**«Использование квест – технологии в регламентированной образовательной деятельности».**

Выполнила:

Еремина Елена

 Владимировна

г. Мурманск

В последние годы в связи с реализацией ФГОС в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций является квест - игра.

Квест – это командная игра. Перемещаясь по точкам, команда выполняет разные задания. Но выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз – одобрение к выполнению следующего задания. Это является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

 *В своей работе я определила следующие задачи:*

- Способствовать всестороннему развитию детей;

- Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач;

-Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности;

- Обеспечить интеграцию содержания разных образовательных областей: социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;

- Создать положительно-эмоциональный настрой.

 *При организации квеста учитываю основные условия:*

- Игры и задания должны быть безопасными;

- Вопросы и задания должны соответствовать возрасту;

- Споры и конфликты должны решаться мирным путем.

 *Подготовка игры в квест включает такие пункты, как:*

- Написание сценария;

- Подготовка продукта поиска (клад, игрушка, книга и др.);

- Разработка маршрута передвижения;

- Методическая подготовка заданий;

- Художественное оформление.

*При работе с квестом использую разнообразные приемы:*

- поиск по запискам (конверт с заданиями, капсула с подсказкой, клубок с записками);

- поиск по подсказкам (картинки, карта, указатели);

- задания, загадки, игры «Найди отличия», «Что лишнее», «Когда это бывает», «Что лишнее», «Собери пазл», «Найди слова с определенным звуком**»** и др.

 Квест можно использовать с младшей группы, адаптировав задания, соответствующие возрасту. Я организую кратковременные, сюжетные квесты в процессе НОД (на речевом, познавательном, математическом, физическом развитии). Сначала мы приветствуем участников, определяем тему игры, делимся на команды, знакомимся с правилами игры.

*Я с детьми провела следующие квесты:*

**- «Поможем Винни - Пуху найти мед»** (математическое развитие). Дети помогали Винни - Пуху найти его любимый мед, но для этого надо было выполнить ряд заданий. Задания находились в конверте, в котором было письмо. При правильном выполнении заданий дети получали фишки. Дети играли в игры: «Когда это бывает?» (определить время суток), «Три медведя» (разложить предметы по величине), «Выложи дорогу из геометрических фигур» и др.

**- «Помогите колобку вернуться к бабушке с дедушкой»** (речевое развитие). К детям приходит колобок, которому удалось убежать от лисы, но он не знает, как вернуться обратно домой. Найти дорогу домой помогает клубок, на котором закреплены записки с заданиями. Дети отгадывали загадки про героев данной сказки, подбирали для них ласковые слова, выполняли задания к игре «Четвертый лишний» и «Найди слово с определенным звуком».

**- «Загадки капельки Капитошки»** (познавательное развитие). Дети доставали капсулы с записками, в которых были задания (элементарные опыты с водой). Дети определяли, имеет ли вода форму, есть ли в воде воздух, какие предметы тонут или не тонут воде, прозрачность воды. В конце при выполнении всех заданий появляется капелька, которая рассказывает, как появляется вода, и дарит детям познавательную игру.

**- «Путешествие в страну игрушек».**  Дети помогали кукле Кате искать страну игрушек, закрепляя разные виды транспорта.

**-«Секретный код».** Дети с использованием карты искали цифры, чтобы получился код, и можно было при помощи кода открыть сундук.

**- «Экологический светофор».** Дети, двигаясь по определенным точкам, выполняли задания на знание правил поведения в природе. В конце игры все получили эмблемы юного эколога.

В квестах активное участие приняли и родители. Они на некоторое время смогли почувствовать себя детьми, вернуться в детство. Нами был проведен совместный квест «Путешествие в страну детства».

Применение квест – технологии на протяжении всего дошкольного детства позволяет достигнуть определенных результатов. Дети знакомятся с новой информацией, закрепляют имеющиеся знания. Это игра, которая направлена на самовоспитание и саморазвитие ребенка, как творческой, так и физически здоровой личности, с активной познавательной активностью.