**Современные образовательные технологии и методики в профессиональной деятельности педагога**

**«Квест игра – как форма организации работы по физическому развитию детей»**

Современного ребенка с самого рождения окружает насыщенная информационная среда. и его все сложнее чем – то удивить. Это, конечно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка.

Я стараюсь идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, а также формы проведения образовательной деятельности.

Наиболее соответствующей потребностям и интересам детей дошкольного возраста я считаю технологию квест, которая отвечает современным требованиям и сохраняет игру в пространстве дошкольного детства.

Квест технология актуальна в контексте требований ФГОС дошкольного образования, способствует развитию активной деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

**Цель использования мною квестов**: создать условия для активного взаимодействия всех участников образовательного процесса через игровую поисковую деятельность.

В ходе организации работы по квест технологии реализую следующие задачи:

* образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный, творческий процесс; усвоение новых знаний и закрепление имеющихся;
* развивающая -  развитие интереса, творческих способностей, поисковой активности; формирование исследовательских навыков;
* воспитательная – воспитание толерантности, ответственности за выполнение работы

в образовательный процесс включаю квест  - игры, которые выстраиваю системно, поэтапно в четырех направлениях: работа с детьми, работа с родителями воспитанников, работа с педагогами, создание развивающей предметно – пространственной среды.

Квест игры я использую в рамках непрерывно – образовательной деятельности и досуговой деятельности с детьми.

**В своей работе использую квесты:**

* тематические «Старичок – Годовичок», «Корона для Осени», «Цветок дружбы»
* комплексные «по страницам русских сказок», «в поисках друзей»
* патриотические «В поисках Российского флага»
* оздоровительные «Путешествие на бумажном кораблике», «По следам здоровья», «В поисках ключа здоровья»

**По способу организации использую квесты:**

* линейные, когда задачи решаются по цепочке одна за другой
* штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки, но пути для ее решения выбирают сами
* кольцевые, когда команды участников стартуют с разных точек и каждая идет по своему пути к финишу

           **Для составления маршрута по квест игру я использую разные варианты:**

* «Маршрутный лист» (на котором написаны последовательно станции и где они расположены, а могут быть загадки и ребусы)
* «Карта» (схематическое изображение маршрута)
* «Волшебный экран» (проектор, где последовательно  расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

При проведении квестов, мы учим детей негласным правилам:

**Правило первое** – увидев какой то предмет, обязательно возьмите его – вдруг пригодится!

**Правило второе** – встретив нового персонажа, обязательно поговорите с ним – вдруг он скажет что – то важное!

**Правило третье** – оказавшись в новом месте, внимательно посмотрите вокруг – вдруг будет дана какая – нибудь подсказка!

Работа по данной теме показала, что в процессе внедрения в практику квест технологии в детском саду:

- создается атмосфера эмоционального подъема и расрепощенности у детей;

- развивается уверенность в себе и в своих  товарищах; снимается чувство страха за ошибку;

- дети учатся слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться;

- воспитатели и специалисты стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей.

Таким образом, квест – игра – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой с активной познавательной позицией. Что и является основными требованиями ФГОС дошкольного образования.