**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида №49» г. Тобольск**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**626167, Тюменская область, город Тобольск, 7а микрорайон, № 20,**

**тел 24-13-12**

**Консультация для педагогов**

**«Использование технологии квест –игра в работе с дошкольниками»**

**Подготовила:**

Ценёва Наталья Анатольевна

**г. Тобольск-2017**

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» **дошкольное образование** стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек **игра**ющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». В квесте (англ. quest, или приключенческая **игра**) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше. В случае проведения его в детском саду, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира.

Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

Цель исследования

Внедрение в практику работы педагогов с детьми старшего дошкольного возраста квесттехнологий: конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержания квест игры; формировать партнерские навыки, социально-коммуникативные качества во взаимоотношениях педагог-ребенок; создать условия для самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Материалы и методы.

В каких бы условиях не проводился квест, будь то отдельное помещение, здание всего детского сада, уличная веранда или спортивная площадка, основными задачами его будут:

Способствовать всестороннему развитию детей;

Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;

Создание положительного эмоционального настроя.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:

Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера; Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

Разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в-третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей. Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для 5-7 летних детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-**игра** стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы со старшими дошкольниками к партнерским взаимоотношениям. Результаты во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом в проведении такого мероприятия, является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, педагогорганизатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель).

Заключение и выводы

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.   
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, бассейн 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.

Квест-технологии широко используются в общеобразовательной школе в различных предметных циклах. В последние годы эта технология вызывает интерес в среде специалистов дошкольного образования. Имеются данные о применении данной технологии для решения задач познавательного, социально-коммуникативного развития детей. В практике же физического воспитания данная игровая технология используется довольно редко, эпизодически и фрагментарно.

Действительно ДО поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий по здоровьесберегающей деятельности, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребёнка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира.

Таким связующим компонентом и является ИГРА. Т.к. специфика здоровьесберегающей деятельности заключается в том, что основным исследователем и субъектом управления является сам ребенок, а ведущим видом деятельности для его развития и саморазвития является игровая деятельность. 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.

Предлагаю рассмотреть эти позиции на примере квест – игры «Форт Баярд». В процессе поиска «сокровищ» дети самостоятельно преодолевают препятствия, где закрепляют навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.), воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше.

Во время предварительной работы детям необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре бесед и рассматривание иллюстрации о морях и океанах, мореплавателях, чтение приключенческих рассказов способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Немного о технологии проведения ИГРЫ. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель - получить сокровища форта Баярд. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото - пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал или бассейн), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием: доплыть до подсказки по «Океану», забраться на «мачту корабля», побывать в гостях у «Мудреца» и решить задачу подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны**.** При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задачи (отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с нее правильную отгадку, загаданную старцем Фуро).

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски; преодолеть страх и «вытащить из-под покрывала записку, которая находится в одной емкости с разными насекомыми и гадами). Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

Процесс интеграции также присутствует в квест – играх. Он представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных компонентов и элементов системы на основе взаимозависимости и взаимодополняемости.

Выводы помогли определить цель педагогической концепции, которая заключается в следующем: ловкость, быстрота реакции, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, это всё результат внедрения в образовательный процесс игровой квест – технологии, а также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка.

После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

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.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

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.

Т.е. 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.