***Консультация для педагогов***

 Старший воспитатель Дьячкова Т.А.

*Квест - технология как форма образовательного процесса в ДОО в рамках реализации ФГОС*

***Квест***  (от английского слова - quest - поиск) - это современная игровая педагогическая технология.

***Квест -*** командная игра***,*** которая развивает не только быстроту, ловкость, но и эрудицию, сообразительность и нестандартное мышление.

***Квесты бывают:***

- по числу участников (одиночные, групповые);

- по продолжительности (кратковременные, долговременные);

- по содержанию (сюжетные, несюжетные);

- по структуре (линейные, штурмовые, кольцевые).

***Формы организации квест – игры:***

- путешествие,

- детектив,

- расследование,

- исследование,

- соревнование.

 ***Принципы проведения игры****:*

1. Доступность – задания не должны быть слишком сложные для ребенка.
2. Логичность задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность во времени. Рассчитывать, чтобы ребенок не устал и не потерял интерес к игре.
5. Безопасность предложенных заданий.
6. Использование разных видов детской деятельности.
7. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

***Задачи квест - технологии:***

*Образовательные -* вовлечение каждого ребенка в активный творческий поиск, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся.

*Развивающие* - развитие интереса, творческихспособностей,

воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

*Воспитательные* - воспитание доброжелательности, взаимопомощи, формирования навыков взаимодействия со сверстниками.

***Алгоритм организации квест - игры***

* определение цели и задач;
* выбор места проведения игры;
* составление паспорта прохождения этапов или карты маршрутов;
* формирование состава участников (педагоги, дети, родители);
* обеспечение безопасности детей в ходе прохождения детьми маршрута и выполнения заданий;
* разработка легенды игры, ее сценария, правил;
* подсчет максимального времени игры;
* подготовка заданий, реквизитов для игры.

***Этапы организации квеста***

1. Пролог: вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Организационная часть. Переключение внимания детей на предстоящую деятельность.
2. Организационная часть: вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, создание соответствующего эмоционального настроя: распределение ролей, деление на группы, знакомство с правилами, раздача карт, путеводителей, на которых представлен порядок прохождения этапов движения.
3. Экспозиция: в процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но, изюминка такой игровой деятельности состоит в том, что выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а так же бонусов за удачные варианты и правильные ответы.
4. Эпилог: подведение итогов игры, обмен мнениями, награждения призами игроков команды. Итоговая рефлексия. Примеры вопросов к детям: Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового? Довольны ли вы своими результатами? Что получилось? Над чем нужно еще поработать?

 Воспитатель ориентируется на четыре вида рефлексии для оценки мероприятия:

 Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

 Информационная - приобретение детьми нового знания;

 Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

 Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

***Продолжительность квест - игры:***

- для младших дошкольников -20-25 минут;

- для воспитанников средней группы - 30-35 минут;

- для старших дошкольников - 40-45 минут.

***При подготовке квеста необходимо помнить:***

 Дети должны четко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся.

 Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.

 Роль педагога - направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.

***Достоинства технологии квест - игры для детей дошкольного возраста***

1. Квест - игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении

задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он

считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач

в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивать. Если не понял, то переспросить. От внимательности ребенка во многом зависит результат работы. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.

 Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение квест - игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

7. Сама форма квест - игры предусматривает особый, многосторонний тип

коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.

Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность

в нужном направлении, где ребёнок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

8. 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 деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника,