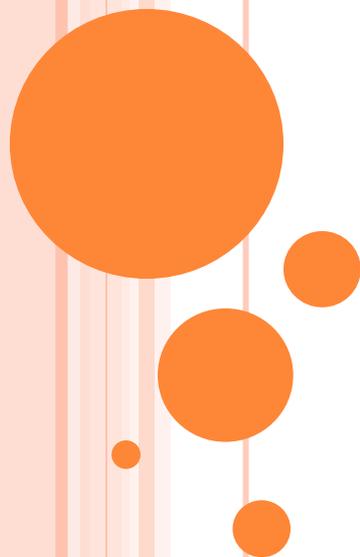


УКСЯНСКИЙ ДЕТСКИЙ САД «РЯБИНУШКА» – СП МКОУ «УКСЯНСКАЯ СОШ»

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

Воспитатель: Грачёва  
Надежда Винальевна

с. Уксянское, 2021



ИГРА ДЛЯ РЕБЕНКА – ОСНОВНОЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, В РЕЗУЛЬТАТЕ КОТОРОЙ ОН ПОЗНАЕТ МИР.



Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.



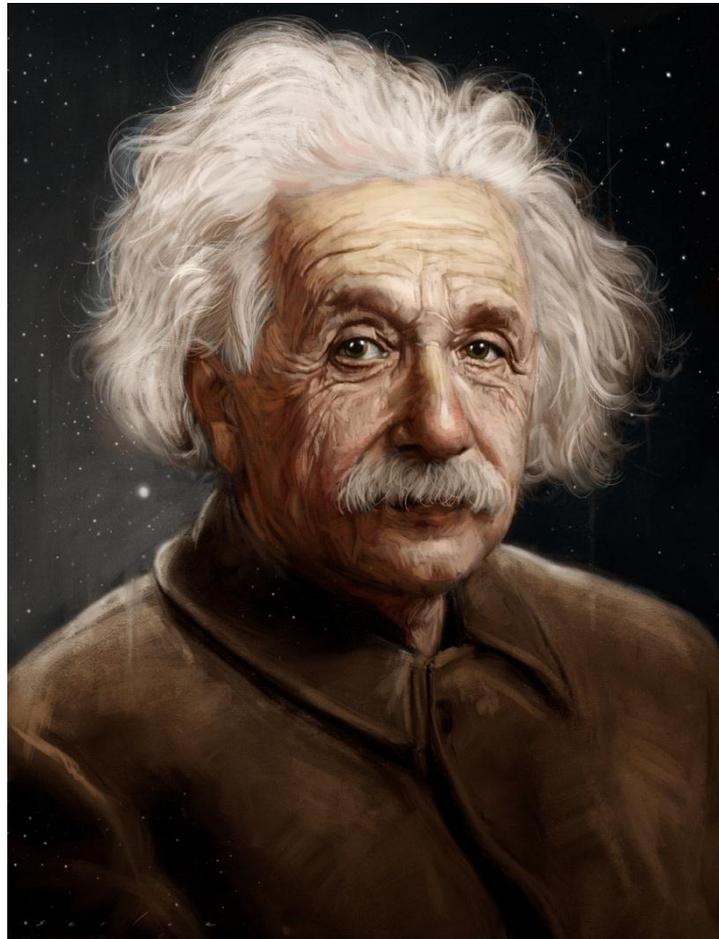
# ПОЧЕМУ КВЕСТЫ ТАК ПОПУЛЯРНЫ?

- Во-первых, это приятная для ребенка деятельность.
- Во-вторых, ребенок понимает значимость для себя непосредственного ее результата. Он может удовлетворить личные потребности в достижении, доминировании, самостоятельности, стремлении быть в обществе других.
- Привлекательным мотивом для участия в такой игре может быть и вознаграждение за победу, хотя оно всегда условно и не является главным стимулом.



***«САМОЕ ГЛУБОКОЕ, ЧТО МОЖЕТ ПЕРЕЖИТЬ  
ЧЕЛОВЕК, ЭТО ЧУВСТВО ТАИНСТВЕННОГО».***

***АЛЬБЕРТ ЭЙНШТЕЙН***



***СПОСОБНОСТЬ СНИЗОЙТИ ДО ВЛЕЧЕНИЙ РЕБЁНКА И  
РУКОВОДИТЬ ИМИ ПРИСУЩА ЛИШЬ ДУШЕ ВОЗВЫШЕННОЙ И  
СИЛЬНОЙ.  
МИШЕЛЬ МОНТЕНЬ***



# 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 знаний, отработка на практике умений детей.



# ЗАДАЧИ

- 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;



# ОСОБЕННОСТИ КВЕСТ-ИГРЫ

- 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.



# ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ КВЕСТ-ИГР И УСЛОВИЯ ИХ ПРОВЕДЕНИЯ

## **Принципы:**

- Доступности;
- Системности;
- Эмоциональной окрашенности;
- Интеграции;
- Ипровизации.

## **Условия:**

- Безопасность;
- Эффективность;
- Оригинальность;
- Практическая ценность.



# БРОДИЛКА



# ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ ТЕКСТА

- Разработать сценарий с учетом целей и задач игры. Выбор сюжета
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
- Подготовить музыкальное сопровождение.
- Оформить наглядные материалы.
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
- Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.
- Разработка маршрута и сценария квеста.
- Подготовка детей.



# ПРОВЕДЕНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ



# ЗНАЧЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

- 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.



## **Вывод:**

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.



**Спасибо за  
внимание!**

