**Доклад**

**«Использование технологии квест - игр в работе с дошкольниками»**

«Квест-игры представляют собой уникальную методику обучения, которая успешно адаптируется в различных направлениях.»

М.А. Бовтенко

Квест – игра…Возможно, некоторым из вас она знакома как
компьютерная игра, предназначенная для детей школьного возраста и даже –
для людей более старшего возраста. На мой взгляд, эта игра – креативная,
современная, зажигательная. Считаю, что эта технология приемлема и для
дошкольников.

-Во – первых, квест – технология – это один из вариантов игры –
путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем,
ведущий вид детской деятельности.

- Во – вторых, квест – игра дает возможность при объединении различных
видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-
ти направлений развития и образования ребенка. (социально-коммуникативное, речевое развитие, познавательное развитие, художественно – эстетическое развитие, физическое развитие)

- А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре,
что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или
продуктивной деятельности.

Итак, что такое квест – игра?

**Квест**– это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в
котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда
трудностей.

**Квест**– это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по
точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в том, что, выполнив
одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что
является эффективным средством повышения мотивационной готовности к
познанию и исследованию, а значит, есть возможность развивать
когнитивные качества, необходимые ребенку в школе.

Воображение в дошкольном возрасте проявляется настолько ярко и
интенсивно, что многие психологи рассматривали его как изначально
заданную детскую способность, которая с годами теряет свою силу. Вместе с
тем проблема развития воображения хотя и привлекает к себе
неослабевающий интерес, но до сих пор является одной из наименее
разработанных и спорных проблем в образовании.

В последние годы на страницах психологической и педагогической
литературы все чаще ставится вопрос о роли воображения в умственном
развитии ребенка, об определении сущности механизмов воображения. Как
же развивать у ребенка воображение, чтобы это было интересно,
увлекательно, познавательно?

Нужно:

- способствовать развитию воображения дошкольников, используя
современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством
внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест –
технологии, способствующей формированию у детей самостоятельного
мышления, развитию фантазии, творческой активности, созданию
собственных творений.

В последние несколько лет все более и более популярными становятся
приключенческие - игровые «квесты», которые интересны и увлекательны
для детей - школьников.

Понятно, что и для дошкольного возраста идея квеста идеально подходит:
дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами,
создающими проблемы, придумывают, как с ними справляться и в конце
игры подходят к определенному результату. Это, несомненно, творческий
акт, и в качестве одного из важнейших познавательных процессов, входящих
в любой творческий акт, развивается воображение. Воображение способно не
просто создавать новые сочетания и комбинации образов, но и раскрывать
существенные связи и закономерности объективного мира.

**Квест**- командная игра, в которой задействованы не только выносливость и
эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.
Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные
задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы
быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под
ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.
В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются
следующие**задачи**:

**Образовательная**— вовлечение каждого ребенка в активный творческий
процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей,
выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

**Развивающая** — развитие интереса к предмету, творческих способностей,
воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
формирование навыков исследовательской деятельности, публичных
выступлений, умений самостоятельной работы; расширение кругозора,
эрудиции.

**Воспитательная**— воспитание толерантности, личной ответственности за
выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке
квеста необходимо следовать **следующим принципам**:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребѐнка.

2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а
также с заданиями ранее пройденныхквестов.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны
быть спрятаны за игровыми формами и приѐмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение
заданий таким образом, чтобы ребѐнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения
квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

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.
**Структура квеста**

**Общая игровая цель**– известна участникам с самого начала и определяет
игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того,
заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая
для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором
программы».

**Этапы игры.** В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам,
решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и
пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на
следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку,
снаряжение и т.п.

**Командный характер действий**. Участники объединены в игровые
команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов
команда не разделяется, а действует сообща.

**Игроков сопровождает инструктор** «Инструктор команды - взрослый». Его
задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и
особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении
организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации
командного взаимодействия.

Из такого описания можно понять, что в квестах:

- есть определенная цель, к которой движутся участники;

- поиск происходит как в «реальном мире», так и на искусственно
подготовленной площадке;

- события и испытания – разнообразны и, подчас, неожиданны;

- каждый сделанный шаг либо приближает, либо отдаляет участников от
конечной цели.

**Виды квестов:**

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);

- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);

- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

В современном дошкольном образовании квест-технология вызывает все больший интерес и является одним из примеров инновационных подходов в образовательных учреждениях. В контексте требований федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования квесты представляются весьма актуальными. Они обеспечивают организацию образовательного процесса на основе игровых поисковых задач, которые стимулируют активность и деятельность детей. Квест-игры способствуют расширению возможностей обучения в условиях обогащенной образовательной среды.