Современный этап развития дошкольного образования характеризуется быстрым темпом внедрения инновационных технологий в практику работы детских садов.

Одной из современных тенденций в развитии дошкольного образования стало использование такой педагогической технологии как – «Квест-игра».

Что же такое квест?

Квест (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).

Современные дошкольники намного лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного добывания и систематизирования. Именно квесты, необычные и увлекательные, способны сформировать те качества личности, которые полностью отвечают современным требованиям информационного общества. Квест одна из технологий, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Квест-технология в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий. В принципе, изначально квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребёнка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) стали той точкой, которая послужила развитию такого направления. По мнению исследования отечественных и зарубежных учёных и педагогов идея «квестов» идеально подходит для ДОУ. Сокол И.Н. рассматривает «квест- технологию», которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, чёткие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. По мнению многих учёных (Быховских Я.С., Бовтенко М.А.,) в основе квест-технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

Эта технология способствует решению определенных задач на основе выбора, для достижения какой – либо цели.  Проще говоря, это «поиск», «выполнение поручений», путешествие участников к определенной цели через преодоление трудностей.

Музыкальные квест-игры помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуются одновременно и интеллект участников, их музыкальные 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. У детей дошкольного возраста 5 – 7 лет появляется интерес к познавательной деятельности, развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание, что в свою очередь способствует всестороннему развитию творческой личности детей, стимулирует их быть активными во всех видах образовательной деятельности.

В квесте всегда предполагаются интеллектуальные, двигательные или творческо - ориентированные коллективные задания. Команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания, которые подбираются таким образом, чтобы быть максимально интересными, подходящими под ситуацию. Особенность организации такой игровой деятельности состоит в том, что участники, выполнив одно задание, получают подсказку *(фрагмент картинки, букву, сообщение, предмет, карту)* к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**В ходе организации работы  над квест - играми я ставлю перед собой следующие задачи:**

- повышение интереса воспитанников к творческой деятельности;

- вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

- формирование навыков самостоятельной и групповой работы;

- формирование и развитие навыков исследовательской деятельности;

- развитие творческих способностей, воображения, поисковой активности дошкольников;

-  расширение кругозора, эрудиции.

- воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

**Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать принципам**:

1. Доступность заданий –  задания не должны быть чересчур сложными для детей.

2. Системность – задания должны быть логически связанными друг с другом, а также с заданиями ранее пройденного материала и объединены единой целью, которую нужно достичь.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Временные рамки. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес.

5. Использование различных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить:**

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Учитывая уникальность, вариативность и разносторонность квест – игр, для меня стало интересно использовать данную инновационную технологию в своей педагогической деятельности.

Мною были разработаны и проведены такие мероприятия как:

«В гостях у бабушки Варвары», «Цвета осени»; «В поисках Солнышка»,

«путешествие в страну сказок»,«В поисках героев сказки».

При подготовке рекомендую следовать следующему алгоритму создания квест-игры:

1. Выбор темы, сюжета квеста в соответствии с темой мероприятия;

2. Написание сценария;

3. Организация РППС;

4. Разработка маршрута передвижений;

5. Разработка заданий;

6. Подготовка реквизита для каждого задания.

Подводя итог вышесказанного, можно сделать вывод, что «квэст-игра» -  эта инновационная форма работы, которая обладает огромным развивающим потенциалом, она не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.