*Борисова Инна Александровна, воспитатель;*

*Моторная Юлия Александровна, воспитатель*

*МБДОУ «Детский сад № 20»*

**Квест – игра как технология социализации дошкольников**

Основными задачами поддержки воспитанников МБДОУ «Детский сад № 20» являются: создание условий для формирования социальной активности личности, развития коммуникативных качеств, необходимых для полноценного общения. Суть методов, применяемых в работе, заключается в том, что все участники оказываются вовлечёнными во взаимодействие - могут оценивать свои поступки не только через оценку взрослого человека, но и через отношения к ним сверстников.

В данной статье рассмотрим одну из технологий работы по социализации воспитанников МБДОУ «Детский сад № 20» – квест.

Слово «квест» происходит от англ. quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», то есть означает целенаправленный поиск; наряду с этим смыслом применяется для обозначения определенного типа компьютерных и реальных игр.

Квест – это форма взаимодействия воспитателя и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

В квесте можно выделить ряд специфических черт: подготовка к игре, чувство организованной команды, приобретение положительных эмоций. Квест можно рассматривать как коллективно-творческую деятельность, ведь в этой деятельности ребята взаимодействуют и с друг другом, и со взрослыми, где проявляется индивидуальная активность воспитанника, чувства взаимной ответственности, самостоятельное принятие решений.

Через квест воспитатель может в обучающей игровой форме избавить воспитанников от эмоционального дискомфорта, внутреннего зажима, конфликтности со сверстниками. Также участие в квесте развивает коммуникативные умения, способствует выражению индивидуальности, раскрывает потенциал в непредвиденной ситуации и даёт возможность обыграть каждому новые социальные роли (ведущего, лидера, главного ответственного), помогает в формировании установок на ведение здорового образа жизни.

Воспитателю при организации, необходимо помнить и о возрастных особенностях несовершеннолетних при организации и проведении квестов. Так, организуя игру воспитанников необходимо учить прежде всего действовать в коллективе, а поручения необходимо давать каждому ребёнку, которые должны быть простые и понятные, чтобы их можно было выполнить, но и в то же время достаточно трудные и интересные, чтобы их хотелось выполнить.

Квест как технология социализации важна для решения проблем у детей, например, таких как замкнутость, агрессивность, неумение работать в команде.

Квест позволяет в полной мере вовлечь в деятельность воспитанников, а существующие правила, призы стимулируют их на осознанное поведение, что эффективно сказывается на процессе социализации. Общение с другими командами и организаторами позволяет максимально взаимодействовать с социумом. Чтобы социализация детей была наиболее эффективной, квесты должны систематически присутствовать в воспитательном процессе.

Для воспитанников МБДОУ «Детский сад № 20»» были разработаны и проведены игры-квесты: «В поисках прав детей», «По следам индейцев», «Назови профессию», «Мы за ЗОЖ» и другие.

Цель игрового квеста «По следам индейцев» - способствовать укреплению здоровья детей; приучить их к здоровому образу жизни в игровой спортивной форме; развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость; создать здоровый психологический климат в процессе совместной игровой деятельности.

Перед проведением квеста была проведена большая подготовительная работа: ребята посмотрели видеоролик о жизни индейцев и их обычаях, сделали головные уборы, изготовили украшения.

За время игры-квеста ребятам нужно было: определять следы зверей, метать дротики, читать зашифрованное письмо, прыгать через костёр и отгадывать ребусы.

Самым трудным оказалось состязание по метанию дротика «Меткий стрелок». А самым весёлым, по мнению ребят, был конкурс «Удачная рыбалка», в котором нужно было достать записку, спрятанную внутри капсулы от киндер-сюрприза из бутылки, наполовину заполненную водой, не поднимая её от земли. «Индейские» девушки и юноши были не только смелыми, но и очень гибкими. Испытание «Паутина» было непростым, необходимо было пройти под верёвкой, не задев её.

Во время игры участники проявляли своё умение, ловкость, смекалку и находчивость. Все участники игры остались, не просто довольны проведённым мероприятием – восторг и азарт читался в глазах каждого ребёнка.

В заключение можно отметить, что успех проведения квеста зависит от многих взаимосвязанных факторов, а именно: умение профессионально грамотно спланировать, продумать всё до мелочей – отобрать весь необходимый материал и оборудование, включая технические средства, подготовить сценарий; учитывать возрастные и психологические особенности воспитанников; быть готовым к импровизации.

**Технологическая карта квест-игры по теме «По следам индейцев»**

Цель:

* способствовать формированию основ здорового образа жизни.

Задачи:

* развивать у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость;
* создать здоровый психологический климат в процессе совместной игровой, творческой деятельности.

Форма проведения:

* путешествие по маршруту

Место проведения:

* территория МБДОУ «Детский сад № 20»

Предварительная подготовка:

* украшается территория МБДОУ «Детский сад № 20», каждое племя изготавливает головной убор, ожерелье и боевой раскрас.

Правила игры: участники игры образуют «индейские племена» и борются за звание «Настоящий индеец».

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Содержание деятельности* | *Этапы* | | | *Методы и приёмы* |
| **Организационный этап** | | | | |
| Обсуждение  условий и правил квеста: взаимоотношения внутри команды, регламента выполнения заданий | | Деление на команды  Маршрут | Беседа  Деление на команды  Выбор капитанов | |
| **Деятельностный этап** | | | | |
| Прохождение испытаний  по пунктам,  обозначенным на картах, выполнение  заданий по правилам игры | Первый этап «Следопыт» | | | п/и: «Узнай животных по следу»  Ключ-подсказка |
| Второй этап  «Болото» | | | п/и: «С кочки на кочку»  Отгадывание ребуса |
| Третий этап  «Зашифрованное послание» | | | Необходимо отгадать,  какое слово зашифровано  на листке бумаги  (нужно воспользоваться свечей) |
| Четвёртый этап  «Удачная рыбалка» | | | Необходимо проявить  ловкость и выловить рыбку  из надувного бассейна |
| Пятый этап  «Собери пазл» | | | и/у: Собирают пазл по подсказке Подсказка  («Ты меткий и смелый?  Тогда докажи!  В воздушных шарах  ты подсказку найди!  Стрелы иль камни  с собой прихвати!  Шары меж деревьями  ждут впереди) |
| Шестой этап  «Снайперы» | | | и/у: «Попади в цель»  Подсказка для поиска следующей станции находится в шарах, которые необходимо сбить |
| Седьмой этап  Экспресс-викторина | | | Ответы на вопросы:  Подсказка  «О нет! Дороги дальше нет!  Сумей её найти!  О паутины прочный след  Остался на пути.  Плетенье ты скорей найди  И ловко ты его пройди!  Как только ты его найдешь.  Подсказку новую найдёшь!) |
| Восьмой этап  «Паутина» | | | п/и: «Паутина»  Необходимо найти путь  в запутанной паутине. |
| **3. Рефлексивный этап** | | | | |
| Подведение итогов, обобщение полученного детьми опыта. | Итоги | | | Беседа |
| Рефлексия | | | Что было интересно, что сложно (легко), что особенно понравилось (запомнилось) |
| Награждение | | | По усмотрению воспитателя |