**Консультация для воспитателей** **«Квест – игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника – деловая игра»**

Квест-игра ‒ это современная технология для дошкольных образовательных учреждений, позволяющая реализовывать требования Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Квест-игра способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

В последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые, «кве-сты». Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Тщательно организованные квест-занятия актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

**Квест** ‒ это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка ‒ это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Общая игровая **цель** известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель ‒ общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность ‒ задания не должны быть чересчур сложными для ребенка.

2. Системность ‒ задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных **условия:**

1. Игры должны быть безопасными.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности.

Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели. В ходе **реализации** квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются **элементы** обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие **задачи**:

‒ образовательная ‒ вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

‒ развивающая ‒ развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

‒ воспитательная ‒ воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

В детском саду проводились:

1) квест-игра «Все профессии нужны – все профессии важны» (январь 2017 года;

2) квест-игра военно-спортивный праздник «Зарничка» (май 2017 год);

3) квест-игра «Деревья» (группа №4 октябрь 2017 год).

 Таким образом, квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включались в игру, исчезала скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявлял инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинал мыслить нестандартно. Такая игра помогала детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствовала проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников. Опрос родителей свидетельствует об эффективности квест- занятий.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

**Список использованной литературы**

1. Быховский Я.С. Что такое образовательный веб-квест? /

Я.С. Быховский. [Электронный ресурс]: https://infourok.ru/vebkvest-druzhnaya-semeyka-kak-effektivnaya-forma-vneurochnoy-deyatelnosti-1458802.html.

2. Корзникова Т.П., Просоедова Н.В., Степанова М.М. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности /

Т.П. Корзникова, Н.В. Просоедова, М.М. Степанова // Известия ВГПУ. Педагогические науки, 2016. ‒ № 3 (272).

3. Осяк С.А. Образовательный квест ‒ современная интерактивная технология / С.А. Осяк // Современные проблемы науки и образования, 2015. ‒ № 1-2.

4. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся Ю.В. Романцова. [Электронный ресурс]: http://festival.lseptember.ru/articles/513088/.