Актуальность темы. В связи с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) воспитателям дошкольных учреждений важно создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться образовательные области. Построение образовательной деятельности базируется на индивидуальных особенностях каждого ребенка, а сам ребенок становится субъектом образовательного процесса. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются различные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые квесты. Квест-технология вызывает большой интерес среди специалистов ДОО и является примером современных технологий для дошкольных образовательных учреждений. Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства.

Основная идея, предложенной мной методической разработки, заключается в том, что помимо командного характера квест-игры, дети, получив подсказку, переходят к выполнению следующего задания, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест - один из основных жанров интерактивной игры. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. В процессе поиска воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, так как только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше. Суть в том, что есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- обучающая *-* вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс; т.к. образование включает в себя: обучение, воспитание, развитие,

- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Новизна квест-игры заключается в том, что в процессе реализации данного вида деятельности воспитатель может уйти от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей.

Таким образом, квест-игры являются одним из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

**Алгоритм организации и проведения квест-игры:**

1. Определить цели и задачи

2. Выбрать место **проведения игры.**

3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, количество **организаторов и помощников).**

5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать конспект.

6. Подготовить задания, реквизит для игры.

7. Назначить дату и заинтересовать участников.

8. **Проведение игры.**

9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета,

информационный листок и пр.)

10. **Провести** анализ полученных результатов.

Конспект квест - игры в старшей группе

 «В поисках сундука Королевы осени»

Подготовил воспитатель: Савина Ю.А.

Цель:

Организовать познавательную деятельность детей, направленную на формирование экологических знаний у детей посредством игровой деятельности.

Задачи:

1. формировать основы экологической грамотности детей.
2. Развивать познавательно-исследовательский интерес, воображение, смекалку, умение самостоятельно находить решения в созданных проблемных ситуациях.
3. Способствовать развитию умений взаимодействовать со сверстниками, обосновывать свои суждения.
4. Воспитывать у **детей желание беречь природу**.

Ход квест - игры:

Воспитатель:  Ребята, посмотрите, кто - то нам корзинку оставил, а что в ней мы узнаем, отгадав загадку:

Растут — зеленеют,

Упадут — пожелтеют,

Полежат — почернеют.

Дети: Листья**.**

Воспитатель: Ребята, а один лист не обычный, здесь что-то написано. А вы хотите узнать, от кого письмо  и что в нем написано? Тогда слушайте.

«Здравствуйте, дорогие ребята! Пишет вам Королева Осени. Я узнала, что вы очень умные, дружные дети и очень любите природу. В знак благодарности я приготовила для вас подарок. Но для того, чтобы его найти, вы должны пройти по маршруту, отмеченному на карте. На каждой остановке вам будут встречаться трудности в виде различных заданий. За каждое выполненное задание будете получать пазл. Если в конце маршрута правильно их соединить, то сможете узнать, где находится подарок».

Воспитатель: Ну, что готовы отправиться на поиски? (ответы детей). Давайте посмотрим по карте, куда же нам направляться. (ответы детей).

 Пойдём мы как настоящие сыщики, а помощником моим будет колокольчик и ваши эмблемы, как только зазвенит колокольчик, встаньте друг за другом положите правую руку на правое плечо впереди идущего товарища, и следуйте за ним. А поведет  нас тот, у кого на листочке  есть цифра «1».

 (Звенит колокольчик, дети становятся друг за другом и идут на спортивный участок)

1.Пункт «Спортивный уч ас то к»

Воспитатель 1: Здравствуйте ребята! Куда путь держите? (ответы детей). Вы отправились на поиски сундука с сокровищами. Но для этого нужно быть сильными и ловкими , ведь дорога очен ь долгая. Необходи мо преодолеть препятствия, для этого нужно потренироваться.

Дети делятся на команды (эмблемы красного и жёлтого цвета).

1. «Собери листочки» (дети в парах по два человека в обруче ) добегают до цели, берут по 1 листочку  и  убегаю т  обратно, кладя их в ведерко. Затем бежит следующая пара.
2. Ходьба змейкой через препятствия – фишки. (Вся команда берётся за руки и обходит змейкой препятствия, не разорвав руки.

Воспитатель 1: Молодцы, ребята. Справились с заданием, получите за это пазл. Можете отправляться дальше. Удачного пути.

Воспитател ь: Ребята посмотрите , на карте есть подсказк а (Рябина). Куда  мы должны с вами отправиться?  (звенит  колокольчик). А сейчас , мы пойдем , как солдаты, маршем. Поведет тот,  у кого на эмблеме изображена цифра "2".

Дети отправляются к рябине.

1. Пу нк т «Р яб ин а»

Восп ит ат ел ь 1: Я ви жу , прав ил ьн ый пу ть держите. Тепе рь , ребята , вспомн ит е, ка ки е правила поведения в лесу вы знаете. (ответы детей). А что может случи тьс я, если люди не будут выполнять правила поведени я в лесу? (отв ет ы дете й)

Восп ит ател ь 1: Молодц ы, справились. Вот вам пазл. Тогд а отправляемся дальше …

Восп ит ат ел ь открывает карт у, расс матривает с детьми , условное обозначение «Е ль » , где же это может быть?

Восп ит ател ь: Молодц ы, угадали. Здесь мы, ребята , пойдем парами. А поведут нас те, у кого на эмблемах цифр а «3». (звени т колокольчик).

 Воспитатель: Ребята , путь наш долгий. Предлагаю немн ого отдохнуть.

Речь с дв иж ен ие м "Листопад".

Ли ст оп ад , ли ст оп ад (п оо че ре дн о вз ма х ру ка ми )

Ли ст ья , кр уж ат ся , летят.

Мы за ни ми по бе жа ли (б ег на ме ст е)

Но ни ка к их не догнали.

В па рк е бу де м мы гу ля ть (х од ят вр ас сы пн ую , из об ра жа я со би ра ни е ли ст ье в в букеты.)

В бу ке ты ли ст ья собирать.

1. Пункт «Ель »

 Восп ит ат ел ь: Вот мы и пришли. Ребята , ель зимо й дружит со многими лесн ым и жителями. Дава йте, посмотри м первого жителя? (воспитатель об ра ща ет вн им ан ие де те й на белку).

Восп ит атель: Чем питается белка? Где берет еду? Ку да белк а прячется в сильные морозы? Чем утеп ляет свое гнездо , дупло? (Ответы детей). Давайте вернем белку на дерево.

Восп итател ь: Ребята , посмотрите , а вот и второй друг на ше й ели. (находят под ел ью зайца). Ск аж ит е, как заяц готови тс я к зиме? Почему он меняет окраску на зиму? Как сп асается от врагов? А что же заяц кушает в лесу зимой? (Отв ет ы детей).

Восп ит атель: Правильно, ребята. Дава йт е посади м зайца обратн о под ель.

Восп ит атель: Посмотрите , а кто это си ди т наве рх у, на ветке? (отв ет ы детей). Как же вы гл яд ит эта птица? (ответ ы детей). Правил ьно, молодцы! Что вы зн аете про дятла? (ответы детей). Давайте посади м его на дерево. Это третий друг наше й ели?

Восп итатель: Ребята , посмотрите , кто это? (обращает внимание на мышь). Где жи ве т этот зверек? Чем питается? (ответы детей). Давайт е вернем его на место. Этот житель еще один друг на шей ели.

Воспитатель: Молодцы, справились еще с одним заданием и за это получаете еще один пазл.

 Воспитатель предлагает определить место дальнейшего пути. Что за подсказк а на карте? Это «Кор му шк а» следующи й пункт, поведёт нас тот, у кого на эмблеме цифр а «4».

 Здес ь, ребя та , мы пойдем змейкой.

1. Пунк т «Кормушка».

Воспитатель:

Ра зл ич ае мс я мы цв ет ом , вс тр ет иш ь нас зи мо й и летом.

Ес ли кр ыл ья ми вз ма хн ем , бу де м в не бе голубом.

Мы ум ее м ще бе та ть , ка рк ат ь, пе ть и ворковать.

Нас зи мо й вы подкормите.

Де ти , кто мы? Назовите. (ответы детей)

Воспитатель: Прав ил ьн о, ребята. Сейч ас мы поговорим о птицах. Скажите, пожалуйста , как на зы ва ют птиц , которые оста ются с нами зимовать? (Отв ет ы детей).

Восп ит ател ь: Молодц ы, правил ьн о ответили. Мы буде м отга дывать загадки про зимующих птиц , а картинки с отгадками будем прикреплять к кормушке.

Я ве сь де нь ло вл ю жу ко в,
Е м бу ка ше к, че рв як ов .
З им ов ат ь не ул ет аю ,
П од ка рн из ом обитаю.
Чик-чирик! Не ро бе й!
Я бы ва лы й. .. ( во ро бе й)

Тр ещ ал а с са мо го утра:
Пор-ра! По р- ра !
А что пора? та ка я вс ем мо ро ка ,
К ог да тр ещ ит .. .( со ро ка )

*Сп ин ко ю зе ле но ва та ,
Ж ив от ик ом же лт ов ат а,
Ч ёр не нь ка я ша по чк а
И по ло ск а шарфика.* (с ин иц а)

*Че рн ок ры лы й,
Красн ог ру дый
И зи мо й на йд ет приют:*

*Н е боит ся он простуды -
С первым сн егом тут как тут!*(с не ги рь )

*Угад ай те , что за пт иц а*

*Свет а бе ло го боится.*

*Кл юв крюч ко м,*

*Гл аза пятачк ом ,*

*Ушас та я голова.*

*Эт о… (с ов а)*

*Ок раск ой – серова та я,*

*Пова дк ой – ворова та я,*

*Крик ун ья хриповатая.*

*Из ве ст на я пе рс он а*

*Кто она?...(ворона)*

*Кто в бе ре тк е ярко -к ра сн ой ,*

*В че рн ой ку рт оч ке атласной?*

*На ме ня он не гл яд ит ,*

*Все ст уч ит , ст уч ит , стучит. (д ят ел )*

*Кто там прыг ае т, шурш ит ,*

*Кл юв ом ши шк и потрошит?*

*Голоск ом речи ст ым , чи ст ым*

*«Клё! Клё! Клё! По ет со свистом (клест).*

Восп итател ь: Посмотри те , скол ько птиц слетелось к наше й кормушке. Как вы думает е, ребята , что стра шн ее птицам холод или голод? (ответы детей). Конечно же, голод. Кто же може т помочь птицам зимой? (ответы детей).

Восп итател ь: Правильно, человек. Мы с ва ми можем помочь наши м маленьки м друзьям. А как мы поможем им? (ответ ы детей). Я вам хо чу напомнить, что еда с нашего стола для птиц не годится. Чем мы можем накормить птиц зимой? (ответы детей). Умнички! За правильный ответ получаете еще один пазл.

Продолжим нашим поиски? (ответы детей).

Воспитатель: Тогда отправляемся – левую руку кладем на левое плечо впереди стоящему, а поведёт нас участник нашей игры под цифрой «5».

1. Конечный пункт «Ромашка»

 Появляется Королева Осени:

 Я – Осень золотая,
Поклон вам мой, друзья! (кланяется)
Давно уже мечтаю о встрече с вами я.
Вы любите, когда я прихожу?  (дети отвечают)
Я красоту повсюду навожу.
Смотри, уж в золотой, багряный лес.
Скользнул луч солнца золотой с небес,
И на земле ковер лежит златой,
Лишь только осенью увидите такой.

Королева Осени: А вы любите играть?

Игра с мячом «Воздух, земля, вода».

Осень называет слово «воздух» ребенок, поймавший мяч, должен назвать птицу, насекомое. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

Королева Осени: Молодцы, справились со всеми заданиями. Вот вам последний пазл. А вы обратили внимание, что на пазлах с обратной стороны написаны буквы? Ребята, давайте соберем ваши пазлы. Что у вас получилось? («СУНДУК»)

Королева Осени:

Что я вижу? Сундучок!

Серебристый бочок.

Клад конечно в нём лежит,

Надо нам его открыть.

Королева Осени дотрагивается до сундучка, он открывается – достаёт книгу.

Королева Осени: Ребята, спасибо вам за интересную игру.

Быстро время пролетело,
Расставаться нам пора.
Ждут меня еще заботы,
До свиданья, детвора!

Список литературы:

1. Авдеева, Ю. В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей  / Ю. В. Авдеева, - М.: Сфера, 2012. – 63 с

2. Шеина, Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – с. 439 – 441с.

3. Татьяна Харченко: Квест-игры для дошкольников. Издательство: Детство – Пресс, 2021 г.- 128 с.