Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №176» общеразвивающей направленности

(МБДОУ «Детский сад №176»)

Материалы

педагогического совета

«Использование современных подходов к организации воспитательно - образовательной деятельности с детьми

по профилактике детского дорожно - транспортного травматизма".

«Квест – игра по ПДД как способ

активизации познавательных и мыслительных процессов

.

Подготовил:

Штро С.Н.,

воспитатель

г. Барнаул

2022 г

Процент детского дорожно-транспортного травматизма в нашей стране не снижается. Что является причинами? Неосведомлённость  детей в вопросах дорожной безопасности и отстраненность  взрослых. А ведь что будет заложено в сознании с детства, останется на всю жизнь, и нам, педагогам, уже с раннего возраста у детей необходимо воспитывать сознательное отношение к правилам дорожного движения, которые должны стать  нормой поведения каждого человека.

Дошкольные образовательные учреждения  являются начальными ступенями в системе обучения и воспитания детей знаниям, умениям, навыкам и привычкам безопасного   поведения на улицах и дорогах. От того, как ребёнок проникнется в важностьдорожныхправили станет следовать им, зависит его дальнейшее безопасное существование.

     Значительное место в обучении  дошкольников уделяется  игровым технологиям,  позволяющим организовывать разнообразные виды детской деятельности и поддерживать постоянный интерес дошкольников к изучению правил дорожного движения.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования требует использования в образовательном процессе действенных и результативных инновационных технологий. Стремительно набирает популярность квест – технология - вид исследовательской деятельности, проблема, где воспитанники осуществляют поиск информации. Квест ненавязчиво, в игровом и занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов, развивает фантазию, творчество и самостоятельность участников.

Квестам присуща соревновательность, неожиданность.    Чтобы увлечь ребят, обучить чему-то новому, охватить всех участников и дать возможность проявить себя каждому, требуется большая подготовка, задействование  творческих ресурсов воспитателя.

          Повышает активность и стимулирует желание к познанию у ребят и тот момент, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению  следующего.

В квест-играх целью является реализация проектной и игровой деятельности, ребята получают новые знания и  закрепляют уже имеющиеся.

Сценарий таков: постановка задачи и распределение ролей; список заданий;  выполнение поставленной задачи; конечная цель (приз).

    Красной нитью игры в жанре квеста проходит собственно обследование мира, решение головоломок и задач требует от игрока умственных усилий.

Представленное мероприятие – это линейный квест, организованный в форме путешествия.

Цель квест-игры «Загадки Самокатова»: развитие любознательности, самостоятельности, творческой активности дошкольника.

Теперь хотелось бы коснуться отличительных характеристик и преимуществ квест – игры на примере представленного мероприятия:

- квест-игра даёт возможность увлекательно и оригинально организовать жизнь детей в детском саду;

- квест – игра предполагает наличие сюжета и мотивации.

Для  достижения поставленной цели  и задач педагог мотивирует детей к предстоящей деятельности. Мотив в данной игре – отправиться в дорожную экспедицию, чтобы узнать тайну инспектора ГИБДД Аркадия Самокатова–давнего друга ребят;

- в квест – игре существуют определённые правила.

Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является также эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию, исследованию  и двигательной активности.

В игре «Собери дорожный знак» дети, выполнив задание, нашли подсказку на обратной стороне собранного знака: где они встретят персонажа, который раскроет следующие загадки инспектора Самокатова.

В конкурсе «Состязание скоростей», с накручиванием веревки на палочку, в кабине машины было найдено задание для следующего состязания. В данном мероприятии была использована карта продвижения, которая помогала следовать определённым маршрутом.

Квест – игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДОк структуре образовательной программы ДО и её объёму (гл.2, п.2.6).

В данном квесте использовались такие виды деятельности, как игровая (игра «Кто быстрее соберет дорожный знак»), продуктивная (рисование «Отметь и зарисуй места наилучшего размещения светоотражателей»), познавательная «Подбери знак к представленной ситуации», «Укажи направление движения транспорта», «Угадай машину по описанию», блиц-викторина «Так и не так»), двигательная (игровое упражнение «Поиск по подсказкам», «Скоростное движение»).

Также квест-игра способствовала включению родителей воспитанников в образовательный процесс, где родители становились активными партнёрами, которые с интересом изготовили атрибуты.

В завершении игры были подведены итоги и дети получили призы и грамоты.

Подводя итог, необходимо отметить, что успех проведения квест – игры во многом зависит от хорошо продуманного сценария, подготовленных технических средств, материала, оборудования, возрастных и психологических особенностей детей, от умения импровизировать.

**Вывод.**

Работа, нацеленная на  введение  в образовательный процесс квест–технологии позволяет создать условия для саморазвития, самообучения, самовоспитания детей, раскрытия индивидуальных возможностей.

Квест – игра способствует формированию людей нового поколения: неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения. Что и является основным требованием ФГОС ДОк результатам освоения основной образовательной программы ДО (г 4, п. 6.)

Итак, в квест-технологии педагоги могут реализовать свои творческие возможности, проявить профессиональную увлеченность, развить у детей поисковый интерес, способность мыслить нестандартно, накапливать практический опыт.