«Квест – игра в познавательном развитии детей»

Консультация для родителей группы «Радуга»

Подготовила: Мальшина Мария Игоревна

«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»

Макаренко А. С.

Дошкольный возраст – возраст почемучек. А любознательность - это естественное стремление ребёнка к приобретению новых знаний. Вместе с тем, если не созданы соответствующие условия для формирования познавательной активности, природные возможности, как утверждает ряд учёных, нейтрализуются: ребёнок становится пассивным в восприятии окружающего мира, теряет интерес к самому процессу познания. Именно игра – основная деятельность ребенка – дошкольника, которая мобилизует его умственные возможности, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий, и именно в игровой деятельности развивается любознательность ребенка.

Познавательное развитие немыслимо без активности ребенка, поддерживать которую одна из задач современного педагога. Необходимо подбирать такие формы, средства и приемы работы, которые позволят ребенку быть лично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как воображение, любознательность, развитие речи, формирование мышления и памяти. Наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, для ребенка дошкольного возраста является игра. Именно поэтому мы обратили свое внимание на использование в работе по познавательному развитию дошкольников такой формы игры как **квест**.

Что же такое квест? В переводе с английского (Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений» - это вид сюжета литературного, компьютерного, игрового, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно

последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.
В образовательном процессе квест - Это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, предполагающая активность каждого участника.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются **следующие задачи:**

Образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции.

Развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности.

Воспитательная- воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

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

Доступность заданий – они не должны быть чересчур сложны для ребёнка, так как квест может применяться в работе с детьми, начиная уже с младшей группы.

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

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

Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещений детей несколькими группами одновременно.

ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

Разработать сценарий.

Создать антураж для каждой зоны проведения действий.

Подготовить музыкальное сопровождение.

Разработать презентацию для вступительной части.

Оформить наглядные материалы («карты»).

Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.

Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.