

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №31 «Снегирек»**

План по самообразованию

Учителя по физической культуре

Балычевой Ксении Анатольевны

2023 – 2024 учебный год

«Квест-игра — современная игровая технология в ДОУ»

Начало изучения темы: «01» сентября 2023 года

Окончание изучения : «31» мая 2024 года

Сургут 2023г.

Актуальность: Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. В процессе поиска дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.), воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, так как только команда, которая выполнила задание может продолжить путь дальше. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды перемещаются по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации 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. После каждой игры ребенок анализирует свое место в команде, командные действия, планирует, прогнозирует результат дальнейших игр вместе с педагогом-наставником. Ребенок учится проводить самоанализ своих физических возможностей, умений и навыков, планирует вместе с педагогом тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения результата: выносливости, быстроты, силы или координации. Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы». В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Цель: Использование и изучение современной квест-технологии в работе с дошкольниками.

Задачи:

Работа над программой профессионального самообразования поможет мне:

- реализовать федеральный государственный стандарт в работе с детьми;
- использовать современные технологии и методы работы в младшей группе;

-познакомить детей с квест – игрой как мотивационной готовности к познанию и исследованию;

-активизировать познавательные и мыслительные процессы младших дошкольников.

-сформировать у детей навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность и взаимопонимание;

Ожидаемые результаты:

- умение анализировать научно-методическую литературу, повышение своих, умений и навыков; теоретических и практических знаний.
- Овладение инновационными педагогическими технологиями как средствами познавательного развития детей.
- Распространение своего опыта и достижений через информационно-образовательные сайты, применять полученные знания на практике в ходе организации непосредственно образовательной деятельности.

Во время такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей у которых сформируются:

- творческие способности, коммуникативные навыки, умение синтезировать полученные знания;
- социальные навыки в процессе групповых взаимодействий, опыт решения возникающих задач посредством поиска решений;
- повысится степень самостоятельности, инициативности, познавательной и творческой активности.

В дошкольном образовании сейчас активно используется разнообразные инновационные технологии. И очень актуально игровые квесты. Квест-технология вызывает большой интерес среди специалистов ДОУ.

Квест-технология вызывает большой интерес среди специалистов дошкольного образования и является примером современных технологий для дошкольных образовательных учреждений. Квесты актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

В ходе реализации квест-игры можно осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей,

самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников. Квест-технология нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решают самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

Как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Основные принципы использования квест– технологий:

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Этапы реализации самообразования:

Первый этап (организационно-теоретический: сентябрь – октябрь 2023 г.) – изучение возможностей внедрения квест-технологии в образовательный процесс с младшими дошкольниками, анализ имеющихся условий, повышение квалификации, сбор информации

Второй этап (накопительно-практический: ноябрь 2023 – май 2024 г.) - практическое осуществление деятельности по внедрению квест-технологии: решение организационных вопросов, разработка проекта на год, мастер-классов по работе с детьми, педагогами; выявление и устранение возникающих в процессе работы проблем.

Третий этап (заключительный: май 2024 г.) – осуществление распространения опыта, осуществление презентации полученных результатов.

Перспективный план работы по самообразованию на 2021– 2022 г.

Срок	Этап	Содержание работы	Форма отчетности
Сентябрь - октябрь	Организационно - теоретический	1. Изучение нормативных документов 2. Изучение опыта работы по внедрению квест-технологии в образовательный процесс с младшими дошкольниками. Знакомство с методической литературой по данной теме. 3. Составление перспективного плана, разработка системы мер, направленных на решение проблемы.	Консультация для родителей «Квест-игра - это современная образовательная технология. Играем в саду и дома»

		4. Прогнозирование результатов. 5. Планирование деятельности и перспектив развития.	
Ноябрь - май	Накопительно - практический	1. Изучение квест-технологии в Интернете. 2. Вебинар «Квест-технологии в работе с дошкольниками. 3. Внедрение квест-технологии в образовательный процесс с младшими дошкольниками. 4. Подбор необходимого оборудования, материалов, изготовление дидактических игр. 5. Создание предметно-пространственной среды и оборудования для квест-игр. 6. Создание картотеки квест-игр. 7. Размещение стендовой информации для родителей «Информация о проекте» 8. Консультации для педагогов. Оформление фотовыставки «Ура! Ура! Квест-игра!» 9. Привлечение родителей к организации квест-игр в группе.	Консультация для родителей «Квест: приключенческая игра для детей и родителей» Картотека, сценарии квест – игр.
Май	Заключительный	1. Самоанализ и самооценка проделанной работы в своей группе. 2. Анализ по осуществлению плана по самообразованию.	1. Презентация «Квест-технология и опыт её применения в образовательном процессе ДОУ при реализации требований ФГОС ДО».

		3. Обобщение опыта по данной теме через презентацию, выступление, показ.	2. Публикация собственного опыта педагогической деятельности на сайте учреждения и в социальной сети работников образования
--	--	--	---

Список использованной литературы:

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.
2. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология
3. С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. -
4. - № 1-2.
5. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодийвчений. - 2014. - Вып. №6 (09). – С.138-140
6. Шеина Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей //Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – С.439–441.
7. Щелина Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. - 2014. - №21.1. - С.146-149
8. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
9. Карпюк Г. А. Реализация права ребенка на игру. //Старший воспитатель. - 2007 - №6.
10. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.