

Игровая технология КВЕСТ

в дошкольном образовательном учреждении.

Что такое «квест»? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от **игроков** решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого **игрока**

Преимущество **технологии**.

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

Использование **квестов** позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки **образовательного пространства**.

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.

Для этого нужна мотивация в достижении поставленной цели. На финише должен быть приз!

Этапы организации

Организационный момент. Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил **квеста**;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Этапы игры. В процессе игры **игроки** последовательно движутся по этапам, решая различные задания (*активные, логические, поисковые, творческие и пр.*).

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. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (*фишки*) и штрафы.

Виды квестов.

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**:

- Линейный -решение одной задачи дает возможность решать следующую;
- Кольцевой- по сути, тот же линейный **квест** только для нескольких команд, стартующих из разных точек.
- Штурмовой с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи.

Варианты маршрутов.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

«*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);

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

«*Карта*» - схематическое **изображение маршрута**;

«*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) и т. п.

Чаще всего используем в своей работе линейные **квесты**, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Принципы организации квестов.

Для того чтобы эффективно организовать детские **квесты**, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- 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;

-ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо **образом** унижать достоинство ребенка;

-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 должна 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 — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

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.

ВЫВОД: самое главное, 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.

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