

*Тюрикова Ляля Ильдусовна,
инструктор по физической культуре,
ГБДОУ детский сад КВ № 14,
Кировский район, г. Санкт – Петербург, Россия*

Квест – игра в области физического развития в ДОО

В последнее время часто слышим от специалистов, что показатели здоровья требуют принятия эффективных мер по улучшению здоровья. Что родители мало знают о том, что укрепить здоровье можно и с помощью физических упражнений, закаливаний, подвижных игр. Они зачастую оберегают своих малышей от физических усилий, даже от здорового соперничества и подвижных игр.

Общая картина такова: дети испытывают «двигательный дефицит», задерживается возрастное развитие, быстрота, ловкость, координация движения, выносливость и сила, имеют лишний вес, нарушение осанки, следствие чего у них наблюдается мешковатость, неуклюжесть, скованность, неуверенность в своих силах.

Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является физическое развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой.

Летом, когда дети почти все время проводят на участке ДОО, а деятельность взрослых подчинена одной главной задаче – укреплению их здоровья, игры-забавы приобретают особую ценность. Необычные задания, веселые истории, озорные стихи, игры позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить их фантазию, творческую инициативу, развивать двигательную активность. В играх дети активно сближаются друг с другом и с воспитателем. Это позитивное настроение дети потом переносят на обычное общение, что положительно влияет на микроклимат в коллективе [1].

Среди широко используемых в практике физического воспитания детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологии, которая только еще начинает использоваться педагогами в ДОО.

Квест – это коллективная игра. Эта игра не требует специального оборудования и специальной площадки. В течении всей игры детей интригуют заданиями. Чтобы победить, нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения.

Данная технология, квест-игра, широко используются в дошкольных учреждениях для решения задач познавательного, социально-коммуникативного развития детей. В практике же физического воспитания данная игровая технология используется довольно редко, эпизодически и фрагментарно. Образовательные возможности квест-игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО.

Наименование целого класса игр, как квест-игр, пришло из английского языка. Все, кто изучал английский язык, помнят слово «question», что значит «вопрос», а «quest» – это поиск, разыскиваемый предмет. В квест-играх тоже есть увлекательный сюжет, основанный на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду.

Целью квест-игр в области физического развития, является саморазвитие и самовоспитание личности, творческой, физически здоровой, с активно познавательной позицией.

Задачами квест-игр являются:

- совершенствование двигательных качеств (ловкость, выносливость, силу);
- развитие ориентировки в пространстве;
- закрепление основных видов движений, подвижных игр;
- формирование начальных представлений о некоторых видах спорта;
- развитие интеллекта, творчества, познавательной активности в двигательной деятельности;

- воспитание у детей чувства взаимопомощи, выдержки, находчивости, смелости, упорства;
- умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче.

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 конечно написание сценария. Самое главное – это заинтересовать участников. Детей заинтересовать и 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 прописана в законе об образовании и ФГОС ДО.

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 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. Структура квест-игры состоит из 4 основных блоков:

1. *Введение* – в данном блоке выбирается сюжет квест игры и распределяются роли.

2. *Задания* – в этом блоке четко должны быть прописаны все этапы, вопросы квест-игры и ролевые задания. Необходимо учитывать временной интервал в соответствии с возрастом.

3. *Порядок выполнения* – в этом блоке прописываются бонусы и штрафы при выполнении заданий.

4. *Оценка* – подведение итогов и награждение участников.

После выбора сюжета и распределения ролей и определения количества участников выбираем форму проведения квест-игры. Существуют три формы:

1. *Линейные*: игра построена по цепочке, разгадав одно задание участники получают следующее и до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

2. *Штурмовые*: игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

3. *Кольцевые*: представляет собой тот же «линейный квест», но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [4].

В квестах, которые мы проводим в ДОО, чаще используем линейную форму, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Предлагаю познакомиться с проведенной нами с детьми старшего возраста квест-игрой «В поисках пиратского клада». При проведении квест-игры обязательно учитывался временной интервал в соответствии СанПином.

В квест-игре существуют 3 основных этапа: предварительный, основной, заключительный.

Предварительный этап. В предварительном этапе определяется маршрут на территории детского сада, распределяется ролевое участие, готовится инвентарь. Инструктор по физической культуре проводит эстафеты и подвижные игры.

В данном квесте родители участвовали косвенно. Им дается задание - провести беседу с детьми о спорте, о пользе физических упражнений, о здоровом образе жизни. Работа с педагогами направлена на обсуждение ролей в квесте и подготовке атрибутов. В данном разделе мы пытались сформировать знания в области физического развития и представлений, на которые можно было бы

опираться во время выполнения заданий в игре и создание фундамента для мотивации ребёнка на самостоятельный поиск информации.

Основной этап. Заключается в самом проведении квест-игры. Педагог получает письмо от пирата, где написано, что Джек Воробей желает набрать команду себе на корабль «Черная жемчужина». Дети поделены на две команды.

В пункте №1 помимо письма находится еще конверт, в котором ребята собирают картинку-пазл. Собрав ее, получают маршрутный лист и первый ключ. Ориентируясь в пространстве определяют, где они находятся. Далее двигаются по маршрутному листу. В пункте №2 находят кеглю с заданием. Каждая команда сбивает мячами кегли. Сбитые кегли переворачивают и получают новое задание. Одна команда собирает летние виды спорта, другая – зимние виды спорта. Получив ключ, двигаются дальше по маршруту. Пункт №3 – «Полоса препятствий». Дети, преодолевая препятствия, выполняют задание, где они раскладывают овощи и фрукты в разные корзины. После выполнения получают ключ и переходят по маршруту к 4 пункту, где решают загадку и получают ответ, где лежит клад с монетами.

Заключительный этап. В сундуке с монетами находят еще одно письмо от пирата. В письме Джек Воробей сообщает о том, что он безмерно рад иметь такую команду и вручает им почетные знаки.

По результатам проведения квест-игры были выделены следующие важные моменты:

1. В квест-игре не должно быть обязательности в выполнении задания, это снижает мотивацию у ребят. Игры надо стараться выстроить так, чтобы мотивировать ребенка и выполнить задания добровольно, без принуждения. Задания должны быть интересны, их необходимо продумывать.

2. Игра не должна быть жестко регламентирована, так как она теряет свою привлекательность. Если педагог следит за временем, значимость игры теряется, у ребенка пропадает желание, а соответственно и мотивация к игре. Если дети не успевают, затрудняются в решении какого-либо вопроса, педагог должен подтолкнуть, направить, помочь ребенку.

3. Подготовку игрового оборудования необходимо продумать до мелочей. Атрибуты должны быть яркими, возможно необычной формы, а также трансформируемы.

4. Родители в квесте не должны занимать второстепенное место. В процессе подготовительной работы родителям необходимо дать задание провести беседу о видах спорта (проводилась или нет беседа, уже можно было понять в процессе игры). Лучше, чтобы родители были активными участниками с начала и до конца проведения квеста. Это позволит установить доверительные отношения между всеми участниками игры, у детей повысит уверенность, а соответственно и мотивацию.

5. Любые задания в области «физического развития» подразумевают под собой соревновательный дух (сам квест линейный, а не кольцевой). Весь квест составлен таким образом, что, несмотря на соревновательный момент, каждый этап завершается единым заданием для всех и это позволяет сплотить коллектив. В эстафете с кеглями, например, в конце ребята вместе собирают картинку и выстраивают цепочку.

6. И последнее, на что хотелось бы обратить внимание, это на территориальную принадлежность квест-игры. Чем больше охвачена территория ДОО, тем интереснее пройдет игра. В нашем учреждении имеется специально оборудованная спортивная площадка. В дальнейшем мы планируем при проведении квеста по физическому развитию, задействовать спортивную территорию ДОО, что позволит расширить кругозор детей и приобщить детей к здоровому образу жизни, а также развивать двигательные физические качества: ловкость, быстрота, силу и координацию движения.

Выводы помогли определить цель педагогической концепции, которая заключается в следующем: ловкость, быстрота реакции, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, это все результат внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест-технологии.

Также формируются основные качества для последующего обучения в школе – это самоанализ и самооценка [2].

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников [3].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алябьева Е. А. Игры забавы на участке детского сада. –М.: ТЦ Сфера, 2016. –128с.

2. Близорукова О.Л. Квест – игра. – Дошколенок.ру, 2016. [Электронный ресурс]. URL: <https://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html> (дата обращения: 03.07.2017).

3. Т.П.Корзникова, Н.В.Просоедова, М.М.Степанова. Квест игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника. – Известия ВГПУ. Педагогические науки, № 3 (272), 2016. [Электронный ресурс]. URL: http://vuzirossii.ru/publ/kvest_igra_kak_effektivnaja_forma_organizacii_obrazovatelnoj_dejatelnosti_doshkolnika/15-1-0-4817 (дата обращения: 03.07.2017).

4. Педагог ДОУ. Всероссийский электронный журнал. [Электронный ресурс]. URL: <https://pdou.ru/categories/9/articles/2247> (дата обращения: 03.07.2017).