**Квест - технологии в ДОУ.**

 В условиях модернизации системы современного российского образования знания, умения и навыки все больше рассматриваются не столько как основная цель обучения, сколько как инструментальная основа формирования компетенций обучающегося. В рамках новой образовательной парадигмы системно - деятельностного обучения в приоритете находится целостное развитие личности обучающегося, его способность к рефлексии и самостоятельности в принятии решений. В этих условиях познавательный интерес становится мощным средством активизации образовательного процесса, использование же новых инновационных образовательных технологий в обучении становится важнейшим инструментом. К числу инноваций в организации учебно-воспитательного процесса сегодня можно смело отнести набирающую популярность квест - технологию. Компьютерные игры, в которых игрокам приходится решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерные герои дошли до конца игры - являются прародителями «реальных» квестов. Только в компьютерных играх все эти задания выполняются в виртуальном мире, а, квесты - в «реальности» только развиваются…Квесты - это молодое нововведение, в России зародилось с 2013 года. Образовательный квест - это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательней хорошей игры? Живой квест позволяет не только каждому участнику проявить свои знания, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество.  Игровой замысел квеста воплощается через игру-повествование, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть сюжета, как правило, заключена в том, что есть некая заранее намеченная цель, дойти до которой можно только  последовательно выполняя предлагаемые ситуационные задачи, работая с информационными ресурсами для  поиска необходимой информации. Каждое ситуационное задание -  это ключ к следующей точке и следующей задаче. При этом задачи могут быть различными: активными, творческими, интеллектуальными и др.  Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Идеи для квестов много, но главное - грамотно все реализовать - сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. Мотивацией в достижении поставленной цели является приз. Квест – командная игра. Для подготовки квеста необходимо: 1. подготовка условий, оборудования, материала квеста; 2. разработка маршрута и карты, сценария; 3. подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра). Этапы организации: - вступительное слово ведущего, для переключения детей на предстоящую деятельность; - деление детей на группы; - раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон; - обсуждение правил квеста. Этапы игры: в процессе игры, игроки движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и др.). Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. В ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы. Используются линейные квесты, где участники идут от одной точки по определённому маршруту, и встречаются в другой, на конечной станции. Принципы организации квестов: - все игры и задания должны быть безопасными; - задачи, поставленные детям, должны соответствовать возрасту; - нельзя унижать достоинства ребенка ни при каких обстоятельствах;. - в содержании сценария внедряются разные виды деятельности; - задания должны быть последовательными, логически взаимосвязанными;. - игра должна быть эмоционально окрашена с помощью музыки, костюмов, инвентаря; - дети должны четко представлять цель игры; - временные интервалы, чтобы дети могли справиться с заданиями. Педагог в игре направляет «наталкивает» на правильное решение. Виды квестов: - поиск по запискам; - поиск по карте; - поиск по подсказкам (картинки, указатели). Темы квестов: - поиск сокровищ; - помощьгерою сказки; - познавательные (по временам года); - животный и растительный мир (флора и фауна); - опыты и эксперименты; - литературные квесты; - физкультурные квесты. В ДОУ квесты можно проводить во всех группах, начиная с младшей. Преимущество, данной технологии, что она не требует специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования, вложения денежных средств. Главное, огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально - успешной личности в период дошкольного детства. Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Проведение игры: - создание игровой ситуации - замотивировать участников; - задание - постановка цели; - процесс - логически и последовательно построенная цепочка заданий; - завершение - подведение итогов, презентация игры. Квесты помогают активировать и детей, и родителей, и педагогов. Эта игра, где задействуются и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь проявляется смекалка, находчивость, наблюдательность, сообразительность, это тренировка памяти и внимание, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, помогать и переживать друг за друга. Это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, улучшает детско-родительские отношения, а также родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ. Укрепляются и формируются доверительные отношения: детский сад – семья! 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.

Список литературы:

1. Комарова Т. С, Зацепина Т. Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада». «Синтез», Москва, 2014 год. 2. Колесникова И. В. «Проведение игры - квеста «В поисках сокровищ»», «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» № 2/2015 год. 3. Меган Хьюз Батлер, Клэр Пиддок, «Улетный квест для мозгов». Дети 6-7 лет.