

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

Методическая разработка

Сценарий интерактивной игры

«По дороге со Смешариками»

Номинация «Классный наставник безопасности дорожного
движения»

Целевая аудитория: 2 класс

Автор-составитель: Сухая Наталья Николаевна,
Заместитель директора по воспитательной работе
МБОУ "Русско-татарская средняя общеобразовательная школа №81
с углубленным изучением отдельных предметов имени В.А. Григорьева"
Кировского района г.Казани



2025 год

1. Пояснительная записка

1.1. Обоснование выбора темы методической разработки.

Проблема безопасности дорожного движения и детского дорожно-транспортного травматизма является очень актуальной в современном мире. С каждым годом число автомобилей на дорогах, особенно в крупных городах, растет, движение становится все более интенсивным, происходит рост мелких и крупных аварий. Казань – город мегаполис.

По данным городской Госавтоинспекции, в Казани за 12 месяцев 2024 года произошло 1277 дорожно-транспортных происшествий. В авариях пострадали 1514 человек. Также погибли 38 человек, в том числе двое несовершеннолетних мальчиков. Госавтоинспекция Казани призывает водителей соблюдать правила дорожного движения. Пешеходам также стоит быть внимательнее на дорогах.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что детям всё сложнее разбираться и ориентироваться в движущемся потоке машин и пешеходов.

Поэтому перед школой стоит важная задача – формирование у школьников знаний и навыков безопасного поведения в ситуации дорожного движения; повышение ответственности родителей за воспитание сознательного участника дорожного движения. Для этого все знания и нормы поведения на дорогах, полученные ребенком должны неоднократно проигрываться и иметь наглядный пример старших.

Использование интерактивных форм и методов обучения, помогают достичь главной цели – сделать образовательный процесс более эффективным, результативным и продуктивным. Интерактивные игровые формы по обучению безопасности дорожного движения позволяют учащимся в интересной и активной деятельности усвоить правила индивидуального и коллективного безопасного поведения в дорожных ситуациях. Поэтому была выбрана данная форма и разработана познавательная интерактивная игра для учащихся «По дороге со Смешариками».

Игра способствует закреплению у учащихся знаний дорожных знаков, элементов дороги, видов транспортных средств, формированию умения принимать решения с учётом реально складывающейся обстановки, развивают познавательную деятельность, ориентированную на дорожное понимание опасности. Моделирование, проигрывание и разбор дорожных ситуаций разной сложности освобождает детей от страха перед трудностью, активизирует мыслительный процесс, помогает развивать внимание, логику, способствует формированию пространственного мышления. Данные мероприятия позволяют учащимся удовлетворить свои познавательные интересы, расширить

информированность в данной образовательной области, обогатить навыки общения и приобрести умение осуществлять совместную деятельность.

1.2. Целевая аудитория: Интерактивная познавательная игра **«По дороге со Смешариками»** предназначена для учащихся 2 классов, т.к. дети этого возраста начинают посещать школу самостоятельно, и, следовательно, сталкиваются с непредвиденными ситуациями на дороге. В процессе игры предусмотрена практическая деятельность в условиях проблемных ситуаций, которая способствует формированию и усвоению опыта безопасного поведения на дороге.

1.3. Роль и место мероприятия в системе работы педагогического работника.

Данное мероприятие проводится в процессе проведения месячника по Безопасности дорожного движения, согласно совместному плану с Госавтоинспекцией. Целью данного мероприятия является систематизации и закрепление знаний учащихся о правилах безопасного поведения на дороге в начале учебного года (сентябрь). Эта игра является первой в цикле из 4 мероприятий (раз в четверть) для учащихся вторых классов в рамках школьной программы по профилактике ДДТТ.

Освоение правил безопасного поведения на улицах, дорогах особенно важно младшим школьникам, так как они наиболее подвержены дорожному травматизму. Мероприятия, связанные с изучением правил безопасности дорожного движения, несут практическую направленность на обеспечение осознанности поведения в ситуации дорожного движения, закладываются основы формирования культуры поведения, самоконтроля и самоорганизации.

Интерактивная познавательная игра **«По дороге со Смешариками»** способствует изменению поведения участников дорожного движения, соблюдения учащимися норм и правил дорожного движения, формирование стереотипов безопасного поведения на улицах и дорогах. Тем более что при проведении игры, возможно использование **одноимённого мультфильма.**

1.4. Цель мероприятия: закрепления знаний и развитие интереса учащихся к изучению правил дорожного движения.

Задачи:

- закрепление у учащихся знаний и умений безопасного поведения на улицах и дорогах города;
- стимулирование познавательной активности и творческого развития детей;
- формирование культуры безопасного поведения на дорогах;
- развитие у детей интереса к изучению правил дорожного движения.

Планируемые результаты мероприятия:

- знание учащимися основных дорожных знаков для пешеходов и водителей, правил перехода дорог, видов транспорта, назначение

- светофора и его сигналов, безопасного поведения на дороге;
- умения применять полученные знания при решении дорожных ситуаций;
 - навык осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни;
 - культура поведения на дороге;
 - умения сотрудничать в команде, осуществлять совместную деятельность в решении вопросов;
 - сформированность мотивации к обучению правил дорожного движения.

1.5. Форма проведения мероприятия и обоснование ее выбора.

Форма проведения мероприятия – интерактивная познавательная игра. Данная игра начинается с весёлого диалога, между самыми известными Смешариками, Ньюшей и Крошем. В ходе беседы выясняется, что Крош часто нарушает правила дорожного движения. Диалог написан в виде стихов (стихи авторские). Далее, Смешарики проходят различные интерактивные задания, связанные с безопасным поведением на дорогах.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую.

Игра играет важную роль в обучении младших школьников. Она помогает лучшему усвоению учебного материала, формированию стойкого интереса к получению знаний, установлению взаимоотношений в коллективе. Изученный в процессе игровой деятельности обучающий материал воспринимается учащимися быстрее и эффективнее. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для младших школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

1.6. Педагогические технологии, методы, приемы, используемые для достижения планируемых результатов.

Для достижения планируемых результатов мероприятия используются технологии:

Технология игрового обучения является ведущей технологией данного мероприятия, задача которой – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений и навыков, что способствует достижению и сохранению высокого уровня познавательной активности и высокого уровня мотивации. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения

стимулирования к деятельности.

Интерактивная технология. Это технология, в которой обучение происходит во взаимодействии не только между педагогом и учащимися, но и между группами или отдельными учащимися. Это активное обучение, где каждый вносит свой вклад: в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью и взаимодействием участников. Интерактивные технологии позволяют вовлечь учащихся в активное участие в процесс обучения, обсуждения и решения задач, замотивировать их на достижение результатов и коллективную работу.

Технология ситуационного обучения заключается в систематизации и анализе дорожно-транспортных ситуаций, в результате которых произошли или могут произойти дорожно – транспортные происшествия. Формирование умения у учащихся предвидеть опасные ситуации, правильно их оценивать и прогнозировать их развитие, вырабатывать решения, предупреждающие в дорожно – транспортные происшествия.

Информационно-коммуникативная технология: применение компьютерных, программ, видеоматериалов, презентаций, интерактивных игр, анимации, одноимённого мультфильма.

В процессе проведения познавательной игры применяются методы и приемы, используемые для достижения планируемых результатов:

- словесные: беседа, объяснение заданий, указания по ходу выполнения заданий, поощрение;
- наглядные: демонстрация презентации, видеосюжет;
- практические: выполнение заданий (работа по карточкам, с дидактическим материалом: дорожные знаки, шаблон светофоров);
- методы мотивации и стимулирования.

1.7. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения

мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.) Кадровые: педагоги – организаторы (ведущие познавательной интерактивной игры): Ведущие, одетые в Смешариков – Ньюша и Крош.

Технические: мультимедийное оборудование, ноутбук, микрофоны, звуковое сопровождение, фотоаппарат, цветной принтер.

Материальные: круглые столы для команд, дорожные знаки для оформления антуража.

Раздаточный материал к выполнению заданий программы (комплект для каждой команды):

Интерактивный мультфильм-учебник; «По дороге со Смешариками».

Это веселый мультфильм по правилам дорожного движения для

малышей.

1.8. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы педагогического работника, популяризирующего безопасность дорожного движения.

Методическая разработка «По дороге со Смешариками» может быть использована в работе педагогов дополнительного образования, педагогов-организаторов, руководителей отрядов ЮИД в школе, педагогов внеурочной деятельности, учителей начальных классов.

2. Основная часть

2.1. Описание хода проведения мероприятия.

На сцену выходят Смешарики Ньюша и Крош!
(СТИХИ АВТОРСКИЕ)

Крош -Здравствуй Ньюша!

Ньюша - Здравствуй Крош!
Расскажи, как ты живёшь?

Крош - Ньюша, всем в округе ясно,
То, что я живу прекрасно!
Отдыхал всё лето я.
И. со мной, мои друзья.
Мы, Смешарики , резвились,
Загорали, веселились.
На реке, купались вместе,
Вечерами пели песни!
Жаль, что лето пролетело,
Браться нам пора за дело.
Все за парту сесть готовы,
И начать ученье снова.
Так, что мне пора бежать,
Чтобы в класс не опоздать!

Ньюша - Крош, задержись немного.
Видишь, впереди дорога.
Ты расскажешь, можежет быть,
Как её переходить?
Отвечай, скорее Крош,
Как ты на урок пойдёшь!

Крош - Что тут долго думать, Ньюша?
Ты меня, скорей, послушай!

Я скажу всем по секрету,
Что я думаю об этом.
Я открою тайну вам –
Не смотрю по сторонам!
Подхожу когда к дороге,
То надеюсь, лишь на ноги.
Я вперёд бесстрашно мчусь,
Ничего я не боюсь!
Мне бибикают машины,
Об асфальт стирают шины.
Но, я сквозь поток машин,
Как герой лечу один!
Это просто разговоры,
Не нужны мне светофоры.
Зебра, лишь, для малышей.
Заяц Крош, не дружит с ней!
Я хороший дал совет?
Всем понятно или нет?

Нюша -Всем ребятам стало ясно,
Тау вести себя опасно!
Все вы поняли друзья,
Как вести себя нельзя!
Жизнь всего важней на свете.
Это знают даже дети!
Правила забыл за лето.
Нам исправить надо это!
Кроша надо выручать
На вопросы отвечать!

Соревнование происходит между двумя командами.

1. Знатоки дорожного движения

1. Можно ли переходить дорогу, если она просматривается в обоих направлениях?

- а) Можно *
- б) Нельзя

2. Кто пользуется преимуществом на пешеходном переходе, обозначенном разметкой «зебра»?

- а) Пешеходы*
- б) Водители

3. Какие меры наказания применяют к пешеходам, нарушившим Правила дорожного движения?

- а) Штраф*
- б) Предупреждение*
- в) Заключение под стражу

4. Что должен предпринять пешеход, двигаясь по проезжей части в тёмное время суток?

- а) Применять прибор ночного видения
- б) Применять светлую одежду
- в) Прикреплять к одежде световозвращатели*
- г) Не ходить в тёмное время суток

5. Что должен делать пешеход, переходящий улицу, при приближении спецтранспорта с включённым проблесковым маячком красного или синего цвета?

- а) При зелёном сигнале светофора продолжить переход
- б) Освободить проезжую часть, а в случае нахождения на тротуаре воздержаться от перехода*
- в) Немедленно остановиться

6. Можно ли переходить дорогу со сплошной разделительной полосой вне пешеходного перехода?

- а) Можно
- б) Нельзя*

7. Что обозначает мигание зелёного сигнала светофора?

- а) Скорую смену сигнала
- б) Что перекрёсток является нерегулируемым
- в) Движение запрещено *

8. Каким правилам подчиняется велосипедист, если он ведёт велосипед рядом с собой?

- а) Правилам для водителей
- б) Правилам для пешеходов *

9. Какие из перечисленных ситуаций могут стать причиной дорожно-транспортных происшествий?

- а) Переход дороги в неустановленном месте *
- б) Игры на проезжей части *
- в) Хожение по проезжей части*

10. Как безопаснее обходить автобус?

- а) Спереди
- б) Сзади
- в) Подождать, пока автобус отъедет от остановки, и осуществить переход проезжей части в соответствии с требованиями Правил дорожного движения*

2. Оказание первой медицинской помощи

Велосипедист упал с велосипеда. Ему необходимо оказать медицинскую помощь. Оценивается правильность и скорость оказания медицинской помощи.

3. Вопросы из истории дорожных правил

1. Предшественником чего можно считать сказочный камень с надписью «Налево пойдёшь — коня потеряешь, направо пойдёшь — сам пропадёшь!» (Дорожных знаков.)
2. В России это появилось впервые в Одессе в 1891 году и в Петербурге в 1895 году. (Автомобиль.)
3. В 1929 году на улицах Москвы появился человек, который, стоя в определённом месте, поворачивал стрелку на круге. Что это было? (Первый светофор. Круг был трёхцветным, стрелку поворачивали на нужный сигнал светофора.)
4. Назовите самые первые в истории дорожные знаки. («Неровная дорога», «Поворот», «Перекресток», «Пересечение с железной дорогой».) Можно начислять по одному баллу за каждый правильно названный знак.
5. Где появился первый светофор? (В Лондоне.)
6. Что означает слово «шофёр»? (Кочегар.)

4. Паззломания

Каждой команде вручается разрезанный на небольшие куски дорожный знак. Необходимо быстро собрать его и назвать.

5. Спортивная эстафета

На трассе эстафеты ставятся вешки с дорожными знаками: объезд слева или справа, проезд без остановки запрещён, круговое движение — в конце эстафеты, а на старте — въезд запрещён. Участникам вручаются игрушечные автомобили на верёвочке, которые необходимо провести по трассе эстафеты, соблюдая правила: объехать вешку справа или слева, остановиться перед знаком, объехать последнюю вешку по круговому движению справа, а на обратном пути передать автомобиль следующему участнику перед знаком «въезд запрещён». Выполняют задание по очереди все члены команды. Эстафету можно провести ещё одним способом. Поставить на скейтборд ребёнка, а родители должны провести его по трассе на скорость.

6. Автомульти

Участникам предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (*На печке*)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (*Велосипед*)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (*Вареньем*)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (*Велосипед*)
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (*В карету*)
6. На чём летал старик Хоттабыч? (*На ковре-самолёте*)
7. Личный транспорт Бабы-Яги? (*Ступа*)
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (*На поезде*)
9. Ехали медведи на велосипеде,
А за ними кот
Задом наперед,
А за ним комарики...
На чем летали комарики? (*На воздушном шарике.*)

10. На чём катался Кай? (*На санках*)

11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (*На ядре*)

12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (*В бочке*)

7. Загадки по дорожным знакам:

Форма странная у знака,
Больше нет таких, ребята!
Не квадрат он и не круг,
А машины встали вдруг.
(«*Движение без остановки запрещено*»)

Тормози скорей, шофёр!
Можно врезаться в забор!
Кто нам путь загородил
И дорогу перекрыл?
(«*Железнодорожный переезд со шлагбаумом*»)

Видно, строить будут дом —
Кирпичи висят кругом.
Но у нашего двора
Стройплощадка не видна.
(«*Въезд запрещён*»)

Привлекает всё внимание
Знак со знаком препинания.
Может, пропускает он
Тех, кто с азбукой знаком?
(«*Прочие опасности*»)

Белый круг с каёмкой красной —
Значит, ехать не опасно.
Может, и висит он зря?
Что вы скажете, друзья?
(«*Движение запрещено*»)

Нюша и Крош
Крош - Все вы молодцы, ребята!
Отвечали так, как надо!
На каникулах вы были,
Но о главном не забыли!
В спор внести сумели ясность,

Всего важнее безопасность!

Нюша - Ты, конечно, понял Крош,
Плохо ты себя ведёшь.
На дороге, так нельзя.
Мы, с дорогою, друзья!
Если аккуратным быть,
Будешь очень долго жить!

Крош – Нюша! Что не говори,
Подведёт итог жюри.

Нюша - А пока, чтоб ждать не зря
Смотрим мультик, детвора!

Ребята смотрят мультфильм «По дороге со Смешариками». В нём, ещё раз напоминает, как правильно переходить дорогу.
Жюри подводит итоги.

2.2. Методические советы по организации, проведению мероприятия.

При организации и проведении мероприятия нужно помнить, что существуют определенные требования, которые необходимо соблюдать, чтобы достичь поставленных целей:

- организовать предварительную работу с учащимися по темам, которые будут в обсуждении и в процессе выполнения заданий.

- наполнить содержание мероприятия правильным подбором игр, заданий, соответствующих возрасту участников, их уровню подготовленности по теме. При проведении мероприятия нельзя ориентироваться на уже достигнутый уровень знаний участников. Необходимо предусмотреть сложность заданий и перспективу развития. Излишняя простота и излишняя сложность ведут к отсутствию внимания и интереса, а значит, проведенная работа будет бесцельной.

- разработать презентацию к игре и раздаточный материал для заданий. Чем красочнее и ярче подаваемый материал, тем эффективнее будет его влияние. Важную роль при проведении интерактивной игры играет принцип наглядности. Поэтому очень важно использовать не только живой язык, эмоциональный рассказ, но и иллюстративный, музыкальный материал и видеоматериал. При подборе заданий для мероприятия необходимо учитывать основные критерии отбора информации: актуальность, значимость, достоверность.

Методические советы по подведению итогов мероприятия.
Важным этапом является подведение итогов мероприятия, рефлексия. Применение рефлексии в конце мероприятия дает возможность оценить активность каждого учащегося.

2.3. Список использованной литературы:

1. Добрая дорога детства: интернет портал [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dddgazeta.ru/>
2. Сакла – портал по безопасности дорожного движения <https://sakla.ru/>
3. Школа «Безопасность движения» <https://безопасность.будьвдвижении.рф/>
4. Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма в начальной и средней школе: уроки, классные часы, внеклассные мероприятия, занятия с родителями / авт. сост. В.В. Шумилова, Е.Ф. Таркова. – Волгоград: Учитель, 2019.
5. Стратегия безопасности дорожного движения в Российской Федерации на 2018-2024 годы (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 января 2018 г. N 1-р). Режим доступа: <https://www.eduportal44.ru/chuhloma/SiteAssets/DocLib82/Домашняя/Стратегия%20БДД%202018-2024.pdf>
6. Обучающий мультфильм «По дороге со Смешариками»
7. Уманская Т.А. Я иду по тротуару: Веселые правила дорожного движения для детей. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016. –32 с.;