**Квест-игра в ДОУ. Что это такое и для чего это нужно?**

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОУ по реализации задач и содержания образовательной области «Физическое развитие».

В практике физического развития и воспитания детей дошкольного возраста внедряются разные технологии, в том числе игровые.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом 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. 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.

Своеобразие современного педагогического процесса современного детского сада предопределяется новыми требованиями к дошкольному образованию. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является физическое развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой. Интеграция данных видов деятельности позволяет успешно решать задачи формирования двигательной культуры, развития физических способностей детей, приобщения к здоровому образу жизни, здоровьесбережения и здоровьеформирования. Среди широко используемых в практике физического воспитания детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест** (англ. quest, или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. 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 и т. д. 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 – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. 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.

Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест–игр. Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

**Цели и задачи**

**Цель**квест- игры в дошкольном образовательном учреждении : это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

**Задачи:**

**Образовательные**- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**Развивающие** – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

**Воспитательные** – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

**Виды квест-игры**

**Квесты по числу участников:**

1. Одиночные,

2. Групповые.

**По продолжительности:**

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

**По содержанию:**

1. Сюжетные.

2. Несюжетные

**По структуре сюжетов:**

1. Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

2. Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

3. Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

**По форме проведения**:

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

**Задания для квестов.**

1. Поиск «сокровищ».

2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

**Достоинства квестов для детей дошкольного возраста**

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Квест уникальный продукт возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

**Как проходят квесты в детском саду?**

Ведущие мероприятия заранее подготавливают местность к игре. Желательно, чтобы дети об этом не знали.

1. Определить цели и задачи

2. Выбрать место проведения игры.

3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, расчитать количество организаторов и помощников.

5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект).

6. Подготовить задания, реквизит для игры

Так же 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.

**Примерный ход игры**

**1. Вводная часть:**

Приветствие и знакомство с участниками;

легкий интерактив и физическая разминка;

определение тематики, целей игры;

формирование команд, их названия и выбор капитанов;

ознакомление с правилами и непосредственно игра.

**2. Квестовая часть:**

получение первого задания, выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;

поочередное выполнение последующих заданий;

небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;

поиск финальных заданий, получение призов.

Работа с детьми всегда непредсказуема и если ведущий замечает, что сценарий не работает, он оставляет за собой право изменить ход игры на своё усмотрение для достижения максимально хорошего восприятия и активного участия.

И главное помнить, что сценарии таких мероприятий составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих детей. Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест- игра является одним из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.