**вест-игра как эффективная форма образовательной деятельности по физическому развитию**

**детей дошкольного возраста.**

**Опыт работы.**

Согласно Федеральному Государственному Образовательному Стандарту Дошкольного Образования, мы как педагоги должны создавать условия для развития ребенка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной из таких технологий и стала для меня Квест-игра. Данную технологию применяю в своей деятельности уже несколько лет и могу с уверенностью сказать, что Квест-игра дает возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности: двигательной, игровой, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской, изобразительной,  музыкальной. Форма проведения образовательной деятельности в виде Квест-игры нестандартна, интересна и увлекательна для дошкольников.

Как и любая педагогическая технология, Квест-игра имеет свою классификацию (приложение 1) и принципы (приложение 2), которые соответствуют принципам ФГОС ДО, что подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для физического развития дошкольников.

При подготовке и организации Квест-игры необходимо четко соблюдать структуру построения Квеста (приложение 3). Алгоритм организации и проведения Квест-игры (приложение 4) – это своего рода сценарий,  а подготовка к проведению Квест-игры – это огромная работа, в которой должны быть продуманы все детали и мелочи.

Квест-игра имеет ряд особенностей:

* Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
* Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;
* Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным;
* Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность. Важно заметить, что педагог не директивно руководит воспитанниками, а является их первым товарищем и помощником.

При организации квест-игры для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:

* безопасность для участников,
* задания и вопросы должны соответствовать возрасту игроков,
* оригинальность,
* логичность,
* целостность,
* подчинённость определённому сюжету
* создание атмосферы игрового пространства.

Наш первый квест был организован и проведен в летний период. Он явился продуктом проекта по туристическому направлению **«Туристической тропинкой**». В ходе реализации проекта воспитанники вместе с опытными инструкторами по туризму, родителями, воспитателями и медицинскими работниками нашего детского сада изучали: кто такие туристы, чем они занимаются; учились безопасно разводить костры, устанавливать палатки; узнали много интересного и нового о животных и насекомых Пензенского края; учились оказывать первую помощь при травмах, которые возможны при походах и сами сходили в поход. Знаний было получено много, и применить их юные туристы смогли именно в Квест-игре **«Кладоискатели»**Квест проводился на территории детского сада. Ребята получили маршрутный лист и двигались по нему в поисках клада, выполняя различные задания. Результат – клад был найден. А так же каждый участник квеста получил значок юного туриста и огромное удовольствие!

Детям и их родителям, а также педагогам такая форма проведения образовательной деятельности запомнилась и понравилась. Возникла идея проводить Квест-игры чаще.

Был составлен план проведения Квест-игр на учебный год. И следующей стала Квест-игра **«Проводы Деда Мороза»**. Все мы привыкли прощаться с добрым Дедушкой после утренников, а тут после каникул такой сюрприз –  Дед Мороз снова пришел к детям. И пришел за помощью. Проказница Баба Яга спрятала Снегурочку, волшебный посох и сказочный мешок, а без них Дед Мороз никак не мог вернуться к себе домой. Ребята предложили свою помощь. Маршрутного листа в этот раз не было, был только план местности, где ребят на станциях ждали помощники –  Метелица, Снеговик, веселые Снежинки, которые сообщали детям задания от Бабы Яги. Выполнив их, дошкольники получали части карты, где были указаны места, в которых спрятаны Морозные атрибуты. Квест был пройден с успехом, за что Дед Мороз щедро отблагодарил своих помощников.

Квест-игра **«Секретное задание»**вошла в план Месячника по военно-патриотической работе. В этом квесте приняли участие 3 группы старшего дошкольного возраста. Получив задание от Главнокомандующего найти секретную документацию, участники квеста взялись за прохождение «военных этапов» на участках детского сада. В данном квесте усложнением было не только правильное прохождение этапов, но и время, за которое группы проходили весь квест. В результате команды получили призовые места и подарки от воинской части.

Отличием Квест-игры **«Большое путешествие по планетам»**от других стало то, что дошкольники не получили ни маршрутных листов, ни карты, ни помощников (только в лице командира корабля),  лишь подсказки в виде отметок на стене или записок, которые должны были найти воспитанники, чтобы двигаться дальше. Ребята искали вместе с Пришельцем Серёжей  планету, с которой он нечаянно упал и попал в детский сад. Дети не только помогли Пришельцу создать свой новый уютный, солнечный дом, но и закрепили знания о планетах солнечной системы и космических кораблях.

Квест-игры полюбились не только нашим воспитанникам. Мы сами, готовя и проводя их, поняли, что это интересно и необычно, поэтому внеплановой Квест-игрой стала **«Путешествие в страну здоровья»**, которую мы задумали провести для инструкторов по физической культуре в рамках городского методического объединения, а заодно и показать интересные задания, которые могли бы взять наши коллеги на заметку при работе над темой «Профилактика  плоскостопия и нарушений осанки». Инструкторы с радостью помогали гномикам из «Страны здоровья» искать ключики здоровья, бегая по коридорам и залам детского сада, ища подсказки, разгадывая кроссворды, добывая алмазы, проходя «Тропу здоровья», участвуя в интересных эстафетах, становясь цепочкой настоящей гусеницы, изучили метод «Плантография», танцевали вместе с «Феей кукол». Рефлексия показала, что коллегам было познавательно, необычно, весело и интересно.

В этом году воспитанники сами выдвинули идею о проведении Квест-игры, посвященной Дню Победы. Так появилась квест-игра **«Наследники Победы»**. Утром в группу военной почтой было доставлено письмо, в котором было задание – найти конверт-сюрприз. Ребята отправились в путь, и в этот раз не было никаких подсказок и помощников. Только смекалка, находчивость и умение активно взаимодействовать в команде. Простор для действий был открыт громадный. Ребята могли пойти в любую сторону, и Квест был продуман именно так, чтобы одно задание не влекло за собой другое. Мало того, ребятам предоставлялась возможность самим придумывать задания, которые они должны были выполнить. Была лишь организована предметно-развивающая среда, расставлено оборудование, которое можно было использовать. В итоге дети нашли конверт-сюрприз с заготовками для изготовления праздничных открыток. Воспитанники вместе с педагогами смастерили свои неповторимые открытки, которыми решили поздравить жителей нашего города с Днем Победы. Считаю, что это была самая удачная Квест-игра, где дети проявили свою активность и самостоятельность, сообразительность и лидерские качества. Думаю также, что для себя я нашла отличие квест-игры от привычной и всем знакомой «игры по станциям» – это отсутствие бегунка, четкого пути и наличие совершенно непредсказуемого результата. Ведь  каждая команда может абсолютно по-разному пройти один и тот же квест. В этом и заключается для меня  образовательный потенциал «квеста» как эффективной игровой формы обучения.

Таким образом, с   применением новой технологии у меня появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и помогать воспитателям в деле сплочения детско-родительского коллектива. Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей и, конечно же, физических качеств на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

Очень надеюсь, что мой опыт пригодится педагогическим коллективам для создания интересных, увлекательных и познавательных квестов.

Играйте, творите, желаю вам успехов!!!

***Приложения***

***Приложение №1***

**Классификация квест-игр**

1. По форме проведения:

а) компьютерные – представляют собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб – продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

г) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;

д) квесты на природе (улицах, парках ит.д.);

е) комбинированные.