**Использование квест-игр в процессе музыкальной деятельности детей дошкольного возраста.**

(консультация для педагогов)

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется быстрым темпом внедрения инновационных технологий в практику работы детских садов.

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании, направлены на реализацию государственных стандартов дошкольного образования. Одной из современных тенденций в развитии дошкольного образования стала использование новой технологии, только получающей своё распространение в нашей стране – **педагогическая квест - игра**.

**Квест**(англ. quest, или приключенческая игра *)* — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре **квеста** являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада, так и на улице.

**Квест** – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Квест** - игра – это проблемное задание с элементами сюжетной игры, это особый вид познавательной, исследовательской деятельности, погружающий воспитанников в происходящее.

**Музыкальные квест-игры** помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их музыкальные способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить смекалку, наблюдательность, находчивость, сообразительность. Эта тренировка памяти и внимания, развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. У детей старшего дошкольного возраста появляется интерес к познавательной деятельности, развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

**Музыкальные квест** игры способствуют всестороннему развитию творческой личности детей.

**Виды квест-игры:**

1. Одиночные,

2. Групповые.

**По продолжительности:**

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

**По содержанию:**

1. Сюжетные.

2. Несюжетные

**По структуре сюжетов:**

1. Линейный - основное содержание **квеста** построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

2. Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

3. Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт *«А»*.

**По форме проведения:**

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

**Задания для квестов:**

1. Поиск *«сокровищ»*.

2. Расследование происшествий *(хорошо для экспериментальной деятельности)*.

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5. Приключения по мотивам художественных произведений *(по аналогии с настольными играми-ходилками)*.

**Достоинства квестов для детей дошкольного возраста:**

1. **Квест-игра** является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

**Как проходят квесты в детском саду?** Ведущие мероприятия заранее подготавливают местность к игре. Желательно, чтобы дети об этом не знали.

1. Определить цели и задачи

2. Выбрать место проведения игры.

3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, расчитать количество организаторов и помощников.

5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий *(конспект)*.

6. Подготовить задания, реквизит для игры.

**Так же при подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:**

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Примерный ход игры:**

**1. Вводная часть:**

Приветствие и знакомство с участниками;

легкий интерактив и физическая разминка;

определение тематики, целей игры;

формирование команд, их названия и выбор капитанов;

ознакомление с правилами и непосредственно игра.

2. **Квестовая часть**:

получение первого задания, выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;

поочередное выполнение последующих заданий;

небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;

поиск финальных заданий, получение призов.

Решая задачи образовательной области «Художественно–эстетическое развитие» по направлению «Музыка» квест- технологии могут быть применены в организации музыкальной ОД, детских праздников, тематических и семейных досугов и развлечений. Так же форма квест –игра может использоваться в работе с родителями.

Важно помнить, что сценарии таких мероприятий составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих детей. Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!