

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Старо-Уруссинская средняя общеобразовательная школа»  
Ютазинского муниципального района Республики Татарстан

Республиканский конкурс «Лучший педагог по обучению основам безопасного  
поведения на дорогах»

Методическая разработка для учащихся начальных классов по безопасности  
дорожного движения  
Мероприятие в формате квест-игры «Дорожный детектив!»  
Номинация «Лучший руководитель отряда юных инспекторов движения и  
лучший отряд ЮИД»

Целевая аудитория: младшие школьники (8-12 лет)  
Автор-составитель: Гиниятуллина Альбина Тагировна,  
учитель начальных классов, МБОУ «Старо-Уруссинская СОШ»

## **Структура методической разработки**

1. Пояснительная записка
  - 1.1 Актуальность
  - 1.2 Целевая аудитория
  - 1.3 Роль и место мероприятия в системе работы педагогического работника
  - 1.4 Цель, задачи, планируемые результаты мероприятия
  - 1.5 Форма проведения мероприятия
  - 1.6 Педагогические технологии, методы, приемы, используемые для достижения планируемых результатов
  - 1.7 Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия
  - 1.8 Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы педагогического работника, популяризирующего безопасность дорожного движения.
2. Основная часть:
  - 2.1. Описание хода проведения мероприятия
  - 2.2. Методические советы по организации, проведению и подведению итогов мероприятия
  - 2.3. Список использованной литературы
3. Цифровой след методической разработки

## **1. Пояснительная записка**

Безопасность дорожного движения – одна из ключевых задач в обучении и воспитании младших школьников. Согласно статистике, дети являются одной из наиболее уязвимых категорий участников дорожного движения. Формирование навыков безопасного поведения на дорогах должно начинаться с раннего возраста, а традиционные методы обучения (лекции, инструктажи) не всегда эффективны для детей.

Игровая форма, в частности квест, позволяет в увлекательной и интерактивной форме закрепить знания о ПДД, развить внимательность, логическое мышление и командную работу.

### **1.1. Краткое обоснование выбора темы методической разработки (актуальность)**

Обучение младших школьников правилам дорожного движения (ПДД) является важной частью их безопасности. Младшие школьники – одни из самых уязвимых участников дорожного движения: из-за невнимательности, недостатка знаний или непонимания опасности они часто попадают в рискованные ситуации.

Традиционные формы обучения (лекции, инструктажи) не всегда эффективны при обучении правилам дорожного движения учащихся 8-12 лет, так как их внимание неустойчиво, а информация, поданная в игровой форме, усваивается лучше.

Квест-игра «Дорожный детектив!» позволяет:

- в увлекательной форме повторить и закрепить правила дорожного движения;
- развить логику и наблюдательность через решение практических задач;
- формировать командный дух и ответственность за свою безопасность.

Использование интерактивных методов соответствует требованиям ФГОС НОО, который подчеркивает важность деятельностного подхода в обучении. Данная разработка не только повышает уровень знаний о ПДД, но и помогает снизить риск детского травматизма на дорогах.

### **1.2 Целевая аудитория (с указанием возрастных особенностей обучающихся)**

Основной целевой аудиторией методической разработки выявлен младший школьный возраст (8-12 лет)

Особенности аудитории:

- познавательная активность – младшие школьники лучше усваивают информацию через игру, наглядность и практические задания;

- недостаточный уровень осознания опасности – многие ещё не могут адекватно оценивать риски на дороге;
- подвижность и неустойчивое внимание – требуется частая смена деятельности и интерактивные формы обучения.

### **1.3 Роль и место занятия в системе работы педагогического работника**

Данное мероприятие выполняет несколько ключевых функций в работе педагога:

- позволяет в интерактивной форме закрепить знания учащихся о правилах дорожного движения, дорожных знаках и безопасном поведении на улице;
- способствует развитию логического и пространственного мышления (анализ дорожных ситуаций), внимательности и наблюдательности (поиск «улик», работа с дорожными знаками), коммуникативных навыков (работа в команде, обсуждение решений).
- формирует ответственное отношение к собственной безопасности, культуру поведения на дороге и уважение к правилам и законам.

Данный квест может проводиться как:

- итоговое занятие по разделу «ПДД» в рамках предметной области «Окружающий мир»;
- внеклассное мероприятие в рамках Недели безопасности;
- часть программы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.
- может быть включено в программу кружка по безопасности дорожного движения, в систему воспитательных мероприятий класса/школы, в совместные мероприятия с родителями (например, в рамках «Родительского дня»).
- может использоваться в работе отрядов ЮИД (Юных инспекторов движения), в детских лагерях (в том числе в пришкольных во время каникул), на тематических площадках (например, в автогородках).

Квест-игра эффективно дополняет другие методы обучения ПДД:

- теоретические занятия (уроки, беседы) – игра помогает закрепить изученный материал;
- практические тренировки (экскурсии к перекрёстку, моделирование ситуаций); – квест включает элементы практики в безопасной игровой форме;
- профилактические акции (например, «Засветись!») – может быть частью комплексного мероприятия.

Квест-игра «Дорожный детектив!» органично вписывается в систему работы педагога, сочетая обучение, воспитание и развитие учащихся. Она дополняет традиционные формы работы, делая процесс изучения правил дорожного движения увлекательным, познавательным и эффективным.

### **1.4 Цель, задачи и планируемые результаты занятия**

Цель – формирование у младших школьников осознанного соблюдения правил дорожного движения через интерактивную игровую деятельность.

Задачи:

Обучающие:

- закрепить знания о сигналах светофора, дорожных знаках и правилах перехода проезжей части;
- научить анализировать дорожные ситуации и принимать безопасные решения;
- познакомить с ролью участников дорожного движения (пешеход, пассажир, водитель).

Развивающие:

- развивать логическое мышление через решение дорожных задач и головоломок;
- тренировать внимательность и наблюдательность в ходе поиска «улик»;
- совершенствовать коммуникативные навыки в командной работе.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность за личную безопасность и безопасность окружающих;
- формировать культуру поведения на дороге и уважение к правилам;
- стимулировать интерес к изучению правил безопасности через игровые технологии.

Планируемые результаты:

Личностные:

- осознание важности соблюдения ПДД для сохранения жизни и здоровья;
- проявление дисциплинированности и внимательности в дорожной среде.

Метапредметные:

- способность применять знания ПДД в смоделированных и реальных ситуациях.

Предметные:

- знание основных дорожных знаков, сигналов светофора и правил перехода дороги;
- умение ориентироваться в дорожных ситуациях (например, на нерегулируемом перекрёстке);
- воспитывать понимание последствий нарушения ПДД.

### **1.5 Форма проведения занятия и обоснование ее выбора**

Квест-игра с элементами детективного расследования (образовательный квест)

Обоснование выбора формы:

1. Возрастные особенности целевой аудитории
  - смена видов деятельности (двигательная, интеллектуальная, творческая) соответствует психофизиологическим особенностям возраста;
  - элемент соревновательности повышает мотивацию к участию
2. Эффективность в достижении образовательных целей

- интерактивный формат обеспечивает 100% вовлеченность участников;
- проблемные задания развивают критическое мышление
- практико-ориентированные ситуации формируют навыки применения ПДД в жизни

### 3. Педагогические преимущества:

- интеграция различных методов обучения (игровых, наглядных, практических);
- возможность внедрить дифференцированные задания;
- формирование метапредметных компетенций через междисциплинарные связи.

Выбранная форма оптимально сочетает обучающий, развивающий и воспитательный компоненты, обеспечивая высокую эффективность усвоения материала по ПДД.

## **1.6 Педагогические технологии, методы и приёмы, используемые для достижения планируемых результатов.**

Педагогические технологии: игровая технология, информационно–коммуникационная технология, кейс–технология.

Методы: словесный; наглядный, практический, интерактивный.

Приёмы: игра, коллективная работа.

## **1.7. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия •**

### 1. Материально-технические ресурсы

Основные:

Помещение/площадка:

- Класс/актовый зал
- Школьный двор/игровая зона
- Специализированная площадка с разметкой (при наличии)

Оборудование:

- Магнитная доска/флипчарт
- Проектор и экран (для вводного видео/презентации)
- Компьютер/ноутбук (для музыкального сопровождения)

Реквизит для станций:

Дорожные знаки (настоящие или макеты): «Пешеходный переход», «Осторожно, дети!», «Остановка автобуса» и другие базовые знаки:

- светофор (игрушечный или нарисованный)
- маршрутные листы (для каждой команды)
- карточки с заданиями (загадки, ребусы, дорожные ситуации)
- атрибуты для ролевых игр (нарукавные повязки инспектора, жезл, жилеты)

### 2. Дидактические материалы

Сценарий квеста с подробным описанием этапов и методические разработки для ведущих (правила, подсказки)

### 3. Кадровые ресурсы

Ведущие:

- Педагог/организатор (координатор игры)
- Помощники (старшеклассники, родители, волонтеры) – 1-2 человека на станцию
- Приглашенные эксперты (по возможности): инспектор ГИБДД, представитель отряда ЮИД.

Цифровые ресурсы. Мультимедийные материалы:

- презентация с правилами (для вводного инструктажа)
- аудиозаписи (звуки улицы, сигналы светофора)
- короткие видеоролики (например, «Ошибки пешеходов»)

Онлайн-инструменты (при смешанном формате): QR-коды для доступа к заданиям, интерактивные викторины (платформы Kahoot, Quizizz).

Дополнительные ресурсы

Призы и поощрения: значки «Знарок ПДД», светоотражающие брелоки/наклейки, тематические раскраски, ремаркер, таймер (для контроля времени на станциях)

## 1.8 Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы педагогического работника, популяризирующего ПДД

Методическая разработка может быть использована в работе классного руководителя, руководителя отряда ЮИД в школе, педагога внеурочной деятельности или педагога дополнительного образования.

## 2. Основная часть:

### 2.1. Описание хода проведения мероприятия

Ход квеста

#### 1. Организационный этап (5-7 минут)

**Действия педагога:**

- Приветствует участников, создает игровую атмосферу
- Делит учеников на команды (3-5 человек, можно с помощью цветных жетонов)
- Раздает маршрутные листы и объясняет правила

**Интерактивный элемент:**

- Короткий видеоролик/презентация с «детективным» сюжетом («Пропал Светофорчик!»)
- Введение в легенду: «Нам нужно раскрыть тайну безопасных дорог!»

**Оборудование:**

- Маршрутные листы
- Проектор/экран или распечатанные картинки

- Командные бейджи

## **2. Основной этап - прохождение станций (30-35 минут)**

### **Станция 1: «Загадочные знаки»**

- Задание: расшифровать дорожные знаки (перевернутые, частично закрытые)
- Формат: командное обсуждение + заполнение карточки
- Реквизит: набор знаков, карточки-подсказки

### **Станция 2: «Опасный перекресток»**

- Задание: разыграть ситуацию на импровизированном перекрестке
- Формат: ролевая игра с распределением ролей (пешеход, водитель)
- Реквизит: разметка на полу, игрушечный руль, жилеты

### **Станция 3: «Следопыты»**

- Задание: найти ошибки на картинке с дорожной ситуацией
- Формат: работа с плакатом + обсуждение
- Реквизит: плакаты с «ошибочными» ситуациями, маркеры

### **Станция 4: «Шифровальщики»**

- Задание: разгадать ребусы по ПДД
- Формат: индивидуальное решение + командная проверка
- Реквизит: карточки с ребусами, бланки для ответов

### **Станция 5: «Творческая мастерская»**

- Задание: создать памятку для нарушителей ПДД
- Формат: коллективная работа
- Реквизит: ватманы, фломастеры, наклейки

### **Особенности организации:**

- Команды перемещаются по круговой системе
- На каждой станции 5-7 минут
- Помощники отмечают баллы в маршрутных листах

## **3. Заключительный этап (10-15 минут)**

### **Подведение итогов:**

1. Сбор всех команд
2. Разбор ключевых ошибок
3. Награждение:

Номинации («Самые внимательные», «Лучшие знатоки»), вручение светоотражающих брелоков/значков.

### **Рефлексия:**

- Круг «Мое открытие»: каждый называет 1 новое правило, которое запомнил
- Коллективное фото с памятками

**Оборудование:** Грамоты/призы, фотоаппарат, готовые памятки для демонстрации

## **4. Дополнительные элементы (по возможности)**

«Сюрпризный гость»: появление инспектора ГИБДД с напутствием, флешмоб с дорожными знаками, создание «Капсулы безопасности» (записываем обещания соблюдать ПДД).

## **2.2. Методические советы по организации, проведению и подведению итогов классного часа.**

### **Организационный этап**

#### **Подготовка помещения и реквизита:**

Разместите станции так, чтобы команды не мешали друг другу

Проверьте работоспособность технических средств (проектор, аудио)

Подготовьте дубликаты материалов на случай повреждения

#### **Формирование команд:**

Используйте игровые способы деления (цветные жетоны, пазлы знаков)

Включите в каждую команду детей с разным уровнем знаний

Назначьте капитанов для младших классов

#### **Инструктаж:**

Объясните правила через игру («Детективы получают секретное задание...»)

Продемонстрируйте пример выполнения задания на одной станции

Установите сигналы для привлечения внимания (свисток, звонок)

#### **Проведение квеста**

##### **Управление временем:**

Используйте песочные часы/таймер на станциях

Давайте дополнительные 1-2 минуты на сложных этапах

Чередуйте интеллектуальные и подвижные задания

##### **Работа с разным уровнем подготовки:**

Для слабых команд:

Подсказки-картинки

Возможность пропустить 1 задание

Для сильных команд:

Дополнительные бонусные вопросы

Роль «экспертов» при проверке других

##### **Мотивационные приемы:**

Вводите «детективные» атрибуты (лупы, бейджи)

Давайте промежуточные поощрения (жетоны за скорость)

Используйте юмор в описании ошибок («Этот знак явно перевернул хулиган!»)

#### **Подведение итогов**

##### **Анализ результатов:**

Акцентируйте успехи, а не поражения

Разбирайте ошибки через игру:

«Какая команда исправит этот знак быстрее?»

«Покажите, как НАДО переходить дорогу»

##### **Рефлексивные техники:**

«Светофор»:

Красный – что было сложно

Желтый – что запомнилось

Зеленый – что применю

Рисуночный тест: изобразить «Мой безопасный путь»

### **Дальнейшая работа:**

Создайте «Уголок безопасности» с работами команд

Предложите домашнее задание:

Сфотографировать опасные места у дома

Составить маршрут «Школа-дом»

Запланируйте повторение через 1-2 месяца в другом формате

### **Советы по адаптации**

#### **Для 1-2 классов:**

Упростите тексты заданий

Добавьте больше подвижных игр

Включите сказочных персонажей

#### **Для детей с ОВЗ:**

Увеличьте время на станциях

Используйте тактильные знаки (объемные макеты)

Предусмотрите индивидуального помощника

#### **Для большой аудитории:**

Организуите параллельное прохождение станций

Добавьте «свободные зоны» с пазлами/раскрасками

Привлеките родителей в качестве кураторов

**Важно!** После мероприятия проанализируйте:

Какие станции вызвали затруднения

Какова была вовлеченность детей

Какие приемы сработали лучше всего

Эти наблюдения помогут усовершенствовать следующие квесты.

### **2.3. Список использованной литературы**

1. Ахмадиева Р.Ш. Теоретические основы формирования безопасности жизнедеятельности на дорогах как компетенции участника дорожного движения // Вестник Казанского государственного технического университета им. А.Н. Туполева. 2011. № 2. С. 175-178.
2. Ахмадиева Р.Ш. Обучение участников дорожного движения правилам безопасного поведения на дороге на основе компетентного подхода // Ученые записки Казанского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2011. Т. 153. № 5. С. 136-142.
3. Безопасность и развитие личности в образовании / Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 15-17 мая 2014 г. Таганрог: Изд-во ЮФУ, 2014. 371 с.
4. Воронова Е.А. Красный. Желтый. Зеленый. ПДД во внеклассной работе. Ростов-н/Д: Феникс, 2006. – 177 с.
5. Газета «Добрая дорога детства» 2002 -2017г.г. г. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dddgazeta.ru/about/> (дата обращения: 10.03.2025 г)