

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Терсинская средняя общеобразовательная школа
Агрызского муниципального района Республики Татарстан

Республиканский конкурс

«Лучший педагог по обучению основам безопасного поведения на дорогах»

Методическая разработка:

***Онлайн -квест по правилам дорожного
движения***

Наименование методической разработки (конспекта, сценария и т.п.) и тема :

**«Онлайн – квест по ПДД в сервисе
Learningaps.org»**

Номинация: «Лучший руководитель отряда юных инспекторов движения»

Целевая аудитория: учащиеся 7-11 лет

Автор-составитель: Каримова Лидия Ильдусовна

Должность: педагог дополнительного образования

Организация: МБОУ Терсинская СОШ АМР РТ

«Онлайн – квест по ПДД в сервисе Learningaps.org»

Тип мероприятия: онлайн квест – игра

Форма работы: групповая

Цель. Профилактика безопасности детей на дорогах, предупреждение дорожно – транспортного травматизма.

Задачи.

Обучающие:

- Закрепление знаний учащихся о правилах дорожного движения;
- Способствовать формированию грамотного пешехода.

Развивающие:

- Развитие внимания, наблюдательности при выполнении заданий;
- Развитие коммуникативных навыков и связной речи.

Воспитательные:

- Формирование культуры поведения с целью предупреждения детского дорожно-транспортного травматизма;
- Воспитание у учащихся уважительного отношения к правилам дорожного движения.

Цель для участников квеста: пройти квест и победить командой (успешно выполнить все задания и завершить игру, опережая всех)

Задачи:

1. Повышение мотивации к изучению и соблюдению правил дорожного движения за счет нестандартной формы проведения занятия организовывая целенаправленную работу с мыслительными операциями: сравнение, обобщение, классификация, анализ, синтез и т.д.;
2. Содействие развитию навыков безопасного поведения детей, приемов логического мышления; воображения; быстроты реакции на изменения внешних условий, навыков пользования компьютерными устройствами, навыков взаимодействия в детском мини коллективе;
3. Способствовать воспитанию законопослушных участников дорожного движения с раннего возраста, разностороннему развитию через разнообразие предложенных форм и видов заданий; использование информационных компьютерных технологий.

Рекомендации по организации и проведению квеста

1. Объявить всем участникам цель, правила и ход приключения
2. Разделить участников квеста (необходимо знать общее количество) на несколько групп, количество групп зависит от общего числа участников, в

среднем из одного школьного класса (18 человек) получается 3 группы, для проведения квеста этого вполне достаточно.

3. Каждой вновь образованной команде даётся несколько минут на выбор своего названия и капитана.

4. Капитанам команд выдаются маршрутные листы с указанием всех кабинетов, чтобы команды прошли все подготовленные задания

5. На этапе выдачи маршрутных листов, представить квест-инструкторов, работающих в кабинетах с заданиями. Квест-инструкторы озвучивают задания (учитывают возраст команд и при выдаче дополнительных вопросов).

6. Перед стартом участникам необходимо озвучить цельквеста, то есть, результат, которого они должны достичь.

7. Методической целью квеста является проверка приобретенных знаний по правилам дорожного движения и сформированных у детей устойчивых навыков безопасного поведения на улицах города. Для участников квеста цель должна быть понятной, интересной и достижимой, например, победит та команда, которая пройдет все задания и вернется в исходное место первой. Это будет способствовать мотивации участников на успешное выполнение заданий и активное и активное участие в игре и команде.

8. Квест считается законченным, если все команды справились с приключением. Итоги участия команд – занятое место команды, интересно и полезно проведенное время, итоги проведения квеста – выявление уровня усвоенных знаний детьми по ПДД и безопасному поведению на улицах.

9. Пройдя квест, команды приносят маршрутные листы ведущему, в которых отметки о прохождении всех комнат с заданиями по определенным темам.

Планируемые результаты

Предметные знания и умения	УУД			
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	Личностные
Знакомство и повторение ПДДД	<p>Самостоятельно обнаруживать и формулировать проблему, определять цель поставленной задачи. Выдвигать версии решения проблемы, осознавать конечный результат. Выбирать средства достижения цели из предложенных, а также искать их самостоятельно</p>	<p>Воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи. Проверять и находить дополнительную информацию, используя справочный материал</p>	<p>Доказывать свою точку зрения, приводить аргументы, подтверждая их фактами. Учиться слажено работать в группах.</p>	<p>Содействовать формированию и развитию нравственных, качеств личности учащихся (дисциплинированность, собранность, ответственность, аккуратность)</p>

Ход мероприятия.

1. Организационный момент. Вступительное слово.

Знание ПДД в наш век настоящего автомобильного бума очень важно, и подчас, знания эти спасают жизнь. И речь идет не только о водителях всевозможных транспортных средств, но, в первую очередь, о пешеходах! Ведь зачастую, страшные, трагические аварии происходят по вине неосторожного или просто невнимательного пешехода. Детям всегда хочется поиграть, поэтому лучше изучать ПДД в игре.

2. Основная часть

Игра представляет собой соревнование команд среди групп. Каждая команда проходит этапы по индивидуальному порядку прохождения. (это зависит от количества команд). В нашем случае 4 команды по 2 человека.

Этапы обозначены названиями станций, которые находятся на главной странице. Так передвигаются от станции к станции.

Идея игры: пройти игровые этапы и открыть кодовое слово.



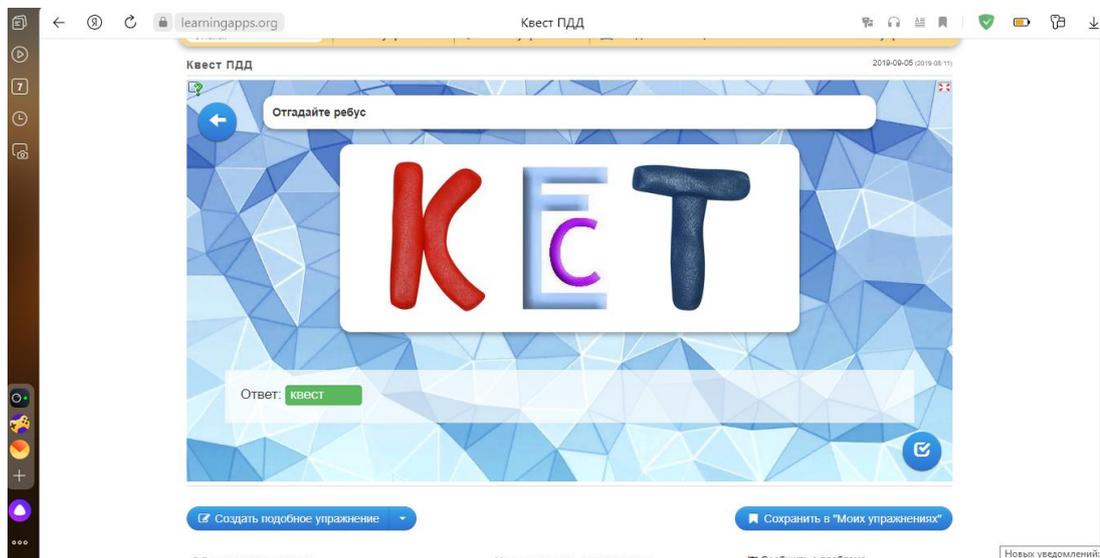
Ход игры:

- Ребята, у нас в группы по 2 человека и давайте приступим к выполнению заданий.

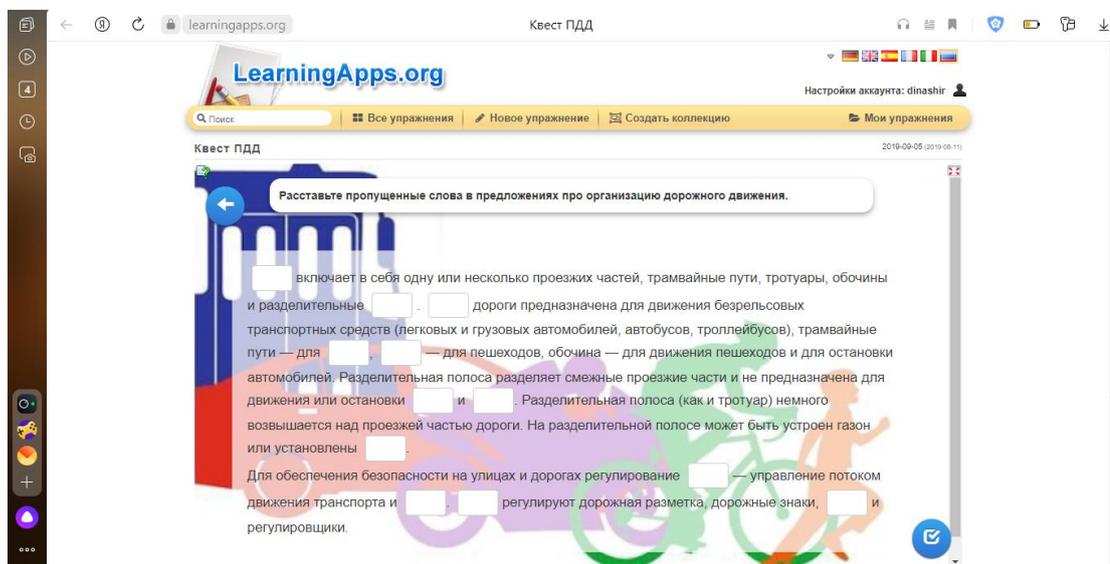
Пройти по ссылке <https://learningapps.org/display?v=p9zjvk6mt19>

(у всех команд на рабочем столе компьютера есть документ word, где прописана ссылка)

1 станция: «Ребус».



2 станция: «Заполни».



3 станция: «Расставь».

learningapps.org Квест ПДД

Помести картинки в нужное окно



«ЗЕБРА»



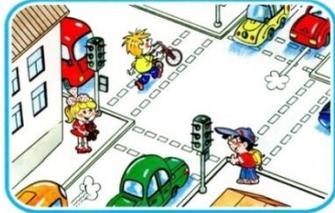
ИДИ



ВЕЛОСИПЕД



СТОЙ



Новых уведомлений нет

4 станция: «Обойди».

learningapps.org Квест ПДД

LearningApps.org

Настройки аккаунта: dinashir

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Квест ПДД 2019-09-05 (2019-09-11)



Запомни правила!

- Обходи троллейбус сзади
- Обходи трамвай спереди
- Обходи автобус сзади

learningapps.org Квест ПДД

LearningApps.org

Настройки аккаунта: dinashir

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Квест ПДД 2019-09-05 (2019-09-11)



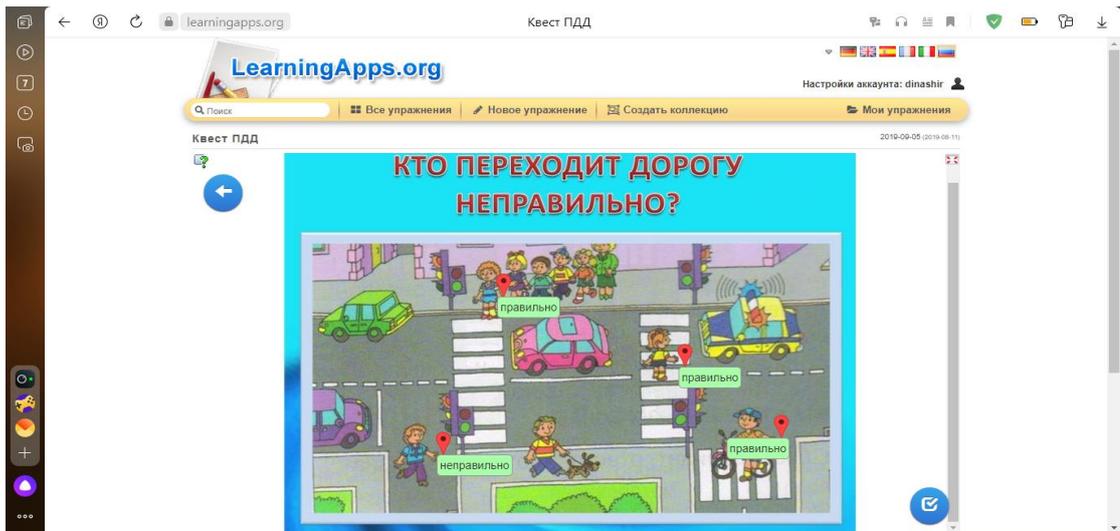
Ситуация 1 : Нарушает ПДД

Ситуация 2 : Нарушает ПДД

Ситуация 3 : Нарушает ПДД

Ситуация 4 : Ведёт себя правильно

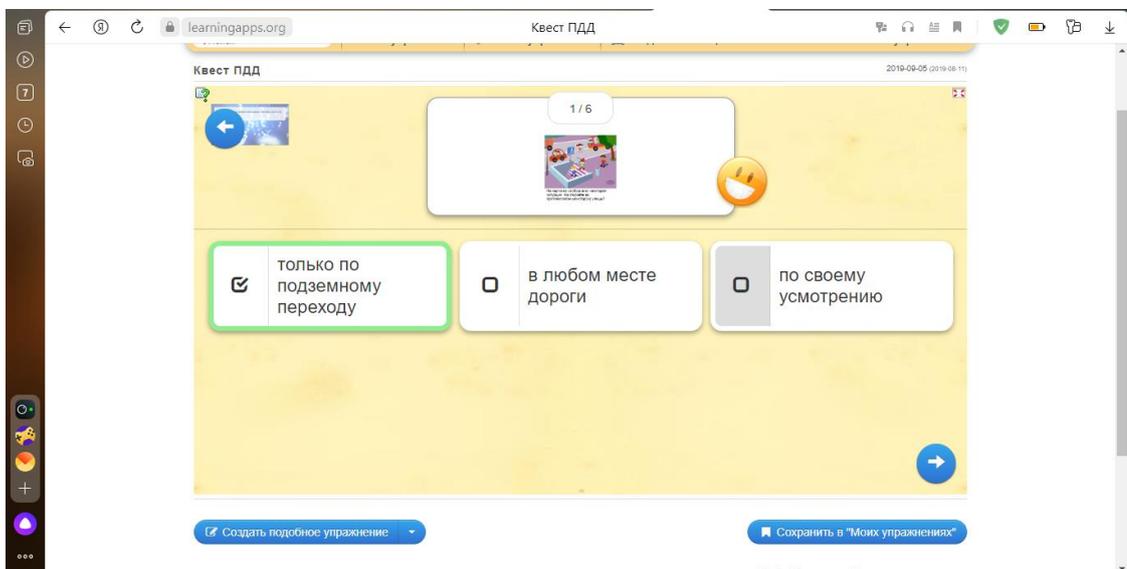
5 станция: «Пешеход».



6 станция: «Переход».



7 станция: «Загадки».



learningapps.org Квест ПДД

Квест ПДД 2019-08-05 (2019-08-11)

2 / 6

можно

нельзя

можно, если пропустить транспорт

Создать подобное упражнение Сохранить в "Моих упражнениях"

learningapps.org Квест ПДД

Квест ПДД 2019-08-05 (2019-08-11)

3 / 6

в любом месте, где есть пешеходный переход

переходить проезжую часть запрещено

за спиной и перед грудью регулировщика

Создать подобное упражнение Сохранить в "Моих упражнениях"

learningapps.org Квест ПДД

Квест ПДД 2019-08-05 (2019-08-11)

4 / 6

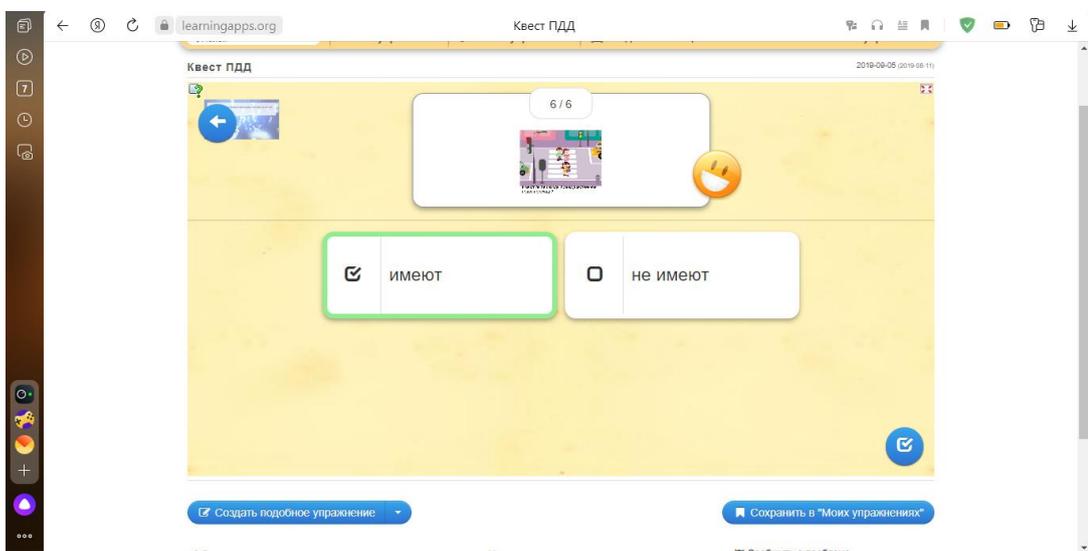
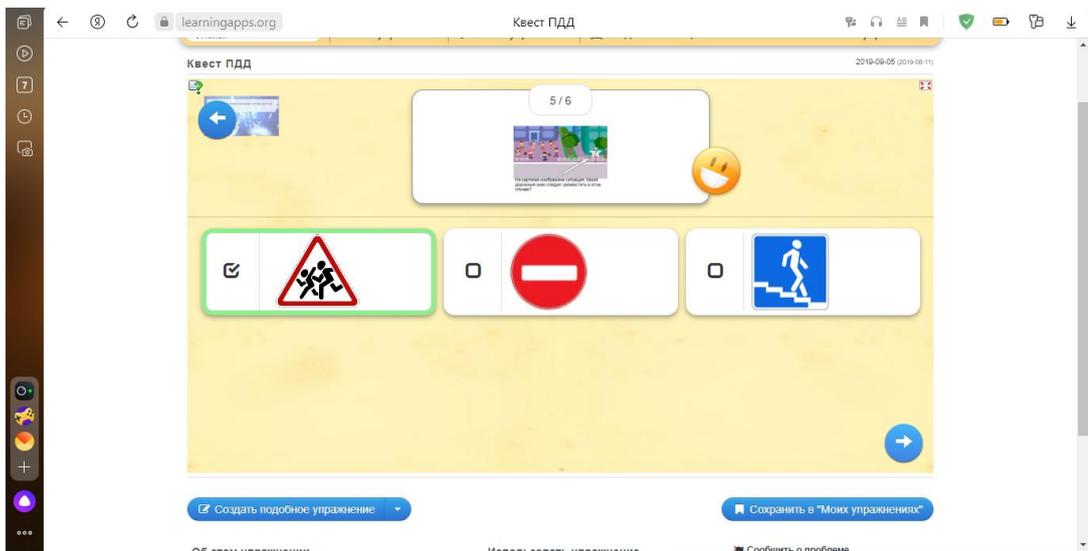
пробежать перед автомобилем

уступить место автотранспортному у средству

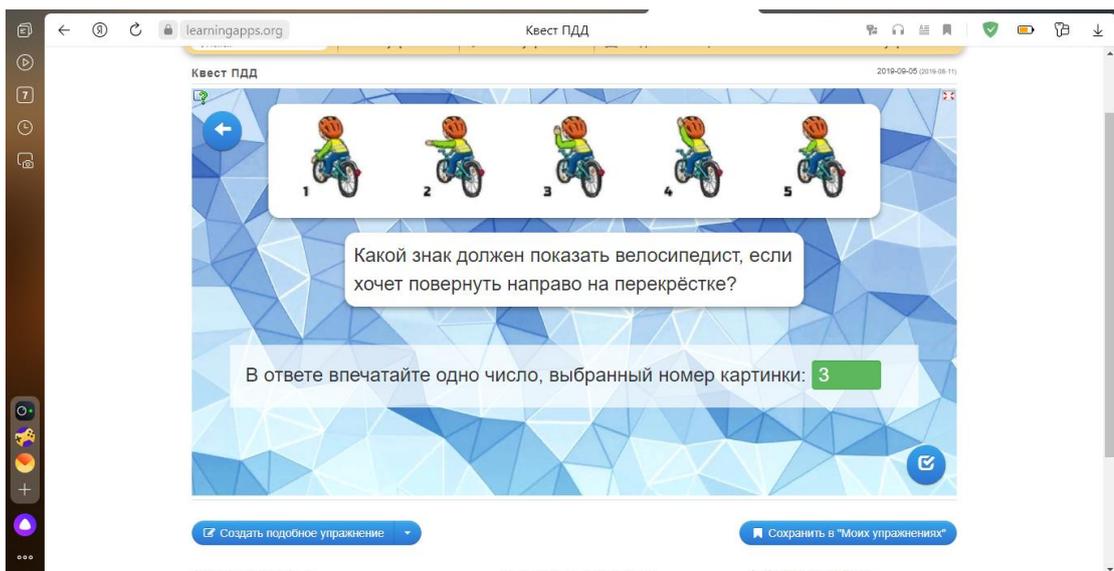
пройти перед автомобилем, убедившись, что он уступает Вам дорогу

Создать подобное упражнение Сохранить в "Моих упражнениях"

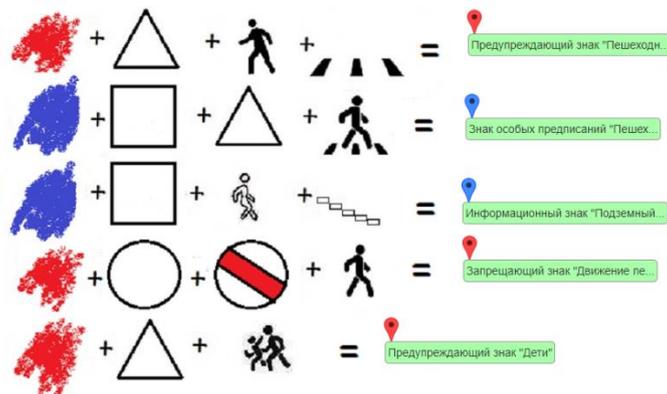
8 станция: «Викторина».



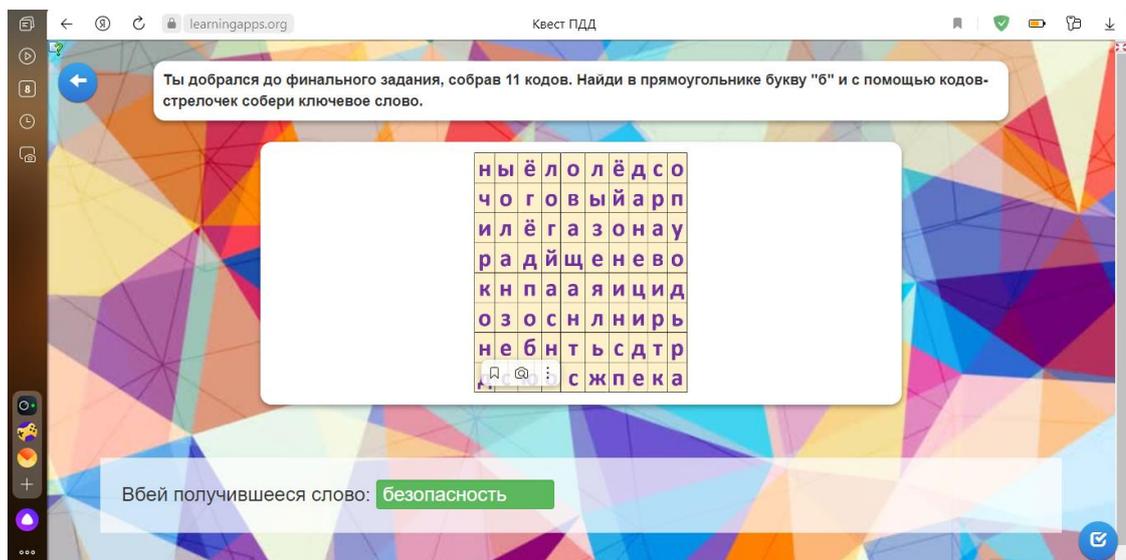
9 станция: «Знак».



10 станция: «Сложение».



11 станция: «Финал».



-Вам было интересно выполнять задания?

- Какое задание больше всего затруднений вызвало?

- Отсюда можно сделать какой вывод? (Молодцы то, что отлично ориентируетесь в теме Правил дорожного движения, но стоит повторить термины, которые встретились во втором задании.)

Заключение

-Уважаемые учащиеся, вы познакомились с онлайн - сервисом Learningapps.org, где можно узнать, повторять ПДД. Для того, чтобы снизить количество дорожно-транспортного травматизма, необходимо не только повисить уровень знаний, но изменить отношение к существующим правилам, выработать устойчивые положительные привычки, чему способствует эта онлайн-игра.

Я убеждена, что проделанная работа принесет огромную пользу.

Итоги игры

Команда, набравшая наибольшее количество баллов становится победителем. Командам вручаются грамоты за 1 – 3 место. Все участники получают удостоверения настоящего пешехода. Команда победитель получает светоовращатели.



Маршрутный лист

Команда _____ «_____» класса

№	Название станции	баллы
1.	1 станция: «Ребус».	
2.	2 станция: «Заполни».	
3.	3 станция: «Расставь».	
4.	4 станция: «Обойди».	
5.	5 станция: «Пешеход».	
6.	6 станция: «Переход».	
7.	7 станция: «Загадки	
8.	8 станция: «Викторина».	
9.	9 станция: «Знак».	
10.	10 станция: «Сложение».	
11.	11 станция: «Финал».	
	Всего баллов	