

Афонин Максим Юрьевич,
старший воспитатель,
высшая квалификационная категория,
педагог-наставник, педагог-методист
МБДОУ детский сад № 113,
г. Екатеринбург

**ИНТЕГРАТИВНЫЕ ПОДХОДЫ: КВЕСТ-ИГРА КАК ФОРМА
МЕЖСЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ
ОСОЗНАННОГО БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Аннотация: В статье рассматривается квест-игра как инновационная форма межсетевого взаимодействия при формировании осознанного безопасного поведения у детей дошкольного возраста, объединяющая ресурсы нескольких детских садов, сотрудников Госавтоинспекции и родителей. Раскрываются педагогические возможности квест-игры, позволяющей создать уникальную образовательную среду, развивающую коммуникативные навыки, командный дух и устойчивую мотивацию к соблюдению правил дорожного движения. Особое внимание уделяется роли инспекторов ГИБДД и вовлечению родителей в воспитательный процесс, а также интеграции различных образовательных областей в соответствии с требованиями ФГОС дошкольного образования. Автор доказывает высокую эффективность квест-игры, способствующей формированию осознанного отношения к безопасности, развитию ответственности и готовности к безопасной жизни в современных городских условиях.

Ключевые слова: квест-игра, межсетевое взаимодействие, осознанное безопасное поведение, дети дошкольного возраста, Госавтоинспекция, родители, образовательная среда, коммуникативные навыки, командный дух, мотивация, правила дорожного движения, инспекторы ГИБДД, интеграция образовательных областей, эффективность, ответственность, безопасная жизнедеятельность.

Современная система дошкольного образования ищет новые эффективные формы работы, способные подготовить ребенка к безопасной жизни в динамично меняющемся мире. Особую значимость приобретает формирование осознанного безопасного поведения детей на дорогах, где ежегодно страдают десятки детей. Традиционные методы, ограниченные рамками одного детского сада, не всегда позволяют сформировать устойчивые навыки безопасного поведения. Поэтому всё

большее распространение получают интегративные подходы, объединяющие усилия нескольких образовательных организаций и специалистов разных профилей. Наиболее эффективным воплощением такого подхода является квест-игра — форма активного обучения, объединяющая ресурсы детских садов, сотрудников Госавтоинспекции, родителей и других социальных партнеров для решения общей педагогической задачи. Квест представляет собой приключенческую игру с последовательными заданиями, объединенными общим сюжетом, где каждый этап требует от детей определенных знаний и навыков, а прохождение всех испытаний ведет к достижению цели.

Главная ценность квест-игры в контексте межсетевого взаимодействия заключается в создании уникальной образовательной среды, выходящей за пределы обычной группы. Объединение нескольких дошкольных учреждений дает детям возможность взаимодействовать со сверстниками, расширяя социальный опыт, развивая коммуникативные навыки, умение работать в команде, договариваться и помогать друг другу. Соревновательный момент повышает мотивацию, делает обучение эмоционально насыщенным, дети стремятся проявить знания, смекалку и ловкость, чтобы не подвести команду. При этом педагоги выстраивают игру так, чтобы акцент делался на взаимовыручке и общей победе, а не на индивидуальном превосходстве.

Особую роль в квест-игре играет участие сотрудников Госавтоинспекции, которое придает мероприятию особый статус в глазах детей. Встреча с настоящим инспектором в форме, владеющим специальными знаниями, производит на дошкольников неизгладимое впечатление. Для детей инспектор становится живым воплощением закона и порядка, его слова обладают убедительностью, которую не может заменить воспитатель. Когда инспектор не просто рассказывает правила, а участвует в квесте, проверяет знания, разбирает дорожные ситуации, хвалит или поправляет, у детей формируется положительный образ сотрудника ГИБДД как друга и защитника. Это имеет огромное значение для профилактики детского травматизма, поскольку ребенок воспринимает правила дорожного движения как живое знание, исходящее от авторитетного человека, чья профессия связана со спасением жизней.

Квест-игра позволяет активно вовлечь родителей в процесс формирования навыков безопасного поведения. Родители могут выступать волонтерами, сопровождать команды, помогать на станциях, организовывать безопасное передвижение детей. Для родителей участие в мероприятии становится воспитательным фактором: они видят уровень подготовки своих детей, осознают пробелы в знаниях, понимают, над чем работать дома. Совместное участие в квесте укрепляет детско-родительские отношения, создает общие положительные эмоции, позволяет родителям увидеть методы педагогов и перенять их для домашнего обучения. После таких мероприятий родители чаще обсуждают с детьми правила дорожного движения, разбирают дорожные ситуации, используют

игровые формы закрепления знаний, что повышает общую эффективность образовательного процесса.

Содержательное наполнение квест-игры должно быть тщательно продумано и соответствовать возрастным возможностям детей. Квест обычно строится как путешествие по станциям, каждая из которых посвящена определенному аспекту ПДД: сбор пазла с дорожным знаком и объяснение его значения, задания на знание сигналов светофора, эстафеты, моделирующие безопасный маршрут, решение проблемных ситуаций на игровом макете, разбор типичных ошибок пешеходов с инспектором. Разнообразие видов деятельности задействует разные каналы восприятия и удерживает внимание детей. Важно, чтобы задания требовали активных действий, творческого подхода, коллективного обсуждения, физической активности, а не были простыми тестами.

Интегративный характер квест-игры проявляется в синтезе различных образовательных областей, что соответствует требованиям ФГОС дошкольного образования. В рамках одного мероприятия органично сочетаются познавательное, речевое, социально-коммуникативное, физическое и художественно-эстетическое развитие. Междисциплинарный подход делает обучение гармоничным, позволяет каждому ребенку проявить свои сильные стороны и получить положительный опыт в поддерживающей среде. Дети, которым трудно запоминать абстрактные правила, могут блеснуть в подвижных эстафетах или творческих заданиях, что повышает их самооценку и формирует положительное отношение к дорожной безопасности.

Эффективность квест-игры как формы межсетевого взаимодействия подтверждается практикой. Дети, участвовавшие в таких мероприятиях, демонстрируют значительное повышение уровня знаний по ПДД, причем знания носят осмысленный характер: они могут объяснить, почему действие опасно, предвидеть развитие ситуации, предложить варианты безопасного поведения. У них формируется устойчивая внутренняя мотивация соблюдать правила, основанная на осознании важности безопасности для себя и окружающих. Командные игры развивают ответственность, взаимопомощь, умение работать в коллективе, уважение к соперникам — основу социальной зрелости и готовности к школе.

Для успешной организации квест-игры необходим тщательный подготовительный этап: согласование целей и задач между участниками, разработка сценария, распределение обязанностей, подготовка материально-технической базы, обеспечение безопасности, инструктаж взрослых. Важно предусмотреть систему поощрений, делающую игру запоминающейся. В качестве награды могут выступать дипломы и полезные подарки, например, световозвращающие элементы (фликеры), которые дети прикрепляют к одежде или рюкзаку. Когда фликер вручает инспектор ГИБДД в торжественной обстановке, его ценность в глазах ребенка возрастает, и он с гордостью носит этот

элемент безопасности. Квест завершается ярким эмоциональным событием, закрепляющим положительное отношение к ПДД.

Таким образом, квест-игра, организованная в формате межсетевого взаимодействия, представляет собой инновационную и высокоэффективную форму работы по формированию осознанного безопасного поведения у дошкольников. Она объединяет ресурсы нескольких учреждений, привлекает специалистов Госавтоинспекции, активно включает родителей, создает для детей уникальную среду, где обучение ПДД становится увлекательным приключением. Интегративный характер квеста формирует не только конкретные знания и навыки, но и ценностное отношение к собственной безопасности и безопасности окружающих. Дальнейшее развитие этой формы работы, обобщение опыта и создание методической базы позволят повысить эффективность профилактики детского дорожно-транспортного травматизма и подготовку дошкольников к безопасной жизни в городе.

Список литературы:

1. Исхакова, Д. Ф. Выступление из опыта работы «Организация игр-путешествий (квестов) в обучении детей навыкам безопасного поведения» [Электронный ресурс] / Д. Ф. Исхакова. – Режим доступа: <https://infourok.ru/vystuplenie-iz-opyta-raboty-organizaciya-igr-puteshestvij-kvestov-v-obuchenii-detej-navykam-bezopasnogo-povedeniya-6640514.html> (дата обращения: 01.08.2026).
2. Каширина, Т. А. Инновационные технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Т. А. Каширина. – Режим доступа: <https://www.lurok.ru/categories/13/articles/7075> (дата обращения: 01.08.2026).
3. Квест-игра по ПДД «Тропа безопасности» для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--45-vlcq4c.xn--p1ai/88/0B84709B-E0EA-F094-8657-34CEBB4CBAD9/77/383/2731/> (дата обращения: 01.08.2026).
4. Сидоренкова, Е. А. Современные средства формирования основ безопасного поведения в социуме у детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Е. А. Сидоренкова. – Режим доступа: <https://www.lurok.ru/categories/19/articles/98535> (дата обращения: 01.08.2026).
5. Чечко, И. Е. Образовательный квест как инструмент ранней профориентации и формирования основ безопасности у дошкольников [Электронный ресурс] / И. Е. Чечко, Л. Ю. Сондырева. – Режим доступа: <http://doshkolnik.ru/obzh/obrazovatelnyiy-kvest-kak-instrument-ranneiy-proforientacii-i-formirovaniya-osnov-bezopasnosti-u-doshkolnikov.html> (дата обращения: 01.08.2026).