(cc) BY

Хрипкова Анастасия Александровна
воспитатель
Белых Екатерина Игоревна
инструктор по физической культуре
Воротынцева Ольга Геннадьевна
воспитатель
МБДОУ «Д/С №20 «Калинка»
г. Старый Оскол, Белгородская область

РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ОТЗЫВЧИВОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ЧЕРЕЗ ФИЗИЧЕСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация*: в статье рассмотрен вопрос эмоциональной отзывчивости детей старшего дошкольного возраста посредством физической деятельности, а именно с использованием квест-технологий.*

Ключевые слова*: эмоциональная отзывчивость, квест-технологии.*

Актуальным направлением программы развития ДОУ является активное взаимодействие детского сада, семьи, социума, направленное на охрану и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоциональное благополучие при использовании современных форм физического развития.

Из формулировки данной задачи можно сделать вывод, что *эмоциональное благополучие* является одной из главных составляющих здоровья ребенка и одним из важнейших направлений деятельности в современном детском саду. Ведь эмоции – это своеобразный калейдоскоп впечатлений и переживаний, с помощью которых ребенок взаимодействует с окружающим миром, одновременно познавая его.

Идея опыта заключается в создании необходимых условий, содействующих развитию эмоциональной отзывчивости детей старшего дошкольного возраста

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

через разные виды физкультурной деятельности с использованием квест-технологий.

Взрослый организует деятельность детей, в процессе которой он передает ребенку опыт в особых, присущих дошкольнику, формах обучения. Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение, эмоциональная отзывчивость [1].

Квест – интерактивная игровая технология, повышает качество выполнения заданий, дает возможность самостоятельно осваивать новые знания, позволяет за короткое время вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме [2].

В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квесты также помогают воспитанникам наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку. Необходимо научиться мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. Такова развивающая роль квестов [1].

Квесты можно использовать в различных направлениях, на разных уровнях обучения в воспитательно-образовательном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и межпредметными.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

– линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

– штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. (команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными).

В работе используются разработки квест-технологий: квест сценариев и развлечений, тематических занятий, игры, викторины, эстафеты, соревнования.

Для успешной работы с детьми старшего возраста по развитию эмоциональной отзывчивости с применением квест-технологий была создана предметно-пространственная развивающая среда в ДОУ в соответствии с ФГОС ДО.

Первое задание самое простое – адаптация, постепенно задания усложняются. Четвертое задание идет на спад. Победа обязательно должна быть всегда яркой, запоминающейся.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в несколько этапов:

– разработка сценария квеста (сюжет, роли, музыкальное оформление);

– составление плана работы;

– определить количество помощников, организаторов, персонажей;

– разработка интересных заданий, порядок выполнения;

– подготовка оборудования, карточек-заданий, маршрутный лист, карта, необходимый реквизит, призы и другое;

– определить и подготовить необходимое пространство;

– подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему).

О чём нужно помнить при подготовке квест-игры:

– дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти цветы для Лета или спасти Снегурочку;

– используемые материалы (дидактические игр, костюмы, атрибуты) должны соответствовать сценарию и общей тематике;

– необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей;

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей;

– эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты;

– вжно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять танцевать, разыгрывать роль, если ребенок робок и застенчив.

Роль педагога – направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно

Анализ результатов показал динамику роста всех показателей диагностики. Значительно повысились показатели использования детьми физических качеств, мимики и пантомимики при демонстрации заданной эмоции, повысились показатели выразительности речи, понимание детьми своего эмоционального состояния и состояния других людей. Таким образом, опыт работы показал, что использование квест-технологии в работе с детьми обогащает их жизнь.

Список литературы

1. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1. – С. 18–26.

2. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол, С.Н. Усманова, Т.Г. Русакова // Молодой ученый. – 2015. – №6. – С. 138–140.

3. Выготский Л.С. Педагогическая психология: учеб.-метод. пособ. / Л.С. Выготский. – М.: АСТ, 2016. – 671 с.

4. Гавришова Е.В. Квест – приключенческая игра для детей / Е.В. Гавришова // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015. – №10. – С. 12–16.

5. Ермолаева М.В. Особенности и средства развития эмоциональной сферы дошкольников: учеб.-метод. пособ. / М.В. Ермолаева. – Воронеж: МОДЭК. 2018. – 335 с.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

6. Колесникова И.В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» / И.В. Колесникова // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015. – №2. – С. 48–52.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)