Муниципальное автономное дошкольное учреждение

д/с «Машенька»

**Мастер- класс на тему**

**«Использование квест- технологий**

**в формировании у дошкольников**

**основ безопасности жизнедеятельности».**

Выполнила: Горбунова А.0.

**Мастер- класс на тему**

**«Использование квест-технологий в формировании у дошкольников основ безопасности жизнедеятельности».**

Цель: Сформировать у участников представления о **Квест - технологии в дошкольном образовательном учреждении.**

Задачи:

Дать понятия что такое квест - технологии

Познакомить с классификацией квест - технологий.

Показать, как работает данная технология на примере квест –игры.

Формирование основ безопасности и жизнедеятельности детей в условиях учреждения дошкольного образования является актуальной и значимой проблемой, поскольку обусловлено объективной необходимостью информирования детей о правилах безопасного поведения, приобретения ими опыта безопасного поведения в быту.

Важно не только оберегать ребенка от опасности, но и готовить его к встрече с возможными трудностями, формировать представление о наиболее опасных ситуациях, о необходимости соблюдения мер предосторожности, прививать ему навыки безопасного поведения в быту. Для выполнения всех поставленных задач по формированию у дошкольников основ безопасности жизнедеятельности используют квест –технологии.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями. Одной из таких технологий являются квест - технологии.   Квест – это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра.

Классификация **квест- технологий.**

Виды **квестов** по методу прохождения:

- Линейные-игра построена по цепочке– разгадав одно задание, участники получают следующее. И так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

- Штурмовые (не линейные)- игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками. Но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

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

По сроку реализации:

- краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия;

- долгосрочные - цель: углубление и **преобразование знаний,** рассчитаны на длительный срок - может быть, на учебный год.

Основными критериями качества **квеста** выступают его безопасность для участников.

**Квесты** можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

Чтобы понять, как работает данная технология, я предлагаю сыграть в квест –игру.

Квест – игра «Формирование у дошкольников основ безопасности жизнедеятельности.

Цель игры: Формировать у детей основы безопасности жизнедеятельности.

Задачи:

Закреплять знания детей о дорожных знаках:

Учить детей правильно вызывать пожарную службу;

Учить детей узнавать и называть опасные предметы в быту:

Учить детей безопасному поведению с чужими людьми.

В нашей игре нам необходимо пройти четыре станции, на каждой станции будут задания, по мере прохождения заданий мы будем получать ключ. Набрав четыре ключа мы сможем открыть сундук с волшебными предметами.

**Первая станция «Дорожная азбука».**

Цель: знакомить детей с дорожными знаками, учить их называть.

Отгадайте загадку:

Тихо ехать нас обяжет,  
Поворот вблизи покажет  
И напомнит, что и как  
Вам в пути...  
(Дорожный знак).

Задание: Участникам необходимо собрать пазл и назвать дорожный знак, который у них получился.

Первый знак «Пешеходный переход», второй «Дети», третий «Больница», четвертый «Пункт питания».

Первая станция успешно пройдена, получен ключ.

**Вторая станция «Осторожно огонь».**

Цель: Учить детей набирать 01, называть своё имя и домашний адрес.

Если вдруг пожар возник

Ты обязан в тот-же миг

В часть пожарным позвонить

О пожаре сообщить.

Задание: необходимо правильно вызвать пожарную службу.

Дети должны подойти к телефону, набрать номер 01, назвать место и адрес пожара. Сообщить что горит, какой дом (жилой или нет). Назвать свою фамилию, имя.

За прохождение второй станции получен ключ.

**Третья станция «Опасные предметы».**

Цель: Учить детей узнавать и называть опасные предметы в быту.

Предлагаю сыграть в игру «Четвертый лишний».

На карточках изображены предметы, необходимо назвать один лишний предмет.

Карточка №1: Тарелка, ложка, кастрюля, нож.

Опасный предмет нож.

Карточка №2: Телевизор, телефон, холодильник, утюг.

Опасный предмет утюг.

Карточка№3: Хлеб, шоколад, печенье, таблетки.

Опасный предмет таблетки.

Карточка №4: мяч, кубики, бубен, спички.

Опасный предмет спички.

После третий станции получен третий ключ.

**Четвертая станция «Сказочная безопасность».**

Цель: На примере сказок показать детям как надо вести себя с чужими людьми.

Вместе с детьми рассмотреть иллюстрации к сказкам, вспомнить содержание, сделать вывод по каждой сказке.

1.Сказка «Волк и семеро козлят».

Вывод: Не открывать дверь незнакомым людям.

2.Сказка «Колобок».

Вывод: Не разговаривай с незнакомыми людьми.

3.Сказка «Гуси – лебеди».

Вывод: Не уходи из дома.

4. Сказка «Кот, петух и лиса».

Вывод: Не разговаривай и не принимай угощенья от чужих людей.

За успешное прохождение четвертой станции получен последний ключ.

После того как все ключи были получены можно открыть сундук с волшебными предметами.

В сундучке лежат карточки: огнетушитель, светофор, бинт, телефон.

Рассмотреть с детьми карточка, рассказать какую пользу приносят эти предметы человеку.

Огнетушитель – поможет потушить огонь, предотвратить пожар.

Светофор- регулирует движение на дороге, помогает переходить через дорогу.

Бинт- служит для перевязки ран, наложения повязок при травмах.

Телефон - с помощью телефона человек вызывает спасательные службы.

Наша квест – игра закончена. Спасибо за внимание.