Иванова Елена Александровна, старший воспитатель МБ ДОУ №23 г.Белорецк

**Использование квест-игры как одной из современных педагогических технологий в работе с дошкольниками**

Дошкольное детство – начальный этап формирования личности человека, его ценностной ориентации в окружающем мире.

Поэтому, нам нужны такие педагогические технологии для детей старшего дошкольного возраста, которые бы смогли вызвать интерес и в то же время обучить детей.

Одной из технологий является игровая технология. Строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно:

* Игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
* Группы игр на обобщение;
* Группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
* Группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Обучение в форме игры должно быть интересное, занимательное. Игровой технологией пользуется каждый педагог.

Рассмотрим одну из форм игровой технологии - квест. Что же такое «квест»?

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Квесты в реальном мире только развиваются.

Квест (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра представляющая собой историю с главным героем, управляемым игроком. Ключевая роль в игровом процессе заключается в решении головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но интерес 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.

С помощью квест-игр дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. В квесте проявляются: смекалка, находчивость, умственные способности, быстрота реакций, физические способности, доброжелательность к другим участникам, коммуникативные качества, помощь и т.д.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. 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.

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. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Все необходимо продумать до мелочей.

Квесты лучше всего начинать проводить с детьми старшего дошкольного возраста. У них уже имеются определенный запас знаний и умений. Необходимо привлекать родителей в образовательный процесс ДОУ. Это приводит к сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

* Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны станции, а может быть и задание, ответ на которое и будет то место, куда надо последовать);
* «Волшебный клубок» (с заданиями, и инструкцией куда необходимо перемещаться);
* Карта (схематическое изображение маршрута);

Список литературы:

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. 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. http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii.