



Муниципальное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад № 49

## Методическая разработка

«Профилактика дорожно-транспортного травматизма среди  
детей дошкольного возраста посредством использования  
КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ»



Воспитатель

Шаймарданова Светлана Валерьевна

г. Рыбинск, 2019

## Содержание

1. Введение. Актуальность проблемы и пути ее решения. ....	стр.3
2. Основная часть. Презентация опыта работы по предупреждению дорожно-транспортного травматизма среди детей дошкольного возраста посредством использования квест-технологии.....	стр.7
3. Заключение. Результаты работы. ....	стр.11
4. Литература .....	стр.12
5. Приложение .....	стр.13

## Актуальность проблемы.

С каждым годом интенсивность движения транспорта на дорогах России возрастает, а вместе с этим увеличивается и количество дорожно-транспортных происшествий, растёт число пострадавших в них детей, поэтому очень важную роль в предупреждении травматизма на дорогах города играет ознакомление дошкольников с правилами дорожного движения. До сих пор остается актуальным поиск эффективных стратегий и технологий формирования основ культуры безопасности по правилам дорожного движения и предупреждения дорожно-транспортного травматизма, воспитание личности, которая не только владеет знаниями по безопасному поведению, но и уважает здоровье и жизнь другого человека, личности способной к проявлению гуманных чувств: доброты, отзывчивости, сострадания.

Встает вопрос, как построить образовательный процесс по формированию основ культуры безопасности у дошкольников и уберечь их на дорогах? Согласно вступившего в силу ФГОС ДО от педагогов требуется реализация новых педагогических технологий по овладению детьми базовыми правилами поведения на дороге.

Мною был проведен социологический опрос, чтобы определить приоритетные интересы детей и стратегию работы по изучению ПДД. Новой, динамично развивающейся инновационной технологией, используемой в образовании, является квест-технология, эффективностью которой является ряд её особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка; самовыражению ребёнка способствует внедрение новых технических средств обучения. Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, познавательной и поисковой деятельности детей, творческой деятельности; может быть как коллективным, так и индивидуальным.

По мнению многих педагогов-практиков «квест-технология» способствует не только получению детьми дошкольного возраста знаний о правилах дорожного движения, но и отработке навыков применения их на практике [8].

Однако, имея недостаточный опыт по использованию данной технологии в условиях дошкольного образовательного учреждения, педагогу необходимо учитывать психолого-педагогические особенности детей дошкольного возраста, определение чётких правил квест-игры, реализация которых позволит повысить у детей дошкольного возраста уровень знаний, умений и навыков по правилам дорожного движения.

Таким образом, предпосылкой возникновения данного опыта явилось противоречие между необходимостью повышения уровня знаний по правилам дорожного движения и отсутствием опыта по использованию квест-технологии в условиях дошкольной образовательной организации.

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в определении путей использования квест-технологии для повышения уровня знаний у воспитанников дошкольного образовательного учреждения по безопасности дорожного движения.

При работе над темой я опиралась на позиции Н.Н. Авдеевой, А.А. Баранова, В.Г. Каменской, О.Л. Князевой и Р.Б. Стеркиной. Они утверждают, что в дошкольный

период начинает складываться опыт безопасного поведения, следовательно, должна осуществляться подготовка детей к безопасному существованию в окружающей среде [1].

Вопросы профилактики дорожно-транспортного травматизма достаточно полно и подробно разработаны в дошкольной педагогике, начиная с 30-х годов XX века. В 1937 году В.М. Федяевской впервые были выделены причины несчастных случаев с дошкольниками на улице: незнание детьми правил уличного движения; невнимательность к тому, что происходит на улице; отсутствие сознания опасности; неумение владеть собой. Автором была доказана возможность и необходимость обучения детей уличной безопасности, по преимуществу со старшей группы; «...такая работа должна быть постоянной, вклиниваться во все виды занятий в детском саду» [12]. Исследования В.М. Федяевской были продолжены работниками дошкольных учреждений и сотрудниками милиции. Начиная с 1939 года, в журнале «Дошкольное воспитание» публикуется большое количество статей, посвящённых проблеме безопасности детей на улице. Методы и приёмы обучения дошкольников правилам поведения на улице, предложенные В.М. Федяевской, позже были дополнены Э.Я. Степаненковой, М.Ф. Филенке и другими. [12]

Тем не менее, проблема по повышению уровня знаний у детей дошкольного возраста о дорожных знаках и их назначении, видах транспорта, о правилах поведения на дороге, правилах пешехода и велосипедиста остается актуальной. Авторы современных программ мало уделяют внимания использованию современных технологий, нетрадиционных форм и методов работы с дошкольниками в вопросах повышения уровня знаний безопасного поведения на дороге.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей [9].

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 и т.п.

До определённого времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Изменения в этом вопросе произошли 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 профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем (Bernie Dodge). [14].

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета[9].

Образовательный квест – это педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы.

Классифицируем сначала квест как технологию. Наилучшей среди многих считают классификацию, по которой педагогические технологии сгруппированы согласно различных системных и инструментально-значимых признаков. На основе классификации педагогических технологий, которую рассматривает в своих исследованиях Дычкинская И.М., представим характеристику квест-технологии:

- по уровню применения: предметная;
- по научной концепции усвоения опыта: развивающая (основывается на теории развития способностей);
- по отношению к ребенку: личностно-ориентированная;
- по ориентации на личностные структуры: в зависимости от типа, целей и задач квеста: информационная, операционная, технология саморазвития, эвристическая, прикладная, эмоционально-художественная и эмоционально-нравственная;
- по типу организации и управления познавательной деятельностью: игровая.

Любая педагогическая технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений и навыков. Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет чётко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), чёткие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. [10]

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в то же время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовке такой игры, так и в ходе её проведения.

Как любая технология, образовательный квест имеет свою структуру:

- Введение (ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста).
- Задание, постановка проблемы (в этой части квеста ставится проблема или задача, представленная для решения. Здесь же уточняется формат и детали конечного продукта, который представят участники).
- Процесс (в данной части квеста находится пошаговая инструкция, помогающая участникам выполнить задание. Каждый шаг следует подробно расписать).
- Оценивание (стоит подробно описать требования, по которым будет оцениваться работа. Используется модель оценивания, с приведенными баллами, критериями и словесным описанием. Таким образом, оценивание становится прозрачным, и участники имеют четкое представление о том, как будет оно осуществляться).
- Заключение (заключение содержит в обобщенном виде итог прохождения квеста: знания, которые получают участники, идеи о продолжении работы над этой темой, обратная связь/рефлексия).
- Формы отчета (по реализации квестов может быть различной: серия фотографий, рисунки, виртуальная экскурсия, видеоролик, фотоальбом и т.д.)

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой педагог, учитывая категорию участников (дети, родители) и пространство, где будет проходить игра, а также написать сценарий.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

По мнению многих ученых (Бовтенко М.А., Быховский Я.С., Б. Додж, Сысоев П.В., Т. Марч и др.) при применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач [14].

Проанализировав разработанную Сокол И.Н. [10] обобщённую классификацию, и адаптировав ее к возможностям современного ДОУ, я пришла к выводу, что возможность реализации образовательных задач в формате квеста вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми дошкольного возраста. Применение современных квест-технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении – это одна из самых новых и актуальных форм в современной дошкольной педагогике. Применение квест-игры для повышения уровня знаний по безопасности дорожного движения позволяет сделать совместную деятельность с детьми нетрадиционной, яркой, насыщенной, приводит к необходимости использовать различные способы подачи, предусмотреть разнообразные приёмы и методы в обучении.

И как результат повышение у детей дошкольного возраста знаний по безопасности дорожного движения; повышение интереса детей к изучению знаков и правил по ПДД; изменение отношения родителей к изучению правил безопасности дорожного движения воспитанниками.

Новизна опыта состоит в создании системы использования квест-технологии для повышения уровня знаний по безопасности дорожного движения у воспитанников дошкольного образовательного учреждения, способствующей профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.

Применение данного опыта возможно в дошкольных образовательных организациях любого типа педагогами, организующими работу по использованию квест-технологии для повышения уровня знаний по безопасности дорожного движения у воспитанников.

## Презентация опыта работы

Цель педагогического опыта в данном направлении заключается в обеспечении положительной динамики по повышению уровня знаний по безопасности дорожного движения у детей дошкольного возраста на основе использования квест-технологии во всех видах детской деятельности.

Задачи:

- развивать у детей способность к предвидению возможной опасности в конкретно меняющейся ситуации и построению адекватного безопасного поведения,
- формировать умение самостоятельно принимать нужные решения;
- воспитывать личность, способную проявлять гуманные чувства: доброту, отзывчивость и сострадание, быть осторожными и осмотрительными.

Работа строилась с учётом общепедагогических принципов:

Принцип сознательности и активности предполагает выработку глубоких и осмысленных знаний, что в дошкольном возрасте напрямую зависит от организации воспитательно-образовательного процесса, методов и средств обучения, обеспечения логических связей между известным и неизвестным, собственной познавательной активности ребенка, понимания причинно-следственных связей между предметами и явлениями, использование индивидуальных интересов дошкольников.

Принцип наглядности обучения обеспечивается строго зафиксированными научными закономерностями: информация, поступающая в мозг из органов зрения, не требует значительного перекодирования, она запечатлится в памяти человека легко, быстро и прочно.

Принцип систематичности: воспитательно-образовательный процесс проводится систематически, в течение всего учебного года, при гибком распределении содержания материала в течение дня.

Принцип доступности и последовательности обеспечивается закономерностями возраста ребёнка и зависит от его индивидуальных особенностей; условия его практической реализации таковы - от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному, от простого к сложному.

Принцип возрастной адресованности предполагает использование методов и приёмов, соответствующих возрастным особенностям детей.

Принцип сотрудничества позволяет создать атмосферу доброжелательности, эмоциональной раскрепощённости.

В своей работе использовала раздел основной образовательной программы дошкольного образования муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада № 49 составленной с учётом примерной общеобразовательной программы «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, и парциальной программы «Основы безопасности детей дошкольного возраста» Р.Б. Стеркиной, О.Л. Князевой, Н.Н. Авдеевой, а именно раздел «Ребёнок на улицах города». [1, 6].

На первом этапе я провела всесторонний анализ и обобщение литературных источников. Тщательно были изучены современные учебно - методические пособия по правилам дорожного движения, программа обучения дошкольников правилам безопасного поведения на дорогах города, как образовательная технология была

изучена – «квест-технология», подобран соответствующий диагностический инструментарий, определены методы и приёмы работы с детьми.

Мною был изучен уровень знаний о правилах безопасности дорожного движения, который определил, что дети владеют некоторым объёмом теоретических знаний, но испытывают затруднения в применении их на практике, не могут предвидеть развития дорожной ситуации, планировать своё поведение как участника дорожного движения.

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым [8].

На втором этапе для формирования прочных знаний безопасного поведения на дорогах проводилась работа согласно разработанному перспективному плану, который предусматривает комплекс самых разнообразных мероприятий по всем направлениям жизнедеятельности детей. Квест-технология представляет собой систему поэтапного включения квест-игр в деятельность ребёнка и постепенного усложнения образовательного материала.

Я использовала эту технологию потому, что в каждой квест-игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя дошкольник осваивает дорожные знаки; узнает их названия и значение, запоминает форму, цвет; совершенствует речь, мышление, память, внимание, воображение.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

С детьми средней группы после проведения педагогической диагностики, в начале работы над опытом я использовала элементы квест-игр (игра, состоящая из одного или двух заданий) во время организованной образовательной деятельности (Приложение №1). По сюжету это были линейные квесты. Элементы квест-игр на обучающем этапе использовала еженедельно. А занятие с применением квест-технологии проходило один раз в месяц.

Элементы квест-игры вводились следующим образом, например, в начале любого занятия (любой вид деятельности), для того, чтобы найти в группе волшебный сундучок (конверт, мешочек, письмо и т.д., в зависимости от сюжета), необходимо выполнить задание и получить часть карты. Для этого использовались такие задания:

1) Среди знаков «Подача звукового сигнала запрещена», «Пешеходный переход», «Осторожно, дети», «Движение прямо» - необходимо найти знак «Осторожно, дети», объяснив его значение. Дети дошкольного возраста, не получая ещё ранее знания про данный дорожный знак, находят его правильно; это происходит по тому, что дошкольники действуют в одной команде и все вместе рассуждают, таким образом делая вывод и получают часть карты на этом знаке с обратной стороны.

2) Следующее задание, могло быть такого плана: «Найти в группе грузовую машину такого цвета, сигнал светофора, которого говорит о том, что Стой, движение запрещено». Дети в обсуждении вспоминают, какие сигналы у светофора, какой сигнал, за что отвечает, и все вместе находят красную грузовую машину, вспомнив по ходу задания легковой и грузовой транспорт.



3) Получив карту, дети отрабатывают умение ориентироваться на листе бумаги, находят точку отсчёта, далее ориентируясь на местности, находят волшебный сундучок.

Такие задания позволяют не только довести знания детей до автоматизма, но и систематически использовать их на практике, вырабатывая определенные навыки.

Как показала практика, эти элементы квест-игры можно было использовать на любых занятиях (ФЭМП, рисование, аппликация, развитие речи, ознакомление с окружающим миром, конструирование и т.д.). Со временем элементы квест-игр стали занимать мало времени и я стала добавлять этапы и усложнять задания. Таким образом, получилась полноценная квест-игра, в которую дети могли играть не только во время организованной образовательной деятельности, но и на прогулке. На данном этапе работы к линейным квестам добавляла кольцевые и штурмовые .

Так, во время организованной образовательной деятельности по изучению правил дорожного движения с применением квест-технологии «Записки безопасности» ставила перед собой целью решение следующих задач: «закрепить знания детей о дорожных знаках, о назначении светофора и его сигналах, закрепить знания детей по правилам безопасного поведения в окружающем мире; развивать у дошкольников мышление, внимание, память, речевую активность, продолжить формирование навыка и интереса к изучению правил дорожного движения посредством игр». (Приложение №1)

Квест-игра строилась следующим образом: Баба-Яга и Кошей забрали сигналы светофора, Детям предстоит двигаться по карте, выполнять задания и искать сигналы светофора. Данная квест-игра позволяет в процессе поиска огоньков детям самостоятельно преодолевать препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются знания безопасного поведения на дорогах, дети вспоминают дорожные знаки, у дошкольников воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу.

При подготовке квеста для дошкольников, опиралась на три основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путём.

В средней группе в квест-игре использовала от 3 до 5 заданий. Таких как ориентировка в пространстве, закрепляя понятия право – лево, вперёд – назад; ориентировка на проезжей части: тротуар, пешеходный переход, дорога; на закрепление дорожных знаков и сигналов светофора; а также разбирались иллюстративные ситуации, где нарушителями правил дорожного движения являются дети, животные, сказочные герои.

Так квест-игра во время прогулки «Угадай-ка, на чем повезёшь» позволила расширить представления у детей о различных видах транспорта, закрепить знания о безопасном поведении на дороге, а также вспомнить правила правильного поведения в автобусе, маршрутном такси и в легковом автомобиле.

Квест-игра по изучению правил дорожного движения «Помоги нечистой силе в изучении ПДД» (Приложение №2) позволила решить следующие задачи: закрепить представления детей о светофоре и его сигналах; о дорожных знаках (предупреждающие, разрешающие, запрещающие) предназначенных для водителей и пешеходов; развивать речь, мышление, память, воображение.

Дошкольники во время игры: играли в игры «Перейди улицу», «Собери дорожные знаки по назначению», отгадывали загадки, выполняли эстафеты на скорость.

Во время проведения квеста я находилась рядом с детьми и видела, кому из детей необходима индивидуальная помощь, кто в чем-то затрудняется, а для кого задания необходимо усложнить.

При формировании предметно-развивающей среды учитывала, что это пространство, которое даёт детям возможность придумывать, творить, воображать, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности.

Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

В старшей и подготовительной группе в усложненные задания добавились макеты перекрестков и разметка на территории детского сада. Например, дети должны были самостоятельно расставить дорожные знаки или продумать безопасный путь движения от одного пункта к другому. То есть дошкольники могли уже полученные знания применить на практике, отработывая навыки безопасного поведения на дорогах. (Приложение №3)

Во время развлечений с использованием квест-технологии, которые проходили раз в квартал, могла проследить, как дети дошкольного возраста применяют самостоятельно полученные знания на практике. (Приложение №4)

Подготовка к квест-развлечению включала в себя несколько этапов.

Начальный этап (командный)

Дошкольники знакомились с основными понятиями по теме перспективного планирования и разбирали опасные ситуации на дороге. Далее распределялись роли в команде. Все члены команды должны помогать друг другу.

Ролевой этап

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над квестом происходит взаимное обучение членов команды знаниям и умениям правильного безопасного поведения на дорогах. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются знаниями, умениями и навыками для достижения общей цели.

Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за итог игры.

По результатам проблемы формулируются выводы и предложения. В оценке результатов принимают участие, как воспитатель, так и дети путём обсуждения.

Проводились разные квест-игры по сложности и по тематике. Они зависели от возрастных особенностей детей, от полученной детьми информации по правилам дорожного движения и от времени, когда проходила эта игра: во время организованной образовательной деятельности (Приложение №1), досуговой деятельности (Приложение №2). Я считаю, что использование квест-технологии в обучении дошкольников правилам дорожного движения, поможет им адаптироваться в любой ситуации на улицах города.

## **Заключение.**

Сегодня можно говорить о том, что достигнуты определенные результаты, а именно:

- Дорожно-транспортного травматизма среди дошкольников детского сада №49 и их родителей за последние 7 лет – нет.
- Расширены представления детей об окружающей дорожной среде и правилах дорожного движения.
- Сформированы навыки спокойного, уверенного, культурного и безопасного поведения в дорожно-транспортной среде, умение детей предвидеть опасные ситуации и обходить их.
- Повышена активность родителей, воспитателей и детей к обеспечению безопасности дорожного движения.

Полученные знания ребенок пропускает через продуктивную деятельность, а затем реализует в играх и повседневной жизни за пределами нашего учреждения.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что квест-технология по ознакомлению дошкольников с правилами дорожного движения на дорогах и профилактике дорожно-транспортного травматизма обеспечивает положительную динамику в формировании знаний, умений, навыков в данном направлении.

Диагностика на заключительном этапе доказала успешность выбранной технологии для решения обозначенной педагогической проблемы. Намечилась перспектива ее внедрения в другие разделы программы.

## Литература

1. Авдеева, Н.Н., Князева, О.Л., Стёркина Р.Б. Безопасность: Учебное пособие по основам безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. М.: ООО «АСТ-ЛТД», 2004.
  2. Андросова, В. Дошкольникам о правилах безопасности на улице // Дошкольное воспитание. 2001. N3. С. 37-40.
  3. Белая, К.Ю. Как обеспечить безопасность дошкольников / К.Ю. Белая. М.: Сфера, 1998.
  4. Васильева, Ц. Учим правила безопасности // Дошкольное воспитание. 1989. N2. С. 65-66.
  5. Ключанов, Н.И. Методическое пособие по правилам дорожного движения для воспитателей, учителей начальной школы «Дорога, ребёнок, безопасность» / Н.И. Ключанов. Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
  6. От рождения до школы. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования. / под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. М.: Мозаика-Синтез, 2012.
  7. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат. М.: Издательский центр «Академия», 2001.
  8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования".
  9. Словари АБВУД Lingvo (En-Ru)
  10. Сокол, И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. Вып. N6 (09). С. 138-140.
  11. Федяевская, В.М. За безопасность детей на улице. М: Изд. Института Санитарного Просвещения, 2002.
  12. Щелина, Т.Т., Чудакова, А.О. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни // Молодой учёный. 2014. N21.1. С. 146-149.
- Интернет источник
13. Диагностический материал по ПДД, автор: психолог Замалева А.И. [Электронный ресурс] <http://festival.1september.ru/articles/517441/>
  14. Дубцова Г.М. Применение квест-технологии в образовательном процессе ДОУ. [Электронный ресурс] <https://multiurok.ru/files/primienieniie-kviest-tiekhnologhii-v-obrazovatiel.html>
  15. Комарова Н.А. Правила дорожного движения для малышей. [Электронный ресурс] <https://www.o-detstve.ru/forteachers/kindergarten/presentation/9840.html>