

**Квест-игра как инновационная
форма работы по воспитанию
безопасного поведения и
формированию навыков здорового
образа жизни в условиях
социально-реабилитационного
центра**

Подготовил:

**воспитатель стационарного отделения
Васильченко Юлия Геннадьевна**

Понятие «безопасность» прочно вошло в жизнь современного человека. Практически на каждом шагу мы сталкиваемся с разными его вариациями: безопасность в быту, на дорогах, пожарная безопасность, безопасность на воде, психологическая, информационная безопасность.

С детьми, начиная с раннего возраста проводятся беседы о безопасности, экскурсии, встречи с компетентными специалистами (представителями ГИБДД, пожарной охраны), но печальная статистика свидетельствует о том, что «предостерегающая» информация не становится руководством к действию в опасных для их жизни и здоровья ситуациях. Поэтому очень важно постоянно держать тему безопасности «на контроле», напоминать детям в адекватной для их возраста форме правила безопасного поведения и стараться довести их соблюдение до автоматизма, а также развивать в детях самообладание, ответственность за свои поступки, навыки критического мышления.

Интереснее и намного эффективнее дети запоминают информацию, если проводить занятия в игровой форме. Игра лучше воспринимается детьми, является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагогов содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Развивающие игры по формированию основ безопасного поведения помогают:

- чувствовать себя увереннее, поддерживать желание быть сильным, бодрым;

- думать о своем здоровье, знать свое тело и научиться заботиться о нем, не вредить своему организму;

- заботиться о здоровье окружающих людей;

- стимулируют развитие самостоятельности и ответственности, потребности в здоровом образе жизни.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить **квест-технологию**. Опыт последних лет показал, что они становятся все более и более популярными. Тщательно организованные квест-занятия актуальны и интересны для детей всех возрастных категорий. Это инновационная форма организации воспитательной деятельности детей, она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Квест-технология появилась относительно недавно. Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». Квест – это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест – это одна из современных модификаций игровой технологии. «Игра по станциям» всегда вызывает у детей интерес, яркий эмоциональный отклик, а контент игры прекрасно запоминается и усваивается.

Квест – это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой

организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-игры 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, умение работать в команде и другие.

Виды педагогических квестов:

линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);

кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Структура квест-игры:

постановка задачи (введение) и распределение ролей;
список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
конечная цель (приз).

Технологию «квест» можно использовать в разных видах:

квест-игра в виде путешествия по станциям. В игре обычно участвуют несколько команд, которые, проходя по определенному маршруту, посещают «станции», где выполняют различные задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны посетить все станции;

живой квест в виде экскурсий или сюжетно-ролевых игр, которые можно провести в открытом пространстве, на природе или на улице. Для таких квестов в классе предварительно готовится задания для поисковой деятельности, которые просматриваются всей группой, а затем ребята выходят на улицу, где происходит поиск ответа на задание;

веб-квест – проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которых используют информационные ресурсы Интернет. Его целью может быть помощь ребятам закрепить полученные на уроках основ безопасности жизнедеятельности знания о правилах безопасного поведения в различных ситуациях, посредством игры содействовать формированию у учащихся опыта безопасного поведения, воспитывать ответственное отношение к личной и общественной безопасности.

Квест-игры могут быть посвящены абсолютно любым аспектам по безопасности поведения, например, по правилам дорожного движения, пожарной безопасности, поведения в лесу, знании съедобных и несъедобных

грибов и ягод, по оказанию первой помощи, поведению в экстремальных условиях, правилам гигиены и др. Игры обучают и напоминают о правилах безопасного поведения на улице, водоёмах, при обнаружении подозрительных предметов.

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты по формированию основ безопасного поведения, 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.

В квест-играх воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, так, как только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше. Замечательно то, что квесты могут проводиться как на природе, так и в помещении, то есть практически в любой обстановке.

В ходе проведения игр все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решают самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность.

В заключение необходимо отметить, что проведение квест-игр даёт возможность обыгрывать жизненные ситуации, позволяя детям применять и закреплять свои знания на практике. Они не только улучшают восприятие материала, но еще и стимулируют умственное развитие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Авдеева, Н. Н. Стеркина Р. Б. Безопасность на улицах и дорогах: Методическое пособие для работы с детьми дошкольного возраста. — М.: ООО «Издательство АСТ — ЛТД», 2016. — 96 с.
2. Овечкина Е.В., Кошкина Н.А. Обучение безопасному поведению детей школьного возраста с использованием квест-технологий // Научное обозрение. Педагогические науки. 2020. № 4. С. 80-84;
3. Педагогический терминологический словарь. https://pedagogical_dictionary.academic.ru/
4. Харханова Г. С. Интерактивные методы обучения как средство формирования мотивации конфликта у школьников: дис. ... канд. пед. наук. Калининград, 1999. — 142 с.
5. Черемисов Н. С., Гребенникова Е. В. Психолого-педагогические аспекты повышения эффективности обучения основам безопасности жизнедеятельности. Учебное пособие. — СПб: УМЦ ГОЧС и ПБ, 2009, — 74с.
6. Шилов, Т. В. Использование квест-технологий в формировании основ безопасного поведения на дорогах у детей старшего дошкольного возраста // Педагогика: традиции и инновации. — Казань: Молодой ученый, 2019. — С.34–38.
7. <https://infourok.ru/kvest-igra-kak-effektivnaya-forma-formirovaniya-umenij-i-navykov-bezopasnogo-povedeniya-5050604.html>
8. <https://multiurok.ru/index.php/files/kvest-kak-innovatsionnaya-forma-deyatelnosti-po-vo.html>
9. <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>.