

Салихова Рамиля Шамилевна

Воспитатель ГДО при МОАУ ООШ №5 г.Баймак

Номинация 4.1.2. Безопасность на дороге

Название работы: «Безопасность на дороге» из фетра

Игровой материал изготовлен из фетра (основа). Игровая дорожка, специализированные машины, деревья, светофор, мальчик и девочка- все эти элементы сделаны из фетра и прикреплены на липучки. По желанию детей их можно закреплять на игровую дорожку.

Актуальность игры в том, что дети – это особая категория участников **дорожного движения**. Происшествия с их участием выделены отдельной строкой – детский **дорожный травматизм**. И, конечно же, мы- воспитатели, профилактике данного вида происшествий должны уделять особое внимание.

И так как **игра** — один из важнейших видов деятельности ребенка, его самовыражения, **способ** его совершенствования. И в процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт. Она делает досуг содержательным, учит творчеству, умению ориентироваться в сложных ситуациях.

Мы в своей практике для ознакомления дошкольников с правилами **дорожного** движения активно используем **дидактические игры**, которые помогают знакомить детей с правилами **дорожного движения**, тем самым формируя у них навыки правильного поведения на **дороге**. В **дидактической** игре иные отношения у педагога и воспитанника.

Игра вариативная и трансформируемая. С ней можно играть и за столом и использовать как фон для других сюжетно -ролевых игр. таких как » Больница», «Семья», «Пожарники» и т д.

В данной игре можно использовать инновационную технологию **«ТРИЗ» (теория решения изобретательских задач)**

Данная технология позволяет **использовать** нам нетрадиционные формы **работы**, которые ставят ребенка в позицию думающего человека. Целью **использования** данной технологии в детском саду является развитие таких качеств как мышление, гибкость, подвижность, системность, стремления к новизне, речи и творческому воображению.

В данной технологии **используем метод «мозгового штурма»**, он состоит в том, что дети сами по ходу обсуждения корректируют высказанные идеи и анализируют их.

Примерные вопросы для обсуждения:

1. Что произойдет, если исчезнет на перекрёстке светофор?
2. Что произойдёт, если на земле не будет транспортных средств?
3. Что будет если уберут различные предупреждающие знаки?

Цель игры: развивать стремление детей к изучению правил дорожного движения.

Задачи: 1) активизировать и закрепить знания о видах транспорта и назначении некоторых дорожных знаков;
2) совершенствовать представление о безопасном поведении на улицах и дорогах;
3) способствовать созданию положительного эмоционального настроения.

Возраст игроков: 5-7 лет

Данную игру можно использовать на занятиях по ПДД и в сводной игровой форме.

Методы и технологии, применяемые в работе с детьми в дидактической игре:

- Моделирование опасных и безопасных дорожных ситуаций.
- Личностно-ориентированная технология.
- Технология игрового обучения.
- Метод наблюдения и беседы.

Ожидаемые результаты:

- Овладение базовыми правилами поведения на дороге.
- Анализ готовности ребенка решать дорожно-транспортные ситуации.
- Формирование у детей самостоятельности и ответственности в действиях на дороге.
- Развитие творческих способностей.
- Формирование устойчивого познавательного интереса.
- Формирование культуры поведения в процессе общения с дорогой.
- Привитие устойчивых навыков безопасного поведения в любой дорожной ситуации.

Правила игры: Вариант 1.

«Помощь спешит»

Цели: закреплять у детей знания о специализированном транспорте и о том, как он помогает людям.

Ход игры

Ребенку предлагается прикрепить на дорогу специализированный транспорт, который подходит по описанию. (Транспорт описывает воспитатель)

Вариант 2.

«Пешеходы и транспорт»

Цель: закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Ход игры

На игровом поле изображена дорога, по которой двигаются мальчик и девочка (гендерный подход). Начало пути указан стрелкой. у них на пути препятствия в виде знака светофора и машин. Попадая на эти препятствия, играющий должен дойти до красной точки, то есть до финиша. Попадая на «пешеходный переход», игроки продвигаются вперед: Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

Вариант 3. «Соблюдай правила дорожного движения»

Цели: научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения; воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Ход игры

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.









