивает:

Координация движений

Ловкость;

Решительность;

Логическое мышление.

Дети принимают оптимальное решение по какой дорожке им идти.

**7 слайд.**  «Хоккей»

 Развивает:

* Чувство коллективизма, умение всей командой работать для достижения общей цели – победы;
* Быстрота реакции;
* Скорость;
* Точность.
* Ловкость.

**8 слайд**. «Ручеёк»

* Развивает:
* Сообразительность
* Взаимовыручка
* Нестандартное мышление
* Интуиция
* На этой станции нет стандартного решения и появляется простор для проявления интуиции и сообразительности.

**9 слайд** Финал игры, клад найден.

Всем ребятам удалось собрать подсказки и отыскать клад «Деда Мороза».

**10 слайд** Дети получили пакет положительных эмоций радость, восторг, удовлетворение.

* **11 слайд**

По итогам такого мероприятия проводится обмен мнениями об участи в событии, участники делятся своими впечатлениями, высказывают своё мнение по поводу прожитого.

 Для педагога на этапе оценки проведённого мероприятия анализируются полученные результаты, определяется эффективность воспитательного воздействия, учитывается положительный и негативный опыт организации и реализации события, с учетом проведенного анализа вносятся коррективы в образовательный процесс.