Горький А. М. «Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

Макаренко А. С. «Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»

 В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников, которая реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, учитывая индивидуальные особенности и потребности каждого ребенка.

 В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые квесты.  **Сама по себе методика квестов не новая, подобные занятия были известны еще в прошлом столетии, когда дети во дворах играли в «Казаков-разбойников», «Зарницу» и прочие приключения.** Новое слово в этой концепции предложил американский ученый Джордж Берни, благодаря которому на сегодняшний день мы имеем сочетание игры и обучения в одном мероприятии.

 Квест – в переводе с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений». Квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие.

 Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

 Квест-технология вызывает большой интерес среди специалистов ДОУ. Игры-квесты актуальны в контексте требований ФГОС ДО.

  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, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

 **Преимущества квест-игр :**

Квест - игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровой форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи;

проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений;

в ходе реализации квест-игры осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми;

квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей;

ребенок осваивает информационные технологии для решения задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, буклетов, газет и многого другого);

возможность интерактивной работы с родителями, активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО;

 Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие **задачи:**

**воспитательные**- формируют навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие;

**образовательные** - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**развивающие**- в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

**коррекционные**-интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

 В процессе прохождения квеста ребенок всесторонне участвует в работе, в данном процессе задействуются **все виды деятельности:**

- игровая (дидактическая, подвижная, спортивная);

- социально-коммуникативная (развитие речи, основы здоровья и безопасной жизнедеятельности);

- художественно-изобразительная (рисование, конструирование, лепка и др.);

- познавательно-исследовательская (игры по ОБЖ, окружающий мир, техника и др.);

- театрально-музыкальная (элементы танцев, рассказ стихов, цитирование и др.);

- ознакомление с литературой и фольклором.

 Несмотря на развлекательный характер квест-игр, в них заложен огромный массив вспомогательных приемов, которые позволяют не только веселить детей, но и учить, и развивать.

 **Среди основных приемов можно выделить:**

дидактические, спортивные, оздоровительные и др. игры;

арт-терапию;

викторины;

творческие задания;

загадки, кроссворды, ребусы;

лабиринты;

задания с конструированием и моделированием;

постановку эксперимента.

 Квест-игра может иметь разный сюжет, может быть быстрой, а может и продолжительной. В зависимости от возраста детей и изучаемого материала воспитатель может выбирать разные виды квестов.

 Различают такую **типологию игр:**

- линейные – воспитатель продумывает этапы игры, которые связаны друг с другом и в итоге формируют единую структуру;

- штурмовые – воспитатель создает несколько путей, по которым могут пойти дети в процессе прохождения игры, получая задания и подсказки к ним, они могут сами выбрать путь и следовать ему;

- кольцевые – напоминают линейные, но у каждой команды есть своя точка старта и свои задания, которые они выполняют по ходу своего маршрута, приходя в общую финишную точку.

 Больше всего дети дошкольного возраста любят бродилки и головоломки. Воспитатель продумывает задания для команд и создает островки, на которых дети находят задание и подсказки, которые указывают, куда идти дальше. Такой вид деятельности позволяет активизировать желание познать окружающий мир, изучить его и исследовать.

 Планируя квест-игру, воспитатель первым делом выбирает ее тематику, ориентируясь на возрастные особенности детей. **Так в младшей группе интересной будет игра по русским народным сказкам или сказкам Чуковского, где дети смогут угадать знакомых героев, вспомнить сказки или познакомиться с ними впервые. Для средней группы отлично подойдут квесты по ОБЖ, ПДД, математическая квест-игра. Для детей старшего дошкольного возраста можно провести экологический квест, игру краеведческого характера, более сложный вариант математического квеста с заданиями по финансовой грамотности.** Помимо этого, **можно проводить тематические игры к определенным праздникам:** на 8 Марта, 23 февраля, военно-патриотический квест на 9 мая, на 1 сентября и не только. Если позволят погодные условия, полезным будет провести на улице спортивный квест, который поможет проверить физическое развитие детей, выявить сильнейшего, наиболее активного и сообразительного.

Чтобы удалось организовать игровую деятельность как следует, стоит строить ее по такому **принципу:**

- определить базу знаний и умений детей, выявить хорошо закрепленный материал и определить новый материал;

- определиться с задачей и целью конкретной игры;

- подобрать виды деятельности для реализации поставленных целей, определиться со временем проведения мероприятия;

- создать сценарий игры со всеми сюжетными моментами, поворотами, интригами;

- педагог должен определиться с названием игры, продумать вступительное слово и ход развития сюжета.

- придумать первое задание, которое выполняется без особых усилий, но вовлечет детей в историю, сюжет самой игры;

- продумать остальные задания, которые будут вызывать интерес и стремление к достижению итоговой цели, а не утомление и скуку (задания должны быть понятными и посильными, педагог использует все известные виды деятельности, создавая интересную и динамичную игру)

- разработать план маршрута так, чтобы станции с заданиями не пересекались;

- чтобы не переутомлять детей, важно продумать и создать условия для отдыха, физминутки, задания на релаксацию;

- продумывая станции с заданиями, важно выстраивать их так, чтобы дети видели логическую связь и двигались к достижению главной цели, которая достигается постепенно, путем прохождения каждого этапа.

- продумать и подготовить реквизит для проведения каждого задания. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда (РППС) группы становится все более всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО.

 **Конечно, сложные квест-игры требуют от воспитателя тщательной подготовки, но также есть простой** вариант  **квеста**– поиск по запискам – мероприятие, требующее минимальной подготовки. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Эта несложная игровая схема неизменно пользуется успехом.

 Таким образом, образовательный квест – это совершенно новая форма обучения, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?! Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.