

Квест – игры в физическом воспитании дошкольников.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Обращение воспитателей и 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.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами.

Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. 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 трудностей. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату, достичь привлекательной цели и получить награду.

Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Различается несколько видов квестов. При планировании и подготовки квеста большую 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:

- *Линейные* (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
- *Штурмовые* (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

- *Кольцевые* (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными).

Поведение участника игры определяется непрерывной цепью отдельных эпизодов: вначале всегда возникает промежуточная задача, которая затем через действие приводит к достижению промежуточной цели, после чего появляется следующая и т. д. Так происходит до тех пор, пока не реализуется и не будет достигнута главная цель.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Детские квесты помогают реализовать следующие задачи: образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся); развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей); воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие **принципы**:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить основные **условия**:

- Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
- Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
- Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.
- Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.

3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки
- ребусы
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»
- пазлы
- творческие задания
- игры с песком, водой
- опыты, эксперименты
- лабиринты
- спортивные эстафеты.

Можно выделить некоторые достоинства квестов для детей дошкольного возраста. Прежде всего, это игра-приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет дошкольникам удовольствие. Такая игра предполагает взаимодействие личности и ситуации. Наряду с побудительными аспектами ситуации, на привлекательность предвосхищаемых последствий действия оказывают влияние и актуализируемые этой ситуацией мотивы.

Задания в квесте требуют сообразительности и нестандартного решения задач, значит, игра будет развивать умственные способности детей. Преодолевая

предусмотренные сюжетом трудности, они осваивают массу новой интересной информации. Квест можно представить как содержащий эмоциональные компоненты процесс когнитивной обработки ситуации, подталкивающий к достижению цели. В нем всегда присутствует нечто похожее на «стремление к завершению», т. е. нарастающее со временем стремление довести процесс до некоторого итога.

Как правило, квесты - коллективная игра, это тоже большой плюс. Чтобы победить, нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения. Кроме того, если приходится отвечать не только за себя, а за победу всей команды, игра становится значительно увлекательней.

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.

Квесты требуют определенной ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в нее обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

Все вместе это создает атмосферу приключения, веселой игры, запоминается яркими впечатлениями, доставляет радость дошкольникам. 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.

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением.

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.

Ловкость, быстрота реакции, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, это всё результат внедрения в образовательный процесс игровой квест – технологии.

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.

Можно с уверенностью утверждать, что Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.