

Консультация для педагогов

«Квест – игра»

(Новая образовательная технология)

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДООУ по реализации задач и содержания образовательной области «Физическое развитие».

В практике физического развития и воспитания детей дошкольного возраста внедряются разные технологии, в том числе игровые.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого 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.

Своеобразие современного педагогического процесса современного детского сада предопределяется новыми требованиями к дошкольному образованию. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является физическое развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой. Интеграция данных видов деятельности позволяет успешно решать задачи формирования двигательной культуры, развития физических способностей детей, приобщения к здоровому образу жизни, здоровьесбережения и здоровьесформирования. Среди широко используемых в практике физического воспитания детей дошкольного возраста игровых

технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. 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.

Квест-технологии широко используются в общеобразовательной школе в различных предметных циклах. В последние годы эта технология вызывает интерес в среде специалистов дошкольного образования. Имеются данные о применении данной технологии для решения задач познавательного, социально-коммуникативного развития детей. В практике же физического воспитания данная игровая технология используется довольно редко, эпизодически и фрагментарно.

Действительно ДО поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий по здоровьесберегающей деятельности, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребёнка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира. Таким связующим компонентом и является ИГРА. Т.к. специфика здоровьесберегающей деятельности заключается в том, что основным исследователем и субъектом управления является сам ребенок, а ведущим видом деятельности для его развития и саморазвития является игровая деятельность. Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест – игр.

Рассмотрим эти позиции на примере квест – игры «Форт Баярд». В процессе поиска «сокровищ» дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.), воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше.

Во время предварительной работы детям необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре бесед и рассматривание иллюстрации о морях и океанах, мореплавателях, чтение приключенческих рассказов способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Немного о технологии проведения ИГРЫ. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель - получить сокровища форта Баярд. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото - пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал или бассейн), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием: доплыть до подсказки по «Океану», забраться на «мачту корабля», побывать в гостях у «Мудреца» и решить задачу подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задаче (например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с нее правильную отгадку, загаданную старцем Фуру).

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски; преодолеть страх и «вытащить из-под покрывала записку, которая находится в одной емкости с разными насекомыми и гадами). Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

Процесс интеграции также присутствует в квест – играх. Он представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных компонентов и элементов системы на основе взаимозависимости и взаимодополняемости.

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 всё результат внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, а также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка. После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей, качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Т.е. 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.