**Квест-игра как инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ**

Современному воспитателю в своей ежедневной работе необходимо опираться на основополагающие принципы ФГОС, такие как: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников формах — в игре, познавательной и исследовательской деятельности.

Квест – технология — это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды; происходит интеграция различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест — *(заимствование англ. Quest —****«поиск, предмет поисков, поиск приключений»****; изначально — один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей)*.

Квест — это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Обучение в форме игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников.

Квест-игры приглашают детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.

Квест – это путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в ***«секретики»*** или ***«казаки-разбойники»*** на новый лад.

Важным преимуществом этой технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми.

Однако, для того чтобы любой квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Задачи квест-игр

* активизировать интерес к познанию окружающего мира;
* помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
* создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
* воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
* способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
* стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Методика организации и проведения квест-занятия для дошкольников

* Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии с элементами ориентирования, на местности с элементами краеведения.
* Квесту ***«все возрасты покорны»***, практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Особенностями проведения квест-игры в младшей и средней группах являются подбор более простых заданий, меньшее их количество и продолжительность самого квеста.

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

* 20–25 минут для младших дошкольников;
* 30–35 минут для воспитанников средней группы;
* 40–45 минут для старших дошкольников

Типология квестов

* Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи *(основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание — получишь следующие, и так до финиша)*.
* Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно *(каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино)*.
* Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели *(отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь отправляется в пунк****«А»****)*.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки *(или, по-другому, игра****«по станциям»****)*

Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания.

Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию.

Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

* Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. Или необходимо расколдовать какого-то героя, выполнив задания, который в конце игры появляется перед детьми.
* Организационная часть квеста также включает:
* распределение детей на команды;
* знакомство с правилами;
* раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.
* Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.
* Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

* Что вызвало наибольший интерес?
* Что узнали нового?
* Что показалось трудным?
* Довольны ли вы своими результатами?
* Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

Примеры оформления игрового маршрута

* Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
* ***«Волшебный клубок»***. К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
* Карта — изображение маршрута в схематической форме.
* ***«Волшебный экран»*** — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
* ***«Следы»***. Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам.

Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках цветка.