

«Квест как технология физкультурно-оздоровительной работы в ДОУ»

Дошкольный возраст в развитии ребенка - это период, когда закладывается фундамент его здоровья, физического развития и культуры движений. Полноценное физическое развитие и здоровье ребенка - это основа формирования личности. К сожалению, в век гиподинамии многие взрослые, в известной мере лишают не только себя, но и своих детей достаточной двигательной активности и не подозревают о том, что этим самым лишают детей не только многих радостей детства, но и не способствуют развитию гармонии движений, ловкости, выносливости, а самое главное и сохранению здоровья.

Двигательный дефицит приводит к нарушениям сердечно - сосудистой, дыхательной, нервной системы, снижает силу и работоспособность скелетной мускулатуры, слабость которой непременно вызовет изменение осанки, искривление позвоночника, задержку нервно-психического развития, выносливости всего организма. Поэтому перед дошкольным образованием в настоящее время остро стоит вопрос о путях совершенствования работы по сохранению и укреплению здоровья детей.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования требует от педагогов постоянного повышения эффективности образовательной деятельности, одним из средств которого являются образовательные технологии. В своей **работе я использую такие технологии как :**

1. Здоровьесберегающие (корректирующая и дыхательная гимнастика, релаксация, гимнастика для глаз, самомассаж)
2. Коррекционные (арттерапия, психогимнастика, нейроупражнения, сказкотерапия)
3. Физкультурно-оздоровительные (занятия(НОД), подвижные и спортивные игры, праздники и развлечения, спортивные соревнования).
4. Проектная деятельность (позволяет повысить самостоятельную активность детей, развить творческое мышление, умение находить информацию)
5. Информационно-коммуникативные (презентации, подбор материала, картинки и фотографии, оформление продуктов деятельности).
6. Личностно-ориентированные (эмоциональное благополучие, индивидуальный подход, правила взаимодействия, сотрудничество).
7. Квест-игра (это универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.)

Квест-игра одна из самых интересных и значимых технологий, она направлена на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с познавательной позицией, что является основным требованием ФГОС ДО.

Моя педагогическая находка - квест технология, помогает мне в моей работе реализовать следующие задачи:

оздоровительные (развивается мотивация к сбережению своего здоровья),
образовательные (совершенствуются физические способности в совместной двигательной деятельности детей, развиваются физические качества,;
развивающие (развитие творческих способностей и индивидуальных положительных качеств);
воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие). Кроме того, в квест- игре могут интегрироваться все образовательные области и объединены сразу несколько технологий.

Так что же такое «квест»? Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий. Квест– это вид сюжета, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

Существуют следующие виды квестов

- линейные (Основное содержание такого квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша). Пример такого квеста - Игровой квест на день защиты детей для всех возрастных групп «По страницам русских сказок»

- штурмовые (С помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи). Так благодаря подсказкам сотрудники и дети нашего детского сада отправились на поиски «Секретов здоровья» в день всемирного дня Здоровья, спортивная игра «Зарница» и др.

- круговые (Тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек). Пример такого квеста-спортивно-оздоровительная квест -игра « Идём на поиски сокровищ»

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Важной деталью в проведении квест-игры является маршрут для его составления 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 или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Квест – это не только развитие, но море эмоций и это именно та форма организации образовательной деятельности, которая приносит большую пользу как взрослым, так и детям:

- Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом незабываемые впечатления.
- Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг другу в выполнении заданий.
- В конце игры мы учим детей поздравлять друг друга с победой и благодарить, оценивать свои действия. Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это способствует развитию веры в себя.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО. 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.

Хочу отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье. Такие игры помогают каждому из участников раскрыть свой потенциал. Любая победа даже в игре – это способ выработать у себя привычку к успеху. 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.

Играйте с детьми в квест-игры, это очень увлекательно и полезно для физического развития и здоровья!

