

**Мастер-класс для педагогов  
«Квест–технология при обучении детей  
правилам дорожного движения»**



**Цель:** Передача опыта работы педагога по применению квест-технологии при обучении детей ПДД.

**Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с использованием квест-технологии при обучении детей ПДД.
2. Привлечь педагогов к совместной деятельности.
3. Закрепить умения участников мастер-класса применять полученные знания в практике.

**Ход мероприятия:**

**Ведущий:** Добрый день уважаемы коллеги!

Одной из главных задач, прописанных в ФГОС дошкольного образования, является задача по укреплению физического и психического здоровья детей.

С развитием техники в нашей стране увеличилось количество ДТП. По статистике каждой десятой жертвой является ребёнок, так как у детей дошкольного возраста отсутствует защитная психологическая реакция на дорожную обстановку, которая свойственна взрослым. Поэтому знакомить детей с правилами дорожного движения, формировать у них навык правильного поведения на дороге необходимо с самого раннего возраста.

Сегодня в век информационных технологий, образовательная деятельность не должна стоять на месте. Наши дети ждут от педагогов высокотехнологичных приёмов обучения, в противном случае образовательный процесс становится им не интересен, а, следовательно, и не результативен.

Значительное место в обучении дошкольников уделяется педагогическим технологиям, позволяющим организовать разнообразные виды детской деятельности.

При ознакомлении дошкольников с правилами дорожного движения, можно использовать следующие педагогические технологии:

- Технология «ТРИЗ» (Теория решения изобретательных задач);
- Технология игрового обучения;
- Мультипликация;
- Мнемотехника;
- Технология проблемного обучения;
- Здоровьесберегающие технологии.

Каждый из воспитателей выбирает свои ориентиры и направления в работе. Поиск собственных решений труден. И перед каждым новым рабочим днем я всегда размышляю: как сделать деятельность детей интересней и эффективней, увлечь, заинтересовать.

В этом мне помогает квест- технология. Поэтому я хочу сегодня вас познакомить с технологией, которая помогает быстро, продуктивно в доступной форме изучить правила дорожного движения с дошкольниками —

это технология квест. Слово квест происходит от англ quest – поиск, или приключение.

«Квест-игра» это командная игра, в которой необходимо искать различные предметы, находить их применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки что является эффективным средством повышения как двигательной активности, так и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Такую игру можно проводить в помещении или группе помещений. Но изюминкой такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.

Цель квеста, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Задачи:

-Образовательная (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);

-Развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей.);

-Воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками).

Квесты бывают таких видов:

- 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).

Сегодня я предлагаю вам выполнить некоторые задания квеста и отправится на поиск создания благоприятных условий для формирования знаний по ПДД у детей дошкольного возраста.

Прошу выйти 8 участников. Разделится на 4 команды по два человека. Каждой команде предложено задание. За выполнение которых вы получите часть пазла.

Пока наши участники выполняют задание, я предлагаю залу поработать. Вспомнить как отгадывают ребусы. Ребусы я предлагаю на тему пдд.

### **Задания для педагогов**

#### **1.Задание «Четвёртый – лишний»**

Из первых букв лишних слов составить слово-подсказку.

1. Автобус, грузовик, велосипед, свёкла.
2. Ведро, мальчик, девочка, бабушка.
3. Полицейский, строитель, учитель, енот.
4. Трактор, волк, лиса, заяц.
5. Облако, стакан, тарелка, ложка.
6. Ромашка, подсолнух, флаг, роза.
7. Лошадь, коза, очки, поросёнок.

8. Вода, роза, лёд, пар. (Из первых букв лишних слов составляется слово: светофор.) За выполненное задание участники получают часть пазла.

## **2. Задание «Путаница»**

Команде дается набор дорожных знаков. Нужно выбрать запрещающие знаки. За выполненное задание команда получают часть пазла.

## **3. Задание «Собери пазл дорожного знака и специального транспорта».**

За выполненное задание команда получают часть пазла.

## **4. Задание «Вопрос-ответ».**

Команде следует ответить на вопросы.

1. Зачем нужно знать правила дорожного движения?
2. Для чего служит светофор?
3. Сколько цветов имеет светофор и какие это цвета?
4. Где нужно ждать автобус
5. Что необходимо носить на одежде, чтобы стать заметнее на дороге?
6. В какую подвижную игру можно играть на дороге?

За выполненное задание команда получает часть пазла.

Работа с залом

**Ребусы по ПДД.** За выполненное задание команда получает часть пазла.

Представители команд выходят из частей составляют слово (КВЕСТ)

**Вывод:**

**Таким образом:** Работа, нацеленная на введение в образовательный процесс квест- технологии, позволяет создать условия для обучения детей правилам дорожного движения, саморазвития, самовоспитания детей, раскрытия индивидуальных возможностей. Квест – игра способствует формированию людей нового поколения: неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения.

В квест технологии педагоги могут реализовать свои творческие возможности, проявить профессиональную увлеченность, развить у детей поисковый интерес, способность мыслить нестандартно, накапливать практический опыт.

Вашему вниманию я предлагаю брошюры памятки, которые помогут в вашей работе.

**Релаксация.**

**Ведущий:** Если вас заинтересовал мой мастер-класс и вы что-то возьмете себе на заметку поднимите зелёный сигнал. Если мастер класс вас заинтересовал, но использовать не будите поднимите сигнал желтого цвета. Если мастер класс вас не заинтересовал, поднимите сигнал красного цвета.

**Спасибо за внимание!**