**Квест-игра как средство сенсорного воспитания детей среднего дошкольного возраста**

Основными методами сенсорного воспитания детей является совместная деятельность воспитателя с детьми, организация развивающих практических и игровых ситуаций, обеспечивающих обобщение и накопление чувственного опыта познания, собственная практическая деятельность детей с разнообразными предметами и материалами, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм в практике дошкольного образования можно считать квест-игру. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. В квест-игре дети знакомятся со свойствами и качествами предметов, в процессе экспериментирования, дошкольники также познают с помощью органов чувств окружающий мир во всем его многообразии его свойств.

Переход современной системы дошкольного образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются воспитатели и методисты дошкольных образовательных организаций (ДОО). Прежде всего, изменились требования к проведению занятий, т.к. были разработаны определенные педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации ФГОС ДО.

Реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме – в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. Образовательная деятельность в форме квеста замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовывать жизнь в детском саду.

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.

Прародителями реальных квестов стали их компьютерные собрания – то есть изначально игрокам предлагалась решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

В след за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

В России же первый квест был открыт в 2013 году небезызвестной компанией «Клаустрофобия».

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. (Л.И. Шеина)

При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Квест- технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребенка.

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 (Т. Т. Щелина).

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. Преимуществоданной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений (И.Н. Сокол).

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.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

1. Линейные – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.
2. Штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.
3. Кольцевые – представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Чаще всего используются в работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Структура квест технологии может быть следующей:

1. Введение: постановка задачи и распределение ролей.

2. Задания (этапы прохождения, список вопросов и т.д.).

3. Порядок выполнения поставленной задачи (штрафы и бонусы).

4. Оценка. Конечная цель (приз).

Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия). Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
2. Информационная - приобретение детьми нового знания;
3. Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
4. Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Подводя итоги хочется отметить, что квест-игры помогают активизировать всех участников игры. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические 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, а также сенсорных способностей детей дошкольного возраста. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Список используемой литературы

1. Корзникова, Т.П. Просоедова, Н.В. Степанова, М.М. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольников. [текст]. / Т.П. Корзникова // Известия ВГПУ. Педагогические науки № 3 (272), 2016
2. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология. [Текст]. / С.А. Осяк // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2
3. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. - М.: Академия, 2001. - С. 272.
4. Сокол И.Н. Классификация квестов. // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140
5. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова. [текст]. / Т. Т. Щелина // Молодой ученый. – 2014. – №21.1.– С. 146-149.