**МБДОУ «Детский сад № 2 ”Ромашка”»**

**Лашкова Анна Валерьевна**

 **«Развитие инициативы и самостоятельности в двигательной деятельности посредством элементов квест технологии»**

 Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого его рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка. Педагог вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из таких интересных форм в практике нашего детского сада можно считать Квест.

Понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. 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.
В нашем детском саду квест игры проводятся для детей старшего возраста, так как у них уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Квест как современная образовательная технология решает следующие задачи:

1. Образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
2. Развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
3. Воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие)

 Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. Так, например, в квесте «В поисках книги здоровья» герои Спортик и Витаминка сообщили детям что пропала книга здоровья, и просили помочь им в ее поиске. Все задания, которые выполняли дети, были направлены на раскрытие темы «Здоровье» (например, выложить льдинками слово «здоровье», пройти полосу препятствий, перевести команду на ватрушке с одной стороны площадки на другую и др.)

 При планировании и подготовки квеста немаловажную 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 мы условно разделили на следующие группы: по форме работы групповые и индивидуальные. В своей работе в данное время мы используем групповые квест игры: «Наше лето», «Путешествие на необитаемый остров», «В поисках книги здоровья».

По сроку реализации- используем квесты краткосрочные, которые используются для углубления знаний, их интеграции, рассчитаны на одно занятие. Долгосрочные используются для углубления и преобразования знаний воспитанников, рассчитаны на несколько занятий, занимающие неделю, месяц, квартал. Ежегодно у нас проходит неделя малых олимпийских игр, мы планируем в дальнейшем проводить в форме долгосрочной квест игры.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

* линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

К нему можно отнести квест игру, которая прошла в нашем детском саду осенью «Путешествие на необитаемый остров», игра проходила в музыкально-физкультурном зале детского сада, где дети искали пиратский клад. Участвовала одна команда и все двигались по определенному маршруту, выполняя разнообразные задания, дети получали подсказки, что делать дальше. В процессе поиска «сокровищ» дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закреплялись навыки основных видов движений (метание, прыжки, ползание, бег т.д.). Выполнив все задания, дети нашли клад.

* штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

Что касается штурмовых квестов, то они очень хорошо проходят и в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т.п. По такому принципу летом был организован квест «Наше лето», где дети, передвигаясь по территории детского сада искали признаки лета (картинки, природные элементы), а потом составляли из этих предметов коллаж.

* Кольцевые квест, очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности.

К такому квесту, в нашем детском саду можно отнести квест «В поисках книги здоровья». Игра проходила на территории детского сада, в ней участвовали дети старшей и подготовительной группы. Детей ждали герои Спортик и Витаминка на площадке детского сада, которые просили помочь им в поисках книги здоровья. Так как в игре участвовали две группы, то получилось две команды. Маршрут дети искали по расставленным заранее стрелочкам, для каждой подгруппы -свой цвет стрелок. Каждая команда шла по своему маршруту, выполняя различные задания. Встретились участники игры на спортивной площадке. Отгадав загадку, они узнали место, где находиться книга здоровья.

Структуру образовательного двигательно- игрового квеста соблюдаем следующую:

1. Введение - ясное вступление, знакомство с сюжетом, и распределение ролей;

Например, квест «Путешествие на необитаемый остров» дети получили послание от пирата, в котором он предлагает им отправится на поиски клада. Выбрали капитана остальные игроки -помощники.

2. Задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить);

Например, квест игра «В поисках книги здоровья», дети, передвигаясь по станциям выполняли различные задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием («быстрые санки», «полоса препятствий», «хоккей с мячом» и др.)

3. Порядок выполнения прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач;

4. Оценка на этом этапе подводятся итоги и награждение победителей. Например, квест «В поисках книги здоровья», в конце игры был подведен итог, персонажи подарили участникам игры черно – белые картинки для раскрашивания, на тему здоровый образ жизни и витаминки -аскорбинки.

Выбор сюжета квеста мы определяем календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Так, например, квест «В поисках книги здоровья» мы приурочили ко дню здоровья «Движение – это здоровье». Квест игра «Наше лето» была проведена в рамках образовательного проекта «Лето ходит по дорожкам».

Квест предполагает выполнение детьми проблемных заданий c элементами ролевой игры. **Образовательный квест** предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующему заданию. А задания могут быть самыми разными. Так, например, квест игра «Наше лето». Дети были разделены на группы, каждой группе был дан свой маршрут, на котором они выполняли различные задания от сказочного героя Незнайки и искали признаки лета. В конце маршрута все группы собирали коллаж «Лето» из найденных картинок. Квест игра «в поисках книги здоровья» задания давали персонажи Спортик и Витаминка, дети вместе с героями передвигались по станциям. На каждой станции выполняли задания в виде спортивных эстафет, после этого отгадывали загадку, отгадка указывала место где находится подсказка, в подсказке указана следующая станция, куда передвигаться дальше.

 В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (двигательные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа ограничено по времени. При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый Квест в уникальный продукт. Например, квест игра «В поисках книги здоровья» мы использовали песочные часы, и на прохождение каждой станции определялось условное время - 5 мин.

 В игре могут назначаться бонусы и штрафы. Бонусы назначаются если участники, быстро и правильно выполнили задание. Возможно применение «штрафных санкций» за нарушение маршрута, не укладывание во время прохождения этапов и т.д. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, отмены очков и т.д. Так, например, в квесте «В поисках книги здоровья», были использованы бонусы и штрафы. На прохождении каждой станции -5 мин. Если дети выполнили задание раньше времени, получают бонус, снежинку, которую они могут обменять на подсказку или помощь в прохождении следующей станции. Если не уложились вовремя, то дети выполняют еще одно задание – присесть всей командой дружно 5 раз.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата.

Для оценки мероприятия педагог ориентируется на 4 вида рефлексии

1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
2. Информационная - приобретение детьми нового знания;
3. Мотивационная - побуждение детей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. Так, например, в квесте «Путешествие на необитаемый остров» в конце была использована коммуникационная рефлексия деятельности: перед детьми лежали камушки красного и зеленого цвета. Если дети считали, что всё выполнили правильно и им было легко выполнять все задания, то брали красный камушек. Если испытывали затруднения при выполнении заданий – зеленый камушек. Дети выбрали красные камушки, со всеми предложенными заданиями справились, трудностей не испытывали. Все участники квест-игры были награждены медальками. В квест-игре «В поисках книги здоровья» за набранные бонусы в конце игры герои вручили детям витамины- аскорбинки, а за активное участие детям подарили черно белые картинки, на тему здорового образа жизни.

Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы со старшими дошкольниками к партнерским взаимоотношениям. Получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий. Огромным плюсом в проведении такого мероприятия, является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатели, инструктор по физической культуре, музыкальный руководитель).

**Заключение и выводы**:

современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.