

*Александрова Светлана Валерьевна,*

*воспитатель,*

*МДОБУ «Детский сад № 18 «Теремок»,*

*Ленинградская область, г. Новая Ладога*

## **ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**

В процессе модернизации системы дошкольного образования на сегодняшний день складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с различными ограниченными возможностями здоровья.

Не секрет, что дошкольников с ограниченными возможностями здоровья характеризует достаточно низкий уровень физического развития, развития восприятия, памяти, недостаточно сформированы пространственные представления, игровая деятельность, снижена потребность общения со сверстниками и со взрослыми, уровень мотивации и коммуникативного развития тоже снижен. Их достаточно сложно заинтересовать и организовать к активному участию в образовательном процессе. Дети испытывают «двигательный дефицит», задерживается возрастное развитие, быстрота, ловкость, координация движения, выносливость и сила, имеют лишний вес, нарушение осанки, вследствие чего у них наблюдается мешковатость, неуклюжесть, скованность, неуверенность в своих силах.

Поэтому в целях физического развития, заинтересованности, мотивирования и создания условий для углубленного развития и формирования новых знаний, применяем в своей работе квест-технологию, которая помогает объединить обучение и воспитание в целостный процесс, заинтересовать, увлечь ребенка, тем самым повысив потребность в усвоении нового материала, развить различные физические качества, а значит, и повысить результативность коррекционно- оздоровительной работы.

Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.

Возможно ли использование квест-игры в работе с детьми ОВЗ? Безусловно, да!

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в свете требований ФГОС ДО. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Это инновационная форма организации образовательной деятельности дошкольников, которая способствует формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазии, творческой активности, физических качеств, созданию собственных творений, развитию активной позиции ребенка в ходе решения поисковых игровых задач.

Целью квест-игр в области физического развития, является саморазвитие и самовоспитание личности, творческой, физически здоровой, с активно познавательной позицией.

Форма проведения образовательной деятельности в виде квестов интересна и нестандартна. Это могут быть захватывающие путешествия, познавательные экскурсии, занимательные встречи, в ходе которых участники решают определенные задачи для продвижения по сюжету и для достижения конкретной задачи, которые могут быть самыми разнообразными: активными, креативными, интеллектуальными. В квесте всегда предполагается задание, предлагающее что-либо найти: предмет, сообщение или подсказку, чтобы двигаться дальше. Проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и

находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Следовательно, 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 могут самостоятельно добиться нужного результата.

Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности. При ее организации необходимо учитывать возможность развития дошкольников по всем образовательным областям, реализуя различные виды деятельности: игровую, познавательно-исследовательскую, двигательную, изобразительную, музыкальную, восприятие художественной литературы и фольклора.

Работа над квестами для детей с ОВЗ имеет свою специфику, непосредственно связанную с особенностями развития данной группы дошкольников (низкая познавательная активность, нарушения со стороны эмоционально-волевой сферы, бедность представлений об окружающих предметах и явлениях, различные речевые, физические нарушения и т.д.). Поэтому содержание, задания и условия организации игры необходимо планировать в соответствии с возрастными, индивидуальными возможностями предполагаемых участников. В содержание включать различные виды деятельности, так как выполнять однотипные задания дети данной группы, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут. Поэтому нужно тщательно продумывать временные интервалы, в течение которых воспитанники смогут справиться с заданием, но при этом не потеряют к нему интерес. Кроме того, они должны четко представлять себе цель, к которой стремятся.

У детей с ОВЗ есть трудности при построении процессов коммуникативного взаимодействия, переживаний, связанных с

нереализованной потребностью свободного речевого общения. Квест - игра проявляет значительную роль в коммуникативном развитии дошкольников с различными патологиями. Участвуя в игре, дети учатся слушать других, а также привлекать внимание к своим высказываниям. Эффективность этих мероприятий заключается главным образом в том, что воспитанники поставлены в такие ситуации, при которых они вынуждены общаться и обмениваться мнениями, решать поставленную задачу.

В процессе внедрения в практику квест-технологии можно увидеть, что создается атмосфера эмоционального подъема и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса, в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах, снимается чувство страха за ошибку. У дошкольников формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам. Кроме того, несомненным достоинством квест-игры является возможность привлечения в совместную деятельность абсолютно всех участников коррекционно-развивающего процесса: как детей, воспитателей, так и специалистов детского сада (например, учителя - дефектолога, инструктора по физической культуре, педагога-психолога, музыкального руководителя). С помощью этой совместной деятельности реализуются творческие, физические, речевые и умственные способности, позволяя им воплотить свои знания практической деятельности.

В работе используются квесты:

- по количеству участников- как одиночные, так и групповые;
- по продолжительности –краткосрочные;
- по содержанию- сюжетные;
- по структуре сюжетов – линейные и кольцевые;
- по форме организации – путешествие.

Для составления маршрута используются разные варианты:

- маршрутный лист (на нем написаны последовательно станции и где они расположены; или использую загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- карта (схематическое изображение маршрута);
- «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

В группе коррекционной направленности для детей с ЗПР проводилась квест-игра «Юный пешеход», которая была нацелена на развитие самостоятельности ребенка, поисковой активности, инициативности. При организации квест - игры принимали участие воспитатель, учитель – дефектолог, музыкальный руководитель, инструктор по физической культуре, педагог-психолог.

Проведенное мероприятие являлось частью системы работы над образовательной задачей по ОБЖ, а именно по закреплению правил дорожного движения. Проведенная игра – это линейный квест, организованный в форме поиска нужного предмета. Целью игры было определение уровня развития знаний и умений, усваиваемых детьми по ПДД. Для реализации данной цели были поставлены обучающие, развивающие и воспитательные задачи.

При проведении игры использовали:

- здоровьесберегающие технологии: подвижные игры, танцевальные движения под ритмичную музыку, гимнастика для глаз;
- технология проектной деятельности игрового характера;
- информационно-коммуникационная технология (использование интерактивной доски, просмотр видео;
- личноно - ориентированная технология (игра, упражнения в сотрудничестве с воспитателем, музыкальным руководителем, инструктором по физическому воспитанию);
- интерактивная технология («хоровод», «работа в парах»).

Квест-игра проходила поэтапно, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяло команде игроков перейти на следующий этап. Изюминка такой игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Сама игра состояла из трех этапов:

1. Организационно-мотивационный, где дети прошли тестирование, чтобы получить удостоверения «Юный пешеход». Перед детьми поставили проблему: нет ключей от мини-сейфа, как помочь воспитателю найти ключи от мини-сейфа, где лежат удостоверения?

2. Содержательный, где воспитанники выполняли задания на разных остановках. На каждой остановке дети находили ключ от сейфа, который не подходил к мини-сейфу. На последней остановке нашли подходящий ключ. Содержательная часть проходила через игровые ситуации в помещениях детского сада (музыкальный и спортивный залы, интерактивная комната «Разумейка», центр ПДД «Светофорчик», холл ДОУ). Благодаря использованию здоровьесберегающих технологий и правильного их включения в игру (танец «Сигналы светофора», подвижные упражнения, гимнастика для глаз) у ребят не проявлялось признаков утомляемости и усталости.

3. Заключительный, где дети встретились с инспектором ГИБДД (игровой персонаж) в игровом центре «Светофорчик», который сам предложил им задание. После чего была проведена рефлексия.

С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом и взрослыми.

Все этапы были взаимосвязаны и взаимообусловлены, подчинены заданной теме и целям игры. На всех этапах игры активизировалась двигательная, речевая, познавательная деятельность детей.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения, а также разнообразие образовательной деятельности, внесение в нее элементов двигательной активности.

Из чего следует сделать вывод, что процесс внедрения в практику квест-технологии способствует:

- повышению уровня мотивации и коммуникативного развития, развитию речи, памяти, внимания, потребности общения со сверстниками и со взрослыми;
- игровой мотивации, которая вызывает большой интерес у детей, их активность становится достаточно высокой, проявляется стремление, творчество;
- формированию пространственных представлений;
- развитию физических качеств: ловкости, быстроты реакции, выносливости, эмоционального подъема, легко преодолеваемых физических нагрузок наряду с развитием воображения и пространственного мышления;
- заинтересованности и организованности к активному участию в образовательном процессе.

Потенциал квеста в формировании здорового образа жизни заключается в том, что квест по своей форме, структуре, представляет интересную для детей деятельность, и самое главное, деятельность активную. Физическая активность является одним из неперенных атрибутов многих игровых квестов. Поэтому ребенок в такой игре может не только закреплять свои представления о здоровом образе жизни, но и одновременно развиваться физически, укреплять свое здоровье посредством выполнения определенных заданий на каждом этапе игры. На современном этапе целесообразно

рассматривать квесты, как одно из средств, способствующих оздоровительной работе с детьми с ОВЗ.

**Библиографический список:**

1. Близорукова О.Л. Квест-игра. – Дошколенок.ру, 2016. [Электронный ресурс]. URL: <https://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html> (дата обращения: 03.07.2017).

2. Горячева Е.Ю. Внедрение квест-технологии в образовательную деятельность с детьми старшего дошкольного возраста. <https://infourok.ru/opisanie-opita-raboti-po-teme-vnedrenie-kvesttehnologii-v-obrazovatelnyu-deyatelnost-s-detmi-starshego-doshkolnogo-vozrasta-2175767.html>).