**Квест, как форма организации образовательной деятельности в детском саду с детьми с общим недоразвитием речи**

Насыщенная информационная  среда окружает современного ребенка  с самого его рождения. Все большее место в жизни дошкольника занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем- либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм  в практике дошкольного образования можно считать квест.

**Квест** ([заимствование](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%25D0%2597%25D0%25B0%25D0%25B8%25D0%25BC%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B2%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B0%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B5&sa=D&usg=AFQjCNEcNXmP3k6CWNNSZSJVWzAEsd5NAw) [англ.](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%25D0%2590%25D0%25BD%25D0%25B3%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25B9%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B9_%25D1%258F%25D0%25B7%25D1%258B%25D0%25BA&sa=D&usg=AFQjCNF64lt6Mwap9aNsrudVyZoJjAdT7A) Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»;  изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей) [1]

**Квест** -  это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи  на основе компетентного выбора альтернативных  вариантов через реализацию определенного сюжета. Возможность реализации образовательных задач в форме квеста вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми старшего дошкольного возраста.

Любая педагогическая технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений, навыков. Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила.

По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) 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.

Детей с тяжелыми нарушениями речи очень сложно заинтересовать и организовать к образовательной деятельности. В этом отлично помогает квест, интригуя и увлекая детей. Поэтому использование квест-игр в логопедической образовательной деятельности помогает повысить объединить обучение и воспитание в целостный процесс, заинтересовать, увлечь ребенка, тем самым повысив потребность в усвоении нового материала, а значит и повысить результативность коррекционной работы.

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. Образовательный процесс может быть организован  в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так  и коллективным.

Роль педагога 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. Возможность введения в игру  разнообразных  заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих  задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок;  игра «крокодил», тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую  деятельность в техниках аквагрим, боди-арт, перформанс, квиллинг, декупаж и скрапбукинг, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные и театральные постановки с элементами психодрамы, тренинговые упражнения и т.д.[3]

Квест - это игровая педагогическая технология. Педагогами и психологами давно доказано, что  хорошо организованная игра сама по себе -  лучшее средство достижения детьми  эстетического наслаждения от творческого напряжения своих интеллектуальных и физических  сил. Игра, носящая  непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий. В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения.

В свете последних тенденций, когда вступил в силу **ФГОС ДО**, который базируется на основополагающих принципах:  поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. [2]Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию,  заданную **ФГОС ДО**. И становится  отличной возможностью  для педагога и детей увлекательно  и оригинально  организовать жизнь в детском саду. Квест, с его  почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

**Список литературы:**

1. Словари ABBYY Lingvo (En-Ru)
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"
3. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 146-149.