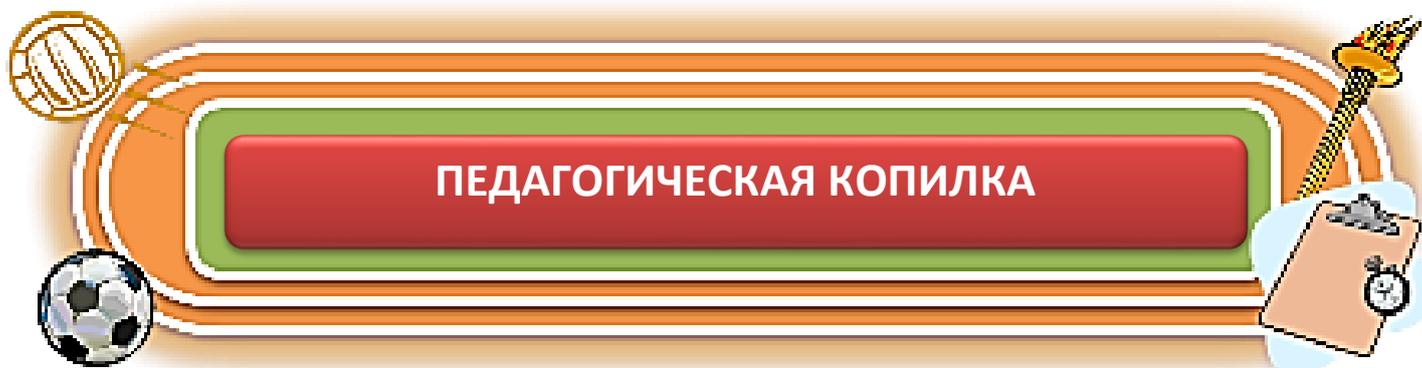


Автор-составитель:  
инструктор по физической культуре  
МАДОУ д/с № 13 «Сказка»  
г. Краснокаменск  
Ермолаева В.В.



## **КОНСУЛЬТАТИВНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ «Квест, как инновационная технология физкультурно – оздоровительной направленности ДОУ»**

Переход современной системы дошкольного образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются воспитатели и методисты дошкольных образовательных учреждений. Прежде всего, изменились требования к проведению занятий, т.к. были разработаны определённые педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации ФГОС ДО.

Специфика организации образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы. Их выбор осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

Одна из задач ФГОС ДО – это создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Особенно хорошо они сочетаются в



**квест** – **технологии**, которая построена на синтезе обучающих и развлекательных заданий, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.



**Так что же такое «квест»?**

**Откуда он пришел к нам?**

**И что мы подразумеваем, когда говорим: образовательный квест или квест-технология?**

**Квест** (от англ. поиск, приключение) — путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний. Изначально, это один из жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

В образовательном процессе — это нестандартный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса. Впервые он был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

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. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, последовательно в разных помещениях дошкольного учреждения, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

**Образовательный квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой, дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие **задачи**:

**Образовательная** — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

**Развивающая** — развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

**Воспитательная** — воспитание толерантности, личной ответственности за



выполнение работы.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр:



Каков же алгоритм действий педагога при разработке квест-игры?

**На первом этапе**, надо определиться, для какой целевой аудитории будет предназначена игра. Если это дети, то задания и вопросы должны соответствовать возрасту и уровню знаний и умений детей. Если это команда взрослых и детей, то задания могут быть сложнее, но сформулированы так, чтобы дети не стояли в стороне, а родители были их помощниками.

**Второй этап** — формулирование цели игры, т.е. ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

**Третий этап** - необходимо продумать инструкцию к игре: сначала приблизительно, в общих чертах, а потом прописать ее дословно, каждый раз задаваясь вопросом: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?».

**Четвертый этап** - следующий шаг, это придумывание интриги игры. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте вашей игре красивое название.

Педагог мысленно должен полностью представлять всю игру. Исходя из этого, он прописывает методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

Оценивая возможности игры, ее потенциал, необходимо продумать вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Педагог ориентируется на **4 вида рефлексии** для оценки мероприятия:

**Коммуникационная** - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

**Информационная** - приобретение детьми нового знания;

**Мотивационная** - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

**Оценочная** - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Во всех квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения.

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. 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.

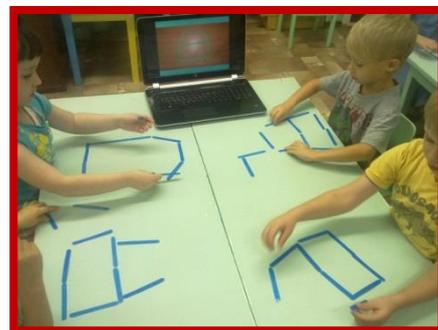
Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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.

Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (дополнительные баллы) или наоборот - штрафы.

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.



Для составления маршрута можно использовать разные варианты (вот некоторые из них):

### 1. 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.



### 2. «Волшебный клубок»

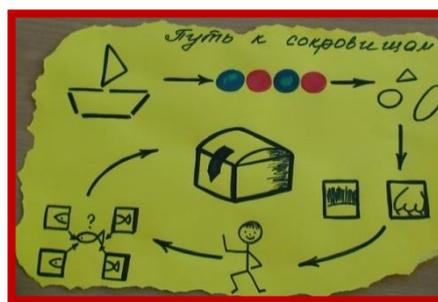
На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.



### 3. Карта со схематичным изображением маршрута.

### 4. «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 выполняют 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 мы используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.



**Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий!**

■ Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево).

■ Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.

■ В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания детям будет утомительно и неинтересно.

■ Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными.

■ Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря.

■ Дошкольники должны четко представлять цель игры, которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого и т.д.).

■ Следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес.

■ Основная роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно!

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего они организуются в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, делая его необычным, запоминающимся, увлекательным и веселым.



Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой - то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет: руководителя, четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога - наставника 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.

Таким образом, самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество.

Здесь необходимо проявить смекалку, наблюдательность, находчивость и сообразительность. Это 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. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско - родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детского сада и семьи. Квест – игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.



