

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Тема проекта: *Квестовые игровые технологии в оптимизации оздоровительного режима старших дошкольников*

Актуальность. Игра как ведущий вид деятельности дошкольника позволяет реализовать все основные потребности ребёнка в общении, познании, двигательной активности. Однако, к сожалению, в последние годы игры со сверстниками постепенно начали вытесняться их компьютерными «аналогами». К сожалению, мы вынуждены констатировать, что соразмерно распространению цифровых технологий возрастает число компьютерозависимых детей, что является прямой угрозой состоянию их соматического, физического и социального здоровья.

Программа и технологии оздоровления детей были разработаны проф. Ю.Ф. Змановским и его научно-практической школой в условиях низкой цифровизации образования, а также всей жизнедеятельности людей. За последние двадцать лет компьютерные технологии вышли за пределы узкоспециализированной среды научно-технического процесса и стали неотъемлемой частью повседневной жизни, в том числе и детей. Дошкольные образовательные организации обладают значительными потенциальными возможностями в осуществлении работы по профилактике компьютерозависимых форм поведения детей 5-7 лет. Очевидно, что альтернативу играм на планшете могут составить только эмоционально привлекательные мероприятия, ориентированные на возросшие потребности и возможности современных детей.

В связи с вышесказанным, мы разработали проект на один год по использованию квестовых игровых технологий для старших дошкольников, позволяющих с высокой эффективностью реализовывать задачи комплексного развития и воспитания дошкольников. Полагаем, что разработанная технология применения квестовых игр может органично дополнить и расширить возможности уже зарекомендовавшей себя социально-оздоровительной технологии Ю.Ф. Змановского.

Цель проекта: обоснование технологии организации и проведения круглогодичных квестовых игр со старшими дошкольниками с целью повышения эффективности воспитательно-оздоровительной работы ДОО.

Ход и результаты реализации проекта

Квест является разновидностью командной игры. Основная задача в квесте направлена на поиск различных предметов, отгадок, для получения которых участники проходят через серию препятствий, заданий, головоломок и т. д. Преодолевая преграды и разгадывая загадки, дети учатся взаимодействовать друг с другом, принимать общее решения, используя логику, смекалку, проявляя решительность, смелость, быстроту и ловкость.

Квестовые игры могут быть использованы для решения широкого спектра образовательных и развивающих задач. Однако, наш проект нацелен на выявление *оздоровительной эффективности* данной формы работы. Поэтому основное внимание было направлено на разработку технологии её организации и проведения, позволяющей добиваться устойчивой динамики снижения заболеваемости детей ОРЗ, ОРВИ, повышения уровня их физической и двигательной подготовленности, формирования привычек здорового образа жизни, развитие инициативы, самостоятельности, творческих способностей и самореализации детей, что является основным требованием ФГОС ДО.

Квестовые игры не заменяют традиционные формы физкультурно-оздоровительной работы, а органично вписываются в общую систему её планирования, обогащая её новым содержанием и технологиями. Проведению игр предшествует системная работа по организации физкультурных занятий, кружков и спортивных секций в условиях ДОО, закаляющих мероприятий, массажа, занятий плаванием, обучающих занятий и игр здоровому образу жизни (из серии «Будь здоров, как Макс Орлов»), в том числе, правильному питанию (из серии занятий «Разговор о правильном питании»). Полученные знания и навыки дети применяли во время выполнения квестовых заданий. Таким образом, квест являлся своеобразным итоговым мероприятием, демонстрацией

достижений детей. В тоже время нами апробированы варианты, когда игра предшествовала изучению конкретной темы или раздела программы (образовательные области «Познавательное развитие» и «Физическое развитие»). В этом случае в процессе выполнения заданий игроки сталкивались на этапах с трудно решаемыми проблемами, что обеспечивало формирование мотивации на овладение новыми знаниями и навыками.

Мы считаем, что этого можно добиться при соблюдении следующих *педагогических условий*:

- систематичности проведения,
- включении в содержание игр длительных пробежек с целью развития общей выносливости,
- проведения игр преимущественно на открытом воздухе,
- использования широкого арсенала двигательных заданий (программных физических упражнений, выполняемых в непривычных условиях, а также нестандартных движений, развивающих психофизические качества и творческую активность),
- применения игровых и соревновательных приёмов, элементов интриги и сюрпризности, вербальной и невербальной стимулирующей оценки достижений детей,
- использования тематики квестов, направленной на формирование привычек ЗОЖ,
- учёта зоны ближайшего развития детей при подборе квестовых заданий на станциях.

В основу планирования квестовых игр положен *циклический принцип*. В соответствии сезоном нами были определены три цикла: осенний, зимний и весенне-летний. Каждый цикл – это неразрывное единство трёх взаимосвязанных частей: подготовки, проведения и подведения итогов квеста.

С учётом местных климатических и погодных условий мы определили оптимальную частоту проведения игр в течение круглого года - 1 раз в месяц. Данная периодичность позволяет в полной мере реализовать мероприятия по разработке следующего сценария, подготовке детей, других участников, а также инвентаря, реквизита, музыкального сопровождения и пр., а также подведению итогов квеста. В тоже время, такое планирование логично встраивается в общую систему образовательного процесса детского сада, не ущемляя значения других направлений работы.

С учётом динамики работоспособности детей игру планировали на конец недели (пятницу). Это обеспечивало реализацию задачи организации активного отдыха детей и возможность привлечения родителей к участию в квесте.

В осенний и весенне-летний циклы игры проводили преимущественно на открытом воздухе. Природные условия предоставляют детям великолепную возможность значительно обогатить двигательный опыт. Пеньки, канавки, деревья, брёвнышки стимулируют двигательную активность детей, а преодоление естественных препятствий способствовало развитию ловкости, координации, скоростно-силовых качеств. В процессе выполнения творческих заданий на станциях участники игры использовали разнообразный природный материал (шишки, жёлуди, камешки, палки). При продумывании трассы мы использовали особенности ландшафта и естественного окружения. Расстояние между станциями планировали таким образом, чтобы расстояние от одной до другой было не менее 50 м. Четырёх-пятикратное пробегание таких отрезков в течение одной игры способствовало развитию общей выносливости.



В период межсезонья, а также в непогоду в зимние месяцы квестовые игры проводились в помещении детского сада. Для повышения их оздоровительной эффективности мы стремились максимально использовать площадь детского сада, чтобы увеличить расстояние для перемещения игроков во время квеста. Для оборудования станций использовались физкультурный и музыкальные залы, бассейн, лестничные проёмы, коридоры и рекреации, групповые комнаты. Безопасность перемещения детей от станции к станции обеспечивалась грамотным расположением инвентаря и страховкой педагога, сопровождающего участников игры.

Сюжеты квестовых игр продумывали в соответствии с календарно-тематическим планированием: «Будь здоров, как Макс Орлов!», «Путешествие в страну Безопландию», «В стране Неболек», «Искатели приключений», «На туристской тропе», «Необитаемый остров», «112» и др.



Реализация проекта позволила выявить следующие **преимущества квестовой игры как новой технологии**:

- **универсальность** (возможность круглогодичной организации и проведения в помещении, на участке детского сада, в природных условиях);
- **общедоступность** (рекомендованы практически каждому ребёнку при отсутствии у него серьёзных патологий, возможность обеспечения индивидуально-дифференцированного подхода к детям с разными возможностями здоровья и потребностями);
- **комплексность** (возможность интеграции образовательных областей и решения широкого спектра образовательных, воспитательных и развивающих задач);
- **видовое разнообразие** (позволяет избирательно усиливать внимание отдельным направлениям образовательной работы и решения узкого спектра задач);
- **занимательность и эмоциональная насыщенность** (создается разнообразие сюжетов, атрибутов, декораций, участников игры, использования соревновательной и познавательной мотивации и пр.).

Результаты:

За год внедрения проекта, реализованного с детьми старшей и подготовительной групп, произошло сокращение числа часто болеющих детей в 1,5 раза.

Повышение уровня двигательной активности (по показателям объёма, продолжительности и интенсивности).

Положительная динамика показателей основных видов движений и психофизических качеств (быстроты, ловкости, общей выносливости). Годовой прирост в целом составляет 14,5% (по В.И. Усакову).