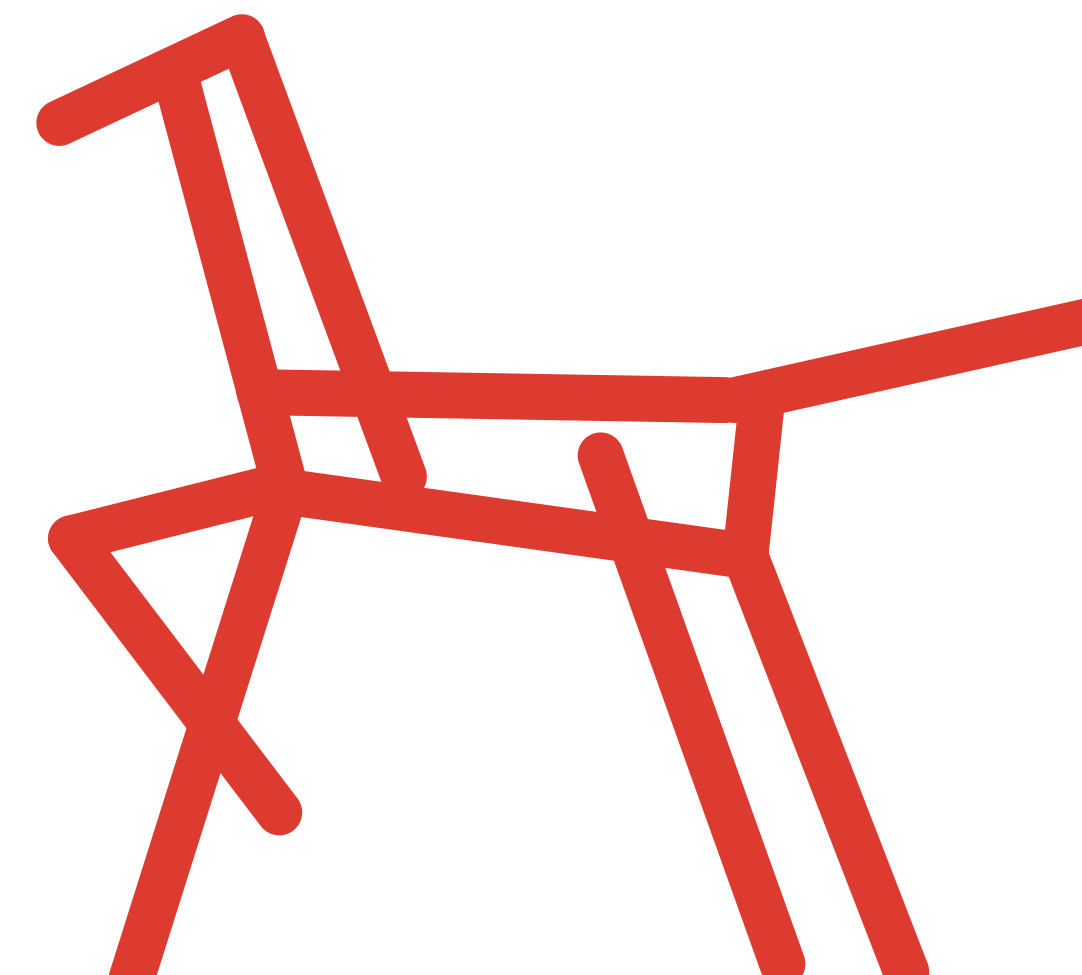


ШЕЛЕСТ НАТАЛЬЯ ВЛАДИМИРОВНА

учитель начальных классов,
МБОУ БГО СОШ № 3

КВЕСТ-ИГРА «БЕЗОПАСНОСТЬ НА ДОРОГЕ»

ИНСТИТУТ ВОСПИТАНИЯ РАО



Введение



МЕТОДИЧЕСКАЯ ЦЕЛЬ:

профилактика детского дорожно-транспортного травматизма.



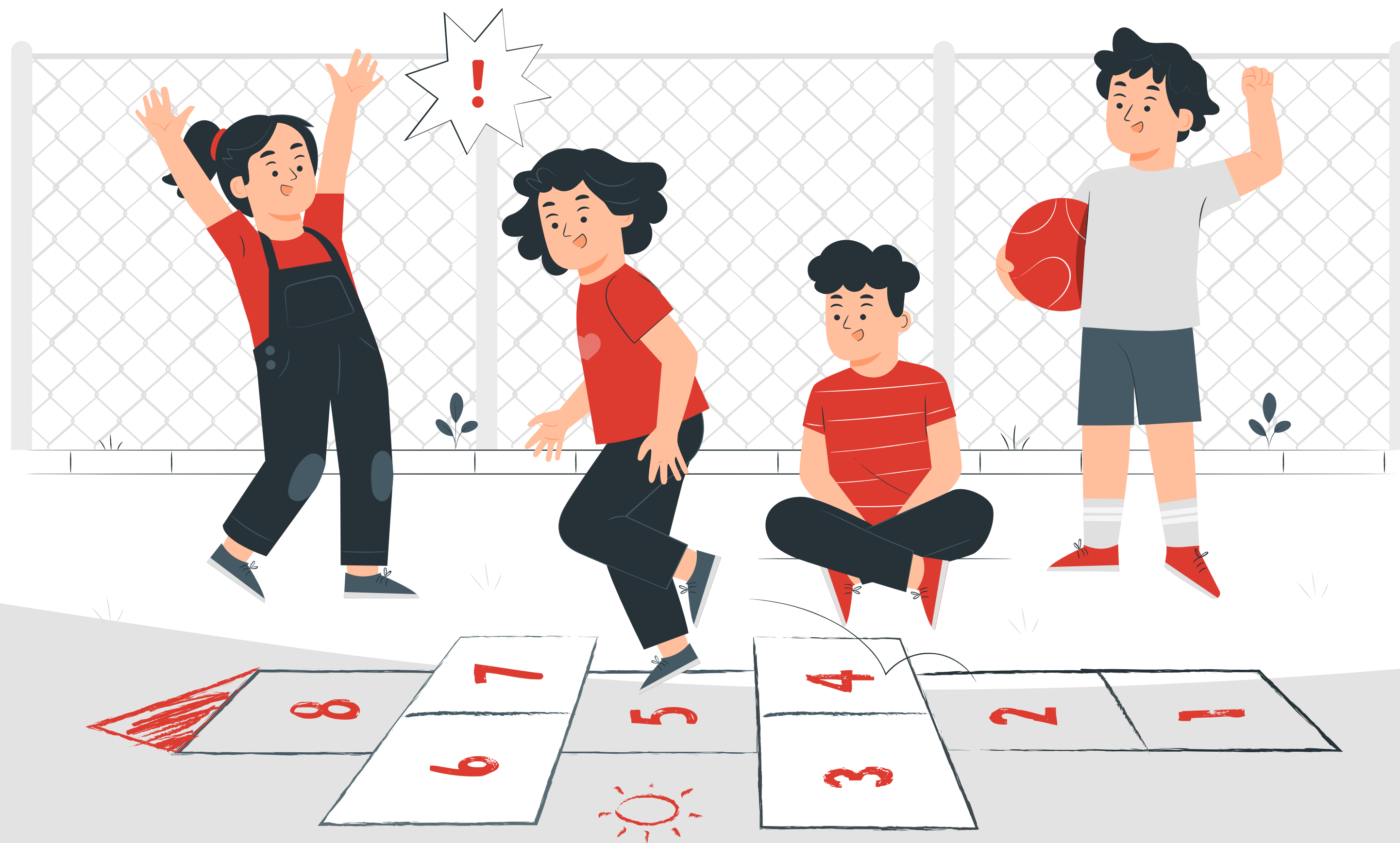
ЦЕЛЬ УЧАСТНИКОВ КВЕСТ-ИГРЫ:

закрепить знания по правилам дорожного движения, проходя квест-игру, и победить командой (закрепить знания правила по БДД на практике).



Целевая аудитория

**ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ —
7-10 ЛЕТ (1-4 КЛАССЫ)**



Краткое описание практики

ЗАДАЧИ:

ОБУЧАЮЩИЕ:

- закрепить знания детей о правилах дорожного движения;
- научить обучающихся ориентироваться в различных дорожных ситуациях.

РАЗВИВАЮЩИЕ:

- развивать внимание, наблюдательность при выполнении задания;
- развивать коммуникативные навыки и связную речь, активизировать словарь по теме;

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ:

- воспитывать культуру поведения с целью предупреждения детского дорожно-транспортного травматизма;
- воспитывать у детей уважительное отношение к правилам дорожного движения.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- усвоение правил дорожного движения;
- формирование интереса к регулярным занятиям в объединении ЮИД;
- умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач.

Конкретные инструменты для реализации практики

ТИП ЗАНЯТИЯ:

внеклассное мероприятие обобщения и систематизации знаний, умений и навыков по правилам дорожного движения.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ:

групповая.

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ:

интерактивная квест-игра.

МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ:

Информационный метод: рассказ, объяснение правил игры, демонстрация заданий.

Репродуктивный метод с элементами исследований: самостоятельная работа практические, подвижные и мыслительно-активные задания.

Проблемный метод: самостоятельная работа по решению поставленной проблемы, ситуации и выработки навыков принятия групповых решений

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КВЕСТ-ИГРЫ: 45 минут.

РИСКИ: недостаточные знания правил ПДД, в группах возможны разногласия.

ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ: компьютер, маршрутные листы, светофор, набор заданий для наставников, рули, книги, фломастеры, клей, пазлы, фликеры, тренажер-манекен, карточки «Знаки дорожного движения», листы с дорожными ситуациями, стикеры, интерактивный экран, компьютер.



Краткий вывод по итогу реализации практики



КОНКРЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

(например, после реализации практики в ходе анализа входного и итогового тестирования было выявлено, что знания школьников повысились на 25%)



КВЕСТ-ИГРЫ ПОМОГАЮТ В ОБУЧЕНИИ

детей правилам дорожного движения, а заложенный сюжет делает их интересными и познавательными.



Шаги по реализации программы

ШАГ 1

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Включает в себя разработку игры, с учетом возрастных особенностей. Подготовку методических материалов для станций, дипломов и подарков для участников. Работа руководителя с наставниками отряда ЮИД (1 неделя).

ШАГ 2

ОСНОВНОЙ ЭТАП

Организация и проведение мероприятия (время: 45-60 мин. (в зависимости от числа команд)).

ШАГ 3

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Анализ реализации проекта, достигнутых результатов. Выявление проблем, возникших в ходе реализации квест-игры. Беседа с наставниками (время: 3-7 дней).



Фотографии или иные полезные материалы по вашей практике

Карта к игре



Контакты для связи

Тел.: 8 915 544 32 25

Сайт: <https://vk.com/id767110780>

E-mail: shelest.natali-1@yandex.ru





институтвоспитания.рф



**КРАСНЫЙ КОНЬ |
ИНСТИТУТ ВОСПИТАНИЯ**