

Хулапова Ольга Сергеевна

учитель

Субачева Елена Сергеевна

учитель

МБУ «Школа №1»

г. Тольятти, Самарская область

КВЕСТ-ИГРА КАК ОДНА ИЗ ФОРМ

ФИЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В ШКОЛЕ

***Аннотация:** в данной статье рассматривается вопрос организации новых форм физкультурно-оздоровительной работы в школе, требующих от педагогов творческого подхода, который может быть реализован при подготовке и проведении квест-игр. Автором выделены основные преимущества квест-игр, а также их разновидности.*

***Ключевые слова:** школа, квест-игра, физическая культура.*

В современном мире физкультурно-оздоровительная работа в школе разнообразна. Она направлена на повышение физической и умственной работоспособности, а также уровня развития двигательных характеристик. Помимо этого, создаются и совершенствуются двигательные навыки и умения, которые являются очень важными для обыденной жизнедеятельности человека. В своей работе любой педагог, используя традиционные формы проведения, ищет что-то новое и необычное. Одной из таких инновационных форм является квест-игра.

Что же мы знаем об этой игре? Квест – это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек, в специально оборудованном для этого помещении, а также на подготовленных площадках на свежем воздухе. Участникам предлагается выполнить определенное задание, ограниченное по времени. Для прохождения испытаний необходимо иметь смекалку, логическое мышление, эрудицию, а также ловкость, координацию и умение взаимодействовать в команде.

Плюсы в такой форме работы многочисленны:

- во время прохождения игры скучать не придется, так как в условиях ограниченного времени необходимо разрешить определенные задачи;
- для сплочения коллектива необходимо прожить ситуацию и провести собственное «расследование»;
- квест – это «тренировка» для мозга, благодаря которой повышается гибкость ума, развивается способность подмечать мелкие детали и анализировать ситуацию;
- в процессе игры развиваются творческие способности и индивидуальные положительные психологические качества, формируются исследовательские навыки.

Существуют несколько видов квест-игры:

1. *Эскейп-рум* – классическая игра, задача которой является выбраться из закрытой комнаты. Для этого команде надо решить различные головоломки, найти решения даже в самых нестандартных ситуациях. Каждому участнику нужно подключить свои умения, воображение, смекалку. Команде необходимо успеть найти выход из помещения за строго ограниченное время.

2. *Перформанс*. В этом квесте каждому участнику даются определенные роли (главные), а второстепенные роли играют специально подготовленные для этого актеры. Именно они направляют героев или, наоборот, мешают им в выполнении заданий.

3. *Квест в реальности* – «живой» квест. Не каждая игра в рамках данного жанра предполагает цель выбраться из комнаты, так как она может быть не заперта. Задача этого квеста – это попытаться повторить необходимый сценарий.

4. *Морфеус* – квест-нереальность, происходящий в воображении. Участникам завязывают глаза, что заставляет людей максимально подключить другие органы чувств: осязание, слух, обоняние. Именно так лишенная зрения команда должна выполнять задания. Это настоящее испытание на прочность и готовность действовать нестандартно.

5. *Спортивный квест.* Задания в этом квесте не только интеллектуальные, но и физические. В зависимости от сюжетной линии нужно будет выполнять ряд заданий, которым требуется физическая подготовка.

Так что же нужно сделать, чтобы организовать квест-игру?

План подготовки и проведения игры:

1. Подобрать сюжет и разработать сценарий игры.
2. Подготовить интеллектуальные и спортивные задания.
3. Подготовить карты квеста и маршруты для прохождения этапов.
4. Подготовить инвентарь и оборудование для проведения.
5. Сформировать команды участников.
6. Провести инструктаж по технике безопасности.
7. Проведение игры.
8. Подведение итогов.

Важно отметить, что квест-игра предоставляет возможность получить особый опыт общения. Ведь для того, чтобы решить поставленную задачу, игроки должны соотносить свои цели с тем, что делают другие участники, координировать действия, анализировать возможные последствия действий. Это придает полученному в игре опыту эмоциональную насыщенность.

Список литературы

1. Холодов Ж.К. Теория и методика физического воспитания и спорта: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Ж.К. Холодов, В.С. Кузнецов. – М.: Академия, 2000. – 480 с.
2. Квесты в реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://todayer.ru/recenzii/kvesty>