**Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**ДЕТСКИЙ САД №18**

*г. Березовский п. Монетный ул. Лермонтова, строение 7*

**Муниципальный ресурсный центр**

**«Сопровождение процессов реализации ФГОС ДО»**

**на тему: «Актуальные проекты и технологии в воспитательной работе дошкольной образовательной организации. (РПВ и КПВР)»**

**Реализация задач программы РПВ с помощью квест – технологии на занятиях по физической культуре в ДОО.**

**Подготовил:**

**Гурьянова Светлана Юрьевна**

**Инструктор по ФК, педагог 1 кв.кат.**

п. Монетный, 2024г

В связи с реализацией федерального государственного образовательного стандарта, далее ФГОС ДО и федеральной образовательной программы, далее ФОП ДО в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Вместе с образовательной программой далее ОП ДО, реализуется программа воспитания, далее ПВ ДО.

ПВ ДО предусматривает приобщение детей к традиционным ценностям российского общества – жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

Также ПВ направлена на формирование доброжелательных, внимательных отношений, в которые включены ряд задач:

* Развитие самостоятельности;
* Создание условий для развития свободной игровой деятельности;
* Создание условий для развития познавательной деятельности;
* Создание условий для физического развития.
* Создание условий для физического развития рассмотрим подробнее.

Физическое развитие очень важно для здоровья детей, потому что позволяет реализовать их врожденное стремление к движению. Становление детской идентичности, образа Я тесно связано с физическим развитием ребенка, с его ловкостью, подвижностью, активностью. Для того чтобы стимулировать физическое развитие детей, важно:

* ежедневно предоставлять детям возможность активно двигаться;
* обучать детей правилам безопасности;
* создавать доброжелательную атмосферу эмоционального принятия, способствующую проявлениям активности всех детей (в том числе и менее активных) в двигательной сфере;
* использовать различные методы обучения, помогающие детям с разным уровнем физического развития с удовольствием бегать, лазать, прыгать.

Среда должна стимулировать физическую активность детей, присущее им желание двигаться, познавать, побуждать к подвижным играм. В ходе подвижных игр, в том числе спонтанных, дети должны иметь возможность использовать игровое и спортивное оборудование. Игровая площадка должна предоставлять условия для развития крупной моторики. Игровое пространство (как на площадке, так и в помещениях) должно быть трансформируемым (меняться в зависимости от игры и предоставлять достаточно места для двигательной активности). Важнейшими особенностями восприятия окружающего мира детьми дошкольного возраста являются наблюдательность и эмоциональность. Дети подмечают многое: особенности строения предметов, животных, их поведение, настроение людей. Мир они сначала чувствуют, а потом осознают, и часто эмоциональные оценки опережают верные, объективно существующие. Одной из составляющих, лежащих в основе формирования уверенности в себе, является воспитание привязанности к своей семье, любви к близким, гордость за принадлежность к своему роду. Конечно, проблема ознакомления дошкольников с семьей достаточно сложная, требующая от воспитателя большого такта и успешное её решение невозможно без тесного взаимодействия педагогов с семьёй. История каждой семьи связана с историей страны, родного края и родного города и поселка, является её частью. Педагог помогает дошкольникам увидеть своеобразие своего родного края, его природы с её притягательной красотой, познакомить с достопримечательностями родного города и поселка.

Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест - технологию, 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 образовательномквесте, 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.

**Из истории квестов.**

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями.

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.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

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!

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на слайде., все сводится к следующему:

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап** | **Содержание деятельности** |
| - Хочется обратить внимание на следующие этапы: | |
| Порядок выполнения. | -бонусы  -штрафы |
| Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия) | Ведущий ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:   1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; 2. Информационная - приобретение детьми нового знания; 3. Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля; 4. 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?». |

**Этапы организации.**

**Итак: Организационный момент.** Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;

- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

**Этапы игры.**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.

**Виды квестов.**

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.

В нашем детском саду 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 принимают участие не только дети, но и родители. Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, спортивном зале, спортивной площадке.  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 использую в своей работе линейные квесты с использованием интеграции образовательных областей, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Вот некоторые наиболее интересные квесты, которые также можно посмотреть на странице ВК ДОО по ссылке <https://vk.com/club190859874>, указав в поисковой строке слово «Квест»:

**Квест «Секреты здоровья с доктором Пилюлькиным»,** который проходил на территории детского сада. Целью этого квеста было формирование понятия здорового образа жизни, что в него входит. Детей ждал доктор Пилюлькин, который замотивировал детей на прохождение станций. Маршрут дети искали по карте. Таким образом каждая команда пошла по своему маршруту, встречая на пути разных героев и выполняя различные задания на станциях «Гигиена», «Закаливание», «Настроение», «Здоровое питание», «Физкультура», «Режим дня»

**Квест - игра «Поможем доктору Айболиту»**. Игра проходила в детском саду. В игре дети ходили по разным помещениям, где находились больные животные и помогали лечить их Айболиту.

**Интегрированные квесты с музыкальным руководителем «По следам осени», «Краски лета», «Традиции масленой недели», «День космонавтики», «ЭКОквест». С учителем – логопедом «Современный детский сад», «Казаки – разбойники» с приглашением для участия родителей.**

Что касается штурмовых квестов, то они очень хорошо проходят и в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т.п. По такому принципу летом был организован квест **«Украденный полдник»**, где дети, передвигаясь по территории детского сада искали полдник и при этом выполняли не трудные задания.

Кольцевые квесты, как уже было сказано выше, очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности. К такому квесту в нашем детском саду можно отнести квест для коллег ДОО **«Первый день лета»**, направленный на оздоровление и сплочение коллектива.

Квест **«Кладовая здоровья»**, для родителей и педагогов. На каждой станции после правильно выполненного задания участники получают дополнительное задание, для того, чтобы определить название следующей станции. Эта игра командная и играется на время.

Можно перечислить еще множество квестов, которые проводятся в детском саду, от самых простых и до ставших уже традиционными, но самое главное, это то, что все они помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Ведь любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Просто иногда, чтобы подвигнуть человека к творческой деятельности, нужен некий импульс, всплеск, возможность дать человеку почувствовать себя успешным и раскрыть свои скрытые способности и таланты, а квест в этом очень помогает, т.к. подразумевает активность каждого участника.

 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 ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов.

**Принципы организации квестов.**

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, к 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.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать 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 (наставника), 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.

 Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

**ВЫВОД**: 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, ФОП и ПВ.