Дошкольное образовательное учреждение – это первое образовательное учреждение, с которым вступают в контакт родители.

Основным структурным элементом в детском саду является группа. Воспитатель, как организатор и координатор деятельности в группе, непосредственно взаимодействует как с детьми, так и с родителями. Стоит отметить что, какой бы высокой ни была квалификация педагога, как бы глубоко не продумывались содержание и формы образовательной деятельности с детьми, положительный результат может быть достигнут только при рассмотрении семьи и детского сада в рамках единого образовательного пространства, подразумевающего взаимодействие, сотрудничество между педагогами и родителями на всем протяжении дошкольного детства ребенка.

В современных условиях задачей модернизации взаимодействия семей и детского сада является развитие диалогового партнерского взаимодействия в системе «детский сад-семья», направленного на активное включение родителей (законных представителей) в жизнь дошкольного учреждения.

***Партнерское взаимодействие*** педагогов дошкольной образовательной организации с родителями (законными представителями) воспитанников предполагает: **- взаимо**помощь, **взаимо**уважение и **взаимо**доверие, знание и учет педагогом условий семейного воспитания, а родителями - условий воспитания в дошкольном образовательном учреждении, обоюдное желание родителей и педагогов поддерживать контакты друг с другом.

**Условия успешной работы с родителями:**

* изучение социального состава родителей, уровня образования, социального благополучия, выявление семей группа риска;
* дифференцированный подход к работе с родителями с учетом многоаспектной специфики каждой семьи;
* целенаправленность, систематичность, плановость;
* доброжелательность и открытость.
* Формы взаимодействия с семьей.

Среди **традиционных** форм взаимодействия детского сада и семьи выделяют такие формы:

* информационно-аналитические
* досуговые,
* познавательные,
* наглядно- информационные формы.

Информационно-аналитические.Сюда относятся: опрос; тесты; анкетирование; социальный паспорт; «почтовый ящик доверия» или «телефон доверия», куда родители могут помещать волнующие их вопросы и дать советы родителям и сотрудникам д/с.

Досуговые формы – совместные досуги, праздники, выставки ,семейные театры, концерты, игры - конкурсы с участием членов семьи, где дети смотрят на родителей и болеют за них. Игры: «Ярмарка», «Поле чудес», «Угадай мелодию», «Что, где, когда?», конкурс кулинаров «Сладкий час». Можно организовать интересные конкурсы «Успешный родитель», «Семья года».

Познавательные формы выполняют доминирующую роль в повышении психолого-педагогической культуры родителей. Основная роль принадлежит собраниям нетрадиционной формы.

Нетрадиционные - это значит, на родительских собраниях необходимо использовать такие методы и приёмы:

«Читательская (педагогическая) конференция»;

«Аукцион»;

«Семинар – практикум»;

«Душевный разговор»;

«Мастер – класс».

На родительских собраниях нетрадиционной формы нужно использовать различные методы активизации родителей.

1. «Мозговой штурм»
2. «Список прилагательных и определений»
3. «Коллективная запись»
4. «Хорошо-плохо
5. «Слово-эстафета
6. «Шапка вопросов

Также, открытые занятия для родителей, просмотр видеороликов, фотографий, выставки детских работ, встречи с интересными людьми, привлечение пап и мам к участию в субботников, озеленению, и постройки снежных городков на территории детского сада, так же принимать участие в смотрах – конкурсах, создание газеты для родителей по каждой группе или по детскому саду с разными рубриками, создание библиотеки для родителей по основным проблемам семейной педагогики, игротеки: «Игры на кухне», «Игры нашего детства», мероприятия по обмену опытом среди родителей «Копилка родительских советов», фотомонтажи, выставки, оформленные с родителями и т.д.

 Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить**квест- технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест - это игры**, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть **понятным, детальным, продуманным до мелочей.**

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. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками., т.к. это является одной из главных задач, которая прописано в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО.

 Этапы организации: при планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

1.линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;  
2. штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;  
3. кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.  
 Теперь перейдем к тому, что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели. Все просто. **На финише должен быть приз**!

И конечно же, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. 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. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.