**Основные подходы к квест-технологии и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации требований ФГОС ДО**

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Слайд 2

Квест ([заимствование](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) англ) — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета».

В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет, например, связанный с природоохранной и экологической тематикой.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире.

Слайд 3

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п.

Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Слайд 4

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

- Игровая

- Коммуникативная

- Познавательно-исследовательская

- Двигательная

- Изобразительная

- Музыкальная

- Восприятие художественной литературы и фольклора

Совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, педагог организатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель).

Слайд 5

Квест – это технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, четкие правила, обязательно имеет руководителя (наставника), и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Основные критерии качества квеста:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);

- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;

- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

- игра может быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

- роль педагога в игре сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, «подталкиванию» на правильное решение, а не к прямой подсказке. В игре педагог оценивает процесс деятельности детей и конечный результат.

Слайд 6

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:

- линейные – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

- штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

- кольцевые – представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Слайд 7

В квесты с удовольствием играют и взрослые, и дети, а образовательный квест для детей должен:

- сочетать развлекательную и образовательную функцию;

- быть тематически оформленным, игровым, может иметь сюжетных персонажей;

- сочетать интеллектуальные и физические (двигательные) задания;

- соответствовать уровню знаний детей по выбранной теме, организовываться так

 же на достаточном уровне сложности;

- предполагать гибкое сочетание организационных форм (команды, работа в

 парах, группах), т.к. квест – в высокой степени интерактивная игра;

- выводить детей не столько на репродуктивную, сколько на творческую,

 частично - поисковую деятельность.

Слайд 8

Квест начинается с организационного момента, на котором идет постановка задачи, общей игровой цели (общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду»), особенности и правила заданий, распределение ролей (если таковые имеются), обсуждение правил квеста. Организационный момент используется с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышения интереса, создание соответствующего эмоционального настроя.

Слайд 9

Раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.
- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- Карта (схематическое изображение маршрута);

- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории, тайник) и т.п.

Слайд 10

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания.

Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты, подвижные игры), так и интеллектуальные (дидактические, компьютерные игры, викторины, составление и отгадывание загадок, кроссвордов, лабиринты, шарады и ребусы, задания на нахождение соответствия, исключение лишнего), экспериментирование, задания на проведение опытов, творческие задания и т.д.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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.

За выполнение заданий могут быть предусмотрены бонусы (фишки) или наоборот, штрафы.

Слайд 11

Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.
Рефлексия подведение итогов и оценка мероприятия.
Соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.
Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».
Слайд 12
Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- образовательные - главное преимущество квеста в том, что такая форма организации ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников; с помощью такой игры можно реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей;

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

- воспитательные - соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи.

Слайд 13

Придумать квест не сложно, важно правильно его спроектировать:

- проектируем сюжет и форму;

- проектируем класс знаний, умений, которые необходимо повторить, закрепить, самостоятельно выделить согласно сюжету

- проектируем и оформляем задания для квеста.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках).

Слайд 14

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.