

Анохина Нина Петровна

воспитатель

МДОУ «ЦРР – Д/С №4»

п. Майский, Белгородская область

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

Аннотация: в статье автором рассматривается необходимость и важность формирования устойчивых навыков безопасного поведения на дорогах у дошкольников в основу которого ложатся квест-технологии. Автором приведены различные виды квест-технологий, а также формы работы, с помощью которых дошкольники знакомятся с правилами дорожного движения.

Ключевые слова: дошкольное образование, безопасное поведение, квесттехнология, ПДД.

Проблема обеспечения безопасного поведения человека на дороге возникла одновременно с появлением первого автомобиля и обострилась в процессе интенсивной автомобилизации. Высокая скорость движения, плотность транспортных потоков на улицах и дорогах быстро возрастают, а вместе с этим ежегодно в нашей стране увеличивается количество дорожно-транспортных происшествий с участием детей. По итогам 9 месяцев 2023 года в Белгородском районе зарегистрировано 14 ДТП с участием детей до 16-ти лет, в которых 14 несовершеннолетних получили ранения и 1 ребенок погиб. В октябре 2023 года, в преддверии профилактического мероприятия «Внимание, каникулы!» произошло 3 ДТП, в результате которых 3 несовершеннолетних получили ранения различной степени тяжести.

В Федеральной образовательной программе 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 я решила попробовать применять технологию квест-игр потому, как в каждой квест-игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Квест-технология представляет собой систему поэтапного включения квест-игр в деятельность ребёнка и постепенного усложнения образовательного материала. Мною была разработана система использования квест-технологии для повышения уровня знаний по безопасности дорожного движения у воспитанников нашей группы, которая способствует профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.

Организация занятий с детьми.

Квест-игры можно разделить на несколько видов, исходя из тех или иных аспектов.

Виды квест-игр.

- 1. По форме проведения:
- соревнования;
- проекты;
- исследования;
- эксперименты.
- 2. 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.
 - 3. По месту проведения:
 - в группе, помещениях;
- 2 https://interactive-plus.ru

- на территории детского сада.

При проведении квест-игры наиболее целесообразными будут 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) поддерживание дисциплины во время игры невербальными методами.

Продолжительность квест-игры варьируется от 20–25 минут, до 30–35 минут, в зависимости от возраста воспитанников.

Структура квеста представляет собой следующую последовательность.

- 1. Задание или пролог здесь происходит знакомство с сюжетом, с основными понятиями по теме, а также происходит разбор опасных ситуаций на дороге. Далее распределяются роли в команде. Все члены команды должны помогать друг другу.
- 2. Процесс это прохождение маршрута, выполнение действий, решение возникающих задач. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над квестом происходит взаимное обучение членов команды знаниям и умениям правильного безопасного поведения на дорогах. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются знаниями, умениями и навыками для достижения общей цели.
- 3. Рефлексия 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 хоте-лось?».

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.
 - 2. Карта. Схематическое изображение маршрута.
- 3. «Волшебный клубок». На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.
- 4. «Волшебный экран». Планшет, экран или ноутбук, на котором последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать дети.
- 5. «Тайник». Капсула с подсказкой может быть спрятана в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой.
- 6. Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции от организатора. Ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную территорию.

Перспективность использования данной технологии состоит не только в том, чтобы оберегать и защищать ребенка, но и в том, чтобы подготовить его к встрече с различными сложными, а порой опасными жизненными ситуациями на улицах села и города. Именно поэтому немаловажное значение имеет создание условий в дошкольном образовательном учреждении, в семье, позволяющих ребенку планомерно накапливать опыт безопасного поведения.

Список литературы

- 1. Стеркина Р. Программа для дошкольных образовательных учреждений. Основы безопасности детей дошкольного возраста / Р. Стеркина // Дошк. воспитание 1997 №3. С. 11—22.
- 2. Авдеева Н.Н. Безопасность: учебное пособие по основам безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста / Н.Н. Авдеева, О.Л. Князева, Р.Б. Стёркина. М.: АСТ-ЛТД, 2020.
- 3. Извекова Н.А. Правила дорожного движения для детей дошкольного возраста / Н.А. Извекова, А.Ф. Медведева, Л.Б. Полякова [и др.]. М.: ТЦ Сфера, 2005. 266 с.
- 4. 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.
- 5. 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.
- 6. 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. EDN VYVUQR