**«Использование технологии квест как здоровьесберегающей формы организации деятельности детей».**

**г. Мончегорск**

**2021 г.**

 На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками. Квест-технологии пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию, и она знакома нам под таким название как игра по станциям.

 **Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?**

 Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

 **Из истории квестов.**

 Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

 Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

  Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретки» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия. Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм. В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

**Значение квест-игр:**

* обучают умению планирования и прогнозирования;
* закладывают основы самоанализа;
* воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
* развивают волевые качества и целеустремлённость;
* создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
* способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

 **Задачи квест-игр:**

* активизировать интерес к познанию окружающего мира;
* помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
* создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
* воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
* способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
* стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

 Образовательный **квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

 В квестах присутствует элемент соревновательный, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

 Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть **понятным, детальным, продуманным до мелочей.**

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности: игровой (дидактическая, подвижная, спортивная); социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ); художественно-эстетической (рисование, конструирование и т.д.); познавательно-исследовательской и т.д.

**Как организовать квест-занятие в ДОУ?**

 Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, музыкальный зал, медицинский кабинет и т.д., так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

Квесту «все возраста покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг – игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

 Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

* 20-25 минут для младших дошкольников;
* 30-35 минут для воспитанников средней группы;
* 40-45 минут для старших дошкольников.

**Типология квестов.**

Выделяют:

* ***Линейные –*** задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
* ***Штурмовые –*** команды получают задачу, подсказку, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
* ***Кольцевые –*** круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

 А сейчас япредлагаю вам рассмотреть **этапы прохождения квеста** на примере видеофрагмента линейного квеста с детьми подготовительной к школе группы на тему: «Секреты здоровья».

 Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

1. ***Пролог*** — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. ***Внимание на экран.***
2. ***Организационная часть*** квеста включает в себя: распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек. ***Внимание на экран.***
3. ***Экспозиция*** — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. ***Внимание на экран.***
4. ***Эпилог*** — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды. ***Внимание на экран.***

Примеры оформления игрового маршрута:

* Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
* «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
* Карта — изображение маршрута в схематической форме.
* «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
* «Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.
* «Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или ёмкостей с песком, крупой, водой.

Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

* заморозить в кубике льда;
* написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;
* искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
* спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой.

**О чём нужно помнить при подготовке квеста:**

* Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти какого-то персонажа и т. д.
* Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
* Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.
* Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!
* Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
* Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
* Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
* Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.
* В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно

 Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

 Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет  образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Таким образом, самое главное, это то, что квесты помогают активизировать и детей и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.