

"Квест-игра как средство воспитания и развития творческой, физически здоровой, активной личности ребёнка"

Инструктор ФК Зорина Н.А.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Обращение специалистов к ним обусловлено - стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательной области «Физическое развитие».

В практике физического развития и воспитания детей дошкольного возраста внедряются разные технологии, в том числе игровые.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является физическое развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой. Интеграция данных видов деятельности позволяет успешно решать задачи формирования двигательной культуры, развития физических способностей детей, приобщения к здоровому образу жизни, здоровьесбережения и здоровьесформирования. Среди широко используемых в практике физического воспитания детей

дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра. Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. 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, бассейн 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.

В последние годы эта технология вызывает интерес в среде специалистов дошкольного образования.

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.

Как и любая технология, образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на рис.2.



Рисунок 2. Структура образовательного квеста

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. (Рис. 3. Этапы организации). Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками., т.к. это является одной из главных задач, которая прописано в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО [1,2].



Рисунок 3. Этапы организации

Рисунок 3. Этапы организации

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 (Рис. 5. Виды квестов).



Рисунок 4. Виды квестов

В детском саду такие квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах могут принимать участие не только дети, но и родители. Образовательные квесты проводят на территории детского сада, в групповых помещениях, в городе, в парке, на природе. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

— Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки,

ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

— «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

— Карта (схематическое изображение маршрута);

— «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

— Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используются в детском саду линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Вот некоторые наиболее интересные линейные квесты: «Зарница», «Чудеса в Лукоморье», «В поисках сокровищ».

Однако, в практике физического воспитания данная игровая технология пока используется довольно редко, эпизодически и фрагментарно.

Рассмотрим эти позиции на примере квест – игры «Чудеса в Лукоморье». В процессе поиска «сокровищ», дети самостоятельно преодолевают препятствия. Для достижения поставленной цели, дети выполняют задания, где закрепляют навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.). В процессе игры воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, выполнившая правильно задание, может продолжить путь дальше.

Во время предварительной работы детям необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре

бесед и рассматривание иллюстраций, чтение русских волшебных сказок - способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Немного о технологии проведения ИГРЫ. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель - получить сокровища Кащея. Первые задания всегда интеллектуального направления: кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре, осмысливая их, и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно выполнив задание - получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений всегда является спортивная площадка, где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием: доплыть до подсказки по «Океану», забраться на «мачту корабля», побывать в гостях у «Лешего» и решить задачу- подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задаче (например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с нее правильную отгадку, загаданную Бабой Ягой).

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски. Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей, качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом -наставником тренировочный процесс, понимая, чего ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Можно, не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Т.е. Квест-игры направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.