

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

Методическая разработка

Квест-игра «стань заметней на дороге!»
(наименование методической разработки)

Номинация: «Классный наставник безопасности дорожного движения».

Целевая аудитория:
3-4 классы

Автор-составитель:

Загидуллина Алсу Маратовна,
(фамилия, имя, отчество)

учитель начальных классов

МБОУ «Нурлатская СОШ

ЗМР РТ»

(должность, образовательная организация)

2024 год

1. Введение

Методическая разработка представляет собой квест-игру «Стань заметней на дороге» для обучающихся 3-4 классов.

Актуальность: Как утверждает статистика - ежегодно насчитывается определённое количество пешеходов, в том числе и детей, получающих травмы в результате ДТП в тёмное время суток.

Снизить количество случаев ДТП и частично решить проблему наезда на пешеходов в тёмное время суток можно посредством использования современных технологий световозвращающих материалов.

Порой фликер – недооценённый помощник для безопасности пешеходов. Фликер (световозвращатель) на одежде - на сегодняшний день реальный способ уберечь ребенка от травмы на неосвещенной дороге. Иногда родители не придают должного значения и не закрепляют фликеры на верхней одежде ребёнка.

Цель:

- систематизировать знания детей о правилах дорожного движения, сформировать конкретные навыки и модели поведения на улице и дороге через игру.

Задачи:

- закрепить знания детей по ПДД в процессе игровой деятельности;
- формировать правильное поведение на улицах и дорогах;
- воспитывать внимание, сосредоточенность;
- развивать коммуникативные навыки, творческие способности, логику, мышление;
- Объяснить детям, что такое ФЛИКЕР и необходимость использования для безопасности всех участников дорожного движения.

Планируемые результаты:

- Активизация интереса детей к изучению правил дорожного движения.
- Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей у детей.
- Побуждение к соблюдению правил дорожного движения

Форма проведения мероприятия: квест - игра

Использование квестов на сегодня очень актуально. Квест – это игра, а игровая деятельность является одной из главных в начальной школе. Участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать эрудицию, предоставляется возможность проявить смекалку, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квест-игры способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию общества,

раскрытию способностей детей.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, игровой, практический.

Данная организованная деятельность с детьми направлена на популяризацию использования световозвращающих элементов (фликеров) на детской одежде как одной из форм защиты от дорожно-транспортных происшествий и обучению школьников правилам дорожного движения. В мастер-классе раскрывается важность световозвращающих элементов-фликеров для того, чтобы дети были заметны в темноте для предотвращения ДТП.

1. Основная часть

Описание игры

Игра представляет собой соревнование команд (по классам). Каждой команде даётся маршрутный лист, на котором указан индивидуальный порядок прохождения этапов (приложение 1). Названия этапов прикреплены на двери кабинетов. Команды передвигаются от станции к станции согласно своему маршрутному листу.

Идея игры: пройти игровые этапы согласно маршрутному листу и набрать максимальное количество баллов. Квест рассчитан на 40 минут.

Ход мероприятия

Ведущий: Уважаемые дети и мы собрались с вами сегодня, чтобы поговорить на очень важную тему – правила дорожного движения. Чтобы спокойно перейти улицу, надо быть очень внимательным и наблюдательным.

Всех ребят мы приглашаем принять участие в квест-игре «Стань заметней на дороге!». Вы вспомните правила поведения на дороге, узнаете, как в темное время суток можно «засветиться» на дороге и стать заметным для водителей.

Итак, ваш класс – это транспортное средство на дороге, у которого будет свой водитель – это ученик 2-го класса, у каждого класса будет свой маршрутный лист, на котором зашифрован ваш путь передвижения, выполняя задания на каждой станции, вы найдёте то, что поможет вам «засветиться» на дороге. Чем дружнее и внимательнее вы будете на своей дороге, тем быстрее вы получите свой приз. В добрый путь, ребята!

(Учащиеся каждого класса выстраиваются в «паровозики» по двое, в начале и в конце каждого паровозика ученики 5-го класса в форме ЮИД, которые сопровождают паровозики по станциям, следят за правильным передвижением по маршрутному листу. На каждой станции девочки 5-го класса предлагают командам задания, по итогам которых в маршрутном листе выставляют количество баллов.)

1. Станция «Говорящие знаки».

Ведущий: Разгадайте знаки и покажите их:

Если ты спешишь в пути через улицу пройти,

Там иди, где весь народ, там, где знак... (Пешеходный переход)

Знак висит у переезда:
Беззаботности нет места.
Тут шлагбаум не положен.
Буду очень осторожен. (Железнодорожный переезд без шлагбаума)

А под этим знаком ни за что на свете
Не катайтесь, дети, на велосипеде. (Движение на велосипеде запрещено)

Затихают все моторы,
И внимательны шоферы,
Если знаки говорят:
«Близко школа! Детский сад!» (Дети)

Дел у нас сегодня много:
Ремонтируем дорогу.
Знак повесили с рассветом,
Чтобы каждый знак об этом. (Дорожные работы)
Видно строить будут дом –
Кирпичи висят кругом.
Но у нашего двора
Стройплощадка не видна. (Въезд запрещён)

Белый круг с каемкой красной –
Значит, ехать не опасно.
Может, и висит он зря?
Что вы скажете, друзья? (Движение запрещено)

Всем знакомые полоски
Знают дети, знает взрослый
На ту сторону ведёт... (Пешеходная дорожка)

Ну, а если пешеходу путь закрыт.
Тогда, друзья, знайте,
Здесь небезопасно
И идти пока нельзя. (Движение пешеходов запрещено)

2. Станция «Велосипед»

Ведущий:

1. Где можно кататься на велосипеде? (По велосипедной дорожке, если её нет, то по правому краю дороги)
2. Где можно обучаться езде на велосипеде? (В местах, где нет автомобильного движения.)

3. С какого возраста разрешается ездить на велосипеде по улицам и дорогам (с 14 лет)
4. Как велосипедисту перебраться через дорогу? (слезть с велосипеда и пешком перейти по пешеходному переходу, катя велосипед рядом)
5. Если на велосипеде неисправны тормоза – движение разрешается? (Нет)

Тропа для велосипедиста:

Расставляются кегли. Участник команды должен проехать на велосипеде, не сбив кегли «змейкой».

3. Станция «Дорожная викторина»

1. Сколько колес у машины? (4)
2. Как называется человек, который идет по тротуару? (Пешеход)
3. Как называется человек, который едет в автобусе или трамвае? (Пассажир)
4. На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
5. Можно идти через дорогу, если для вас горит красный человечек? (Нет)
6. Как называется место пересечения дорог? (Перекресток)
7. Как называется прочная лента в автомобиле для пассажиров? (Ремень безопасности)
8. Как обойти стоящий на остановке общественный транспорт? (дождаться, когда транспортное средство уедет и только затем начинать движение)
9. Сколько сигналов у пешеходного светофора? (2)
10. Как называется место для ожидания общественного транспорта?
11. Как можно назвать человека, который управляет транспортным средством.

4. Станция «Загадочная дорога»

Игроки собирают из предложенных деталей дорожные знаки и называют их.

5. Станция «Азбука дорог»

Ведущий: Ребята, перед вами несколько картинок с дорожными ситуациями. Рассмотрите их внимательно и объясните: правильно или нет поступают участники дорожного движения.

6. Станция «Фликеры»

Ведущий: Ребята, вы знаете, что такое фликер? Для чего он нужен? (Ответы детей)
- Я предлагаю вам посмотреть короткий мультфильм, который вам поможет в этом разобраться. (Просмотр мультфильма «Фликеры»)

- Так для чего нужны фликеры? (ответы детей)

- Мы сейчас проведём эксперимент.

Класс затемнён чёрными шторами, свет выключен, в классе ребята в светлой одежде и в тёмной, быстро освещаем класс фонариком.

- Представьте, что это дорога в тёмное время суток, кого вы увидели на дороге?

(несколько детей в светлых рубашках)

Включаем свет.

- На самом деле здесь больше детей, почему вы их не заметили? (они в тёмной одежде)

- Вот так и на дороге их не увидит водитель, может произойти трагедия. Что поможет этим ребятам стать заметнее на дороге? (светлая одежда, фликеры)

Одеваем на ребят фликеры и снова освещаем фонариком.

- Что изменилось? (ребят стало видно)

- Действительно, они «засветились», стали заметнее на дороге, теперь их точно заметят водители.

- Мы хотим, чтобы вы тоже были заметными на дороге, поэтому предлагаем вам «засветиться» на дороге с помощью фликеров.

Подведение итогов игры.

Награждение команд.

2. Заключение

Данная методическая разработка поспособствовала:

- актуализации знаний детей младшего школьного возраста о значимости светоотражающих элементов;

- привлечению внимания детей и родителей к своей безопасности на улицах.

В перспективе запланирован цикл мероприятий с детьми и их родителями под названием «Фликер – это наша безопасность», связанный со светоотражающими элементами.

Маршрутный лист ----- класса

№ станции	Название	Оценка
1	Загадочная дорога	
2	Говорящие знаки	
3	Дорожная викторина	
4	Велосипед	
5	Азбука дорог	
6	Фликеры	