

Итоговым этапом в работе с родителями было проведение игры-эстафеты «Красный, жёлтый, зелёный» с участием родителей. Дети смогли в конкурсах, викторинах показать результат проводимой работы. Используемые формы работы помогли педагогам наладить тесное и эффективное взаимодействие с родителями и создать атмосферу общности интересов, эмоциональной поддержки.

**Заключение.** Созданная развивающая среда, правильно составленная картотека игр и игровых упражнений, а также эффективно подобранные и организованные формы работы с родителями способствовали формированию представлений о безопасном поведении на дороге у детей посредством игровой деятельности. Качество эффективности подбора игр можно отследить по следующим показателям: дети проявляли яркие эмоции, с желанием играли в предложенные им игры, выполняли элементарные правила игры, были активны и доброжелательны во время игр.

#### Список цитируемых источников

1. Учебная программа дошкольного образования / М-во образования Респ. Беларусь. — Минск : НИО, 2019. — 479 с.
2. Давидович, А. Л. Дошкольникам о правилах безопасности: 4—5 лет : учеб. нагляд. пособие / А. Л. Давидович, Н. В. Литвина, Е. И. Смолер. — Минск : Экоперспектива, 2017. — 31 с.
3. Дошкольникам о правилах безопасности : учеб. нагляд. пособие / А. Л. Давидович [и др.]. — Минск : Экоперспектива, 2015. — 92 с.
4. Игра в жизни дошкольника : пособие / Е. А. Панько [и др.] ; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — 2-е изд. — Мозырь : Белый Ветер, 2016. — 184 с.

УДК 374

**Хвостенко Людмила Мечиславовна**

*Государственное учреждение образования «Санаторный ясли-сад № 9 г. Сморгони», Сморгонь,  
Республика Беларусь, hvostenko1973@mail.ru*

### **ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА УЛИЦАХ И ДОРОГАХ ГОРОДА У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ**

Статья посвящена популяризации квест-технологии для формирования культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города у детей дошкольного возраста. Использование квест-технологии в учреждении дошкольного образования позволяет в игровой форме сформировать понимание значимости соблюдения правил дорожного движения, развить поисковую активность, самостоятельность, инициативность. Ребёнок в процессе взаимодействия со взрослым накапливает практический опыт, происходит сплочение детского коллектива.

**Ключевые слова:** квест-технология; квест-игра; правила дорожного движения.

**Khvastenska Liudmila Mechislavovna**

*Smorgon Sanatorium nursery-garden N 9, Smorgon, Belarus, hvostenko1973@mail.ru*

### **FORMATION OF A CULTURE OF SAFE BEHAVIOR ON THE STREETS AND ROADS OF THE CITY IN PRESCHOOL CHILDREN THROUGH QUEST TECHNOLOGY**

The aim of this article is to popularize quest technology for the formation of a culture of safe behavior on the streets and roads of the city among preschool children. The use of quest technology in a preschool educational institution allows in a playful way to form an understanding of the importance of observing traffic rules, to develop search activity, independence, and initiative. In the process of interacting with an adult, a child accumulates practical experience, and the children's team rallies.

**Key words:** quest-technology; quest-game; traffic rules.

**Введение.** Проблема детского дорожно-транспортного травматизма сегодня как никогда актуальна. С каждым годом скорость движения, плотность транспортных потоков на улицах и дорогах города быстро возрастают и будут увеличиваться в дальнейшем. Зачастую виновниками дорожно-транспортных происшествий являются сами дети, которые играют вблизи дорог, переходят улицу в неполюженных местах, неправильно входят в транспортные средства и выходят из них.

В то же время дети дошкольного возраста являются особой категорией участников дорожного движения, поэтому к ним нельзя подходить с той же меркой, как ко взрослым. У ребёнка несоизмеримо

меньший опыт передвижения по улице, чем у взрослого, не полностью сформировано чувство опасности, страха, ориентации в пространстве.

Чтобы оградить детей от опасности, их надо как можно раньше начать готовить ко встрече с улицей, городским движением, приучать обращаться к старшим за помощью. Чем раньше удастся познакомить ребёнка с правилами дорожного движения, сформировать у него культуру поведения на улицах и дорогах города, тем меньше вероятности нежелательных происшествий с ним на дороге. Важная роль в предупреждении детского дорожно-транспортного травматизма принадлежит учреждению дошкольного образования.

Современных детей сложно чем-нибудь удивить. Поэтому педагог вынужден применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Актуальное значение для формирования культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города дошкольников имеет квест-технология. Форма квест-технологии — квест-игра, благодаря которой можно доступно донести до дошкольников смысл опасности несоблюдения правил дорожного движения, при этом не исказив их содержание. Квест-игра ненавязчиво, в игровом и занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов, развивает фантазию, творчество и самостоятельность участников, повышает активность и стимулирует желание к познанию у ребят и тот момент, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. Квестам присуща соревновательность, неожиданность.

Цель исследования: раскрытие роли квест-игры в формировании у детей дошкольного возраста культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города.

Задачи исследования: изучить психолого-педагогическую литературу по данной теме; раскрыть педагогический потенциал квест-игры для формирования культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города у детей дошкольного возраста.

**Основная часть.** Квест (англ. Quest) — поиск, предмет поисков, поиск приключений. Впервые квесты появились ещё в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь квест — это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту, или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье.

До определённого времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий университета Сан-Диего (США) [1].

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 в 2013 году, а в Беларуси — только в 2015-м. Как видим, это достаточно молодое нововведение, но, несмотря на это, оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением [2].

Квест — это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета [3]. Это командная игра, в которой игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

В ходе организации и проведения квест-игры по формированию у дошкольников культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города определяются цель и задачи, категория участников (дети, родители), место проведения и его пространство, разрабатывается сценарий. Местом для проведения квест-игр может быть групповая комната, спортивный зал, площадка для прогулок.

Как и любая технология, образовательный квест имеет свою структуру: введение (сюжет, роли), основную часть (этапы прохождения, задания), заключительную часть (итоги, призы, награждение). Квест-игры в зависимости от сюжета могут быть линейными, т. е. игра разрабатывается по цепочке: сделав одно задание, участники игры переходят к следующему, и так до тех пор, пока все задания не будут выполнены по определённому маршруту. Штурмовые квесты: игрокам даётся одно основное задание и перечень точек, где можно найти подсказку, для выполнения основного задания, при этом участники могут сами выбирать маршрут для решения задач. Кольцевые квест-игры представляют собой то же, что и линейный, но задания выполняются по кругу. Команды участников стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Для проведения квест-игры в целях формирования культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города у детей дошкольного возраста необходимо придерживаться следующих принципов: доступность (задания должны быть не сложными и соответствовать данному возрасту); системность (задания квест-игры должны быть логически связаны друг с другом); учёт времени (предполагает время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и не потерял интерес к игре); разнообразная деятельность во время игры-квеста; эмоциональная окрашенность заданий; наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Материалом для квест-игры могут послужить маршрутные карты, дорожные знаки, атрибуты к сюжетно-ролевым играм, дорожные разметки, выполненные на целлофане или картоне.

Квест-игра предполагает наличие сюжета и мотивации. Для достижения поставленной цели и задач педагог должен мотивировать детей к предстоящей деятельности (например, отправиться в дорожную экспедицию, чтобы освободить похищенный Бармалеем «Светофорчик»). Также квест-игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности. В квесте можно использовать такие виды деятельности, как продуктивная (рисование: «Нарисуй светофор»), познавательная («Укажи направление движения транспорта»), блиц-викторина («Так и не так»), двигательная (игровое упражнение «Скоростное движение»).

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. Для детей обязательно должны совмещаться элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

**Заключение.** Успех проведения квест-игры во многом зависит от хорошо продуманного сценария, подготовленных технических средств, материала, оборудования, возрастных и психологических особенностей детей. Такая форма работы способствует формированию культуры безопасного поведения на улицах и дорогах города. Она даёт возможность каждому игроку проявить свои знания, умения, индивидуальные способности, а также способствует формированию коммуникативных навыков.

#### Список цитируемых источников

1. Мингалева, А. Н. КВЕСТ-технологии в образовательной деятельности ДОО [Электронный ресурс] / А. Н. Мингалева. — Режим доступа: <https://www.pdou.ru/categories/9/articles/2247>. — Дата доступа: 21.12.2020.
2. Калиниченко, О. В. Квест-технологии в ДОУ [Электронный ресурс] / О. В. Калиниченко. — Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/02/23/kvest-tehnologii-v-dou>. — Дата доступа: 21.04.2017.
3. Близорукова, О. Л. Квест-игра [Электронный ресурс] / О. Л. Близорукова. — Режим доступа: <https://dohcolonos.ru/stati/10477-kvestigra.htm>. — Дата доступа: 21.12.2020.

УДК 374

**Шахрай Татьяна Ивановна, Трефилова Инна Сергеевна**

*Государственное учреждение образования «Ясли-сад № 7 г. Ганцевичи», Ганцевичи, Республика Беларусь, ddu7@gancevichi.edu.by*

### **ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОДХОД К ПРОБЛЕМЕ ПОВЫШЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ПЕДАГОГОВ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ БЕЗОПАСНОЙ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ К ОТКРЫТИЮ РЕСУРСНОГО ЦЕНТРА**

В статье описана система работы государственного учреждения образования «Ясли-сад № 7 г. Ганцевичи» по повышению профессионального роста педагогов в предупреждении детского дорожно-транспортного травматизма в формате подготовительного этапа на пути к открытию ресурсного центра.

**Ключевые слова:** дорожное движение; педагог; центр; ребёнок; педагогическая деятельность.

**Shakhray Tatyana Ivanovna, Trefilova Inna Sergeevna**

*Gantsevichy Nursery-kindergarten № 7, Gantsevichy, Belarus, ddu7@gancevichi.edu.by*

### **AN INTERACTIVE APPROACH TO THE PROBLEM OF IMPROVING THE PROFESSIONAL COMPETENCE OF TEACHERS TO FORM THE FOUNDATIONS OF A SAFE LIFE FOR PUPILS IN THE PROCESS OF PREPARING A PRESCHOOL EDUCATIONAL INSTITUTION FOR THE OPENING OF A RESOURCE CENTER**

The article describes the system of work of the state educational institution “Gantsevichi Nursery-Garden № 7” to improve the professional growth of teachers in the prevention of children’s road traffic injuries in the format of the preparatory stage on the way to the opening of the resource center.

**Key words:** traffic; teacher; center; child; pedagogical activity.