***«Организация и проведение Квест-игр с детьми в детском саду»***

***(методическая копилка)***

****

**Пояснительная записка**

На современном этапе педагоги находятся в активном поиске инновационных, эффективных интерактивных технологий. Особенности дошкольного возраста таковы, что только игра способна разбудить в ребёнке механизмы восприятия образовательных задач. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс дошкольного учреждения по реализации задач и содержания образовательных областей Государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Интерес к игровым видам образовательных технологий связан с признанием роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. 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.

Один из принципов Государственного образовательного стандарта дошкольного образования: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего, в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребёнка».

Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить Квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

В Квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять Квесты по ходу их прохождения. Использование Квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками воспитательно-образовательного процесса в дошкольном учреждении, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

В методических рекомендациях отражены основные моменты организации и проведения такого вида игр, которые помогут педагогам понять суть этой формы и применить знания на практике.

**Квест** (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventuregame*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. **Квест** (*поиск предметов, поиск приключений*) — задание, которое требуется выполнить персонажу для достижений игровой цели, после выполнения получает бонусы.

Важнейшими элементами игры в жанре Квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Задачи Квеста:**

*Образовательная* - вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.

*Развивающая* – развитие интереса к предмету игры, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

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

**Принципы Квеста:**

* *Доступность заданий* – они не должны быть очень сложными для ребёнка.
* *Системность* - задания должны быть логически связаны друг с другом.
* *Эмоциональная окрашенность заданий* - методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
* *Разумность по времени* - необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
* *Использование разных видов детской деятельности во время прохождения Квеста.*
* *Наличие видимого конечного результата и обратной связи.*

**Условия игры:**

* Игры должны быть безопасными;
* Вопросы и задания должны соответствовать возрасту;
* Недопустимо унижать достоинство ребёнка;
* Споры и конфликты надо решать только мирным путём.

**Типология Квестов**

На сегодняшний деньпринято различать несколько видов Квест-игр. При планировании и подготовке Квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра

* *Линейные* — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
* *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 своемумаршруту к конечной цели.

По форме проведения это могут быть: соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для Квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми -ходилками)

**Этапы прохождения Квеста:**

*Пролог* — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, заинтересовывает, интригует.

*Организационная часть* 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.

*Итоговая рефлексия –* механизмом стимулирования могут быть вопросы для детей: Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового, интересного? Что показалось трудным? Довольны ли вы своими результатами? Все ли у вас получилось так, как хотелось? Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

Педагог ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная- приобретение детьми нового знания;

Мотивационная- побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

*Игры-квесты можно проводить и для родителей, для родителей с детьми, для педагогов.*

**Алгоритм работы над программным содержанием Квест - игры:**

* Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу. Во время размышлений имеет смысл подумать над такими вопросами: Какие задачи наиболее важны для детей? Какие темы были бы действительно актуальными? Что дети моей группы не знают и не умеют делать? Обладаю ли я личностным потенциалом и уровнем профессиональной подготовки, которые необходимы для такой работы? Какой результат хотелось бы видеть?
* Сформулировать цели и задачи.
* Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.
* Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций). Требования к сценарию: первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь и игру, вдохновить и вселить оптимизм; поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления; игрового маршрута не должны пересекаться; игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными; целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию). Задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.
* Подготовить раздаточный и дидактический материал, создать условия для успешного проведения проекта: продумать методику проведения игровых испытаний; подготовить презентацию для вводной части; продумать музыкальное оформление; подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.

**О чём нужно помнить при подготовке Квеста:**

* Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т. д.
* Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
* Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.
* Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. *Помните, безопасность превыше всего!*
* Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
* Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
* Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
* Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.
* В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

**Заключение**

Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Таким образом, Квест-игры одно из интересных средств, направленных на развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием Государственного образовательного стандарта дошкольного образования.