

Квест-игра как эффективная технология формирования основ безопасности у детей старшего дошкольного возраста в условиях детского сада



Актуальность

Современный ребенок - это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов», но при этом, часто использует их не по делу. Задача педагога состоит в том, чтобы сделать образовательную деятельность незаметной для ребенка и сохранить игру в пространстве дошкольного детства. В связи с этим педагог должен быть современным и уметь применять в своей работе актуальные методики и технологии, использовать оригинальные формы проведения образовательной и досуговой деятельности.

В настоящее время широкое распространение как в педагогической практике так и в повседневной жизни получила квест-технология. Образовательная деятельность в формате квест отлично вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится хорошей возможностью для педагогов организовать образовательную деятельность в детском саду более увлекательно и оригинально.

У квест-технологий можно выделить большое количество достоинств для детей дошкольного возраста. Квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют различные виды детской деятельности и формы работы с детьми, а так же позволяют объединить всех участников образовательного процесса в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья - т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире.

Идея выйти за границы виртуальной реальности пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Затем квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, «столицей» нового вида развлечения стал Будапешт, с 2011 года там стали открываться подобные квесты в комнатах.

В России первый квест был открыт в 2013 году неизвестной компанией «Клаустрофобия».

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

Образовательные – участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.



Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

Виды квестов:

линейные

Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

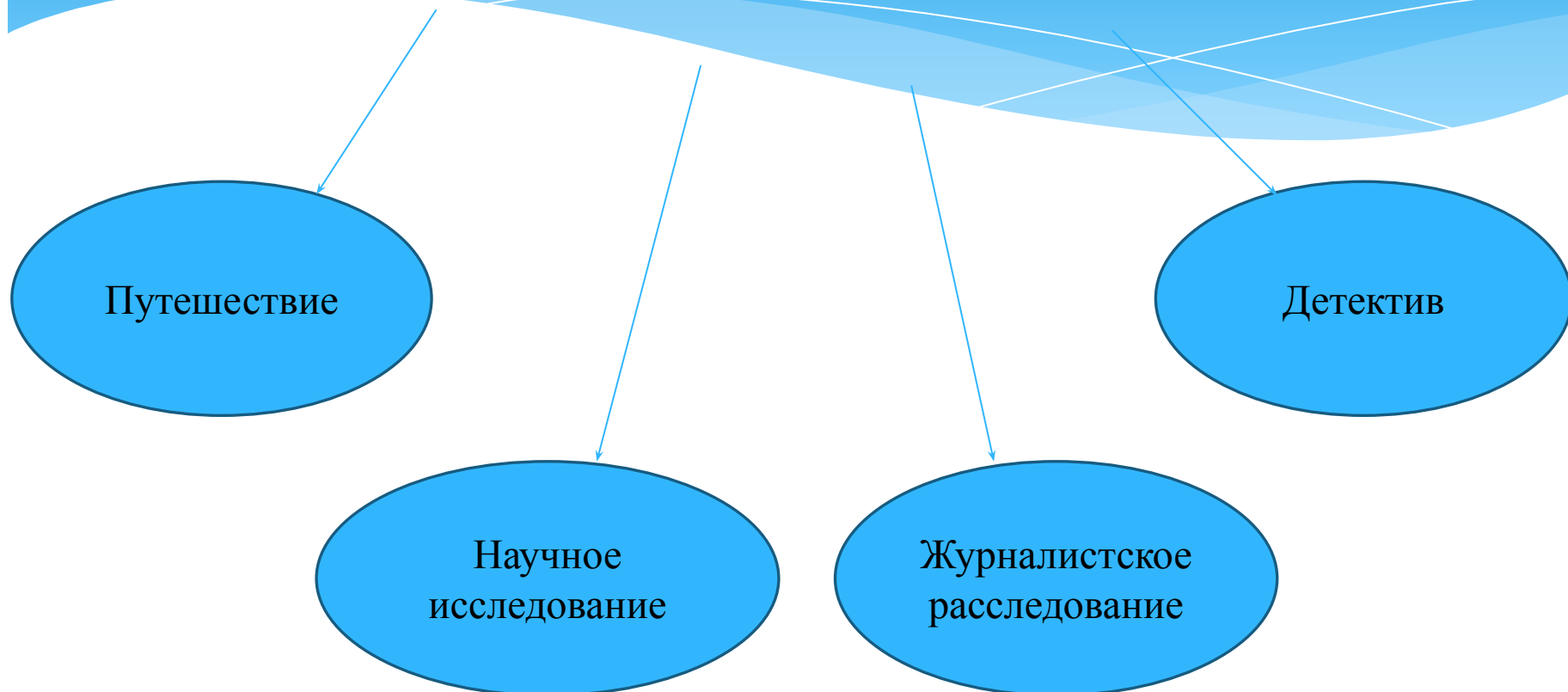
штурмовые

Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

кольцевые

Игра представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

КВЕСТ-ИГРЫ (формы организации)



КВЕСТ-ИГРЫ

(структура)

1. Пролог

- описывается сюжет
- распределяются роли

2. Экспозиция

- этапы
- вопросы
- задания

3. Эпилог

- итоги
- призы

Принципы:



доступность



системность – логическая связь заданий между собой



эмоциональная окрашенность заданий



расчет времени

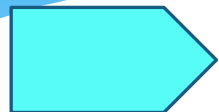


разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста

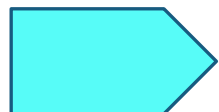


наличие видимого конечного результата и обратной связи

Условия



Безопасность игр



Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.



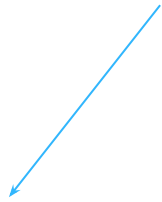
Мирный способ решения споров и конфликтов

Требования к заданиям:

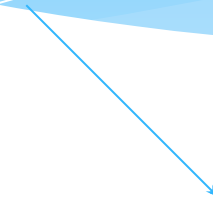
- оригинальность
- доступность
- адекватность ситуации

Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Зоны проведения КВЕСТ-ИГРЫ



Помещение ДОУ



Территория ДОУ

Характерные особенности и преимущества КВЕСТ-ИГР

Наличие реального или
воображаемого мира

Четко определенные
правила игры

Интеграция различных видов
детской деятельности

Наличие сюжета и
мотивации

Поиск предметов по
запискам и по карте

Активизация включения
родителей воспитанников в
образовательный процесс

Наличие приза

Множество опасностей таит наша повседневная жизнь. Обеспечение безопасности себе и своим детям все актуальнее. Для решения этой проблемы необходимо с раннего возраста научить детей поступать в соответствии с нормами безопасности. Ведь, научившись бережно относиться к своей жизни, они будут и чужую воспринимать как безусловную ценность.

К.Д. Ушинский писал: «Образование уменьшает число опасностей, угрожающих нашей жизни, уменьшает число причин страха и, давая возможность измерить опасность и определить ее последствия, уменьшает напряженность страха ввиду этих опасностей».

Дошкольный возраст – важнейший период формирования личности и закладывания прочных основ опыта жизнедеятельности. Дети, в силу своего возраста, еще не способны самостоятельно распознать опасности встречающиеся в жизни. Поэтому взрослым необходимо воспитывать привычку правильно пользоваться предметами быта, учить обращаться с животными, кататься на велосипеде и роликах, объяснить, как нужно вести себя во дворе, на улице и дома. Следует привить ребенку навыки поведения в ситуациях, угрожающих получением травм, сформировать у него представление о ситуациях встречающихся чаще всего.

Безопасность – это не просто сумма усвоенных знаний, а умение правильно вести себя в различных ситуациях. Поэтому дети должны не только знать, но и уметь применять свои знания в реальной жизни, на практике.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ:

СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ У ДЕТЕЙ ОСОЗНАННОГО ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОВЕДЕНИЯ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ СОХРАННОСТЬ ИХ ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЯ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ УЛИЦЫ, ТРАНСПОРТА, ПРИРОДЫ, БЫТА, ОБЩЕСТВА.

ЗАДАЧИ:

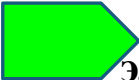
 **Сформировать и расширить представления о причинах и следствиях неосторожного обращения с огнем, опасными предметами**


 **Познакомить детей с правилами дорожного движения и правилами безопасного поведения на улице**

 **Объяснить правила общения с животными**

 **Научить детей правильно вести себя в таких опасных ситуациях, как контакты с чужими людьми**

 **Обогатить представление детей о здоровье. Сформировать у детей элементарные представления о человеческом организме**

 **Обучить уходу за своим телом, навыкам личной гигиены и оказания элементарной помощи**

 **Знакомить с социальными нормами поведения**

Детям в игровой форме доводятся знания по вопросам правил дорожного движения, безопасного поведения в быту и другие элементарные понятия безопасного поведения.

Для малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета. Можно составить сценарий на основе сказки. Дети вместе с персонажем отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Для средней и старшей группы можно выбрать персонажей из мультфильмов — встреча с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы. Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские квесты.

Проведение квест-игр даёт возможность обыгрывать жизненные ситуации, позволяя детям применять и закреплять свои знания на практике.









ВЫВОД:

Дошкольный возраст – важнейший период, когда формируется личность и закладываются прочные основы опыта жизнедеятельности, здорового образа жизни.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Подводя итоги, пожелаю всем вам, коллеги, успешно применять **квесты** в практике работы с детьми, делать их увлекательными, непредсказуемыми, и что очень важно, доступными дошколятам! Удачи всем!

Используемая литература:

1. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ от 29.12.2012
2. Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. № 1155 "Об утверждении ФГОС ДО"
3. Н.Н. Авдеева, Н.Л. Князева «Безопасность» - СПб: «Детство – Пресс», 2004.
4. К.Ю.Белая «Твоя безопасность» М – Просвещение 2000.
5. Голицына Н.С., Шумова И.М.. Воспитание основ здорового образа жизни. Издательство. Скрипторий 2003.
6. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
7. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. - М. : Академия, 2001. - С. 272.
8. Т.Ф.Саулина «Из опыта работы»
9. Степанова, И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий [Текст] / И.Ю. Степанова // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет». - СПб., 2001.
10. Чечель, И.Д. Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов [Текст] / И. Д. Чечель // Директор школы. - 1998. - № 4. - С. 3.
1. Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. - (http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php).
2. Как создать веб-квест. - (http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6).
3. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Ю.В. Романцова. - (<http://festival.lseptember.ru/articles/513088/>).

