**Квест – игра как современная интерактивная технология**

 **в современно-коммуникативном развитии**

**детей дошкольного возраста**

Один из важнейших видов деятельности для ребёнка дошкольного возраста -общение. Общение является необходимым условием для гармоничного развития личности. Поэтому задача каждого педагога в условиях дошкольного учреждения. организовать данный вид деятельности, создать внутри атмосферу сотрудничества, взаимного доверия - детей друг с другом, детей и взрослого. Решением этой задачи является использование педагогом интерактивных методов.

Смысл понятия «интерактивные методы» складывается из понятий «метод» и «интерактивный». Метод - совокупность путей, способов достижения целей. Понятие «интеракция» можно дословно определить как усиленная деятельность между кем -либо. Таким образом, можно сделать вывод, что интерактивные методы – усиленное педагогическое взаимодействие, взаимодействие участников педагогического процесса. Интерактивный - означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем - либо (например, с компьютером) или кем - либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение - это диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника. Сущность интерактивных методов состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии вcех детей, включая педагога. Этот метод наиболее соответствует личностно -ориентированному подходу в обучении.

В настоящее время специфика организации образовательного процесса в дошкольной образовательной организации на основе ФГОС ДО заключается в том, что образовательная деятельность реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач. Необходимо в своей работе создать максимальные возможности для того, чтобы образовательный процесс строился как поле выбора форм, методов и условий образовательной деятельности дeтeй, а ребенок и воспитатель стали субъектами выбора сфер самореализации. Принятие решения о выборе форм необходимо строить на основе личностной проблематики участников образовательного процесса через самостоятельный поиск современных эффективных игровых форм организации образовательной деятельности детей, что является свидетельством творческой активности педагога.

Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые, «квесты» Должным образом организованные квест-игры актуальны в контексте требований ΦГOC ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ. направленная на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой. физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Квест - 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 только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А 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. Особо интересно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе. то есть практически в любой обстановке.

Технология квестов позволяет в полной мере реализовать интерактивность обучения дошкольников через наглядные, словесные, игровые и практические мeтоды.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, показ графического материала, видео в любом количестве.

Словесность включает в себя различные загадки, вопросы, указания.

Игровые методы представлены различными видами игр с использованием таких приемов, как внезапное появление персонажа, введение элементов соревнования, создания игровых ситуаций.

Практические методы включают опыты, экспериментирование, моделирование в процессе выполнения заданий.

Интерактивность объединяет все выше перечисленные методы и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, специально организованной предметно - пространственной среды, помогает внедрять элементы личностно - ориентированного подхода, предоставляет возможность воспитанникам полнее раскрывать свои способности.

В ходе организации работы с использованием квест-технологии в нашей дошкольной организации мы реализуем следующие задачи:

- образовательная - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

- развивающая - в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

- воспитательная - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработок с квест -игры мы руководствуемся следующими принципами:

1. Безопасность жизни и здоровья детей, защита их прав и личного достоинства.

2. Личностное развитие и самореализация ребёнка в сочетании с соблюдением социальных норм и правил повеления в общественных местах.

3. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.

4. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

5. Эмоциональная окрашенность заданий.

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

5. Использование различных видов детской деятельности во время прохождения квсст - игры.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

В ходе реализации квест-игры в дошкольной организации мы естественным образом осуществляем интеграцию образовательных областей, комбинируем разные виды детской деятельности и формы работы с детьми. Кроме того, использование квест-игры позволяет нам решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Наш опыт показывает, что квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как она нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Квест - игра является фактором в решении таких образовательных задач социального развития ребенка, как развитие стремления к совместным играм, взаимодействия в паре или небольшой группе, воспитание дружеских взаимоотношений со сверстниками, обогащение опыта сотрудничества.

Например, организуя игру в младшем возрасте, дети учатся действовать в коллективе, устанавливают друг с другом положительные контакты. Дети старшего дошкольного возраста для выполнения заданий учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Особая роль в использовании квест-игры принадлежит педагогу: результативность достижения поставленных целей и задач в ходе выполнения детьми заданий квест - игры напрямую зависит от умения педагога профессионально и грамотно продумать, спланировать и организовать проведение квеста. Воспитателю необходимо заранее отобрать и подготовить весь материал и оборудование, в том числе технические средства обучения, подготовить сценарий, где будут учтены возрастные и психологические особенности детей, а главное, нужно быть готовым к импровизации.

Таким образом, считаем, что использование квест-игр в образовательном процессе дошкольной организации оказывает существенное влияние на успешное социально-коммуникативное развитие дошкольников.