

## Консультация «Квест – игра»

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест**(англ. quest, или приключенческая игра)- это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.

**Квест**как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче.

Квест – это командная игра.Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

В процессе игры воспитанники совместно с педагогами последовательно двигаются по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые). Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Ребята проявляют смекалку, наблюдательность, находчивость и сообразительность, а это тренировка памяти и внимания, развитие аналитических способностей.

Изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получали подсказку к выполнению следующего, что являлось эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

В детском саду, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие **задачи**:

- образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы;
- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
- обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;
- создание положительного эмоционального настроения.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
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.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.