Труфанова Татьяна Васильевна,

воспитатель МБДОУ ДС №71 «Почемучка»

Старооскольский городской округ

**КВЕСТ – ИГРА – СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

**Аннотация.** Квест- игра является одним 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.

**Ключевые слова**. Квест – технология, линейный квест, доступность, игровая мотивация.

В связи с принятием ФГОС ДО произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Квест - это увлекательная приключенческая 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. Задания могут быть разными по своему содержанию и наполнению: творческими, активнымы, интеллектуальными и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Квест – технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, четкие правила, и реализуется с целью обогащения у детей представлений. [2] Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цель квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Цель квест - игры в дошкольном образовательном учреждении: активизация познавательных и мыслительных процессов участников, реализация проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, уточнение представлений детей.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

-Образовательные (дети усваивают новые представления и закрепляют имеющиеся);

-Развивающие (в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков);

-Воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие). [1]

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.

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

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

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

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При планировании и подготовки квеста большую роль играет 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)

Любой квест требует тщательной подготовки педагога:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;

- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

- разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в - третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

-при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся представления детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка (Л.С. Выготский). [3]

В каждом квесте обязательно должна быть цель, ведь без неё не будет мотивации. Лучше всего озвучить ее в начале игры. Кроме того, необходима награда. Наградой может служить как медалька из картона, так и ручка, магнит, игрушка и т. п.

Так же при подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на слайде.

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.);

- Карта (схематическое изображение маршрута);

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

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (времена года, изучаем животных, растения, птиц, рыб). (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест- игра является одним 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.

**Список литературы**.

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

3.[Электронный ресурс] http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii