

Технологическая карта занятия по закреплению навыков дорожной безопасности у детей старшего дошкольного возраста в процессе проблемной игры - викторины

Тема занятия	Закрепление знаний о правилах безопасного поведения пешехода и пассажира на дороге
Культурная практика	Коммуникативная, познавательно-исследовательская
Культурно-смысловой контекст	Пополнение центра дорожной безопасности настольной игрой - викториной
Цель:	Закрепить знания о правилах безопасного поведения пешехода и пассажира на дороге с помощью проблемной игры - викторины в процессе коммуникативной и познавательно-исследовательской деятельности
Образовательные задачи:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Уточнить и закрепить знания о работе сотрудников ГИБДД (функции, деятельность, взаимодействие с гражданами). 2. Закрепить и конкретизировать знания о правилах поведения пешехода на дороге и пассажира в транспорте. 3. Развивать умение самостоятельного поиска информации из имеющихся источников. 4. Воспитывать умение эффективно взаимодействовать в группе сверстников при решении общей задачи. 	
Материалы и оборудование: Телевизор / проектор; карточки с заданиями; магнитная доска 3 шт. (для каждой группы).	

Этапы	Содержание этапов / деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Планируемые результаты (в результате обучающиеся смогут)
1 Этап. Подготовка			
Разработка сценария, плана игры	В основу сценария и плана игры-викторины, были взяты материалы предыдущих занятий, по темам: «В чем заключается работа сотрудника ГИБДД», «Дорожные знаки», «Пространственная терминология (справа, слева, спереди, сзади, напротив, вдоль, рядом, навстречу, на противоположной стороне и т.д.)», «Правила поведения пешеходов и пассажиров».	- не подразумевает деятельности обучающегося	
Общее описание	Игра-викторина представляет из себя серию простых и понятных вопросов, в рамках знаний о дорожной безопасности. Все ответы на вопросы, известны детям, т.к. весь материал был пройден на предыдущих занятиях. Викторина является завершающим звеном серии занятий.	- не подразумевает деятельности обучающегося	
Содержание инструктажа	Обучающимся необходимо разделиться на 2-3 группы (в группе от 5 до 8 человек), отвечая на вопросы, каждая группа сперва совещается между собой, а потом подходит к магнитной доске и прикрепляет вариант правильного ответа в столбике своей группы. В конце игры ведущий подводит итоги игры, по числу правильных ответов. Обмениваться	- не подразумевает деятельности обучающегося	

	мнениями с участниками других групп запрещено. Побеждает та команда, которая наберет больше всего правильных ответов.		
Подготовка материального обеспечения	Перед началом игры необходимо подготовить карточки с правильными и неправильными вариантами ответов на 12 вопросов, по 3 вопроса по каждой теме; Презентацию с наглядным изображением вопросов и вариантами ответов; 3 круглых стола и стулья по количеству участников	- не подразумевает деятельности обучающегося	
2 Этап. Проведение игры			
Постановка проблемы	Ведущий игры: напоминает, какой материал был пройден по теме «Правила безопасного поведения на дороге», предлагает вспомнить, какие моменты были самыми сложными для усвоения, какие были простыми, что было самым интересным на занятиях по ПДД. И есть ли информация, которую воспитанникам хотелось бы узнать подробнее, в новом формате.	- коммуникативная	- Приводят не менее 3 вариантов тем, которые вызвали затруднения; - Приводят не менее 3 вариантов тем, которые оказались самыми простыми; - Предлагают не менее 1-3 вариантов тем, о которых хотелось бы узнать больше
Условия /Правила	Ведущий игры: сообщает правила и условия: - перед каждым вопросом, ведущий выдает карточки с вариантами ответов, после чего зачитывает вопрос; - группа участников, относящихся к одному цвету, обсуждает возможные варианты ответов; - группы между собой не переговариваются, обсуждать правильные ответы можно только с членами команды своей группы и так, чтобы другие команды не слышали, какой вариант ответа выбрала ваша группа; - только после команды ведущего, капитан каждой команды выходит и прикрепляет карточку с правильным ответом на свою магнитную доску; - менять ответы на вопросы после того, как прикрепил карточку, уже нельзя; - после окончания вопросов, капитаны команды разворачивают доску так, чтобы ответы их команды было видно всем участникам других групп; - ведущий зачитывает правильные ответы на каждый вопрос, а капитан ставит «+» если ответ правильный и «-», если ответ неправильный; - капитаны команд, совместно с ведущим подсчитывают количество правильных ответов и присуждают победу той группе, которая набрала большее количество правильных ответов.	- коммуникативная; - познавательная	- задают уточняющие вопросы по правилам игры; - выражают готовность и интерес к игре.

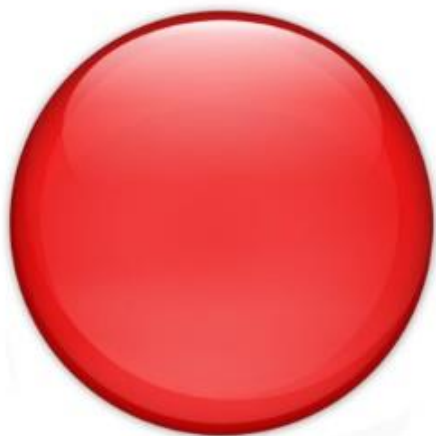
Регламент	На обдумывание каждого вопроса, дается не более 2-3 минут. Подведение итогов – не более 10 минут	- коммуникативная - познавательно-исследовательская; - игровая	- понимают и принимают правила игры
Распределение ролей	Ведущий игры предлагает участникам выбрать капитана команды: - капитан команды, выражает общее мнение группы и только он может высказываться при ответе на вопросы; - в случае затруднений с выбором правильного ответа на вопрос, капитан вправе принять единоличное решение и ответить на вопрос так, как считает нужным; - остальные участники вправе предлагать любые варианты ответов капитану, в группе царит свобода слова и мнение каждого является важным и значимым.	- коммуникативная - игровая	- не менее 1-2 участников команды выражают готовность стать капитанами; - участникам удается договориться о выборе капитана команды, без привлечения, ведущего и конфликтных ситуаций
Формирование групп	- для начала игры, необходимо разделить на 3 равные группы, путем вытягивания жребия (красный, синий, желтый), дети делают это самостоятельно, доставая палочки с окрашенными в разные цвета концами	- коммуникативная - игровая	- дети принимают правила деления на группы и соблюдают их
Консультации	- в случае возникновения вопросов у участников группы, они могут задавать уточняющие вопросы, в процессе игры	- коммуникативная	- участники формулируют вопросы по ходу игры, исходя из своих затруднений
Групповая работа над заданием	- в процессе игры, каждый участник высказывает свое мнение относительно правильного ответа, приводит доводы и аргументы; - все участники группы договариваются о представлении единого правильного ответа; - каждому участнику предоставляются равные права. По истечении 20 минут предполагается динамическая пауза / физкультминутка	- коммуникативная; - познавательно-исследовательская; - игровая	- воспитанники корректно высказывают свое мнение; - не перебивают друг друга при ответах на вопросы; - не критикуют мнение друг друга.
3 Этап. Анализ и обобщение			
Вывод из игры	Ведущий объявляет, что игра окончена и можно подвести итоги. Объявляет победителей игры и вручает призы.	- коммуникативная	- спокойно принимают поражение, конструктивно относятся к поражению; - принимают победу, не унижая достоинства других команд.

Рефлексия игры	<p>Ведущий игры задает участника проблемные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что было самым сложным в данной игре? - Удавалось ли вам договориться между собой, чтобы прийти к единому решению? - Что больше всего понравилось? Что не понравилось? - На какие темы вы хотели бы провести еще викторину? - Все ли вопросы вам были понятны? 	<ul style="list-style-type: none"> - коммуникативная - рефлексивная 	<ul style="list-style-type: none"> - дети предлагают не менее 2-3 вариантов ответа на каждый вопрос; - предлагают 1-3 темы, на которые они хотели бы устроить игру-викторину; - успешно оценивают свой опыт игры.
Оценка самооценка работы	<p>Ведущий игры задает проблемные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Как вы считаете, удалось вашей команде справиться с задачей? - Какой был личный вклад в игре? - Почему вам удалось победить или не удалось? 	<ul style="list-style-type: none"> - коммуникативная - рефлексивная 	<ul style="list-style-type: none"> - каждый ребенок осознаёт свой личный вклад в игру команды; - позитивно оценивают свой игровой опыт.
Выводы обобщения	<p>Все участники, совместно с ведущим, подводят позитивный итог игры, формируют папку с дидактической игрой-викториной и определяют ей место в центре дорожной безопасности.</p> <p>Педагог обращает внимание детей, что данной игрой можно поделиться с другими группами, а также еще раз озвучивает те направления безопасного поведения на дороге, которые удалось осветить на игре.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - коммуникативная - рефлексивная 	<ul style="list-style-type: none"> - выражают готовность рассказать об игре и поделиться с другими детьми; - называют 2-3 темы, по которым проходила викторина.

Ссылка на викторину ПДД – <https://cloud.mail.ru/public/2Jab/W2URCBuDs>

Разрезной материал

Вопрос 1, 7, 10



Вопрос 2



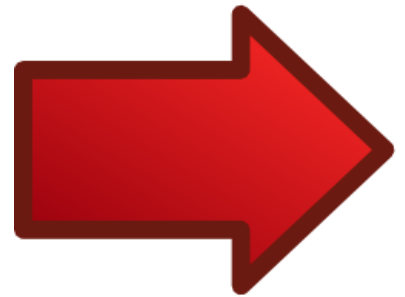
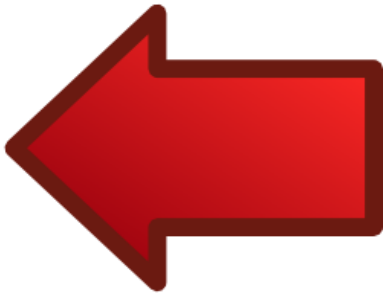
Вопрос 3



Вопрос 4



Вопрос 5



Вопрос 6



Вопрос 8



Вопрос 9



Вопрос 11

