

**Квест - технология и ее применение
в образовательной деятельности МА ДОУ № 32
при реализации требований ФГОС ДО**

*старший воспитатель МА ДОУ № 32
Данишкина Н.Н.ВКК*

Цель: оказать практическую помощь педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

1. Формирование представления о Квест - технологии в детском саду.
2. Практическое освоение навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. Квест – технология 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.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды *деятельности*:

- Игровая
- Коммуникативная
- Познавательно-исследовательская
- Двигательная
- Изобразительная
- Музыкальная
- Восприятие художественной литературы и фольклора.

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагога заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.