

Крохина Ульяна Владимировна

старший воспитатель

Неминущая Елена Львовна

старший воспитатель

МДОУ «ЦРР – Д/С №4»

п. Майский, Белгородская область

ФОРМИРОВАНИЕ У ДОШКОЛЬНИКОВ КУЛЬТУРЫ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА ДОРОГЕ НА ОСНОВЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

***Аннотация:** в этой статье рассматривается важность и необходимость формирования у дошкольников устойчивых навыков безопасного поведения на дорогах на основе Квест-технологии. Авторы приводят формы работы и виды квест-технологий, с помощью которых происходит ознакомление дошкольников с правилами дорожного движения.*

***Ключевые слова:** дошкольное образование, безопасное поведение, квест-технология, ПДД.*

Ежегодно в стране увеличивается количество дорожно-транспортных происшествий с участием детей. Так, по данным Управления МВД России по Белгородскому району, за 2018 года с участием детей и подростков в возрасте до 16 лет зарегистрировано 136 дорожно-транспортных происшествий, в результате которых 145 несовершеннолетних получили ранения, 1 ребенок пешеход погиб [13]. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования отмечается необходимость формирования у детей дошкольного возраста основ безопасного поведения в различных сферах: в быту, социуме, природе, а также на дорогах и улицах. Привитие дошкольникам правил безопасного поведения на дороге, проезжей части, улице – одно из приоритетных направлений воспитания и развития подрастающего поколения.

Несмотря на проводимые профилактические мероприятия, которые ежегодно проводятся по всей стране и в обязательном порядке в образовательных

организациях, проблема безопасности детей на дорогах по-прежнему остается актуальной.

В связи с этим, в МДОУ «ЦРР – Д/С №4 п. Майский» разработана система использования квест-технологии для повышения уровня знаний по безопасности дорожного движения у воспитанников дошкольной образовательной организации, способствующей профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.

Организация организованной образовательной деятельности с детьми.

Виды квест-игр.

По структуре сюжетов:

- линейные, основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так, пока не дойдешь до финиша;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений;
- кольцевые, тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

По форме проведения:

- соревнования;
- проекты;
- исследования;
- эксперименты.

По месту проведения:

- в группе, помещениях;
- на территории детского сада.

При проведении квеста используются следующие приемы:

- 1) динамичное ведение квест-игры, ограничение переключения внимания участников;

2) подключение пассивных или не проявляющих игровую активность участников путем использования вопросов, игровых заданий;

3) поддержание дисциплины во время игры невербальными методами.

Продолжительность квест-игры в детском саду по времени составляет 20–25 минут для воспитанников средней группы, 30–55 минут для старших дошкольников.

Структура квеста представляет собой следующую последовательность (см. табл.).

Таблица

Задание или пролог	Процесс	Рефлексия
Здесь происходит знакомство с сюжетом и распределение ролей. Пример: «Ребята! К нам в группу пришло письмо: «Для ребят из группы «Непоседы» от сотрудников ГИБДД. Давайте быстрее откроем! <i>«Дорогие ребята!</i> <i>Мы, сотрудники ГИБДД,</i> <i>очень просим вас найти светофор, который пропал с очень опасного перекрестка! Чтобы не произошли на данном перекрестке какие-нибудь неприятности, помогите нам его найти! Для этого вам придется пройти непростые испытания, проверив свои знания о правилах безопасности на дорогах.</i> <i>Надеемся на вашу смекалку и внимательность!»</i>	Это прохождение маршрута, выполнение действий, решение возникающих задач.	Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия: 1) коммуникационная – обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; 2) информационная – приобретение детьми нового знания; 3) мотивационная – побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля; 4) оценочная – соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Для составления маршрута можно использовать разные варианты.

1. Маршрутный лист. На нем могут быть просто написаны, схематично изображены последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать. Маршрутный лист может быть в виде QR-кода (простой

генератор QR-кода: <http://qrcoder.ru/>), который дети с помощью планшета считывают. Дети среднего возраста прослушивают (генератор QR-кодов, который кодирует аудиозапись: (<https://vocaroo.com/>). Если для публикации материалов необходим красочный или с определенным дизайнерским решением QR-код, например, задания для квеста подготовили разные сказочные герои, то авторы опыта использовали генератор QR-код с логотипом или рисунком внутри (<https://www.qrcode-monkey.com/>).

2. «Волшебный клубок». На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.

3. Карта. Схематическое изображение маршрута.

4. «Волшебный экран». Планшет, экран или ноутбук, на котором последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать дети.

5. Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции от организатора. Ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную территорию.

6. «Тайник». Капсула с подсказкой может быть спрятана в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника. Заморозить в кубике льда или написать «секретное письмо»: ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком. Также можно положить подсказку в контейнер, привязать нить и повесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер; искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами; спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек. Поиск ключа становится самостоятельной забавой; спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

Список литературы

1. Авдеева Н.Н. Безопасность: учеб. пособ. по основ. безопасн. жизнедеятельност. детей старш. дошк. возр. / Н.Н. Авдеева, О.Л. Князева, Р.Б. Стёркина. – М.: АСТ-ЛТД, 2020.
2. Кривдина Н.Н. Развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников в образовательных квестах / Н.Н. Кривдина // Филологическое образование в период детства. – 2016. – №23. – С. 146–148.
3. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2021. – №1–2.
4. Тарарин Д.Е. Живые квесты как инструмент формирования коммуникаций между участниками игрового процесса / Д.Е. Тарарин // Современные проблемы взаимодействия российского государства и общества: сб. конф. (Саратов). – 2016. – №1 (52). – С. 232 – 234.