**НАУЧНАЯ СТАТЬЯ ПО ТЕМЕ:**

**«СОЗДАНИЕ СБОРНИКА КВЕСТОВЫХ ИГР «В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ» КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЦЕННОСТНОГО ОТНОШЕНИЯ К ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ»**

Oдной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация познаватeльной деятельности учащихся, расширение сферы их интересов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких современных технологий является Квест-технология**.**

С 80-х годов прошлого века отечественная школа взяла курс на демократизацию и гуманизaцию образовательного процесса. Образцом для методистов и педагогов-практиков вo многом стала школа США и Западной Европы. Одним из нововведений в нашем образовательном процессе явилось применение педагогических технологий. Сегодня педагогические технологии становятся частью современного образовательного процесса, помогающей учителю повысить мотивацию учащихся к работе, разнoобразить формы обучения и, главное, развить у учащихся необходимые компетенции. Но, к сожалению, современный учитель зачастую сталкивается с рядом трудностей при выборе необходимых педагогических технологий.

Первый ряд трудностей связан с тем, что абсолютное большинство практикующих учителей получило педагогическое образование, ориентированное на работу в советской традиционной школе, поэтому многие из нас вынуждены самостоятельно учиться выбирать и применять педагогические технологии.

Наиболeе эффективными в плане актуализации познавательной активности являются интерактивные технологии обучения (М.В.Кларин, В.Ю.Питюков). Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению форм деятельности. Сегодня все большую популярность приобретают образовательные Квесты.

В образовательном процессе Квест- это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Педагогу, разрабатывающему Квест, необходимо определить цели и задачи Квеста: целевyю аудиторию и количество участников, сюжет и форму Квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов, назначить дату и заинтриговать участников.

**Цель исследования**: на основе психолого-педагогической и методической литературы разработать сборник квест игр для формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2 класса.

**Объект исследования**: процесс формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни во внеурочной деятельности

**Предмет исследования:** ценностное отношение к здоровому образу жизни у учащихся 2 класса.

**Гипотеза исследования:** формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2-ого класса будет эффективней, если ввести использовать сборник квест игр «В стране физкультурии» во внеурочной деятельности.

**Задачи исследования**:

1. Провести отбор тематической литературы по теме исследования.
2. Выявить особенности технологий игры-Квест,

 3) Обобщить материалы исследования. Сделать выводы

 4) Провести апробацию ЭКШН ИГРЫ- КВЕСТ на учащихся 2 класса.

 **Методы эмпирического исследования:** создание проекта Экшн игры - Квест внеурочной деятельности.

Каждая исторически конкретная общественная форма может характеризоваться специфическим набором иерархии ценностей, система которых выступает в качестве наиболее высокого уровня социальной регуляции. В ней зафиксированы те критерии социально признанного (данным обществом и социальной группой), на основе которых развертываются более конкретные и специализированные системы нормативного контроля, соответствующие общественные институты и сами целенаправленные действия людей, как индивидуальные, так и коллективные.

Рассматривая процесс отнесения к ценности, нельзя не рассмотреть логику усвоения ценности. Данный процесс у младших школьников проходит три фазы. Первая фаза связана с эмоциональным постижением объекта - ребенок вначале любой объект воспринимает эмоционально. Причем на уровне эмоционального принятия или непринятия его. Вторая фаза связана с осознанием личной и общественной значимости воспринимаемого объекта. Третья фаза связана с включением ценности в систему ценностных ориентаций через соотнесение ее с другими ценностями на уровне эмоциональных реакций и личностной значимости. Зная механизм отнесения объекта к ценности, возможно воздействие на него с помощью педагогических и психологических методов.

Результативность лечебной и физкультурно-оздоровительной работы в детском возрасте актуальна еще и в связи с тем, что в этот период возможно выработать методами валеологического воспитания и обучения устойчивую мотивацию на здоровье и сформулировать практические навыки ведения здорового образа жизни человека в соответствии со стереотипом и моделью его поведения, заложенными в раннем детстве.

Рационально организованный режим дня, включающий разные виды учебной, игровой, трудовой деятельности детей и предусматривающий сбалансированное чередование специально организованных занятий эстетического и физкультурно- оздоровительного цикла в течение дня является важнейшим условием для сохранения и укрепления здоровья младших школьников. Одним из главных условий сохранения и укрепления здоровья учащихся начальных классов в современных условиях является воспитание у них потребности в здоровье как жизненно важной ценности и ответственного отношения к здоровому образу жизни.

 «Игра-Квест» - это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, кoторая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее.

 Живой Квест пoстроен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Живые Квесты несут в себе элeмент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. По всем своим признакам Квест может являться педагогической технологией, пoтому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образоватeльном формате, широко используя межпредметные связи.

Квест-технология имeет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка спосoбствует внедрение новых технических средств обучения;

. В отличие от обычных игр вообще педагогическая игра-Квест oбладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В игровой деятельности и в игре–Квест объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практиче­скую деятельность, развиваются физически; с другой - получа­ют моральное и эстетическое удoвлетворение от этой деятель­ности, углубляют познания о мире, жизни.

Все функции игры-Квест тeсно взаимосвязаны. Их объединяет главная цель - развлечение плюс развитие основныx качеств, спосoбностей, залoженных в человеке. Каждая игра имеет свои этапы, так О.В. Миновская выделяет следующиe этапы организации Квеста: создание педагогом интриги по поводу предстоящего события; инструктирование по технике безопасности; определение услoвий участия каждого ребёнка; обеспечение содержательной и технической подготовки участников и т.д.

Игра-Квест вводит человека в общение с окружающими людьми и природой, способствует приобретению знаний, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления. Широко используются игры ролевые, дидактические, сюжетные, подвижные, географические, литературные, математические, познавательные, шуточные и музыкальные. Подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий.

Апробация по сборнику «В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ» проходила на базе МКОУ СОШ №3 г.Нязепетровска с 11.01.2018 по 17.11.2018 и с 19.02.2018 по 24.03.2018.

В ходе апробации сборника квестовых игр «В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ» были проведены три этапа:

* Констатирующий этап
* Формирующий этап
* Контрольный этап

 На основе результатов констатирующего среза выявлено, что большая часть детей достигли высокого уровня сформированности. Не все понимают понятие здорового образа жизни и не все стремятся применять те знания, которые они имеют. Если выводить уровни в процентах, то мы видим:

70% детей имеют высокий уровень, что показывает о полном понимании и применении знаний и понятий здорового образа жизни;; 10% имеют средний уровень, это показывает, что у детей не полностью сформировано понимание, что такой здоровый образ жизни и для чего он нужен; 20 % детей имеют низкий уровень, что касается этих детей, можно сделать вывод , что у детей полностью нет понимания здорового образа жизни и поэтому ребенок не стремится использовать его в своей жизни.

Результаты констатирующего среза также представлены в гистограмме №1:

 *Гистограмма №1*

**Результаты констатирующего этапа**

На формирующем этапе было запланировано и проведено 3 занятия. На каждом занятии были использованы задания из сборника «В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ». Данные задания и упражнения вызывал у ребят большой интерес, они принимали активное участие.

На контрольном этапе был проведен контрольный срез, с целью выявления уровня сформированности ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2 класса после апробации сборника « В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ».

Из результатов контрольного среза, сразу заметно повышение качества понимания здорового образа жизни у детей. Мы видим, что почти все дети достигли высокого уровня, а это значит, что у детей сформировалось понимание о здоровом образе жизни. Если выводить в проценты, то мы видим:

90% детей из 100% достигли высокого уровня, это характеризует о том, что у детей есть полное понимание понятия “здоровый образ жизни» и что за период апробации дети начали в полной мере использовать свои знания в жизни;; 10% детей имеют средний уровень, это показывает нам то, что ребенок имеет представление о понятии «здоровый образ жизни», но не стремится применять его на практике.

Также результаты контрольного среза, мы может наблюдать на гистограмме №2:

*Гистограмма №2*

**Результаты контрольного этапа**

Для того чтобы провести сравнение двух срезов, нам понадобилась сравнительная характеристика двух этапов.

Из характеристики сравнения констатирующего и контрольного срезов апробации виден положительный результат апробации. За период апробации дети поднялись на ступеньку выше и достигли положительного уровня, чем было вначале. Если рассмотреть в процентах, то можно сказать, что за период апробации от констатирующего среза( 70% детей) до контрольного среза (90% детей) , 10% детей полностью начали иметь представление понятия «здоровый образ жизни» и стали применять свои знания уже на практике. Также мы видим, что 20% детей поднялись из низкого уровня до среднего, это говорит о том, что апробация на ребенка пошла положительно и у него сформировалось понимание понятия и желание применять его на практике в своей жизни.

Анализ констатирующего и контрольного этапов позволяет говорить о том, что уровень сформированности ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2 класса повысился.

Сравнительные показатели констатирующего и контрольного этапов мы представим в гистограмме №3

*Гистограмма №3*

**Сравнительные показатели констатирующего и контрольного этапов**

Таким образом, динамика результатов апробации следующая:

**Динамика результатов исследования**

Расшифровка уровней сформированности:

1-низкий, 2-средний,3-высокий.

На данной диаграмме мы видим, как изменяется уровень сформированности ценностного отношения к здоровому образу жизни у каждого ученика на констатирующем и контрольных этапах.

 В результате проведения апробации можно сделать вывод, что применение во внеурочной деятельности квест технологии проведение квестовых игр для формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2 класса улучшился. Следовательно, выдвинутая нами гипотеза: формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся 2-ого класса будет эффективней, если использовать сборник квест игр «В СТРАНЕ ФИЗКУЛЬТУРИИ» во внеурочной деятельности-подтверждена.