#  «Квест - игра — как современная игровая технология в ДОУ»

# Марченко Александра Витальевна

# Воспитатель

#  *«Игра – это огромное светлое нежное, через которое*

#  *в духовный мир ребенка вливается живительный*

# *поток представлений и понятий об окружающем мире.*

# *Игра – это искра, зажигающая огонек*

# *пытливости и любознательности».*

#  *В.А.Сухомлинский*

Дошкольный возраст – это мир полный приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры, это самый незабываемый отрезок жизни ребенка, когда он активно познает окружающий мир.

В настоящее время дети чаще стали уделять внимание и время смартфонам, в связи с этим традиционная игра перестала быть интересна для детей, так как они более красочные и сопровождается звуковыми эффектами. Но в последнее время стали популярны квест – игры, которые позволяют одновременно **активно** общаться вживую с друзьями и играть.

**Что же такое квест – игра?**

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

Методика квестов не новая, главное условие для успешного использования квеста – это четкое выстраивание содержания, заданий, условий организации игры в соответствии с возрастными, индивидуальными возможностями ребенка.

Цель квест-игры: активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную игровую деятельность, отработать на практике умения детей.

В ходе организации квест-игр реализуются следующие задачи:

* образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный творческий

процесс;

* развивающая развитие интереса, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
* воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности

за выполнение работы.

Продолжительность квест-игры в детском саду по времени больше, чем

обычное занятие, и составляет:

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

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности:

• Игровая (дидактическая, подвижная, спортивная);

• Социально – коммуникативная (развитие речи, основы здоровья и безопасной жизнедеятельности);

• познавательно-исследовательская (игры о ОБЖ, географии, технике и др.);

• двигательная;

• изобразительная (рисование, собирание конструктора, лепка и др.) ;

• театрально – музыкальная (элементы танцев, рассказ стихов, цитирование и др.) ;

• восприятие художественной литературы и фольклора.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу,

игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и

реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

**Виды квест-игры**

**Квесты по числу участников:**

- одиночные;

¬-групповые.

**По содержанию:**

- сюжетные;

- несюжетные.

**По структуре сюжетов:**

- линейные, основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь

одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша;

- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения,

но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого

мышления и поиска нестандартных решений;

- кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В

этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему

пути к финишу.

**По форме проведения:**

- соревнования;

- проекты;

- исследования;

- эксперименты.

Квест – игры можно применять в любой образовательной деятельности дошкольника. Каждому ребенку нравится применять на себя роль ведущего, исследователя. Разгадывать тайны, находить клад, а главное не сидеть на месте, ведь квест – технология подразумевает активный вид деятельности, а это как нельзя лучше увлекает неусидчивых дошколят.

Квест оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность

разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным,

запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

В своей практике я использую квест – игры не только в образовательной деятельности, но и во время прогулок и игровой деятельности. Мы устраиваем различные путешествия, ищем клад, поэтапно выполняем задания и в конечном итоге приходим к достижению поставленной цели.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО и ФОП. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельности позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

Квест-технология одно из интересных средств, направленных на обучение и воспитание детей дошкольного возраста, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО и ФОП.