Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования



«Центр дополнительного образования «Успех»

Белгородского района Белгородской области»



**Региональный конкурс**

**«Лучший педагог по обучению основам**

**безопасного движения на дорогах»**

**КВЕСТ-ИГРА**

**ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ДЕТСКОГО ДОРОЖНО-ТРАНСПОРТНОГО ТРАВМАТИЗМА**

**«ОСТРОВ БЕЗОПАСНОГО ДВИЖЕНИЯ»**

**Номинация: «Лучший методист по безопасности дорожного движения»**

Целевая аудитория: обучающиеся 7-10 лет

***Авторы-составители:***



*Мишенина Наталья Владимировна заместитель директора, педагог дополнительного образования  
МАУ ДО «ЦДО «Успех»*

*Шевцова Светлана Николаевна, заместитель директора, педагог дополнительного образования МАУ ДО «ЦДО «Успех»*

*Миргородская Ольга Николаевна, педагог-организатор МАУ ДО «ЦДО «Успех»*

2021 год

**Пояснительная записка**

*В наше время место десяти заповедей заняли правила дорожного движения - и нарушают их так же часто.*

*Илона Бодден*

Важную роль в системе организации досуга играют учреждения дополнительного образования. Они являются не только местом отдыха и коммуникаций. Грамотно организованный досуг – это в первую очередь профилактика правонарушений и бездуховности, эмоциональной бедности и интеллектуальной ограниченности.

Организуя работу в каникулярный период, учреждения дополнительного образования и наш Центр детского творчества, в частности, комплексно решают следующие задачи:

- создание условий для организации культурного досуга;

- воспитание толерантности;

-организация комплексных тематических мероприятий (командных игр-квестов, конкурсно - игровых программ, экскурсий, бесед и др.);

- проведение мероприятий, направленных на формирование здорового и безопасного поведения на улице и дороге.

Творческие процессы во всей своей силе обнаруживаются в детской игре, в узнавании окружающего мира, в присвоении детьми самых разнообразных социальных амплуа. Причем преимущественно эти процессы осуществляются в досуговое время.

Отличительной особенностью детского досуга является его театрализация, художественные образы, воздействуя через эмоциональную сферу, заставляют его переживать, страдать и радоваться, их воздействие часто намного острее жизненных коллизий. Иначе говоря, детский досуг благоприятен для формирования выработки системы ценностных предпочтений, формирование основ дорожной грамотности.

**Актуальность** предлагаемых методических материалов заключается в комплексном решении организации отдыха и занятости детей в каникулярный период, особенно летний, связанного с высокими статистическими показателями ДТП с участием детей и подростков. Анализ детского дорожно-транспортного травматизма показывает, что основной причиной является низкая культура участников дорожного движения, в том числе - детей. Учащиеся не обладают навыками поведения в транспортной среде, не умеют правильно оценить и предвидеть развитие дорожных ситуаций, последствий нарушения правил дорожного движения.

Создание условий для целесообразного, эмоционально привлекательного досуга детей, удовлетворения их потребностей в новизне впечатлений, общении, а также вхождения в систему социальных ролей, способствующих осознанному представлению о соблюдении правил дорожного движения.

Среди основных нарушений, допущенных детьми, преобладают:

1. Переход проезжей части в неустановленном месте;

2. Неожиданный выход из-за транспортных средств, сооружений, ограничивающих видимость на дороге;

3. Нарушение правил управления велосипедистами;

4. Неподчинение сигналам регулирования.

Для изучения исходного состояния сформированности навыков безопасного поведения на дороге у младших школьников в процессе игровой деятельности была проведена стартовая диагностика и выявлены следующие результаты: высокий уровень – 20,4%, средний уровень – 27,4%, низкий уровень – 52,2% (2018-2019 учебный год), высокий уровень – 30,6%, средний уровень – 38,6%, низкий уровень –30,8% (2019-2020 учебный год), исходная диагностика (2020-2021 учебный год) выявила следующую динамику: высокий уровень – 45,9%, средний уровень – 46,9 %, низкий уровень – 7,2%. *(Приложение №2).*

**Новизна** данной разработки заключается в форме проведения и оригинальности авторского замысла квеста, построенного на основе использования принципов интеллектуальных командных игр, соревновательной драматургии.

**Цель -** создание оптимальных условий, обеспечивающих полноценный отдых детей, направленный на профилактику и предупреждение детского дорожно-транспортного травматизма, формирование необходимых знаний, умений, навыков (компетентности) по соблюдению правил дорожного движения, позволяющих осуществлять безопасное поведение на улицах и дорогах.

***Задачи:***

*-*формировать у обучающихся устойчивые навыки соблюдения и выполнения правил дорожного движения (ПДД);

- организовать систему профилактической работы по соблюдению ПДД;

- формировать личностный и социально – значимый опыт безопасного поведения на дорогах и улицах;

- формировать представления об оказания первой медицинской помощи при ДТП;

- воспитывать общечеловеческие нравственные ценностные ориентации;

- содействовать формированию благоприятного эмоционально-психологического и нравственного климата в детском коллективе.

Основные **принципы** в организации квеста:

-безопасность жизни и здоровья детей, защиты их прав и личного достоинства;

- приоритет индивидуальных интересов, свободы выбора деятельности, коллектива, педагога как необходимых условий творческого развития и самореализации ребёнка;

-личностное развитие и самореализация ребёнка в сочетании с соблюдением социальных норм и правил школьного лагеря;

-конфиденциальность в разрешении личных проблем и конфликтов детей.

**Целевые группы**

Учащиеся 1-4 классов общеобразовательных школ, комплектуемые в лагерные отряды.

**Ожидаемые результаты**

Результативность методических материалов прослеживается через мониторинговую деятельность, включающую в себя педагогическую, психологическую, медицинскую.

А также осуществляется:

* знакомство с наиболее часто встречающимися дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения, опознавательными знаками транспортных средств, основными транспортными средствами, оказание первой медицинской помощи;
* формирование коммуникативных умений и навыков, основ правильного поведения на улице и дороге, правилами поведения при ДТП;
* расширение социального опыта, формирование осознанного отношения к себе, как к части окружающего мира;
* развитие внимания, мышления, мелкой моторики рук, зрительно-пространственного восприятия, позволяющего оценивать правильность выполненного задания.

Эффективность решения оздоровительных задач можно определить по динамике физического стояния ребёнка, по уменьшению нарушений ПДД, по проявлению сострадания, стремления помочь окружающим, по снижению уровня травматизма, формирование стрессоустойчивости.

**Предназначение**

Предлагаемая методическая разработка адресована заместителям директора общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей, вожатым, педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования, а также родителям в целях оказания практической помощи при разработке сценария по организации летнего отдыха детей по предупреждению детского ДТТ. При грамотной подготовке и проведении командной игры –квеста может быть достигнут эффективный педагогический результат.

В основу методической разработки положен личный теоретический, практический и творческий опыт авторов по составлению, подготовке и проведению квеста. А также:

- Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (в ред. Федерального закона от 14.10.2014 № 307-ФЗ);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 14.04.2011 № МД - 463/06 «О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха»;

- Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха   
и оздоровления детей и подростков (приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 31.03.2011 № 06-614);

- Порядок оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха (утв. Приказом Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 16.04.2012   
№ 363 н);

- Порядок оказания медицинской помощи несовершеннолетним, в том числе в период обучения и воспитания в образовательных организациях (утв. Приказом Министерства здравоохранения РФ от 05.11.2013 № 822 н);

- Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей и подростков, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации (Приложение к письму Департамента воспитания и социализации детей Минобрнауки России от 30 марта 2012 г.);

- Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной   
и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях по организации досуга детей (Приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.04.2011 г.).

Однако следует учесть, что использование предложенного методического материала должно быть творческим. Целесообразно не слепое копирование, а лишь опора на оригинальный замысел при разработке и воплощении собственного сценария, в максимальной степени учитывающего особенности своего коллектива и условий его жизнедеятельности, своеобразие и неповторимость образовательно-воспитательной среды в учреждении или детском объединении. *(Приложение №1).*

**Ресурсы, необходимые для подготовки и проведении мероприятия**

**Оборудование и технические средства:** для каждой команды – 1 стол, 8 -10 стульев, колокольчик (для сигнала); для ведущей – 1 стол, 1 стул; калькулятор для подсчёта баллов; бейджи для всех участников; медали; оценочные листы, компьютер, проекционный экран, звукоусиливающая аппаратура или бумбокс; микрофоны: 1 – для ведущего (педагогам на привалах), подборка музыки, песен и шумов, презентации.

**Материалы** (для каждой команды): бумага (А4), фломастеры, цветные карандаши, восковые мелки, авторучки, простые карандаши, ластики, цветная бумага, клей.

**Дидактический материал: «**монеты» (жетоны); кроссворды; карта – путешествия, дорожные знаки, пазлы «Транспорт», «Дорожные знаки», медицинская аптечка (раствор йода, вата, бинт), маршрутный лист (для каждой команды).

**Алгоритм создания игры**

1. Определите для какой целевой аудитории будет предназначена игра
2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории, и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
9. Подумайте над вариантами модификации игры.

***Правила квеста***

***(Сообщаются участникам заранее)***

1. Игроки беспрекословно выполняют условия игры и соблюдают её правила.
2. Выполнение конкурсных заданий не должно превышать регламентируемое условиями игры время.
3. Конкурсные задания и вопросы объявляет ведущая, педагог от каждой остановки.
4. Педагоги от каждой станции соответственно используют дидактический материал (карту – схему поиска клада, кроссворды и др.).
5. Членам команд разрешается обсуждение во время выполнения конкурсных заданий.
6. Команды приступают к выполнению конкурсных заданий только после сигнала.
7. Выполнение конкурсного задания должно быть немедленно прекращено по истечению времени на его выполнение. Сигнал об истечении времени подаёт педагог.
8. Команда, выполнившая конкурсное задание или готовая к ответу, издаёт звук колокольчиком.
9. В конкурсах типа «вопрос – ответ» засчитывается только первый правильный ответ.
10. В конкурсах на выполнение заданий побеждает команда, выполнившая задание в отведённое время и лучше других команд.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

**Специфика квеста - командной игры**

Игра – это единственная деятельность ребёнка, имеющая место во все времена и у всех народов. Самая любимая и всепоглощающая деятельность ребёнка – это игра. Игра в значительной мере определяет сущность и природу праздника. Без нее праздник существовать не может.

Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам (марщрутный лист), выполняют различные задания. *(Приложение №4*) Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест - технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Структура квест - технологии сводится к следующему: постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).

*Условия квеста(Сообщаются участникам заранее)*

Ребятам предстоит отправиться в необычное путешествие на «Остров безопасного движения» в поисках несметных сокровищ, которые дошли до нас из глубины веков. Изучив карту – путешествия *(Приложение №3)*, где схематично обозначено место предполагаемого клада, учащиеся перемещаются по указанным маршрутам.

За каждый правильный ответ команда получает жетон («монету»). Победившая команда получит сундук с «золотыми» (шоколадными) монетами и дипломы «Знатоки дорожного движения».

Играют 5 команд по 8-10 человек в каждой.

Игра состоит из 5 тематических блоков (привалов) 1 – «Транспортная» (Виды транспортных средств), 2 – «Светофорная», 3 – «Дорожные знаки», 4 – «Конкурсно-игровая» (конкурсы рисунков, плакатов, кроссвордов), 5 – «Медицинская» (оказание первой медицинской помощи) *(Приложение №5, Презентация)*

Результат каждого конкурса оценивается по 5 бальной системе (жетон - «монета»). (*Приложение № 7)*

Оценивает игру жюри из 3-х человек. Членами жюри могут быть старшие школьники, посещающие лагерную смену.

Во время квест - игры дети укрепляют своё здоровье, развиваются физически, интеллектуально, творчески, у них улучшается координация движений, снимается усталость. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать оказывать медицинскую помощь. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества. Игры умные, увлекательные чаще оказываются более действенными в формировании основ дорожной грамотности детей, чем слово.

Весьма эффективно в представленной квест - игре используются *здоровьесберегающие образовательные технологии:* коррекционные (арт-терапия; технология музыкального воздействия, игра-приключение (сказкотерапия); образовательные (технологии воспитания культуры правильного и безопасного поведения на дороге; личностно-ориентированного воспитания и обучения).

Организуя квест-игру, педагог ориентируется на следующие вида рефлексии для оценки мероприятия:

- Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

- Информационная - приобретение детьми нового знания;

- Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

- Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

В заключение необходимо сказать о том, что успех проведения квеста зависит от многих взаимосвязанных факторов, а именно: умение профессионально грамотно спланировать, продумать всё до мелочей - отобрать весь необходимый материал и оборудование, включая технические средства, подготовить сценарий; учитывать возрастные и психологические особенности детей; быть готовым к импровизации. *(Приложение №6)*



**Список использованной литературы**

1. Бочко А. Правила дорожного движения: для детей. М.: Питер, 2014. – 16 с.
2. Гордиенко С.А. Азбука дорожного движения для детей и для родителей, для пешеходов и водителей. Ростов-н/Д: Феникс-Премьер, 2015. – 64 с.
3. Калашникова, О.В. Праздники круглый год: в учебное время и летом./ Авт.- сост. О.В. Калашникова.- Волгоград: Учитель, 2001.- 98 с.
4. Кузнецова, Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома. / Под ред. Э.Г. Кузнецовой.- К.: ГИППВ, 1998.- 240 с.
5. Козловская Е. А. Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма: метод. пособие / Е. А. Козловская; под общ. ред. В. Н. Кирьянова. М., 2007го общества // Транспортное право. 2017. № 1. С. 25-28.
6. Николаев, С.Н. Народная педагогика в экологическом воспитании./ Под ред. С.Н. Николаева.- М.: Мозайка - синтез, 2010.- 144 с.
7. Николаева, Н. В. Образовательные квест - проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся. // Вопросы Интернет - образования. - 2002, № 7. - <http://vio.fio.ru/vio_07>.

9. Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

1. Руденко, В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря: настольная книга воспитателя и вожатого / Авт. – сост. В.И. Руденко.- Ростов н/Д: Феникс, 2005.- 192 с.
2. Сысоева, М.Е. Организация летнего отдыха детей: Учеб.- метод. пособие./ Под ред. М.Е. Сысоевой. – М.: ВЛАДОС, 2003.- 176 с.
3. Сухин, И.Г. 800 загадок – 100 кроссвордов./ Сост. И.Г. Сухин.- М.: Новая школа, 1997.- 176 с.
4. Шорыгина Т. А. Беседы о правилах дорожного движения с детьми 5-8 лет. ТЦ Сфера, 2014.

