

Консультация для педагогов **Формирование у детей дошкольного возраста личной безопасности в быту** **по средствам квест-технологии**

*Подготовила старший воспитатель Г.Е.Алексеева
Апрель, 2022 г.*

Безопасность – это не просто сумма усвоенных знаний, а стиль жизни, адекватное поведение в различных ситуациях. Можно выделить три этапа освоения опыта безопасного поведения ребёнка.

1 этап- Важно заинтересовать детей, добиться понимания ими значимости соблюдения правил поведения для себя и окружающих. Формировать представления о последствиях нарушений правил безопасности. Необходима активная позиция ребёнка, его эмоциональная включённость в деятельность.

2 этап- Тренировать дошкольников в умении применять правила безопасности в различных жизненных ситуациях, посредством игры, наблюдения за поведением носителем норм.

3 этап- На основе усвоенных знаний и умений идёт осознанное овладение действиями в игре, труде на занятиях.

Для воспитания безопасного поведения у дошкольников используются различные методы и приёмы:

1. Моделирование возможных опасных ситуаций.
2. Примеры нарушения героями художественной литературы правил безопасности.
3. Использование каламбуров, песен, стихов.
4. Показ детям правил неправильного поведения.
5. Изучение опасных предметов вместе со взрослыми.
6. Упражнения в правилах поведения.
7. Примеры опасных ситуаций.
8. Богатство наглядного материала.
9. Образное изложение материала.
10. Минимальность прямых запретов.
11. Близость к детским интересам.
12. Сотрудничество с родителями.

В организации образовательной деятельности большое внимание отводится **игровым технологиям**. В гости к детям приходят знакомые герои известных сказок, мультфильмов и другие персонажи, попадая в затруднительное положение, обращаются к детям за помощью или просят научить тому, чего не знают. Также детям предлагается «переиначить сказку» так, чтобы герои воспользовались правилами безопасности, так как большинство известных сказок содержат примеры нарушения героями правил безопасного поведения. Целесообразно использовать дидактические игры и пособия, которые познакомят детей с правилами безопасности. Желательно проводить ежедневно «минутки без опасности», включая их в различные виды детской деятельности и другие режимные моменты. Позиция педагога в данном процессе должна постоянно изменяться: от обучающей позиции равного партнёра-к созданию условий для практического применения ребёнком полученных знаний и умений. В связи с этим меняется и позиция ребёнка, что обеспечивает его активность, самостоятельность. Целесообразно здесь обогащение предметно-игровой среды группы объектами, имитирующими опасные предметы, а также использование макетов домашней обстановки, улицы, двора для закрепления правил

безопасности дошкольников. Моделирование возможных опасных ситуаций на макетах и в игровом уголке, а также имитация образов поведения-необходимый метод освоения детьми правил безопасности.

Последнее время широкое распространение, как в педагогической практике, так и в повседневной жизни получила **квест-технология**. Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать образовательную деятельность в детском саду.

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.

Квест можно определить как интеллектуальный вид сюжетно-ролевой игры.

Из истории квестов

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия..

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры. Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

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

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т. к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Существует несколько видов квестов:

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут

стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы.

- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;

- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

- кольцевые, когда это 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.

Используются такие формы организации квест-игры, как путешествие, научное исследование, журналистское расследование, детектив.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру:

- Пролог. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.
- Экспозиция. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.
- Эпилог. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

1. Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);

2. Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям; ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;

3. В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;

4. Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

5. Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

6. Следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

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

Так же необходимо не забывать о требованиях к заданиям, они должны быть: оригинальными, доступными и адекватны ситуации.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Хорошо-плохо»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

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

Квест игры можно проводить как в помещении детского сада, так и на его территории.

Характерными особенностями и преимуществом квест-игр являются: наличие реального или воображаемого мира, четко определенные правила игры, интеграция различных видов деятельности, наличие сюжета и мотивации, поиск предметов по запискам и по картам, 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.

Вопросы детской безопасности должны входить во все направления образовательной программы детского сада, решаться в разнообразных видах деятельности:

- непосредственно образовательной,
- совместной деятельности взрослого и ребенка,
- самостоятельной деятельности ребенка,
- познавательной,
- речевой,
- продуктивной,
- игровой.

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.

Например в квест – игре «Безопасное поведение в быту» воспитатель ставит перед собой цель - уточнить и закрепить понятия детей о значении мер безопасности и следующие задачи:

- продолжать развивать наглядно – образное мышление, связную речь, умение сравнивать, рассуждать;
- продолжать знакомить с предметами быта и техникой безопасного обращения;
- продолжать закреплять правила поведения дома;

- развивать у детей понимания необходимости соблюдать меры предосторожности и умения оценивать свои возможности по преодолению опасности;
 - формирование культуры безопасного и ответственного поведения;
- воспитывать осторожное и осмотрительное отношение к потенциально опасным для человека предметам, ситуациям. Проводит перед игрой предварительную работу:

Беседы с детьми

- «О правилах пожарной безопасности»,
- «Спички не игрушка»,
- «Если дома ты один»,
- «Кто там»,
- «Люди героической профессии»,
- «Один дома»,
- «Предметы которые могут причинить боль»,
- «Что есть в аптечке».

В квест –игре «Мой безопасный мир» цель - повышение уровня знаний детей по основам безопасности жизнедеятельности. Задачи:

- Способствовать развитию умения применять свои знания на практике и передавать их; самостоятельно анализировать полученные результаты.
- Развивать смекалку, память, речь.
- Формировать у детей навыки правильного поведения на дороге, обеспечивающих сохранность их здоровья и жизни; Пропаганда правил безопасного поведения при пожаре и контактах с незнакомыми людьми.
- Формировать умение работать в коллективе.
- Содействие развитию осторожности и осмотрительности. Готовит к игре следующие материалы: конверты с цифрами 1, 2, 3, 4; дидактическая игра «Огонь добрый – «Огонь злой»; картинки «Как правильно вести себя при пожаре»; дидактическая игра «Можно – нельзя»; кружки красные и зеленые на каждого ребенка; «Светофор»; карточка с вопросами; аудиозапись со звуками транспорта; разрезные картинки со следующим содержанием: (стая собак; свисающие сосульки; лед на водоеме; ребенок потерялся; разговор ребенка с незнакомыми людьми; детская площадка с высокими брусьями и опасными качелями); плакаты с изображением экстренных служб и пропущенными цифрами в номерах; памятки для родителей (на каждого ребенка).

В квест – играх дети учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива. Это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств, что является основным требованием ФГОС ДО.



СОЗДАЙ
КВЕСТ
САМ!