**Квест – технология в работе с детьми старшего дошкольного возраста в ДОУ»**

«Квест — это не просто игра, это приключение!»

В настоящее время в дошкольном образовании активно используется разнообразные инновационные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые квесты. Квест-технология вызывает большой интерес среди специалистов дошкольного образования и является примером современных технологий для дошкольных образовательных учреждений. Квесты актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест ( заимствование   англ .  ) Quest — означает «поиск», предмет поисков, поиск приключений ; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. **Цель**квест- игры в дошкольном образовательном учреждении : это в, игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы детей реализовать познавательно –исследовательскую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Квест- технология помогает реализовать следующие **задачи**:

-обучает умению планирования и прогнозирования;

- закладывает основы самоанализа;

-воспитывает навыки коллективного сотрудничества;

-развивает волевые качества и целеустремлённость;

- создает благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;

-способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

-формирует навыки взаимодействия со сверстниками,

доброжелательность, взаимопомощь и другие.

При разработке и проведении квестов важно использовать

следующие принципы:

1. Задания – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

2. Все задания должны быть логически связаны друг с другом в системе.

3. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес в процессе познавательно –исследовательской деятельности.

5. Чтобы сохранить интерес во время прохождения квеста педагог использует разные виды детской деятельности.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных условия:

-игры должны быть безопасными

-вопросы и задания должны соответствовать возрасту

-споры и конфликты решать только мирным путем

На сегодняшний день  принято различать несколько видов квест-игр.

Квесты отличаются друг от друга:

1.По числу участников: одиночные и групповые.

2. По продолжительности:  кратковременные и долговременные.

Предлагаю подробнее рассмотреть виды квестов

 3. По структуре сюжетов:

– Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной

логической цепи, решение одной задачи дает возможность решать следующую.

– Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути

продвижения к цели определяют самостоятельно.

– Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды

отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к

конечной цели.

Задания подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков. Идей  для  квестов  может быть много. Сценарий квеста должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, который организует, определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – технологии помогут осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Методика организации и проведения квест-занятия (из опыта работы)

В своей работе с детьми очень часто провожу квест- занятия. Квест-игры мы проводим как в группах, так и в здании всего детского сада, перемещаясь из групповой комнаты например в спортзал, затем в музыкальный зал.

Каждый квест должен начинаться со вступительного слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

Придумывается легенда, история. Дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего животного, предмета, например, книги. Дети конечно любят искать клад (сокровищ), который спрятали пираты.

Дети могут проводить расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности). Например, поиск одной капельки, которую унес злой ветер далеко, при выполнение заданий злой проказник ветер отдает кусочки карты, где можно эту капельку отыскать. Приключения (путешествия) по мотивам художественных произведений тоже интересны детям

Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Далее когда дети знают замысел квест-игры детей знакомят с правилами; раздают маршрутные карты или буклеты –путеводители, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения станций, пунктов.

Дети проходят основные этапы заданий игрового маршрута, решают задачи, выполняют задания по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

Подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

Игровые маршруты

Для прохождения квест-игр составляются для детей игровые маршруты

Например, Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, схема группы, детского сада,ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать;)

Волшебный клубок - к нити прикреплены записки с названием пунктов следования.

Карта — изображение маршрута в схематической форме.

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 ромашки.

Квест-игра по финансовой грамотности «Найди клад»

Цель: формирование основ финансовой грамотности через игровую деятельность

Дети путешествовали на корабле и вдруг ребята нашли бутылочку, в ней было письмо, в котором было указано место клада. Но неожиданно пират отнимает бутылочку с картой, и называет условия, при которой он может отдать ее ребятам. Ребятам нужно купить у него эту карту за 10 монет. Дает детям маршрутный лист, дети проходят испытания у героев Финансового острова (Фея Копеечка, герой Семечка, Фея Секундочки) Участники квеста выкупают карту у Пирата и находят клад (шоколадные монетки)

**Квест-игра** «Путешествие по нашему городу Верхняя Салда»

Цель: повышение уровня художественно-эстетического развития старших дошкольников через интеграцию разных видов детской деятельности

К ребятам пришел художник, который озвучил свою проблему ребятам. Он любит не только рисовать, но и путешествовать. Он побывал во многих городах и во многих музеях нашей страны. Дошел и до нашего города. С собой у него различные картины-тарелки из разных музеев. Дети обсуждают их, их названия, художников. Но в нашем городе он очутился впервые. Хотел узнать, где же в нашем городе есть музей. Пока добирался до детского сада, только смог набросать карту тех, мест которые успел увидеть. Ему надо подсказать, какие интересные места есть в нашем городе и как найти музей. Ребята путешествовали по его карте-с символами нашего города. Объясняли ему, что же есть в нашем городе. Выполняли различные задания, в конце по карте ребята нашли Борский музей нашего города. И в музее ребята вместе с художником нарисовали картины с достопримечательностями нашего города. Художник подарил ребятам новые краски и кисти.

**Квест-игра «Проделки Снежной Королевы»**

Квест-игра «Проделки Снежной Королевы» направлена на активизацию познавательных и мыслительных процессов участников (познавательное развитие)

Перед началом квеста воспитатель озвучивает проблему (дети с воспитателем хотели почитать книгу «Снежная Королева», но она куда то исчезла).Ребята отправляются на ее поиски. Участники квеста находят один осколок разбитого зеркала (пазл). На одной стороне пазла послание от Снежной Королевы, что она взяла книгу и отдаст ее при выполнение сложных заданий, а на другой стороне подсказка, куда надо двигаться дальше. Когда дети справляются со сложными заданиями и дети на последнем оскололочке видят образ Снежной Королевы и в этот момент появляется Снежная Королева, которая благодарит их и отдает им книгу.

**Квест-игра** «По тропинкам здоровья» (средняя группа)

**Квест - игра** «По тропинкам здоровья» была проведена с целью пропаганды здорового образа жизни. Каждый человек должен заботиться о своем здоровье с детства, заниматься спортом, владеть культурно-гигиеническими навыками, знать витамины и полезные продукты. При этом у детей развивается не только физические качества, но и любознательность и познавательная активность .

Детей позвала в лес Девочка Маша, которая попросила отыскать в лесу Дерево Здоровья и рассказать ей все, что поможет его им укрепить. Дети попадают в лес и они следуют по маршруту –карте, на котором дети видят изображения лесных зон (болото, где дети перешагивали через кочки, в берлоге, где дети встретили и объясняли Мишке как побороть любую болезнь. Витаминная полянка, где дети играют в дидактическую игру «Узнай и назови» Дети выполняют задания по ходу лесного маршрута и в конце пути находят «Дерево Здоровья», которое преподносит Маше и ребятам полезные подарки.

**Квест по ПДД**

На квестах по ППД дети занимались решением проблемных ситуаций, связанных с правилами дорожного движения, выполняли задания, тем самым развивали познавательную активность; формировали навыки личной безопасности; обучались адекватным действиям на улицах города.

Квест-игра проводилась среди старших и подготовительных групп. В музыкальном зале детей собрал Незнайка, который попал в наш город, даже незная как вести себя на дороге не зная, что это за знаки такие он встречал..И он не понял почему даже ему все машины сигналили, дети решили все обьяснить Незнайке

Детям раздали маршрутные листы, где были указаны станции маршрута: Игровая, музыкальная станция, Спортивная, Головоломка, Викторина, где ребят и Незнайку ждали педагоги с интересными заданиями. Незнайке все понял, ему и ребятам вручили фликеры.

Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления. Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг к другу в выполнении заданий. Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!

А для меня квест-технология настоящая находка, так как дети, которые отличаются с неусидчивостью с большим желаниям занимались.