

**Консультация для педагогов  
«Квест-игра — современная игровая технология в ДОУ»**

**Подготовила:  
Воспитатель Прохоренко И.В.**

2023 г.

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели используют в своей деятельности современные технологии и методы работы. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций может быть квест – игра.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. Квест – технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника), четкие правила. В ней одновременно задействуется и интеллект участников, их физические способности воображение и творчество. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**Квест - технология** появилась на основе компьютерных игр жанра. **Квест** (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда препятствий. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

«Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

На сегодняшний день, различается несколько видов квестов. При планировании и подготовки квеста большую роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

- **Линейные:** В которых строятся игры по цепочке: разгадав одно задание, ребята получают следующее, и так до тех пор, пока не будет пройден весь маршрут;
- **Штурмовые:** предлагается игрокам основное задание и перечень с подсказками, но при этом ребята самостоятельно выбирают пути решения заданий;
- **Кольцевые:** используются также как и «Линейный Квест», но он похож на замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **образовательные:** участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;
- **развивающие:** в процессе игры у детей повысится мотивация, инициатива, самостоятельность, самореализация детей, будут развиваться творческие способности и формироваться исследовательские навыки;
- **воспитательные:** появится умение взаимодействовать со сверстниками, оказание помощи друг другу, дети становятся более дружелюбными.

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

- требования к заданиям:
- доступность задания для детей;
- системность, эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность во времени
- использование разных видов деятельности;
- наличие конечного результата(финала)

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить основные условия:

- все игры и задания должны быть безопасными для детей;
- задачи, поставленные перед детьми должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- в содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети дошкольного возраста, согласно психолого – возрастным особенностям, не могут;
- в процессе игры не нарушать права и достоинства ребёнка.

Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (*картинкам, указателям*).

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою (*сказки, мультфильма, фильма*). Например, «*Помогите Капитану дальнего плавания выполнить математические задания*», «*Помогите Фее грамоте расколдовать волшебную азбуку*».
3. Познавательные (*по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб*). Например, «*Отправляемся в путешествие к Лесовичку*».
4. С многообразием опытов и экспериментов «*Фокусы оживления нарисованных змеек*».
5. Физкультурные праздники.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «*Найди отличия*», «*Что лишнее?*»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Используя технологию квест-игры ребенок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;
- делает собственный выбор;
- пользуется разнообразными источниками информации.

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.

Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

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 – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Спасибо за внимание! Желаю творческих успехов!