Консультация для педагогов: «Квест, как инновационная технология физкультурно – оздоровительной направленности ДОУ»

Швайкова Валентина Владимировна

инструктор по физической культуре

МБДОУ «Детский сад «Теремок»

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,, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

Одна из задач ФГОС ДО – 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, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется

популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию и она знакома нам под таким название как игра по станциям.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест -технологии? Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

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 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!

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том 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. 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 (фишки) и 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. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

Маршрутный лист (на нем могут быть просто написан ы 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 мы используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. 4

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; ни при каких обстоятельствах нельзя каким -либо образом унижать достоинство ребенка; в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого -возрастным особенностям, не могут; 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); следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; 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 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, его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. 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 (на ставника), 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 и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это 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.

Н.Ф. Дик, Е.В. Жердева «Развивающие занятия по физической культуре и укреплению здоровья для дошкольников, «Феникс», 2005г.;

Т.П. Корзникова, Н.В. Просоедова, М.М. Степанова. «Известия ВГПУ» Педагогические науки №3 (272), 2016г.