**«ОПЫТ РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ КВЕСТ – ИГРА В СОВРЕМЕННОЙ ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ»**

И.А.Вайдукова,

МА ДОУ № 21 г.Краснотурьинск

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций. Все эти особенности имеют место современной образовательной игрой технологии - квест - игре. Поэтому педагоги и специалисты МА ДОУ № 21 используют при организации образовательного процесса в ДОУ современную образовательную игровую технологию – квест – игра.

Квест приглашает детей отправиться в занимательное путешествие, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения. Дети сталкиваются с различными персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности: воспитатель или сказочный персонаж озвучивает проблему перед детьми, которую надо решить в ходе квест - игры и приглашает отправиться в путешествие на поиск предметов, карты, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой в квесте «В поисках сундука профессора Всезнайкина» дети превращаются в пиратов и отправляются на поиски сундука с сокровищами, в квесте «Путешествие по сказкам» Василиса Премудрая просит помощи у детей в поиске ключей от сундука с волшебной книгой сказок, доктор Айболит в квесте «Путешествие за секретами здоровья» обращается к детям с просьбой собрать секреты здоровья. Далее дети распределяются на команды, если это необходимо, знакомятся с правилами; ведущий раздает игровые маршруты.

Для составления маршрута могут использоваться разные варианты:

* ***Маршрутный лист*** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены, как например в квесте «Веселое путешествие дошколят в страну знаний»; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать – квест «В поисках новогодних игрушек»);
* ***«Волшебный клубок»*** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
* ***Карта*** (схематическое изображение маршрута) квест «Путешествие по сказкам»;
* ***«Волшебный экран»*** (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).
* ***«Следы» (***пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам – меткам)

После этого дети отправляются в путешествие спрохождением основных этапов-заданий игрового маршрута, решением задач, выполнением ролевых заданий по преодолению препятствий.

**Примеры заданий**

* ***«Кроссворд» или «Загадки».*** Дети на станции – «Загадочная» отгадывают загадки и вписывают их в кроссворд и получают слово подсказку «Здоровье»
* «***Пазл».*** Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение избы и сундука, значит, нужно искать следующую подсказку в мини – музее «Русская изба» .
* ***«Лабиринт» или «Полоса препятствий».*** Нужно проползти между натянутыми верёвками или пройти препятствие, чтобы получить следующую подсказку, часть карты или ключ, открывающий сундук с сокровищами или с волшебной книгой сказок.
* ***«Составь рассказ».*** в квесте «Путешествие по сказкам» дети с удовольствием составляли сюжет сказки «Снегурочка» по сюжетным картинкам на интерактивной доске.
* ***«Кто или что лишний?».*** Детям предлагаются картинки с изображениями предметов или сами предметы, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.
* ***«Найди отличия»*** После того, как дети нашли все отличия на экране проектора появляется подсказка - картинки связанны со спортом – дети отправляются в спортивный зал.
* ***«Тайник»*** (капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой).
* ***«Секретное письмо»*** — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком.
* ***«Ящик ощущений»*** искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами.

После прохождения всех этапов квест – игры ведущий или геройподводит итоги, участники обмениваются мнениями, игроки команды награждаются призами или получают предмет поиска.

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.

Квест оказывает неоценимую помощь музыкальному руководителю, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым и игровым.

1 сентября в нашем детском саду мы проводили Квест-игру "Приключения дошколят в День знаний", в которой участвовали старшие группы. Детям нужно было выполнить задания фей: Феи Красоты, Феи Музыки, Феи Спорта и Феи Игры. Во время игры дети выполняли задания, предложенные Феями: нарисовать осенний лес, угадать мелодии из популярных мультфильмов, пройти полосу препятствий, собрать разрезную картинку «Портфель». В финале игры воспитанники получили в подарок от Феи Знаний корзинку с «конфетами Знаний».

Квест, как универсальная игровая технология, позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь детей в разнообразные виды детской деятельности. Поэтому может быть использован как итоговое мероприятие проекта. В подготовительной группе был реализован краткосрочный познавательно-исследовательский проект «Балет «Щелкунчик», итогом которого стала квест-игра «В поисках потерянных звуков». Детям необходимо было собрать скрипичный ключ, расколовшийся на части, и этим разбить колдовство Мышиного короля. В квесте были использованы такие виды музыкальной деятельности, как восприятие музыки и игра на музыкальных инструментах.

Таким образом, дети старшего дошкольного возраста получили представление об искусстве балета, научились применять полученные знания в нестандартных ситуациях.

В рамках проекта «Здоровый образ жизни» образовательной области «Физическое развитие», как итоговое мероприятие, инструктором по физическому развитию проведена квест–игра «Путешествие за секретами здоровья» для детей подготовительной группы.

***Цель квест–игры:***Формирование осознанно-правильного отношения к своему здоровью.

Детям необходимо было собрать все секреты, спрятанные хитрым Бармалеем, пройти по маршруту, указанному на карте, выполнить задания и за правильное выполнение на каждой станции они получали по одной части плаката. Для более наглядной демонстрации секретов здорового образа жизни была использована интерактивная доска и показан мультфильм «Быть здоровым – здорово!». В конце собрали их вместе и узнали секреты здоровья..

На современном этапе обновления дошкольной образовательной политики уделяется большое внимание проблемам сотрудничества семьи и образовательного учреждения. Выстраивая модель социального партнёрства: «РОДИТЕЛЬ - РЕБЁНОК-ПЕДАГОГ», специалисты нашего детского сада ищут новые формы и методы взаимодействия с родителями.

Одной из которых является технология квест – игра, эффективно используемая при организации родительского собрания в подготовительной группе «Как помочь ребёнку стать учеником?». Каждый взрослый получил возможность побывать в роли будущего ученика, приняв участие в интерактивной игре «Назови букву». На этапе рефлексии родители отметили, что данная форма проведения собрания для них интересна, поскольку в нем присутствуют практические задания, есть возможность получить одновременно консультацию специалистов ДОУ и выразили желание принять участие в новых встречах.

В рамках социального партнерства с образовательными учреждениями города, наш детский сад тесно сотрудничает с СОШ № 9, дети подготовительной группы с удовольствием посещают экскурсии, спортивные мероприятия, организованные педагогами школы, и принимают у себя в детском саду гостей, нынешних первоклассников.

Современных детей трудно чем – то удивить, их жизнь достаточно насыщенная, яркая и интересная. Но каждый ребенок в душе – мечтатель, любитель приключений, именно поэтому для организации совместной деятельности будущих и нынешних первоклассников специалистами была проведена квест – игра «В поисках сундука профессора Всезнайкина», прошедшая в нашем детском саду. Хотелось бы отметить, что воспитанники подготовительной группы принимали активное участие в организации данного мероприятия. Встречая участников игры, профессор Всезнайкин сообщил им новость о том, что пират Джек Воробей захватил сундук с подарками для гостей и готов вернуть его тем, кто пройдет все испытания, не бросит друга в беде и соберет фрагменты карты, выполняя успешно все задания. Дети с удовольствием проходили препятствия, получая подсказку с местонахождением очередного этапа. Получив последний фрагмент карты и собрав ее, юные пираты получили долгожданный приз – мыльные пузыри и сладкие призы. Приятным сюрпризом для гостей было чаепитие с праздничным пирогом.

Используя результаты наблюдения, отметили, что дети более активно стали общаться со взрослыми и сверстниками, адекватно реагируют в конфликтных ситуациях, проявляют взаимовыручку и поддержку. Кроме того, данная технология позволяет эффективно выстраивать сотрудничество с социальными партнерами ДОУ, что является залогом успешного развития ребенка в современном мире.

**Литература**

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно – образовательной работы детского сада», М: «Мозаика – Синтез», 2010.
2. Осяк С.А. «Образовательный квест – современная интерактивная технология» // Современные проблемы науки и образования. – 2015.
3. Полат Е.С. «Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров. М: Академия, 2011.