# МБДОУ «Детский сад КВ п. Молодежный» Томского района

Воспитатель: Нечаева Оксана Геннадьевна

# «Квест-игра - современная игровая технология в ДОУ»

Мир детства – самый лучший мир,

Наивный, добрый и счастливый,

Ребенок хочет быть большим,

Стремится жить во взрослом мире.

Детство – это мир любопытнейших приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры, это самый незабываемый отрезок жизни человека, когда он активно познает окружающий мир. Всё, что нам удается изучить в детстве, становится частью бесценного опыта, помогающего ориентироваться во взрослой жизни.

**С** развитием компьютеров, смартфонов в частности цифровых, традиционная игра, перестала быть интересной для детей**,** так как цифровые игры более красочны, игра сопровождается звуковыми и спецэффектами. Но в последнее время стали популярны Квест-игры, как замена и альтернатива компьютерным играм потому, что позволяет одновременно активно общаться вживую с друзьями и играть.

В связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения, главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Современная педагогика предлагает нам перенести акценты с пассивной модели обучения (ребёнок выступает в роли «объекта», просто слушает и смотрит) на активную (ребёнок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания) и интерактивную (ребёнок взаимодействует с другими участниками образовательного процесса).

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у детей и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по заданному маршруту, выполняет различные задания, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз - к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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

С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи: 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); воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квест – игры для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Реализация данной технологии возможна при наличии развивающей предметно - пространственной среды с учётом ФГОС, владение педагогом технологии и формами совместной образовательной деятельности. Кроме того, необходима система планирования и наличие технологических карт квест - игр, с учётом возраста детей.

Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские квесты. Сценарии разрабатывать с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов. Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду и являются современной эффективной формой образовательной деятельности дошкольного возраста, так как они обеспечивают создание условий, при которых дети сталкиваются с различными проблемами, учатся их решать и получать определенный результат. Это возможно осуществлять в процессе игры и при наличии активных методов и технологий.

Литература

1. Каравка А.А. Урок – квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра на овладение определёнными компетенциями// Мир науки. – 2015. - №3.-с. 20.
2. Лечкина Т.О. Технология «Квест – проект» как инновационная форма воспитания. Наука и образование – 2014. -№ 4.-с.45-47.
3. Николаева Н.В. Образовательный квест – проект как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся// Вопросы Интернет – образования, 2002, № 7.
4. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада»
5. Колесникова И.В. «Проведение квест-игры «В поисках сокровищ»