

Автор: Прудько Варвара Валерьевна

Инструктор по физической культуре

Современная педагогика предлагает нам перенести акценты с пассивной модели обучения (ребёнок выступает в роли «объекта», просто слушает и смотрит) на активную (ребёнок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания) и интерактивную (ребёнок взаимодействует с другими участниками образовательного процесса). В своей педагогической деятельности я стараюсь идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, я отталкиваемся в первую очередь от интересов, и предпочтений своих воспитанников. У меня не раз возникал вопрос: «Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался сразу в нескольких областях знаний, при этом не отходить от принятых стандартов образования?»

Образовательная деятельность в формате квест- технологии замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО.

Изучая методическую литературу, информацию в сети интернет я натолкнулась на интересную идею – организация образовательной деятельности в виде игры – квест. Проанализировав информационные источники, я сделала несколько выводов:

1. Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.
2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры
3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.
4. Квест-технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Исходя из сделанных мною выводов в своей работе, я поставила следующую цель:

Цель: Изучить и применить квест-технологию в работе с детьми дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

- Изучить историю возникновения «Квестов» как педагогической технологии.
- Изучить разнообразные виды квестов в работе с дошкольниками.
- Составить алгоритм организации и проведения квест-игры.

-Выстроить систему работы для детей старшего дошкольного возраста с применением квест-технологии.

Мною был составлен план работы по введению квест – технологии в образовательный процесс ДОУ:

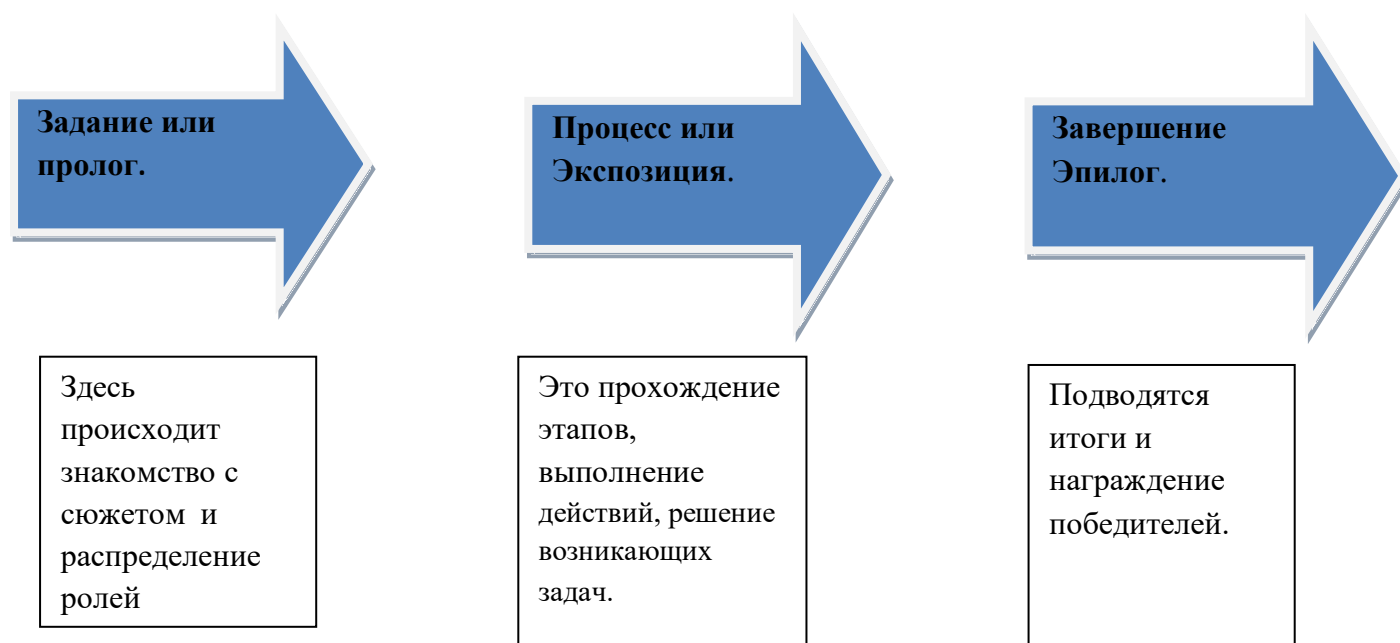
Направления работы	Способы достижения	Предполагаемый выход
Подбор и изучение методической литературы по теме.	Метод. литература: - Колесникова, И. В. «Проведение игры–квеста»; - Урмина, И. А. «Инновационная деятельность в ДОУ» и др.	Составление теоретического анализа, в котором раскрывается суть работы
В процессе работы выявить возможности детей дошкольного возраста в овладении квест- технологии.	Наблюдения, беседы.	Анализ полученных данных в виде справки
Изучить и подобрать методические разработки квест-технологии и реализовать их в работе с детьми дошкольного возраста.	- Методическая литература - Интернет-ресурс - Посещение мастер-класса	Систематизировать полученные данные в кратком анализе
Разработать перспективный план работы по теме.	- Наблюдения - Беседы - Методическая литература - Тематическое планирование д/с	Перспективный план работы.
На практическом материале познакомить родителей воспитанников с основами и актуальностью квест-технологии.	- Анкетирование - Беседы - Составление консультаций, памяток и т.д. - Родительское собрание	Консультации Беседы Рекомендации Памятки
С помощью анкетирования (в том числе о на сайте учреждения) проанализировать заинтересованность детей и их родителей квест- технологией.	Анкетирование «Эффективность квест-технологии в воспитании и обучении моего	Анкеты Краткий анализ

	ребенка»	
Систематизировать собранный материал для оформления опыта работы.	-Наблюдения - Беседы - Сбор материала и его оформление	Папки-передвижки Консультации Рекомендации Памятки Теоретический анализ
Сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.	- Анкеты - Беседы - Наблюдения	Краткий анализ

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: физические, творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности:

- игровая;
- коммуникативная;
- познавательно-исследовательская;
- двигательная;
- изобразительная;
- музыкальная;
- восприятие художественной литературы и фольклора.

Структура квеста представляет собой следующую последовательность:



Этап	Содержание деятельности
Порядок выполнения.	-бонусы -штрафы
Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)	Воспитатель 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 Задание или пролог. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей Процесс или Экспозиция. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач. Завершение Эпилог. Подводятся итоги и награждение победителей; 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?».

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, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную

Мой первый квест «Кладоискатели» был организован и проведен в летний период на территории ДОУ. Ребята получили маршрутный лист и двигались по нему в поисках клада,

выполняя различные задания: проходили полосу препятствий: перепрыгивали через «овраги», пролазили через «узкое подземелье», ориентировались в пространстве, участвовали в эстафетах на силу, выносливость и ловкость. В результате дети стали более выносливыми, активными, ловкими, приобрели навыки в ориентирования.

Включение квест-игр в годовой план образовательной деятельности:

№	Содержание работы	Возраст групп	Сроки
1.	«Военно-спортивная квест-игра»	подготовительная	Сентябрь
2.	«Осенние забавы»	Средняя, старшая	Октябрь
3.	День здоровья «Вместе весело шагать с Здоровейкой квест-игра	подготовительная	Октябрь
4.	«Синичкины сказки» спортивный квест-игра	Средняя, старшая	Ноябрь
	«В гостях у зимы» квест-игра	Средняя, старшая	Декабрь
5.	«Зимние олимпийские игры»	Старшая и подготовительная	Декабрь
6.	«Знакомство народными играми»	Старшая и подготовительная	Январь
7.	День здоровья «Мы здоровье бережем» квест-игра	средняя	Январь
8.	«Веселые мячи» квест-ига	средняя	Февраль
9.	«Папа- моя гордость» совместный с родителями квест-игра	Старшая и подготовительная	Февраль
10.	«Фестиваль спорта» с родителями	Средняя, старшая и подготовительная	Март
11.	«А ну-ка девочки!»	Старшая и подготовительная	Март
12.	День здоровья «По следам здоровья» квест-игра День смеха «Мы веселые ребята» «День космонавтики» квест	Средняя, старшая и подготовительная	Апрель
13.	Военно-патриотическая квест- игра «Зарница»	Подготовительная группа	Май
14.	День защиты детей «Праздник лета, праздник солнца» спортивно-оздоровительный квест	Средняя, старшая и подготовительная	Июнь

Диагностика и анализ показателей 2020 г. по сравнению с 2017 г.

Показатели	Возрастание
Скоростные качества	7%
Скоростно-силовые качества	4.2 %
Показатели гибкости	5.8 %
Физическая подготовленность	7%
Интеллектуальное развитие	8.5%
Посещаемость	3,1%.
Индекс здоровья	7.4%.

Для определения эффективности и заинтересованности родителей воспитанников в проведении квестов, как на территории ДООУ так и в домашних условиях, было проведено анкетирование.

	2017-2018 уч. год	2018-2019 уч .год	2019-2020 уч. год
Количество семей, принявших участие в анкетировании	256 (77%)	243 (78%)	238 (83%)
Процент удовлетворённости родителей проведением квест-игр	92%	93%	93%

Благодаря положительной динамике использования данной технологии в физическом развитии детей и заинтересованности родителей, мною было подготовлено выступление на районных конференциях: «Воспитание здорового ребенка» по теме «Квест-технология, как универсальное средство в физическом развитии», «Быть здоровым - это просто», «Подвижные игры- часть развития здорового ребенка»и д. р.