**Квест – технология, как средство формирования любознательности и познавательного интереса дошкольников**

 *«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, вигровой деятельностиразвивается   любознательность  ребенка. Именно поэтому мы обратили свое внимание на использование в работе по познавательному развитию дошкольников такой формы игры как квест.

Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр.

  **Квест** – это приключенческая игра, которая подразумевает активность каждого ее участника. 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. Эта инновационная интерактивная форма организации образовательной деятельности позволяет вовлечь детей и их родителей в увлекательный мир приключений и разнообразных событий.   В   ходе решения игровых поисковых задач, она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка, развитию у него любознательности и познавательного интереса.

В ходе Квест - технологии реализуются образовательные, развивающие и воспитательные задачи:

* Образовательная -  вовлечение каждого ребенка в активный образовательный процесс посредством игровой деятельности;
* Развивающая – развитие интереса, любознательности, поисковой и познавательной активности, творческих способностей каждого ребенка;
* Воспитательная – воспитание личной ответственности   за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квестов, необходимо объединить свои усилия и разработать их таким образом, чтобы по ходу следования, с детьми поработал каждый специалист (музыкальный руководитель, логопед, педагог-психолог, педагог по изобразительной деятельности, инструктор по физ. воспитанию). Решая свои образовательные задачи, педагоги каждый раз перевоплощаются в разных персонажей, в соответствии с темой игры (это и муравей, у которого разрушили домик, и Лесовик, которому нужно помочь посадить деревья; русалка, у которой загрязнена река, добрая фея Вселенной и т.д.). Получаются очень интересные, содержательные Квесты, которые проходят в виде приключенческой игры, с одной сюжетной линией, на каждом этапе решаются задачи с установкой   дальнейшего продвижения по сюжету. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды, возможно использование ИКТ. Необходимо, чтобы вся деятельность осуществлялась в соответствии со следующими принципами:

* доступность т.е. задания были приемлемо сложными для ребёнка;
* системность – все задания логически связаны друг с другом;
* эмоциональная окрашенность заданий;
* разумность по времени, т.е. время на выполнение заданий

рассчитывалось таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес;

* наличие видимого конечного результата и обратной связи (т.е., на каждом этапе следования, дети получают часть пазла, или ключ для разгадывания)
* интеграция областей и всех видов детской деятельности протекает естественным образом.

**При подготовке и проведении квестов учитываются три основных условия:**

* игры и задания должны быть безопасными;
* вопросы и задания соответствуют возрасту;
* споры и конфликты решаются только мирным путем.

**Пример 11 разнообразных квестов экологического содержания!**

**Младшие группы:**

**1. «Букашкина тропинка».**Появление маленького трудолюбивого Муравья, у которого кто - то разрушил дом, мотивировало детей отправиться на поиски места, где находился муравейник и его строительство. По пути следования, расселяя насекомых, в места их обитания, малыши удивляют всех своими знаниями о том, как насекомые спасаются от врагов, например, кузнечик становится невидимым в траве, а майский жук на ветках деревьев, почему Божья коровка не прячется от птиц? И есть ли у насекомых враги?

 А еще дети усваивают, как сложно муравьям построить дом и очень легко его сломать, о том, как нужно вести себя в природе, чтобы этого не произошло. И только с помощью родителей детям удается помочь муравью.

**2. «Животные - наши друзья»** Проблема заключается в том, что в лесу случился пожар... В ходе спасательной операции, дети не только тушат пожар, спасают животных, их детенышей, узнают о страшной силе огня, о правилах поведения в лесу, в ходе творческой деятельности создают образ леса, за что и награждаются медалями «Юный эколог»!

**3. «Жила – была речка»** Вся история начинается с поставленной родителями, инсценировки «Жила – была речка...».  И в процессе преодоления и решения различных проблемных задач, спасения речки, у детей формируется представление о необходимости чистой воды для всех живых существ. И как результат – спасение водоема и его заселение созданными совместно с родителями -  различными рыбками.

**Средние группы:**

**4. «Оберегайте берега».** В данном квесте дети узнают, что вред водоемам наносят засоренные человеком берега: разный мусор, металлические и пластиковые предметы, масляные пятна на берегу и в воде и как результат: погибшая и заболевшая рыба, почерневшие кувшинки.

Дети действуют, как настоящие МЧС. Поделившись на команды, вылавливают из воды мусор, переносят заболевшую рыбу сачком в чистый водоем; собирают «масляные пятна».  Получая, на каждом этапе детали пазла, в конце выясняют «Кому нужна вода?» Еще раз, отразив это в созданном коллаже.

**5.  «Кому нужны деревья в лесу».** Полученное письмо от жителей леса о том, что лес, в котором они живут, вырубается, люди его загрязняют, устраивают пожары, из-за этого «теперь белочка без домика, птица без гнезда и ежику негде укрыться от знойного солнца…», мотивирует детей отправиться   на помощь животным. За каждое доброе дело дети получают «дерево» для леса и как результат, у детей формируется представления о том, что дерево может быть домом животным, птицам, насекомым, а еще приносит большую пользу для человека. В конце игры, благодаря усилиям команды спасателей, лес посажен. Но детей формируется представление о том, что от безжалостных действий человека погибает лес и его обитатели.

**6. «Наши пернатые друзья».**Отправляясь вместе с родителями на поиски домика, для скворца, дети удивляют их своими знаниями о разнообразии птиц, обитающих в наших краях, тем, с какой легкостью они отличают клеста от дрозда, почему эту птицу называют поползень и т.д.  А вот скворец – очень полезная птица, которая из года в год, живёт там, где живёт человек. Селится с его домом рядом, следит за его полем, садом – очищает от вредных букашек, поедает бабочек, жучков.  Вместе с родителями из собранных на участке веточек, перьев и клочков пакли, строят гнезда для птиц, т.к. именно в теплом уютном гнездышке, согревая яйца своим теплом, птицы высиживают птенцов. Получая пазлы, в конце приключенческой игры создали образ скворечника, а потом и еще и каждая семья создала свой скворечник***.***

**Старшие группы:**

**7.  «Гибель животных».**Просмотр презентации «Пожар в лесу» и сопровождение просмотра стихотворением: Огонь траву с цветами вместе выжег,..Кусты спалил, в зелёный лес вошёл … – передается детям трагизм ситуации о том, какой ущерб наносит пожар природе, животным и человеку: детеныши остались без своих родителей, а некоторые родители остались без своих детенышей – они погибли, в гнездах сгорели маленькие птенцы; насекомые: бабочки, стрекозы, пчелы, муравьи, кузнечики -  погибли в огне.И теперь дети точно знают, что нельзя делать в лесу, чтобы не произошел пожар: нельзя разводить костер на сухой траве, разводить костры при ветре, оставлять не потушенный костер, бросать зажженную спичку; залить костер водой или засыпать землей. Дети, выполняя различные задачи на пути следования, в конце пути сажают деревья в лесу и затем, гуляя по нему под звуки природы – получают неподдельное удовольствие**.**

**8.  «Нужны ли болота, на планете Земля?»**В процессе проектной деятельности дети знакомятся с жизнью растений и животных на болоте, узнают о значении болот в природе. А содержание сказочного Квеста «Как Иван-царевич на болото ходил» - помогает детям взглянуть на болото не как на мутную трясину, а как на удивительный насыщенный мир растений, насекомых, животных. И именно поэтому, нельзя засорять и уничтожать болота на планете Земля.

**9. «Природа – человек - техника»**Просмотр, в начале квеста, презентации «Экологические катастрофы», еще раз напоминает детям о том, какой вред они причиняют окружающей среде.

А вот знакомство с инновационными технологиями, которые причиняют минимальный вред окружающей среде, происходит через презентацию детьми собственных «эко – роботов», которых они «изобрели» дома, совместно с родителями. Появление в группе Фиксиков, которые тоже изобрели, для защиты окружающей среды Эко - робота, мотивирует детей на поиски зашифрованного ключа от его кода. Ребятам вместе с родителями необходимо пройти множество испытаний.  Вступив в команду «Юные экологи» - в конце произнесли клятву: «Клянусь -  не разводить костры, не ломать ветки, не разорять гнезда, не вытаптывать лекарственные растения! И еще много раз клянусь! Клянусь! Клянусь - быть защитником нашей планеты Земля навсегда!

**Подготовительные группы:**

**10. «Космическая одиссея: в поисках новой Земли».**Дети вскрывают   капсулу, залитую воском, которую утром нашли на прогулке. Обнаружив в ней флешку и карту, посматривают видео, прослушивают голосовое сообщение и отправляются в «Космическую Одиссею, на поиски новой земли!!!» Совершив космическое путешествие и, не найдя другой такой планеты, убеждаются, что надо любить и беречь родную Землю, и делают удивительный вывод: «Земля – тарелка, что на нее положишь, то и возьмешь».

**11. «Проблемы Арктики».** Дети вместе с родителями отправляются   в экспедицию помощниками ученых, в ходе экспедиции рассказывают все об обитателях Арктики, находят и называют животных, занесенных в «Красную книгу», возвращают родителям, потерявшихся после снежной бури - детенышей, делятся на команды, проводят акцию «Кто быстрее уберет мусор!», помогают родителям разгадать кроссворд.  Вернувшись из экспедиции, родители изображают на стекле северное сияние, а дети в это время рисуют Арктических животных.