**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида №49» г. Тобольск**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**626167, Тюменская область, город Тобольск, 7а микрорайон, № 20,**

**тел 39-19-12, факс 39-19-12**

Концепция

**«Квест – игра как форма организации образовательного процесса дошкольников».**

Воспитатель

Ценева Наталья Анатольевна

2018 г.

*«Игра - путь к познанию мира, в котором они (дети)*

*Живут и который призваны изменить».*

*M. Горький.*

На сегодняшний день мы, педагоги, работаем в период модернизации системы дошкольного образования, направленной на обеспечение каждому ребенку равных стартовых возможностей для успешного обучения в школе.

Основная суть изменений – это изменение модели образовательного процесса. Каждый современный педагог знает, что дошкольников необходимо развивать, а не учить, как это было раньше. Таким образом, развитие ребенка стало во главе угла.

Я полностью уверена в том, что дети дошкольного возраста развиваются посредством доступной для их возрастной категории деятельности – игры. В своей работе придерживаюсь мнения о том, что игра — одно из самых важных занятий детей. Их развитие — прямое продолжение игры. В результате весь образовательный процесс выстраиваю в игру и дети, сами того не замечая, развивают новые навыки, приобретают умения и познают мир, в котором живут.

В самом начале своего пути я столкнулась со следующими проблемами: мне необходимо было самой перестроиться, в частности не просто проводить занятия, а создавать такие условия, которые способствовали бы развитию познавательных процессов ребенка и раскрытию его творческого потенциала.Это и подтолкнуло меня к поиску современных средств обучения и развития воспитанников, новых методик, технологий и форм проведения образовательной деятельности с детьми, направленной на создание единого процесса взаимодействия педагога и воспитанников.

Изучив внушительный список литературы по дошкольному обучению, я пришла к выводу о том, что использование современной игровой технологии «Квест-игра» отвечает требованиям, предъявляемым к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагающему тесную интеграцию всех образовательных областей, широкому разнообразию форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. Вместе с тем в квест-игре то самое детство остается незабываемым отрезком жизни человека, когда он активно познает окружающий мир, мир волшебных превращений, приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры: помещений и улиц, дворов и детских площадок, людей и профессий.

Таким образом, квест – игра позволяет расширить горизонты образовательной деятельности, позволяет в полной мере использовать образовательное пространство и создать эффективные условия для совершенствования и личностного роста участников образовательных отношений.

Необходимо лишь грамотно построить, заинтересовать детей и провести квест-игру. Основа квест-игры – это переход от авторитарного стиля работы с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям, способствующим развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью увлекательно и оригинально организовать обучение и развитие ребенка. Поэтому в своей ежедневной работе я решила обратиться к современной игровой технологии - квест-игра и начала с того, что решила разобраться, что же такое квест.

Для этого я изучила литературу и выяснила, что впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (США), а в нашей стране только начинает своё распространение.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, поскольку он еще не прошел стадию теоретического обоснования, так как является сравнительно новой технологией.

Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие. Учеными доказано, что квест- игра как современная игровая технология имеет ряд особенностей:

* образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
* самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения;
* организация игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Следовательно, квест-игра выступает как то самое средство, направленное на самовоспитание и саморазвитие ребенка в первую очередь как творческой и физически здоровой личности, с активной познавательной позицией.

**Цель** педагогической концепции: определить место квест- технологии в организации образовательной деятельности с детьми.

**Объект:** процесс организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста.

**Предмет:** квест - игра как средство организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста.

**Гипотеза**: использование квест технологии позволит:

* Построить образовательную деятельность в соответствии с ФГОС ДОО;
* индивидуализировать образовательный процесс с ориентацией на игровую деятельность, экспериментирование и исследование;
* обеспечить развитие ребенка в игровой, познавательной и исследовательской деятельности, в виде познавательной игры.

Обращение к квест-игре мною было обусловлено еще и следующими факторами:

1. Квест является популярной игровой формой и ее использование создает дополнительную мотивацию для участников по включению в деятельность.

2. Квест включает соревновательные механизмы для более активного вовлечения в игру, для повышения качества выполнения заданий.

3. Квест дает возможность в качестве загадок использовать деятельностные и проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

4. Квест, как универсальная игровая технология, позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

5. Квест дает возможность участникам через загадки, подсказки, ребусы, найти зашифрованное слово, ответом на которые и будет то место, куда надо последовать, это позволяет участникам с разным уровнем подготовленности включиться в обучение.

Прежде всего, я определилась с основными понятиями – что такое квест - игра, каковы ее задачи и как она устроена.

Квест (от англ.Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Чем больше я знакомилась с квестом, тем больше мне хотелось попробовать использовать его на практике.

В ходе организации работы над квестами я реализовывала следующие задачи:

*Образовательная* - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс.

*Развивающая* - развитие творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы; расширение кругозора, эрудиции.

*Воспитательная* - воспитание личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решились наиболее успешно, при разработке квеста, я следовала следующим принципам:

1. Доступность заданий – не должны быть сложны для ребёнка.

2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок 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 квестов я всегда придерживалась четырех основных условий:

1. Игры должны быть безопасными.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Начав использовать квест-игру, я поняла, что в ходе реализации квеста можно осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей.

Использование квест – игры дает мне возможность реализовать один из основных принципов ФГОС ДО – реализация Программы в формах, ориентированных на определенные возрастные группы, прежде всего в игровой, познавательной и исследовательской деятельности, в виде творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка.

Таким образом, квест-игру с полной уверенностью можно назвать современной и эффективной формой реализации ФГОС ДО, так как она направлена на индивидуализацию образовательной деятельности, развития самостоятельности ребенка, его инициативности и поисковой активности.

Хочу подробнее остановиться на том, что любая квест – игра имеет четкую структуру, общая игровая цель должна быть известна участникам с самого начала и определять игровую «легенду», особенности и правила заданий. В процессе игры игроки должны последовательно продвигаться по этапам, решая задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Участники объединены в игровую команду. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.Это подчеркивает командный характер действий. На протяжении всей игры инструктор, сопровождает игроков, его основная задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов.

Важную роль в квест-игре занимает развивающая предметно – пространственная среда, потому как это - то самое пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить. Создание такой среды и таких условий – это мои первые шаги к достижению поставленной цели.

Изучив информацию о структуре квест-игры, я приступила к его подготовке. Тему придумывать было не надо, я взяла ее, как и все остальные темы из календарно-тематического планирования осуществляемого в соответствие основной образовательной программы реализуемой в нашем детском саду. Моя первая квест – игра была на тему «Военные профессии» и я решила провести ее в подготовительной группе «Капитошка» в преддверии праздника 23 февраля.

Цель квеста: вызвать интерес к военным профессиям, создать у детей радостное настроение, изучить военную технику и атрибутику, а также привить уважение к людям военных профессий и папам, бывшим солдатам.

Начав подготовкук игре мы с ребятами, прочитали стихи и рассказы про военную технику, рассмотрели иллюстрации и фотографии, мастерили технику из подручных материалов. Дети и их родители подготовили рассказ, о том в каких войсках служил папа. Все это способствовало расширению знаний и представлений о празднике, а также объединило ребят между собой и укрепило детско-родительские отношения.

В начале игры ребята получили смс на телефон, которое детям необходимо было прочитать самостоятельно. В смс была просьба штаба изучить местность, выполнить все задания штаба и разгадать шифр.

Квест носил не только соревновательный характер, но и познавательный. Проходя этап за этапом, дети учились ориентироваться по плану-карте, развивали двигательную активность в таких играх как: «Попади в цель», «Я быстрый и ловкий» и т.д.

На следующем этапе дети нашли кроссворд, его нужно было решить и записать печатными буквами. Они учились договариваться друг с другом, распределять обязанности, переживать друг за друга, помогать. Разгадав загадки к кроссворду, они закрепили знания о военных профессиях.

Благодаря этой игре мы легко и непринужденно повторили и закрепили знания, полученные ранее, в игровой форме узнали для чего нам нужна армия, кто защищает нашу страну и какие военные профессии бывают.

Обладая даже небольшими знаниями по этой теме и получив определенную свободу мышления и действий, дети смогли самостоятельно добиться нужного результата. В этой игре я сыграла роль – инструктора, который сопровождал игроков, обеспечивая безопасность при прохождении этапов, всячески поддерживая и помогая участникам не подсказками, а направляя детские рассуждения в нужное русло!

По завершению этой игры я еще раз убедилась в эффективности использования квест – игры, в силу неординарности подхода к образовательной деятельности и наличия увлекательного сюжета. Так как квест – игра имеет огромный развивающий потенциал, который не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелен на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Надолго запомнилась моим ребятам квест – игра «Перелетные птицы». Целью являлось закрепление и расширение знаний дошкольников о перелетных птицах и развитие наблюдательности, умения сравнивать, анализировать и делать выводы. Ребята не только познакомились с понятиями: лететь «клином», «цепочкой», «стайкой», но и сумели проиграть это в практической деятельности, выполняя задания квеста.

Мы в игровой форме вспомнили и закрепили, чем питаются птицы, куда они улетают, наблюдали за особенностями их окрасом, слушали и сравнивали, одинаково ли птицы кричат и научились определять их по голосу.

Так легко и непринужденно, играя, ребята расширили и закрепили представления о перелетных птицах: аисте, кукушке, соловье.

Участвуя в квесте «Осеннее путешествие» ребята с интересом и легкостью выполняли различные задания: закрепили устный счет от 1 до 10 и в прямом и обратном порядке; решали и составляли примеры, собирая осенние листья и шишки; составляли рассказы по картинке, научились определять основные особенности строения хвойных деревьев, таких как ель, сосна, пихта, лиственница, путешествуя от станции к станции, они экспериментировали, разрешали проблемные ситуации.

Этот квест был направлен на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребенка, его инициативности и поисковой активности в нахождении нового практического опыта.

Так, например, участвуя в квест – игре «В поисках клада» и проходя этап за этапом, дети учились ориентироваться на территории детского сада по плану-карте, развивали двигательную активность, а также познавательный интерес к природным явлениям, развлечениям и играм зимой.

А вот квест - игра «По тропинкам здоровья» была проведена с целью пропаганды здорового образа жизни. Каждый человек должен заботиться о своем здоровье с детства, заниматься спортом, владеть культурно-гигиеническими навыками, знать витамины и полезные продукты. Переходя от одной станции к другой, ребята побывали и в пищеблоке, и в медицинском кабинете, и в физкультурном и в музыкальном зале отыскивая ключи к разгадкам, выполняли задания. При этом у них развивались не только физические качества, но и любознательность и познавательная активность.

Участвуя в квест - игре «Путешествие по сказкам» ребята с интересом и легкостью выполняли различные задания от сказочных персонажей. Путешествуя от сказки к сказке, они экспериментировали, разрешали проблемные ситуации. Все это способствовало развитию поисковой активности детей, стремлению к новизне.

Стараясь сделать родителей воспитанников своими союзниками в работе, активно привлекаю их к участию в игровых квестах.

Совместные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, а также на природе.  Для составления маршрута мы используем разные варианты:

⎯ Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

⎯ «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

⎯ Карта (схематическое изображение маршрута);

⎯ «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

⎯ Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используем в своей работе такие игровые квесты, где родители с детьми идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Вот некоторые наиболее интересные квесты:

Квест-поход: «Вместе весело шагать», который проходил совместно с родителями в выходной день на природе. Целью этого квеста было формирование активной жизненной позиции и здорового образа жизни. Детей с родителями на опушке леса ждал Медведь, который и попросил у них помощи. Так как в игре участвовали две группы, то получилось две команды. Маршрут продвижения дети с родителями искали по завязанным заранее ленточкам, у каждой команды был свой цвет. Таким образом, каждая команда пошла по своему маршруту, встречая на пути разных героев: Паука, Бабу-Ягу, Лесную фею, Лесовичка, они узнавали о том, куда им нужно идти дальше лишь после того, как выполнят задание героев, ответом на задание и было название следующей станции, кроме того, им нужно было найти спрятанную подсказку на определенной территории и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды были продуманы таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

А вот квест-игра «Путешествие в царство царя Берендея» проходила на территории МАОУ СОШ № 17 г. Тобольска, осенью в выходной день вместе с родителями и детьми. В игре также принимали участие все специалисты и педагоги детского сада.

Целью квест - игры стало воспитание экологической культуры у детей и родителей.

Все участники квеста двигались по маршруту, который им указывали персонажи (Баба-Яга, Кикимора, Леший, Царица осень, тетушка Сова, Царь Берендей). Возможность двигаться дальше они получали только после того как выполнили задания: нарисовать правила поведения в лесу, сделать скворечники из бросового материала, вспомнить стихи и песни о природе, разгадать осенние загадки, составить рассказ с использованием мнемотаблицы, собрать гербарий и др.

В квест-играх я стараюсь продумывать взаимодействие всех участников образовательного процесса. Активное участие детей и их родителей способствовало, во-первых, обеспечению психолого-педагогической поддержки семьи, во-вторых, повышению компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей.

В ходе образовательной деятельности с использованием квест-игры улучшились и детско-родительские отношения. Родители стали уделять детям больше внимания, принимать участие вместе с детьми в разработке и реализации игровых квестов, участвовали в различных конкурсах, оказывали посильную помощь педагогам-воспитателям в создании благоприятных развивающих условий для детей, помогают в подготовке и проведении праздников и развлечений. Родители стали отмечать в своих детях: любознательность, эмоциональную отзывчивость, любопытство, стремление узнать что-то интересное и желание поделиться с взрослым чем-то новым, исчезли скованность, напряжение, пассивность в поведении.

Как показало время квест – игра, как форма организации образовательного процесса детей, стала привлекательной для моих воспитанников. Она сформировала у них ощущение личной заинтересованности и обогатила впечатлениями при совместных обсуждениях, сформировало базу знаний и представлений, к которой мы можем обращаться и сегодня во время работы в группе при решении определенных образовательных задач. Обо всем этом, свидетельствуют данные диагностики, которая, была направлена на изучение качественных показателей достижений детей, складывающихся в целесообразно организованных образовательных условиях.

Диагностика освоения основной общеобразовательной программы включала 5 образовательных областей, соответствующих ФГОС ДО: «Социально-коммуникативное раз­витие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно- эстетическое развитие», «Физическое развитие», что позволило нам комплексно оценить качество образовательной деятельности с детьми.

На аналитическом этапе работы мною была проведена сравнительная диагностика освоения детьми основной образовательной программы нашей образовательной организации. Наблюдения показали: низкий уровень 10%, средний уровень – 60%, высокий уровень - 30%. Дети стали более инициативны, ставили цели, находили пути их достижения и практически выполняли принятые решения. Самостоятельность выросла на 70%, дети самостоятельно могли доводить работу до конца, научились реагировать адекватно на замечания и принимать помощь, умело используя ее, выполняли задания без отвлечений. Творческая активность выросла на 80%, дети, имея опыт, научились комбинировать движения, придумывать новые игры, стали более эмоционально раскрепощенными.

Следовательно, анализ результатов свидетельствует о положительном результате проделанной работы.

Все больше погружаясь в освоение данной новой для меня современной технологии, уже сегодня, я как педагог имеющий определенный опыт проведения игровых квестов на разные тематики, а проведение игровых квестов стало для меня не только логическим завершением каждой изучаемой с детьми темы, но я использую квест- игру и при изучении новой, я все больше убеждаюсь в том, что содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные развивающие и образовательные задачи. В свою очередь игра для детей дошкольного возраста является наиболее привлекательной и естественной формой познания окружающего мира, а также проявления своих возможностей по саморазвитию. Что немало важно в квест – игре педагогическое взаимодействие ребенка и взрослого ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей и склонностей.

Все это подтверждает гипотезу моего исследования, так как, используя квест-игру в процессе образовательной деятельности дети: научились  добывать знания,    приобретают различные навыки, и используя различные виды деятельности, такие как поиск и  систематизация информации по теме, научится проводить исследования в образовательной среде; делать собственный выбор; пользоваться разнообразными источниками информации.

Квест-игра, как современная игровая технология способствует развитию личности ребёнка, укреплению его физического и психического здоровья и эмоционального благополучия, что является немаловажным аспектом, обеспечивает равные возможности полноценного развития каждого ребёнка и преемственность основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования.

Таким образом, квест-игра это одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, а образовательная деятельность, проводимая мной в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО.