



УДК 373.24

ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ КАК СОВРЕМЕННОГО МЕТОДА ФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Залуцкая Светлана Геннадьевна

инструктор по физической культуре

МБДОУ г. Иркутска детский сад № 129

Аннотация. В данной статье раскрывается возможность использования современных квест – технологий на занятиях по физическому развитию детей старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: образовательные технологии, квест – игры, современные формы образовательного процесса.

В процессе перехода на систему работы по требованиям ФГОС ДО, прежде всего изменились требования к проведению занятий, т.к. были разработаны определённые педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации ФГОС ДО. Специфика организации образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач [4].

Главной задачей перед нами как педагогами стоит создание благоприятных условий для развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ.

Изучая различные технологии, мы пришли к выводу, что особенно хорошо они сочетаются в квест - технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию.

Основным требованием ФГОС ДО является развитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Квест-технология – одна из форм



организации образовательного процесса, направленная на самовоспитание и саморазвитие ребенка.

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 [2].

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. 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.

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, как правило есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно, решая поставленные задачи. Каждая задача – это ключ к следующей точке и следующей задаче. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. 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 [1].

Квест-игра имеет ряд особенностей:

Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;

Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;

Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть, как индивидуальным, так и коллективным;

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность. Важно заметить, что педагог не директивно руководит воспитанниками, а является их первым товарищем и помощником [3].

Так, например, инструктор по физической культуре преследует цель развития



физических данных ребенка, укрепление его здоровья, продумывая задания квест – игры, мы склоняемся к тем, что помогут провести занятие активно, и с пользой для здоровья, но по своей специфике проходя квест мы не можем обойти стороной и умственные и творческие способности детей.

Для того чтобы эффективно организовать квест на занятии по физической культуре следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (*например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого*);
- следует продумать временные интервалы;
- роль педагога в игре — направлять детей, подводить на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Результатом внедрения в образовательный процесс квест – технологии является развитие: ловкости, быстроты реакции, выносливости, эмоциональный подъем, развитие воображения и пространственного мышления. Также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка [1].

Таким образом, самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей. 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.

Так же мы можем отметить, что 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.

Список литературы:

1. Дмитриева, Е. В. «Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДОУ в рамках реализации ФГОС ДО». – 2013.



2. Осяк, С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
3. Полат, Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
4. ФГОС Дошкольное образование - ФГОС (fgos.ru) (дата обращения: 4.12.2021)