«Использование квест-технологии в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста»

**Актуальность:** В современном образовательном процессе дошкольных образовательных учреждений становится актуальным использование педагогами инновационных методик и технологий, позволяющих расширить рамки образовательного процесса. Одной из инновационных форм организации образовательной деятельности детей в ДОУ является квест-технология, которая имеет ряд преимуществ перед играми в традиционном обучении. Квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач, сплачивает детский коллектив, положительно влияет на физическое развитие дошкольников. Таким образом, квест-технология – это деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт, и приобретает знания.

В практике современных ДОУ для физического развития старших дошкольников квест-технология выбирается по ряду причин: это универсальная форма развлечения и отдыха: дети с удовольствием участвуют в квесте; квесты задают дошкольнику правильный вектор для отдыха (активное времяпрепровождение с зарядкой для ума гораздо полезнее, чем игры за компьютером или планшетом); обучают дошкольников командной работе, способствуют сплочению коллектива; дают возможность каждому ребенку почувствовать свою значимость и пользу для достижения общей цели, почувствовать себя героями любимых сюжетов из книг и фильмов, поупражняться в сообразительности, ловкости, меткости и других качествах; дарят яркие эмоции и незабываемые ощущения; помогают дошкольникам раскрыть свой потенциал, проявить лидерские и другие качества; семейные квесты помогают сблизиться детям и родителям.

Вопросам использования квест-технологий посвящено множество теоретических и эмпирических исследований, предметом исследования которых являются как занятия в ДОУ (А.А. Богданова, Т.О. Лечкина, А.А. Ошкина, О.В. Сапрыкина и др.), так и уроки в начальной школе, учреждениях среднего профессионального и высшего профессионального образования (С.А. Осяк, И.Н. Сокол, А.О. Чудакова и др.). Однако крайне мало работ, затрагивающих проблему использования квест-технологии для физического и социально-нравственного развития старших дошкольников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Понятие и характеристика квеста как образовательной технологии

Квест можно определить, как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи. Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях.

В образовательном процессе квест – специальным образом, организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. [10]

Другими словами, образовательный квест – проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [5].

Квест может объединять в себе элементы тренинга и творческого представления, дискуссии и сюжетно-ролевой игры, психодрамы и веревочного курса, а, следовательно, он может выполнять ряд развивающих задач, возложенных на вышеперечисленные методы активного обучения и воспитания. Подобное «жонглирование» технологиями, их трансформация, смешение и объединение позволяют создавать новые формы работы. Кроме того, большинство квестов уникально не только по форме, но и по содержанию. Один и тот же сценарий, благодаря свободе действий игроков, спонтанности развития сюжета, может привести к различным исходам.

Квест, как форма проведения занятия, позволяет быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие.

И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведем ее здесь в сокращении [9]. Образовательные квесты различаются:

• по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);

• по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);

• по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);

• по форме работы (групповые; индивидуальные);

• по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);

• по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);

• по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Квест как учебная игра может состоять из нескольких этапов, каждый из которых важен для исполнения. Выделяют: подготовительный, начальный, ролевой, творческий, заключительный и аналитический этапы.

На подготовительном этапе выбирается место для проведения квеста, обозначаются станции и разрабатываются задания для них.

На начальном этапе учащиеся знакомятся с основными понятиями, правилами квеста, его темой, материалами. Распределяются роли в команде. Правила поведения в квесте – важнейший момент игры, который нельзя упустить. При нечетком формулировании правил поведения могут возникать конфликтные моменты, ошибки в подсчетах штрафных и поощрительных баллов. Любое передвижение по городу связано с опасностями, которые поможет избежать небольшая инструкция по технике безопасности. Вот почему необходимо крайне ответственно подойти к данному этапу игры.

На ролевом этапе происходит индивидуальная работа в командах, направленная на общий результат. Участники одновременно в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания квеста. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели.

Творческий этап также необходим при проведении данной игры. Образование не только должно прививать новые знания, но и помогать обучающимся творчески мыслить. Командная песня, эмблема, девиз, театральная инсценировка – все это не только объединяет коллектив, но и дает новый стимул для развития, совершенствования.

Один из важнейших этапов – заключительный. На нем рассматриваются действия команды во время игры, подсчитываются очки. Оценивается вклад каждого ученика в достижение командного результата.

Аналитический этап предназначен в основном только для организаторов квеста. Происходит обсуждение того, выполнены ли цели и задачи квеста, легкими или трудными были задания, что недооценили или переоценили организаторы игры и какие выводы можно из этого сделать. Квест, как и любая ролевая игра, требует постоянного совершенствования. Большое количество участников различных учебных заведений, разноплановые задания, поисковый маршрут, растянутый на сотни метров или несколько километров, многочисленные помощники на станциях – все это образует единый организм, работа которого напрямую зависит от умения участников анализировать проделанную работу на финальной части квеста.

1.2. Возможности квест-технологии в развитии и воспитании детей дошкольного возраста

Не смотря на сравнительно недавнее появление квест-игр, педагогами уже отмечается ее эффективность при решении образовательных задач. В частности, благодаря наличию разнообразных творческих заданий, высокой активности детей в процессе игры, их заинтересованности в достижении поставленной задачи, испытанию себя в самых неожиданных ситуациях, осуществляется всестороннее развитие личности ребенка, его индивидуальных способностей.

Так как в основе квестов лежат игры, а игра, как известно, – это ведущая деятельность детей в дошкольном возрасте, воспитанники лучше усваивают информацию, потому что она преподносится им в форме загадок, кроссвордов, головоломок, организуются музыкальные, поэтические соревнования, творческие поединки; у детей есть возможность не только проявить себя, но и ближе познакомиться со сверстниками, научиться договариваться с ними, находить компромиссы, действовать, учитывая мнение товарищей по группе, учиться распределять общую работу так, чтобы каждый участник имел возможность сделать свой вклад в дело и за качество выполненного нес личную и осознавал коллективную ответственность [6].

Квест-проектная деятельность в рамках образовательного учреждения имеет особую воспитательную ценность [4]: воспитывает личную ответственность; уважение к культурным традициям, истории, краеведению; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию; здоровьесбережение и здоровьесозидание.

В ходе организации квестов в работе с дошкольниками реализуются задачи, предусмотренные ФГОС ДО:

1. Охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия;

2. Обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней.

3. Формирования общей культуры личности детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирования предпосылок учебной деятельности;

4. Формирования социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей.

Как форма задания для методической разработки, квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Это творческая, креативная работа, которая позволяет раскрывать интересы студентов, их представления о прошлом, настоящем и будущем, включать в проектную деятельность свои компетенции, работать с категориями социального пространства и времени. Данная форма работы позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление.

В игре этого жанра всегда предполагается выполнение нескольких заданий, в которых надо что-то разыскать – предмет, подсказку. Игра проходит в условиях дефицита времени. Когда дети тесно общаются друг с другом, то начинают лучше понимать своих сверстников, вместе находить выход из сложившейся ситуации, вместе радоваться успеху и победе.
Командные конкурсы для детей сближают их, помогают лучше понять друг друга, рождают чувство ответственности за всех членов команды. В командные игры могут играть дети с детьми, дети против родителей или смешанные команды [8].

По мнению М.А. Бовтенко, Я.С. Быховского и других ученых, при использовании квест-игр воспитанники приобретают довольно мощную мотивацию: от заинтересованности до удовлетворенности и восторга, знакомятся с материалом, который можно изучать, сделать предметом обсуждения, а также на его основе создавать новые осознанные концепции и отношения на фоне проблем окружающей действительности, разрабатывать значимые в практическом плане проекты.

1.3. Особенности использования квест-технологии в физкультурно-оздоровительной работе со старшими дошкольниками

В ДОО первостепенной задачей образовательной области «Физическое развитие» в соответствии с ФГОС ДО выделяют воспитание ценности здорового образа жизни, изучение правил и примитивных нормам здорового образа жизни старшими дошкольниками.

Актуальность использования квеста при формировании здорового образа жизни состоит в том, что игровой квест является интересной физически активной деятельностью для дошкольников. При прохождении квестов у детей закрепляются представления о здоровом образе жизни, они развиваются физически, укрепляется их здоровье при выполнении определенных действий на каждом игровом этапе. Вследствие этого в надлежит активнее использовать квесты, как прием, способствующий формированию здорового образа жизни у детей старшего дошкольного возраста [1].

Алгоритм подготовки квеста:

Разработка правил проведения квеста.

Составление интересного, захватывающего сценария с головоломками, загадочными кроссвордами, викторинами, ролевыми взаимодействиями.

Разработка маршрута, по которому будут проходить команды.

Определение способов получения командами заданий.

Формирование команд, распределение ролей между игроками.

Продумывание системы оценок выполнения командами заданий.

Подсчет максимального времени игры.

Обеспечение безопасности детей в ходе прохождения маршрута и выполнения заданий.

Оформление и подбор необходимого игрового материала, иллюстраций, атрибутов [8].

Квест – это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет.  Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений – это могут быть спортивные соревнования**,** эстафеты, элементы игровых сюжетов и т.д.

Дети принимают активное участие в процессе игры, они становятся *«искателями»*, героями сказочных сюжетов. Изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, они получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к выполнению игровых действий.

**Формы проведения:**

1. Соревнования.
2. Проект, исследования, эксперименты.

Задания для квестов:

1. Поиск «сокровищ»
2. Расследование происшествий
3. Помощь героям
4. Путешествия

Вывод:

Квест-технология представляет собой одну из инновационных технологий, использующихся для развития у старших дошкольников физических и нравственных качеств.

В настоящее время существует большое разнообразие образовательных квестов, различных по форме и содержанию. К их проведению предъявляется ряд требований.

Квест является интересной физически активной деятельностью для дошкольников. При прохождении квестов у детей закрепляются представления о здоровом образе жизни, они развиваются физически, укрепляется их здоровье при выполнении определенных действий на каждом игровом этапе.

Обследование детей на предмет их физической подготовленности проводилось как в помещении (физкультурный, музыкальный залы), так и на физкультурной площадке. На физкультурной площадке проводились следующие тесты: метание мяча, бег на дистанции: 10, 30 м, «челночный бег» 3 х 10 м.

Для диагностики поведения старших дошкольников использовались следующие методы и методики: наблюдение за детьми; тест «Кактус» (автор – М.А. Панфилова); опросник для определения уровня агрессивности ребенка (авторы – Г.П. Лаврентьева, Т.М. Титаренко).

Полученные данные обусловили необходимость разработки плана работы по использованию квест-технологии для развития физических и социально-нравственных качеств у старших дошкольников.

Совместно со старшими дошкольниками можно подготовить и провести квест. На всех этапах подготовки дети принимают непосредственное участие. Тематика квеста выбирается самими детьми. Такая форма групповой игротерапии позволит повысить интерес старших дошкольников к общению в группе сверстников, проявить свои организаторские, спортивные и творческие способности, следовательно, повысить свою самооценку и развить у них желание и в дальнейшем участвовать в подобных мероприятиях.

Использование квест-технологии для физического и нравственного воспитания старших дошкольников позволит улучшить физические показатели детей; у них появится интерес к физической культуре, заметно повысятся физическая активность, дети будут с удовольствием включаться в игру, самостоятельно решать проблемные ситуации, научатся договариваться, приходить к согласию, выражать свое мнение, что приведет к сплочению детского коллектива.

Потенциал квеста в формировании здорового образа жизни заключается в том, что квест по своей форме, структуре, представляет интересную для детей деятельность, и самое главное, деятельность активную. Физическая активность является одним из непременных атрибутов многих игровых квестов. Поэтому ребенок в такой игре может не только закреплять свои представления о здоровом образе жизни, но и одновременно развиваться физически, укреплять свое здоровье посредством выполнения определенных заданий на каждом этапе игры. В соответствии с этим, на современном этапе целесообразно рассматривать квесты как одно из средств, способствующих формированию здорового образа жизни у детей старшего дошкольного возраста.