

МЕЖПРЕДМЕТНЫЙ ПРОЕКТ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ДОРОЖНОГО
ДВИЖЕНИЯ
«ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА ПДД»

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Лицей №1 им. А.С. Пушкина» г. Нижневартовск

Ханты-Мансийский автономный округ

2022 год

Паспорт педагогического межпредметного проекта по безопасности дорожного движения

Название проекта	Визуальная новелла "ПДД"
Цель проекта	<p>Сформировать систему знаний, умений и навыков детей по правилам дорожного движения.</p> <p>Повторить и закрепить знания о светофорах и сигналах, довести до детей важность сигналов светофора.</p> <p>Познакомить с правилами перехода проезжей части по регулируемому пешеходному переходу.</p> <p>Развивать наблюдательность, самостоятельность мышления, внимательность на дорогах.</p>
Задачи проекта	<p>Образовательные:</p> <p>Познакомить детей с правилами дорожного движения;</p> <p>Закрепить основные знания о безопасном переходе проезжей части;</p> <p>Развивающие:</p> <p>Развивать осторожность, внимательность, самостоятельность, ответственность и осмотрительность на дороге;</p> <p>Стимулировать познавательную активность;</p> <p>Речевые:</p> <p>Способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.</p> <p>Воспитательные:</p> <p>Воспитывать навыки личной безопасности и чувство самосохранения;</p> <p>Воспитывать чувство ответственности.</p>
Целевая аудитория	Начальная и средняя школа
Межпредметные связи и интеграция содержания учебных предметов, предметных областей знаний, видов учебной, внеучебной, творческой деятельности обучающихся в	<p>Проект производился посредством программирования и структурирования на языке программирования JavaScript. Визуализация фона игры посредством обработки фотографий в Photoshop cs6, создание музыки к игре в FL studio</p>

структуре и процессе реализации педагогического проекта	
Аннотация (краткое содержание)	Игра для мобильного телефона или компьютера в виде текстового квеста, работающего онлайн. Концепция игры взята с популярных в современном мире "Визуальных новелл". Задача игрока: помочь "Толику" перейти дорогу.
Этапы и сроки проекта	
Этапы	Содержание
Подготовительный	
Основной	
Заключительный	
Ресурсы проекта (по видам: материальные, информационные, интеллектуальные, организационные)	
Результаты проекта, индикаторы и показатели в соответствии с целью и задачами проекта	Сформировалась система знаний, умений и навыков детей по правилам дорожного движения. Изучены и закреплены знания о светофорах и сигналах, доведена до детей важность сигналов светофора.
Методы, приёмы, средства оценки результативности проекта	Результаты обуславливаются количеством прохождений игры.
Риски и ограничения по достижению целей проекта	Нет
Перспективы развития проекта, в том числе в онлайн форме	Создание новых частей и сюжетов игры. Развитие визуальной составляющей и геймплея.
Приложения	
Цифровые следы проекта	Quest (taglock.github.io)