**Всероссийский конкурс «Лучший педагог по обучению основам**

**безопасности дорожного движения»**

Методическая разработка

Настольно-печатная игра для детей старшего дошкольного возраста

«Детям знать положено правила дорожные»

Номинация:

«Классный наставник безопасности дорожного движения»



Целевая аудитория: дети старшего дошкольного возраста

Автор разработки: Яблокова Е.В., воспитатель группы компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи

2023 год

1. **Пояснительная записка.**
   1. **Актуальность.**

Актуальность освоения дошкольниками основ безопасности на дорогах в наше время не вызывает сомнений. Одной из приоритетных проблем, требующей общественного участия и эффективных методов решения остаётся дорожно-детский травматизм [3].

Именно для детей дошкольного возраста характерны нарастание двигательной активности, что в сочетании с повышенным интересом к окружающей действительности, стремлением к самостоятельности и отсутствием защитной психологической реакции на дорожную обстановку, может привести к возникновению травмоопасных ситуаций [2].

Поэтому родителям и педагогам важно в доступной форме разъяснить детям дошкольного возраста правила дорожного движения и смысл опасности их несоблюдения, не исказив содержания. [1].

В связи с чем, перед педагогами встает актуальный вопрос: в какой форме доступно и эффективно заложить у старших дошкольников основы безопасного поведения на дорогах и улицах?

Для решения данной проблемы разработана авторская настольно-печатная игр «Детям знать положено правила дорожные», которая поможет актуализировать и систематизировать представления о правилах безопасности на дорогах у воспитанников старшего дошкольного возраста.

* 1. **Целевая аудитория.**

Игра «Детям знать положено правила дорожные» разработана для детей старшего дошкольного возраста, педагогов и родителей.

* 1. **Роль и место мероприятия в системе работы педагогического работника.**

Настольно-печатная игра нашла широкое применение в работе для всех участников педагогического процесса.

* с детьми: игра используется с целью проведения предварительной работы по теме занятия; включена в занятия; помещена в развивающую среду группы, как основа самостоятельной познавательной деятельности детей.
* с педагогами: игра используется в организации семинара-практикума «Использование игровых технологий в обучении детей безопасному поведению на дороге»; предложена для практического использования в педагогической практике.
* с родителями: игра используется в организации мастер-класса «Игры своими руками»»; адаптированный вариант игры предложен для практического использования в домашних условиях.
  1. **Цели, задачи и планируемые результаты мероприятия.**

**Цель игры:** систематизировать имеющиеся у дошкольников представлений о правилах безопасного поведения на дорогах.

**Задачи игры:**

* продолжать знакомить воспитанников с правилами дорожного движения, правилами передвижения на велосипедах и самокатах;
* уточнить знания детей о назначении светофора и дорожных знаков, их классификации и назначении;
* расширять представления о правилах поведения в общественных местах.
* уточнять и активизировать словарь по лексической теме «Дорожная безопасность. Правила дорожного движения»;
* продолжать упражнять детей в согласовании слов в предложении;
* продолжать формировать умение правильно строить сложноподчиненные предложения, использовать языковые средства для соединения их частей;
* совершенствовать умение описывать предметы;
* продолжать совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи;
* формировать умение вести диалог между воспитателем и ребенком, между детьми;
* развивать зрительное восприятие, словесно-логическое мышление, внимательность.

**Планируемые результаты:**

* повышение интереса детей старшего дошкольного возраста к изучению правил безопасного поведения в окружающей дорожно-транспортной среде;
* актуализация, расширение и систематизация представлений воспитанников об окружающей дорожно-транспортной среде, основных правилах дорожного движения;
* формирование навыков безопасного поведения в дорожно-транспортной ситуации;
* формирование у дошкольников осознанного отношения к своей безопасности;
* развитие у детей качеств, необходимых для безопасной жизнедеятельности: внимательность, осторожность, наблюдательность.
  1. **Форма проведения мероприятия и обоснование её выбора.**

Раз в месяц с детьми проводятся встречи «Знатоков дорожных правил», во время которых наиболее эффективным методом образовательного процесса является настольно-печатная игра «Детям знать положено правила дорожные». Её использование позволяет:

* активизировать интеллектуальную и речевую деятельность;
* актуализировать, расширить и систематизировать представления детей об окружающем мире;
* развивать мыслительные процессы и операции;
* развивать социальные навыки.

Раз в три месяца данные встречи проводятся совместно с родителями.

* 1. **Педагогические технологии, методы, приёмы, используемые для достижения планируемых результатов.**

Для эффективной реализации поставленной цели и достижения планируемых результатов используются игровые педагогические технологии.

Самым востребованным игровым методом является дидактическая игра. Благодаря ей дети не только усваивают новые знания и умения, но и закрепляют полученные ранее. При этом дошкольник не просто воспро­изводит их, а модифицирует и применяет в зависимости от игровой ситуации.

Моделирование игровых ситуаций также является важным методом освоения детьми дошкольного возраста знаний и навыков безопасного поведения на дорогах и улицах. Он является объединяющим элементом между содержанием знаний и организацией деятельности по их применению. Пребывание дошкольников в смоделированных проблемных ситуациях позволяет научиться ориентироваться в них и самостоятельно находить быстрое и верное решение.

На основе накопленного игрового опыта, о правилах безопасного поведения на дороге и возле неё, воспитанники переносят свои знания в свободную деятельность, проигрывая те же дорожные ситуации в сюжетной игре.

Использование игровых технологий позволяет детям в увлекательной игровой среде решать задачи, выполнять задания, находить решение проблемных ситуаций, приобретая социальный опыт взаимодействия со сверстниками.

* 1. **Ресурсы необходимые для подготовки и проведения мероприятия.**

Компоненты состава игры: игровое поле; кубик; фишки; планшет; световая ручка; карточки с мнемосхемами; карточки с заданиями «4 лишний»; 66 треугольных карточек, по 3 картинки на каждой карточке; карточки с изображением объектов дорожно-транспортной среды, дорожными знаками; карточки с вопросами о дорожных знаках, правилах дорожного движения; карточки с изображением допустимых и не допустимых ситуаций на дороге и возле неё; карточки с заданиями «Дорожные чистоговорки».

* 1. **Рекомендации по использованию методической разработки в практике педагогического работника, популяризирующего БДД.**

Задумка игры позволяет педагогу каждый раз подбирать, создавать новый, более оптимальный вариант проигрывания в соответствии возможностями и интересами детей.

Настольно-печатная игра многокомпонентная, включающая множественные варианты проигрывания, благодаря наборам разнообразного игрового оборудования. Предусмотрена возможность проигрывания, как с использованием игрового поля, так и без него.

Нельзя, забывать и о том, что современное поколение требует новых веяний. Это так же было учтено. Старшим дошкольникам был предложен интерактивный вариант игры с использованием планшета и световой ручки.

1. **Основная часть.**
   1. **Описание хода проведения мероприятия.**

Игра может проводиться в нескольких вариантах, в индивидуальной (2 и более игроков) или групповой форме с коллективным обсуждением действий.

**Вариант 1 «Дорожный дубль».**

Оборудование: 66 треугольных карточек, по 3 картинки на каждой карточке.

Ход игры: ведущий (при знакомстве с игрой эту роль берёт на себя воспитатель, а по мере овладения правилами эту роль выполняют дети) – инспектор ГИБДД, раздает все карточки игрокам поровну, кроме трёх. Играющие кладут их перед собой стопкой, рубашкой вверх. Три оставшиеся карточки выкладывают на столе картинкой вверх. Ребята должны, как можно быстрее найти картинку, которая есть на двух (или трех) карточках. Нашедший должен назвать предмет (объект), его роль и убрать эти две карточки (три) в сброс. На их же место кладет карточки из своей стопки. Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Если в ходе игры два игрока одновременно заметили одинаковые картинки и назвали их, то все три карты сбрасываются, а они на их место выкладывают карты из своих стопок, чтобы на столе снова лежали три карты. Если же на трёх картах нет ни одной общей картинки, то все играющие выкладывают ещё по одной карточке. Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не избавиться от всех своих карточек. Он и станет победителем.

**Вариант 2 «Дорожная меморина».**

Оборудование: 66 треугольных карточек, по 3 картинки на каждой карточке.

Ход игры: воспитатель берёт на себя роль инспектора ГИБДД и выкладывает на столе 9 карт квадратом 3х3 рубашкой вверх. Остальные карты лежат стопкой. Участники по очереди открывают любые две карты и пытаются найти на них одинаковую картинку. Если такой картинки нет, карты снова переворачивают рубашкой вверх. Если парная картинка есть, нашедший называет её, какую функцию выполняет и забирает эти две карты себе. На их место выкладывают две следующих карты из стопки и игра продолжается. Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Победителем становится игрок, который наберёт большее количество карт.

**Вариант 3 «Дорожная цепочка».**

Оборудование: 66 треугольных карточек, по 3 картинки на каждой карточке.

Ход игры: ведущий – инспектор ГИБДД (педагог, в дальнейшем - ребёнок) раздает по 3 карты. Дети кладут их перед собой картинкой вверх. Остальные карты кладутся общей стопкой рубашкой вверх. Одна карта кладется посередине стола. Эта карта задает ход. Играющие ходят по очереди. Им надо выложить ряд из карт, так чтобы хотя бы одна картинка на их карте совпадала с картинкой, лежащей на столе крайней карты. Ряд можно продолжать в любую сторону. Выложив карту на стол, игрок называет совпадающую картинку и её значение, а затем добирает из общей стопки карту, чтобы на руках снова было 3 карты. Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Если у играющего нет нужной карты, он берёт одну карту из общей стопки. Если после этого у него все равно нечем ходить, игрок пропускает ход. Выигрывает тот, кто быстрее других выложит все свои карты

**Вариант 4 «Найди лишний знак».**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями «4 лишний»

Ход игры: ведущий (при знакомстве с игрой эту роль берет на себя воспитатель, а по мере овладения правилами эту роль выполняют дети)- инспектор ГИБДД. Участники по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по игровому полю вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Попадая на зелёный кружок, игрок берёт карточку, на которой изображены 4 дорожных знака. Необходимо найти на ней лишний знак и объяснить свой выбор. Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Если задание выполнено правильно, игрок продолжает движение по игровому полю. Если допущена ошибка - остается на месте, пропуская ход. Если фишка попала на кружок красного цвета, то ход пропускается, без выполнения задания. При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» ребёнок передвигает свою фишку в соответствии с направлением стрелки. Победителем становится тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

**Вариант 5 «Правила дорожного движения чётко повтори».**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями «Дорожные чистоговорки»

Ход игры: воспитатель берёт на себя роль инспектора ГИБДД. Ребята по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по игровому полю вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Останавливаясь, они берут карточку с чистоговоркой. Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Если ходящий произносит её верно, инспектор разрешает продолжить движение по игровому полю. Если допущена ошибка, инспектор запрещает двигаться дальше и ход пропускается. Если же фишка попала на кружок красного цвета, то ход пропускается, без выполнения задания. При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» - игрок передвигает свою фишку в соответствии с

Направлением стрелки. Победителем станет тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

**Вариант 6 «Верно - неверно».**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с изображением допустимых и не допустимых ситуаций на дороге и возле неё.

Ход игры: ведущий (при знакомстве с игрой эту роль берет на себя воспитатель, а по мере овладения правилами эту роль выполняют дети) - инспектор ГИБДД. Дети по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по игровому полю вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Попадая на зелёный кружок, игрок берёт карточку, на которой изображена «дорожная ситуация». Он рассматривает её, вспоминая правила дорожного движения, действующие на территории РФ, анализирует правильно ли поступили участники «дорожной ситуации». Инспектор следит за правильностью выполнения задания. Если задание выполнено правильно, то инспектор ГИБДД разрешает движение по игровому полю. Если допущена ошибка, то он запрещает дальнейшее движение и ход пропускается. Если же фишка попала на кружок красного цвета, то ребенок пропускает ход, без выполнения задания. При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» - играющий передвигает свою фишку в соответствии с направлением стрелки. Победителем станет тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

**Вариант 7 «Следуйте, дети, правилам этим!».**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с вопросами о дорожных знаках, правилах дорожного движения.

Ход игры: педагог берёт на себя роль инспектора ГИБДД. Воспитанники по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Останавливаясь, ходящий берёт карточку с вопросом, который озвучивает (читает) инспектор ГИБДД.

Если участник игры дает на вопрос верный ответ, то он продолжает движение по игровому полю. Если же допущена ошибка, то инспектор запрещает дальнейшее движение и ход пропускается. При попадании на кружок красного цвета, играющий пропускает ход без выполнения задания.

При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» - игрок передвигает свою фишку в соответствии с направлением стрелки. Победителем станет тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

**Вариант 8 «Пойми меня»**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с изображением предметов, связанных с дорогой или дорожными знаками.

Ход игры: педагог берёт на себя роль инспектора ГИБДД. В дальнейшем эту роль может взять на себя ребёнок. Участники по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Каждый раз, попадая на зелёный кружок на игровом поле, инспектор ГИБДД берёт карточку с ключевым словом. Далее он загадывает играющему это слово, не упоминая его, а только объясняя значение. Если ребенок правильно назвал ключевое слово, то продолжает движение по полю. Если допущена ошибка, инспектор запрещает дальнейшее движение и ход пропускается. При попадании фишки на кружок красного цвета - ход пропускается, без выполнения задания. При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» - игрок передвигает свою фишку в соответствии с направлением стрелки. Победителем станет тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

**Вариант 9 «Один, два, три скороговорку повтори!»**

Оборудование: игровое поле, кубик, фишки, карточки с мнемосхемами, планшет, световая ручка.

Ход игры: ведущий - инспектор ГИБДД. При знакомстве с игрой эту роль берет на себя взрослый, а по мере овладения правилами - роль выполняют дети. Участники по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по игровому полю вперед на столько ходов, сколько точек выпало на кубике. Попадая на зелёный круг, игрок берёт карточку, с изображением мнемосхемы, которая поможет ему вспомнить и рассказать скороговорку. Инспектор же на планшете световой ручкой изображает эмоцию, с которой скороговорка должна быть произнесена. Если задание выполнено правильно, играющий продолжает движение по игровому полю. Если допущена ошибка - остается на месте, пропуская ход. Если фишка попала на кружок красного цвета, то ход пропускается, без выполнения задания. При попадании на предупреждающий знак или знак особого предписания «пешеходный переход» ребёнок передвигает свою фишку в соответствии с направлением стрелки. Победителем становится тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути

* 1. **Методические советы по организации, проведению и подведению итогов игры**

Обучение правилам дорожного движения, посредством дидактической игры возможно осуществлять:

* в системе: совместной деятельности педагога и детей, семьи и детей;
* в следующей последовательности: от индивидуального участия детей в играх, к коллективному; от простых вариантов проигрывания к более сложным; от использования в играх готового материала, к применению самостоятельно изготовленных заданий.

Подведение текущих итогов игры может проводиться после каждой встречи - занятия и представлено в материале «Результаты диагностики достижения планируемых результатов».

Педагогический кейс по обучению безопасному поведению на дороге «Помни, пешеход, про пешеходный переход!» может быть использован как завершающий контрольный материал.

* 1. **Список литературы**

1.Болдырева Н.Г. Формирование навыков безопасного поведения дошкольников посредством моделирования игровых ситуаций / Н.Г. Болдырева, В.И. Чеснокова // Молодой учёный. – 2016. - №22. –С. 238-240.

2. Голд Е.А. Дидактическая игра в педагогическом процессе детского сада «Изучение правил дорожного движения» / Е.А. Голд. – Текст: непосредственный // Актуальные задачи педагогики: материалы XМеждунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2019 г.). – Санкт-Петербург: Своё издательство, 2019. –С. 21-26.

3. Жбанова С.А. Применение инновационных педагогических технологий в образовательном процессе с целью формирования навыка безопасного поведения детей на дороге/ С.А. Жбанова //[Образование. Наука. Научные кадры](https://cyberleninka.ru/journal/n/obrazovanie-nauka-nauchnye-kadry).-2020.-№4. – С.276-278

4. Петрова И.С. Формирование у детей дошкольного возраста устойчивых навыков безопасного поведения на дороге посредством игр и информационных технологий / И.С. Петрова, О.С. Добродомова, Ю.В. Луханина // Инновационные педагогические технологии: материалы Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.). – Казань: Бук, 2014 – С. 108-110.

* 1. **Приложение**

Ознакомиться с материалами к методической разработке можно пройдя по ссылке:[**https://cloud.mail.ru/public/dJwL/NMH4DwUk1**](https://cloud.mail.ru/public/dJwL/NMH4DwUk1)