Слайд 1.

Тема моего выступления «Квест-игра как инновационная технология физкультурно-оздоровительной направленности для детей старшего дошкольного возраста»

Слайд 2

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития; это всесторонняя подготовка ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфическая детская форма познания: труда, общения, искусства, спорта.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми.

Слайд 3.

Одной их актуальных технологий является квест-технология, которая направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Форма проведения образовательной деятельности в виде квест-игр нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Использование квест-игр в детском саду позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест - это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия. Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

**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. Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

В играх - квестах есть увлекательный сюжет - основанный на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду. Через череду заданий достигается главная цель.

Слайд 4

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Слайд 5

С самого начала квеста, участникам предлагают окунуться в тайну. Поиск ответа настолько захватывает детей, что откладывает сильные впечатления на их дальнейшую жизнь.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога.

Слайд 6

**Важным преимуществом квест-технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное - искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми.**

Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

Слайд 7

Квест-технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

В квесте объединены сразу две технологии: игровая и здоровьесберегающая.

Цель квест-технологии в физкультурно-оздоровительной направленности ДОУ

в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, всестороннее развитие физических качеств, реализация проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, закрепление имеющихся знанй, отработка на практике умений детей.

Слайд 8

Задачи квест-игр

* активизировать интерес к познанию окружающего мира;
* помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
* создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
* воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества;
* способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
* стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность;
* приучать соблюдать правила игры, формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре;
* укрепление физического и психического здоровья детей;
* совершенствовать спортивные умения и навыки, развивать выносливость, быстроту реакции, ловкость, координацию движений, бег;
* совершенствовать сообразительность, находчивость и умение ориентироваться в пространстве;

Слайд 9

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.

Слайд 10

у квест-игры существуют свои принципы построения и условия

**Принцип доступности.**Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

**Принцип системности.**Задания логически связаны друг с другом.

**Принцип эмоциональной окрашенности заданий.**Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

**Принцип интеграции.**Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

**Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей**. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять, добавлять или убирать задания. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это безусловно будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

При организации квест-игр для дошкольников необходимо соблюдать следующие **условия**:

* безопасность для участников;
* оригинальность, логичность, подчинённость определённому сюжету, создание атмосферы игрового пространства.
* **Эффективность.**Квест-технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.
* **Практическая ценность.**Конкретный опыт работы будет полезен работникам дошкольных образовательных организаций.

Слайд 11

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются игры-бродилки. **Основная идея коллективной игры предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания.**Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

Слайд 12

**Подготовка к проведению квеста**

1. Разработать сценарий с учетом целей и задач игры.  Выбор сюжета

2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.

3. Подготовить музыкальное сопровождение.

4. Оформить наглядные материалы.

5.Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.

6.Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

7.Разработка маршрута и сценария квеста.

8. Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Слайд 13

Проведение игры

1 создание игровой ситуации – замотивировать участников

2 задание – постановка цели

3 процесс – логически и последовательно построенная цепочка заданий

4 завершение – подведение итогов.

Задания детского квеста могут быть самыми разнообразными:

• загадки;

• ребусы;

• игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;

• пазлы;

• творческие задания;

• игры с песком; с водой;

• опыты, эксперименты;

• лабиринты;

• спортивные эстафеты.

Главное — чувство меры: не перестараться и соизмерить количество заданий с возрастом детей.

•до3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3простых действия;

•от 3до5 лет —5активностей, несколько простых действий;

•от 5до7 лет — 7-10 активностей разной сложности;

•старше7 лет— около 12 активностей разной сложности.

*ПРАВИЛА*

Чередовать

Ø активные и пассивные задания;

Ø легкие и трудные;

Ø творческие и интеллектуальные;

Ø быстрые и затянутые;

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

* 20–25 минут для младших дошкольников;
* 30–35 минут для воспитанников средней группы;
* 40–45 минут для старших дошкольников.

У каждой истории есть начало и конец. В квестах начало и конец наиболее яркие.

Слайд 14

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.

У квест-технологии есть свое значение в развитии детей дошкольного возраста.

* обучают умению планирования и прогнозирования;
* закладывают основы самоанализа;
* воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
* развивают волевые качества и целеустремлённость;
* создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
* способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

Слайд 15

Квест – 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, коммуникативных и физических качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива.