**«Использование квест-технологии** **в работе с детьми дошкольного возраста»**

В настоящее время ФГОС ДО требует использования новых форм, методов, и инновационных технологий, при которых ребенок может проявить самостоятельность и инициативу. Из-за большой загруженности группы традиционные формы работы не срабатывают при решении этой задачи.

**Quest** (с англ. языка «поиск») – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, с сюжетом, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий или решения умственных задач.

**ВИДЫ КВЕСТА:**

* Текстовые приключения
* Графические квесты
* Головоломки
* Выход из комнаты
* Приключенческий боевик.

Мы постоянно вынуждены искать новые технологии, позволяющие развивать индивидуальность, при большом количестве детей. Квест–технология позволяет создать и реализовать социальную ситуацию развития.

 Главное преимущество квеста в том, что:

* деятельности детей ненавязчива,
* проходит в игровой, занимательной форме
* способствует познавательной активности.

С помощью такой игры можно:

* реализовать проектную и игровую деятельность,
* познакомить с новой информацией,
* закрепить имеющиеся знания,
* отработать на практике умения детей.

 Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность.

**Сюжет квеста:**

*Линейный* - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

*Штурмовой* – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино

*Кольцевой* – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

**Особенности организации**

* Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников.
* Обзор всего квеста, предварительный план
* Результат каждой команды значим для всех
* Воспитатель и мл.воспитатель может развести по 2-3 подгруппы
* В конце подводится итог, в котором суммируется опыт, который был получен игроками при выполнении самостоятельной работы над квестом
* Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение).
* Может на этом завершиться, а может стать началом новой деятельности.

**Особенности работы «принимающей стороны»**

* Задания носят общий характер и могут быть в форме: игры, кроссворда, отгадывании загадок, задания на классификацию, экспериментальной деятельности.
* Задания ёмкие, но непродолжительные (не более 10 – 15 мин)
* Обязательно руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию)
* Продумывается то, что дети возьмут с собой в группу.
* Проводится анализ и проговаривание тех заданий, которые выполняли дети, выделяется новое, что они узнали.

Мы использовали два линейных квеста.

 Первый квест: На тему 23 февраля. Детям заранее была представлена новая игра, пазл карты России, для игры. Мотивацией послужило, потеря карты и найденный пакет с письмом от солдат. Детям предлагалось разделиться на подгруппы и отправится на поиски карты. Выполняя различные задания на логику, мышление, дети получали кусочки карт и с собой им давалась познавательная информация для группы.

Второй квест: «Где встречается электричество». Дети делились на 2 подгруппы и ходили с воспитателями по службам сада с использованием карт маршрута. Цель: найти клад. Дети знакомились с электроприборами облегчающими работу персонала, закрепляли правила безопасности. Сотрудники детского сада проводил инструктаж по технике безопасности и задали различные загадки, затем дети получали следующую карту с маршрутом и конверты с ребусами, которые разгадывались уже в группе. В результате нашли клад электрическую игру «Знаток».

 Эти два квеста отличались тем, что в первом квесте дети выполняли задания предложенные другими детьми и возвращались в группу с кусочком карты. Во втором квесте задания детям давал персонал детского сада и маршрут дальнейшего продвижения.

 Таким образом, детские квесты способствуют:

* формированию навыков взаимодействия со сверстниками и взрослыми, толерантности, взаимопомощи;
* усвоению новых знаний и востребованности имеющихся;
* повышению образовательной мотивации, развитию творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формированию исследовательских навыков, самореализация детей.