

Управление образования Верх-Исетского района  
Департамента образования  
Администрации города Екатеринбурга  
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»



# Дидактическая игра/игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности

Сборник методических разработок  
победителей и призёров районного конкурса



Екатеринбург

2021

Управление образования Верх-Исетского района  
Департамента образования Администрации города Екатеринбурга  
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

**Дидактическая игра/игровое пособие для  
дошкольников по профилактике детского  
дорожно-транспортного травматизма и  
пожарной безопасности**

**Сборник методических разработок победителей и призёров  
районного конкурса**

Екатеринбург  
2021

УДК 373.24  
ББК 74.14  
Д44

**Редактирование:**  
Плотникова Е.В., Рахматуллина Р.Х.

**Оргкомитет конкурса методических разработок**  
**«Дидактическая игра/игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности»**  
Рахматуллина Р.Х., Попова Н.Л., Плотникова Е.В.

**Составитель:** Плотникова Е.В.

**Дидактическая игра/игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности:** сборник методических разработок. - Екатеринбург: МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2021. – 133 с. Электронное издание

Д44

В настоящем сборнике представлены методические разработки педагогов дошкольных образовательных организаций Верх-Исетского района г. Екатеринбурга - участников районного конкурса «Дидактическая игра/игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности», который проходил в 2020 году.

Материалы представляют собой описание дидактических игр/пособий, включающие паспорт – краткую характеристику разработки, методику использования дидактической игры/игрового пособия, иллюстрации - фотографии, дающие представление о детской деятельности, технологические карты, схемы или инструкции, позволяющие изготовить игру или подобрать для нее игровые материалы, организовать предметно-пространственную среду.

Материалы сборника могут быть полезны руководителям и педагогам дошкольных образовательных организаций, а также родителям (законным представителям) дошкольников.

ББК 74.14

© Управление образования Верх-Исетского района  
Департамента образования Администрации города  
Екатеринбурга, 2021  
© МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2021

## От составителя

Предлагаемый сборник составлен из методических разработок, представленных педагогическими работниками ДООУ на районный конкурс «Дидактическая игра/игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности». Этот конкурс в 2021 году проводился впервые. Тема конкурса оказалась актуальной для педагогов. На конкурс было представлено 44 разработки из 37 дошкольных образовательных учреждений района.

Разработки победителей и призеров конкурса в 5 номинациях включены в данный сборник с целью распространения интересных идей, педагогических находок, способов реализации современных принципов дошкольного образования.

Представленные разработки отличает четкая направленность игровых действий на развитие у детей представлений, эмоциональных переживаний, умений, игрового опыта, способствующих формированию норм безопасного поведения, продуманность многофункциональной и привлекательной предметно-пространственной среды игры, приемы обеспечения увлекательности, динамичности, эмоциональности игры, наличие способов выявления результатов дидактической игры, новизна и оригинальность игры/игрового пособия (или отдельных элементов).

Большое количество иллюстративного материала дает представление о структуре каждого игрового пособия и особенностях детской деятельности с его использованием.

Надеемся, что материалы сборника помогут педагогам ДООУ организовать освоение правил безопасной жизнедеятельности, обогатить развивающую среду, вызвать интерес детей к правилам в игровых ситуациях.

## Номинация «Трансформер с набором игр по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности»

ДОУ № 199, Глухарева О.Б., Новикова О.Б. (1 место)

### Дидактическое игровое пособие для дошкольников «Правила безопасного поведения в Городе Добрых дел»

#### Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название игрового пособия	«Правила безопасного поведения в Городе Добрых дел»
Основная тема игрового пособия	Формирование практических навыков безопасного поведения в игровой деятельности - прохождение квестов.
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игровое пособие	Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста. Вариативно может быть использована в среднем возрасте, в качестве пособия для первичного ознакомления с правилами поведения через проигрывание ситуаций.
Аннотация дидактического игрового пособия	Пособие представляет собой игровую оболочку, которая позволяет развернуть различные игровые сюжеты на тему пожарной безопасности и безопасности ребенка на дороге, варьировать дидактический материал в зависимости от образовательной задачи, организовывать деятельность детей в подгрупповой, индивидуальной и групповой формах, как в реальном, так и в игровом мире Города Добрых дел.
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Внешне пособие оформлено как пожарная машина, внутренняя часть пособия представляет собой квартал Города Добрых дел, включая перекресток, улицы и дома. Все части пособия имеют карманы, в которые вложены различные дидактические игры, направленные на формирование безопасного поведения. Содержание и набор материалов могут варьироваться в зависимости от образовательной задачи и интересов детей. Пособие имеет полифункциональный характер: предусмотрено включение различных дидактических и настольных игр, игрушек, например, различных видов конструктора, предметов-заместителей, использование одних и тех же компонентов пособия для решения различных образовательных задач.
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	1. Ребенок владеет первичными представлениями о правилах безопасного поведения. 2. Ребенок устанавливает причинно-следственные связи между действиями и их результатами. 3. Проводит анализ ситуации (что хочу сделать, как буду действовать, к чему мои действия привели, что получилось, а что нет). 4. Конструктивно и комфортно решает спорные ситуации.
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	Аналоги игрового пособия не обнаружены. Аналог одной из дидактических игр, входящих в пособие, - игра «Доббль».

## **Методика использования игрового пособия**

Цель использования игрового пособия - расширение социального опыта, развитие практических навыков безопасного поведения в различных жизненных ситуациях..

### **Описание организации деятельности дошкольников с использованием игрового пособия**

Основная цель всех вариантов игр- формировать умения детей различать дорожные и пожарные знаки, организовывать свое поведение в соответствии с ними.

Все игры могут осуществляться в игровом пространстве пособия, а также могут быть перенесены в пространство группы, детского сада, улицы.

Во всех игровых сюжетах заложено представление о нормах безопасности как социокультурном явлении, которое вызывает определенные эмоции, имеет свою историю, причины появления, связанные, в том числе с ценностным отношением к жизни и миру.

В играх с пособием могут использоваться игровые предметы, конструкции и постройки, дополнительные игровые поля, в том числе созданные детьми и их родителями.

#### **Вариант 1. Квест «Откуда берутся Правила безопасного поведения»**

Легенда игры: злой колдун (любой другой отрицательный персонаж, причем его негативность может быть связана с какими-то ситуативными причинами, например, у него болят зубы, поэтому плохое настроение) похитил (уничтожил, спрятал) все знаки безопасности в городе. Жители города оказываются из-за этого в опасных ситуациях. Дети, которые могут играть за себя, а могут взять роли жителей города, отправляются на поиски знаков.

В соответствии с игровой механикой квеста дети находят различные подсказки, которые приводят их к нужному месту.

Типы заданий включают в себя как дидактические игры «Найди такой же знак», «Реши дорожные задачи», «Повтори маршрут», «Собери знак», так и подвижные («Правом лево», «Повтори движение регулировщика»), и творческие («Придумай и нарисуй свой знак», «Создай путеводитель по музею ПДД»).

#### **Вариант 2. Игра «По дорогам Города Добрых дел»**

В процессе игры команда жителей Города добрых дел встречает гостей (Буратино, Незнайка, маленький ребенок и его бабушка), которые по каким-то причинам не могут передвигаться в соответствии со знаками. Дети через игры, входящие в пособие, знакомят гостей с правилами передвижения, вспоминают внешний вид знака и его значение, соотносят знак с игровой ситуацией.

### **Вариант 3. Игра «В гостях у пожарных»**

Воспитатель с детьми создают мини-библиотеку для Города Добрых дел. Одна из книг, созданных детьми, - это энциклопедия «История огня». В процессе создания книги дети понимают, что огонь – двойственное явление. Он может быть полезным и вредным, а зачастую, опасным. Дети предлагают включить в энциклопедию или создать постеры про то, как надо обращаться с огнем. Для получения информации они обращаются к специалистам - пожарным. Через дидактические игры у детей формируется представление о правилах пожарной безопасности.

### **Вариант 4. Игра «Пожар в заповеднике: причины и последствия»**

Недалеко от Города Добрых дел находится заповедник (макет изготовлен детьми). Однажды в заповеднике случился пожар. Пожар потушили, зверей спасли, но многие пострадали. Жители Города организовали помощь. Они лечили зверей, организовывали им жизнь в новых условиях, расчищали пространство от последствий пожара (здесь возможна организация полноценной сюжетно-ролевой игры через развертывание параллельных сюжетов на дополнительных игровых полях). Дети решили продумать меры безопасности, чтобы больше такая беда не повторилась. Дети создают карту заповедника, подбирают или конструируют подходящие знаки, распределяют их. В процессе дидактических игр закрепляют знания о причинах пожара и способах профилактики.

Варианты организации деятельности детей с игровым пособием:

- Групповая: во время ознакомления детей с пространством, игровой механикой, правилами игры
- подгрупповая: несколько детей и воспитатель в роли модератора/фасилитатора
- самостоятельная игра предлагается подгруппе детей без видимого участия взрослого
- индивидуальная (для детей с особыми потребностями развития): воспитанник - воспитатель (в роли тьютора).

**Возможные направления использования игрового пособия во взаимодействии с родителями.**

1. Аналоги игрового пособия можно использовать при организации игр с дошкольниками в условиях семьи после ознакомления родителей воспитанников на мастер-классах с его содержанием и способами изготовления в домашних условиях.

2. Привлечение родителей воспитанников к придумыванию новых сюжетов игр, изготовлению или подбору игрового материала.

3. Совместное обыгрывание сюжетов пособия в онлайн-формате.

**Способы, которыми обеспечивается реализация принципов ФГОС ДОО: индивидуализация воспитательно-образовательного процесса, поддержка детской инициативы и самостоятельности**

1. Демократический стиль общения педагога с детьми.
2. Совместное обсуждение проблемных ситуаций и способов их решения.
3. Поощрение желания развивать игру по собственному замыслу.
4. Развитие детской инициативы через совместное/самостоятельное придумывание легенды игры, выбора героев, вариантов развития сюжета.
5. Поддержка со стороны взрослого в процессе поиска, ситуациях ошибочного (неэффективного) решения проблем в игре.
6. Вовлечение малоактивных детей через создание ситуации успеха.
7. Профилактика/снятие напряжения игровыми способами.
8. Вариативность при подборе заданий и материалов.

**В процессе использования игрового пособия осуществляется педагогическое наблюдение и фиксация следующих показателей:**

- 1) в игровой ситуации ребенок организует поведение (свое или игрового персонажа) в соответствии с правилами безопасного поведения;
- 2) осознает и может объяснить связь между действиями и их последствиями;
- 3) прогнозирует или анализирует ситуацию по параметрам: что хочу сделать, как буду действовать, к чему мои действия привели, что получилось, а что – нет.
- 4) в спорной ситуации находит способы конструктивного решения вопросов.

**Деятельность с данным авторским игровым пособием способствует развитию:**

- эмоционально-волевых качеств: эмпатии, организованности, активности, целенаправленности;
- коммуникативных качеств: умение находить решение в конфликтной ситуации, доброжелательно относиться и помогать друг другу и героям сюжетов игр, формулировать свои мысли и переживания в форме, доступной для других, умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми как партнерами.



Игровое пособие «Правила безопасного поведения в Городе Добрых дел», общий вид



«По дорогам Города Добрых дел», игровой материал



## Задания для квеста «В поисках пропавших знаков»



Дидактическое игровое пособие для дошкольников «Безопасный мир вокруг»

Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактического игрового пособия	«Безопасный мир вокруг»
Основная тема игрового пособия	Повышение качества дошкольного образования по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма. Формирование и развитие у детей устойчивых практических навыков безопасного поведения на улицах и дорогах
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игровое пособие	Средняя группа (4-5 лет) Старшая группа (5-6 лет) Подготовительная группа (6-7 лет)
Оборудование и пространство проведения игры	Специальное интерактивное поле с обозначением детского сада, близлежащих улиц и домов
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	<p><i>Социально-коммуникативное развитие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владеет основными правилами поведения на дороге;</li> <li>- проявляет внимание к сверстникам в игровых ситуациях,</li> <li>- способен взаимодействовать в решении проблемных ситуаций;</li> <li>- способен к регуляции своего поведения,</li> </ul> <p><i>Физическое развитие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подчиняется правилам в совместных подвижных играх по тематике ПДД;</li> <li>- способен к принятию собственных решений исходя из игровой ситуации, опираясь на свои знания и умения.</li> </ul> <p><i>Познавательное развитие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- устанавливает простейшие причинно-следственные связи: нельзя переходить дорогу на красный свет светофора – можно попасть под машину;</li> <li>- выделяет существенные признаки и оперирует ими: длинная ровная дорога, короткая узкая дорога;</li> <li>- знает названия частей дороги, дорожные знаки;</li> <li>- проявляет стремление к получению знаний о дорожном движении, осознает важность знания правил безопасного поведения на дороге.</li> </ul> <p><i>Речевое развитие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использует речь для выражения своих мыслей, желаний,</li> <li>- вступает со сверстниками в ситуативный разговор о содержании игр, о нарушении дорожных правил;</li> </ul> <p><i>Художественно-эстетическое развитие.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- конструирует из разного материала постройки соответствующие знакам дорожного движения - стоянка, больница, школа, заправочная станция и т. д.;</li> <li>- проявляет интерес и умения к изготовлению атрибутов к играм по правилам дорожного движения (рисование, лепка, аппликация).</li> </ul>

## Методика использования дидактической игры

Цель: формирование у детей дошкольного возраста навыков здорового образа жизни и поведенческих навыков в процессе ознакомления с основами безопасного поведения и правилами дорожного движения.

Для реализации данной цели рекомендуется следующие варианты применения игрового пособия.

### 1. «Здравствуй, я пришел!»

**Игровое поле:** изображение дома, где находится детский сад с окошками для имен воспитанников группы.

Обозначение ребенка на игровом пространстве поля создает условия для уверенности дошкольника в том, что он важен и значим для группы и воспитателя.

**Дидактическая игра:** ребенок с помощью воспитателя находит свою карточку с именем и перемещает ее из домика в поле детского сада, обозначая, что он пришел в детский сад и присутствует в этот день. Перемещение карточки с поля на поле может быть подкреплено эмоциональным жестом, рукопожатием, обниманием, ласковым словом воспитателя.

Рукопожатие	Дай пять!	Приветствие Непосед	Жаркие объятия
			

### 2. «Я пешеход!»

**Игровое поле:** изображение перекрестка и пешехода на перекрестке.

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода в условиях улицы; закреплять представления детей о назначении светофора, о его сигналах.

**Дидактическая игра «Автошкола»**

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика. Упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

Материал - двойной лист картона, на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.

Ход игры: дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

**Игровое поле:** изображение перекрестка, пешехода на перекрестке, машины.

#### **Дидактическая игра «Светофор»**

Цель: учить различать сигналы светофора, закреплять правила пешеходов, развивать внимание, быстроту, ориентирование в пространстве.

Материал - фишки (*красного, зеленого цветов*) по одной на каждого ребенка, флажки (*1 красный, 1 желтый, 1 зеленый*).

Ход игры:

Педагог:

Заучи закон простой:

Красный свет зажегся.

Дети отвечают: *«Стой!»* и показывают красную фишку.

Педагог:

Желтый скажет пешеходу:

Приготовься к.

Дети отвечают: *«К переходу»*, показывают желтую фишку.

Педагог:

А зеленый впереди -

Говорит он всем.

Дети отвечают: *«Иди»* и показывают зеленую фишку.

Появляется *«Светофор»* - помощник педагога, одетый в костюм светофора, проводит игру *«Будь внимателен»*.

Правила **игры**: «Светофор поднимает зеленый флажок - дети маршируют по кругу, красный - стоят на месте, желтый - маршируют на месте.

### **3. «Я пассажир!»**

**Игровое поле:** изображение дороги, автомобиля на дороге, пешехода рядом.

#### **Дидактическая игра «На остановке»**

Цель: закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды транспорта. Знакомить с наиболее типичными дорожно-транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов.

Материал: картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.

Ход игры: дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.

**Игровое поле:** изображение дороги, автобуса с пассажирами на дороге, пешехода рядом.

#### **Сюжетно-ролевая игра «Мы пассажиры автобуса»**

Цель: познакомить с правилами поведения в общественном транспорте на примере автобуса.

Ход игры: воспитанники знакомятся с правилами посадки в автобус (ожидать транспортное средство необходимо только на специальном оборудованном остановочном пункте (остановке), подходить к входным дверям автобуса, поезда нужно только после полной остановки, запрещено запрыгивать в открытые двери на ходу, перед входом в автобус или другое транспортное средство нужно пропустить всех выходящих пассажиров и др.), поведение во время движения и выхода из транспорта (нельзя шуметь, толкаться, причинять другие неудобства пассажирам, нельзя высовываться в окна, нельзя отвлекать водителя во время его работы и др.). После игры ребята с помощью картинок закрепляют и повторяют правила дорожного движения.

#### **Сюжетно - ролевая игра «Автобус»**

Цель: развивать навыки социального поведения в обществе; воспитывать культуру поведения в общественном транспорте, развивать интерес к совместным играм.

Игровые роли: водитель, кондуктор, контролер, пассажиры.

Предварительная работа: беседа на тему «Виды транспорта», «Профессии» и обсуждение иллюстраций; рассказы детей о поездках в общественном транспорте; дидактическая игра «Правила поведения в транспорте», просмотр мультфильма «Шёл трамвай десятый номер».

Ход игры: путешествие на автобусе, на остановках заходит бабушка, молодая женщина с ребенком на руках, кондуктор для продажи билетов, контролер для проверки билетов.

#### **4. «Дорожные знаки»**

**Игровое поле:** изображение дорожных знаков, схема перекрестков и автомобилей

Цель: учить детей различать дорожные знаки, знать их назначение для пешехода, водителей автотранспорта и велосипедистов. Воспитывать внимание, ориентировку в пространстве.

Ход игры: Педагог показывает знаки на игровом поле, называет знаки, объясняет их значение. Обсуждает, где уместно разместить эти дорожные знаки на игровом поле.

**Игровое поле: изображение дорожных знаков, схема перекрестков и автомобилей.**

**Дидактическая игра «Узнай знак»**

Цель: закрепление знаний детей о дорожных знаках.

Материал: 2 картонных диска, соединенных в центре винтом. На нижнем круге вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.

Ход игры: детям показывают картинку, изображающую ситуацию на игровом поле. Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.

## 5. «Викторина»

**Игровое поле: изображение дорожных знаков, схема перекрестков и автомобилей**

**Дидактическая игра «Играй да смекай»**

Задачи: развивать умственные способности и зрительное восприятие, учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением, воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нем.

**Выигрывает тот,** кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие загадки в стихах.

В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип **игры - лото**. Воспитатель читает загадки (*стихи*) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

**Дидактическая игра «Подумай - отгадай»**

Задачи: активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; воспитывать сообразительность и находчивость.

Правила: необходимо давать правильный ответ и не выкрикивать его хором.

**Выигрывает тот,** кто получил больше фишек за правильные ответы.

Вопросы:

Сколько колес у легкового автомобиля? (4)

Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)

Кто ходит по тротуару? (*пешеход*)



Кто управляет автомобилем? (*водитель*)

Как называется место пересечения двух дорог? (*перекресток*)

Для чего нужна проезжая часть? (*для движения транспорта*)

Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил ПДД? (*авария или ДТП*)

Какой свет верхний на светофоре? (*красный*)

Что держит в руке инспектор ГИБДД? (*жезл*)

#### **6.Познавательно-исследовательский проект «Правила дорожные детям знать положено»**

В рамках данного проекта происходит обогащение игрового пособия дополнительными материалами для расширения возможностей и реализации поставленных задач.

#### **7.Детско-родительский проект «Безопасность наших детей»**

Цель: вовлечение родителей (законных представителей) в образовательный процесс.

#### **8. Презентация продуктов детской деятельности по теме ПДД.**

### Приложение

#### Схема игрового поля

Оригинальность идеи такого игрового поля заключается в том, что оно сочетает в себе:

- стенд посещаемости группы воспитанников «Я пришел!»;
- игровое поле для изучения правил дорожного движения;
- дорожную карту близлежащих перекрестков и домов с названиями улиц, где живут воспитанники и их семьи.

Для данного игрового пособия необходимы: фетр, фигуры людей (по выбору детей), контейнер для хранения игры, дополнительные атрибуты подбираются и изготавливаются при необходимости.



«Здравствуй, я пришел!»



Игровое поле: изображение перекрестка и пешехода на перекрестке



Игровое поле: изображение перекрестка, пешехода на перекрестке, машины



**Игровое поле: изображение дороги, автобуса с пассажирами на дороге, пешехода рядом**



**Игровое поле: изображение дорожных знаков, схема перекрестков и автомобилей**



**Дидактическое игровое пособие для дошкольников  
«Правила дорожные знать положено»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактического игрового пособия	«Дидактическое игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма «Правила дорожные детям знать положено»
Основная тема игрового пособия	В помощь педагогам, занимающимся проблемами профилактики дорожно-транспортного травматизма с детьми дошкольного возраста.
Возрастные группы дошкольников, для которых подходит игровое пособие	От 3 до 7 лет
Аннотация дидактического игрового пособия	Пособие предназначено для работы с детьми дошкольного возраста, которое позволит развить умения и навыки безопасного поведения на дорогах, сформировать сознательное отношение к личной безопасности. Пособие может быть использовано в образовательной деятельности и носить обучающий характер, в индивидуальной и подгрупповой работе, в самостоятельной деятельности детей.
Оборудование и пространство использования дидактического пособия	Куб, на котором закреплен различный дидактический и демонстрационный материал, внутри размещена схема перекрестка.
Планируемые результаты использования дидактического пособия и их показатели	В результате обучения ребенок научится применять полученную информацию в практической деятельности, предвидеть опасные ситуации в дорожно-транспортной среде, применять навыки культурного уверенного и безопасного поведения.
Аналоги дидактического игрового пособия	Нет

**Методика использования дидактического игрового пособия**

Важным условием обучения дошкольников навыкам безопасного общения со сложным миром пешехода и пассажира являются совместные усилия воспитателей и родителей в формировании практических навыков. С этой целью нами было разработано дидактическое пособие «Правила дорожные детям знать положено», включающее различные формы

взаимодействия со всеми участниками образовательных отношений (развлечения, досуги, проекты, интерактивные игры, мнемотаблицы, консультации и т.д.).

**Цель дидактического пособия:** формирование навыков безопасного поведения на улицах и дорогах.

**Задачи:**

1. Формировать представления о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.
2. Систематизировать знания детей об устройстве улицы, дорожного движения, видах транспорта.
3. Учить детей применять полученную информацию в практической деятельности.
4. Воспитывать культуру поведения на улице и в транспорте.

Организация деятельности дошкольников с использованием дидактического игрового пособия «Правила дорожные детям знать положено» может осуществляться:

- совместно с воспитателем, другими педагогическими работниками – дидактическое пособие используется как демонстрационный материал, методическая копилка, во время проведения занятий для закрепления практических навыков (беседа «Улица», аппликация: «Дорога широкая и узкая», дидактические игры «Части грузовика», «Собери машину», картотеки подвижных игр, мнемотаблицы «Знаки дорожного движения» и т.д.).
- самостоятельно, совместно со сверстниками (игра «Перекресток», «Светофор»).

Дидактическое пособие «Правила дорожные детям знать положено» рекомендуется также использовать в работе с родителями (законными представителями) - одна из частей куба наполнена буклетами, разработками консультаций для родителей, памятками, совместными проектами. Благодаря этой форме работы родители оперативно узнают новую информацию, дети с удовольствием рассказывают о дорожных знаках, придумывают загадки о ПДД, демонстрируют правила дорожного движения.

**Иллюстрации дидактического игрового пособия для дошкольников  
«Правила дорожные детям знать положено»**





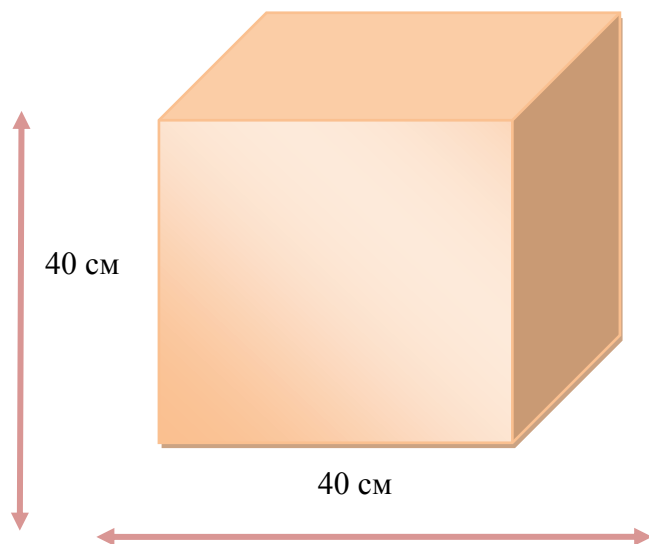
**Инструкция по изготовлению «Дидактического игрового пособия для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма «Правила дорожные детям знать положено»**

Данное пособие представляет собой куб, выполненный из мебельной фанеры, размером 40\*40 см, раскрывающийся по системе цветка. С лицевой стороны куба каждая грань распределена под определенное направление работы по профилактике ДДТТ. Внутри куба выполнен макет «перекрестка». К дидактическому пособию прилагаются: подборка дидактических заданий, игровой материал для моделирования по разным ситуациям на дорогах, машинки, дорожные знаки, пешеходы.

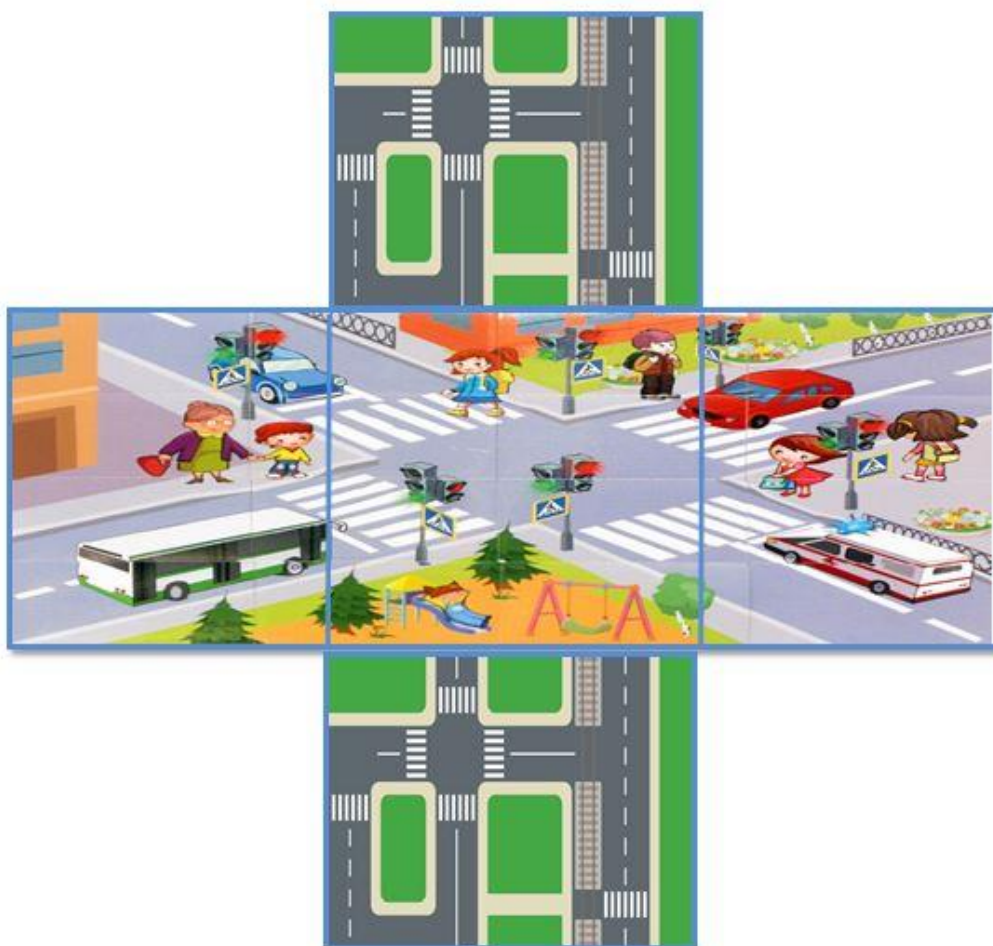
- Ориентация на участке группы (детско-родительский и педагогический проекты «Создание безопасного маршрута»);
- Демонстрационный альбом «Виды транспорта» (созданный для формирования знаний о разных видах транспорта, с особенностями внешнего вида и назначения);
- «Методическая копилка для педагога» (конспекты занятий, бесед, сценарии театрального проигрывания ситуаций, подвижные игры «Улица», «Проезжая часть - тротуар», «Перекресток», «Пешеход - пассажир», «остановка общественного транспорта», «Культурное поведение в общественном транспорте и на дороге», «Безопасность при использовании современных средств передвижения» и т.д.);
- Дидактические и социально - коммуникативные игры «Дорожные знаки», мнемотаблицы «Правила дорожного движения», «Светофор», «Есть такая профессия – сотрудник ГИБДД»;
- «Работа с родителями» (консультации, памятки, инструкции и т.д.).

**Схема «Дидактического игрового пособия для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма  
«Правила дорожные детям знать положено»**

Вид пособия в собранном виде



Вид пособия в разобранном виде



*Дополнительные материалы по наполняемости дидактического пособия и организации работы МБДОУ – детский сад № 1 можно посмотреть на официальном сайте, пройдя по ссылке [https://1.tvoysadik.ru/?section\\_id=35](https://1.tvoysadik.ru/?section_id=35)*



## Номинация «Органайзер игр по правилам дорожного движения»

ДОУ № 152, Уусталу М.И., Третьякова Е.С. (1 место)

**Дидактическое игровое пособие для дошкольников по профилактике детского  
дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности  
«Органайзер игр «Светофор»**

### Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактического игрового пособия	Органайзер игр «Светофор»
Основная тема игр	Формирование основ безопасного поведения на улице у детей дошкольного возраста
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Старший дошкольный возраст
Аннотация дидактического игрового пособия	Органайзер игр «Светофор» позволяет компактно и привлекательно для детей разместить в групповом помещении ДОУ разнообразные дидактические игры по обучению дошкольников правилам безопасного поведения на улице
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Оформление мобильной тематической зоны организации образовательной деятельности по направлению обучения правилам дорожного движения в групповом помещении
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Ребенок к 7-ми годам сможет стать самостоятельным и научиться осознавать уровень опасности, подстерегающей его на проезжей части дороги
Аналоги дидактического игрового пособия	нет

### Методика использования дидактического игрового пособия

Обязанность взрослых, в первую очередь, родителей (законных представителей) и педагогов, правильно подготовить детей к встрече с различными сложными, а порой и опасными жизненными ситуациями, в том числе и на проезжей части дороги. А избежать этих опасностей можно лишь путем воспитания навыков безопасного поведения на улице.

Идея разработки игрового пособия Органайзер игр «Светофор» возникла в связи с *необходимостью создания условий в группе* для сознательного изучения детьми правил поведения на улице. Органайзер игр «Светофор» может рассматриваться как вариант организации уголка по безопасности дорожного движения в старшей и подготовительной группе. Подобного типа органайзеры могут быть созданы в каждой возрастной группе.

Органайзер игр «Светофор» удобен для детей: компактен по габаритам, вариативен по набору игр, мобилен по весу, привлекателен по внешнему виду.

Органайзер игр «Светофор» может использоваться в *разных формах организации образовательного процесса*:

Совместная деятельность ребенка с педагогом	Игры, представленные в органайзере, педагог использует в ходе специально организованных совместных образовательных мероприятий в соответствии с парциальной образовательной программой «Светофор» (автор Данилова Т.И.).
Совместная деятельность ребенка со сверстниками	Игры в органайзере педагог периодически меняет с целью поддержания интереса детей к ознакомлению с правилами поведения на улице. Педагог привлекает внимание детей к играм, закрепляя навыки безопасного поведения на улице, полученные в ходе обучающих занятий.
Самостоятельная деятельность ребенка	Ребенок может самостоятельно развернуть любую из игр, находящихся в органайзере, так как они доступны по месту и способу расположения. Игры подобраны с учетом возраста и привлекательности для ребенка, особенно для мальчиков. В результате свободного ребенком выбора игры и знания ее правил, навыки безопасного поведения совершенствуются и переходят на уровень осознанного поведения.
Взаимодействие педагога с родителями воспитанников	Органайзер может использоваться педагогом в качестве наглядного пособия на родительских собраниях и консультациях для родителей воспитанников. У педагога появляется возможность не только показать игры, но и проиграть в них с родителями, убеждая в значимости и доказывая их эффективность.

Создавая органайзер игр «Светофор», мы руководствовались *принципами ФГОС ДО*.

Во-первых, обеспечивается формирование компетентной, социально-адаптированной личности ребенка за счет использования специфического вида деятельности дошкольника – игры. Осуществляется не прямой перенос на ребенка взрослых представлений о правильном поведении, а организуется приобретение им собственного опыта, развитие способности к произвольному поведению.

Во-вторых, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка, так как набор игр достаточен для выбора и рассчитан на широкий круг предпочтений детей.

В-третьих, предполагается содействие развитию детской игры в совместной деятельности с педагогом и создаются условия для самостоятельных действий детей.

В-четвертых, создаются условия для поддержки детской инициативы в игровой деятельности посредством мобильности органайзера и разнообразия представленных в нем игр.

Примеры игр, которые представлены в органайзере: лото, пазлы, игры типа гусек, парные картинки, сюжетные картинки с проблемными ситуациями на улице, а также макеты перекрестка и пешеходного перехода.

Возрастная адекватность игр и активная форма приобщения детей к социальным нормам и правилам поведения осуществляется посредством **методов и форм организации образовательной деятельности**.

Дети приходят в садик с разным объемом и качеством представлений о безопасном поведении (кто-то часто ездит на автомобиле, кто-то ни разу не ездил на общественном транспорте и т.п.). Задача педагога сделать обучение для каждого ребенка интересным и доступным. А значит, обучение должно быть от простого к сложному, методы и приемы должны быть разнообразными.

Методы:

- словесные (объяснение ситуаций, правил);
- наглядные (показ игровых действий, рассматривание картинок);
- игровые (дидактические игры, игровые задания);
- практические (макетирование, решение ситуативных задач).

Формы:

- игра (настольно-печатная, ролевая, режиссерская);
- макетирование (конструирование перекрестков);
- соревнование (игра типа гусек, викторина);
- решение логических задач (пазлы, лото, проблемные ситуации).

Информация о безопасном поведении для ребенка будет привлекательнее, если использовать интегративный подход к организации процесса обучения. Например, дорожные знаки можно изготовить на занятиях по аппликации, машинки вылепить из пластилина, макет нарисовать красками.

Определить, насколько хорошо ребенок усвоил правила безопасности, можно с помощью **мониторинга**, описанного в образовательной программе «Светофор» (автор Данилова Т.И.). Органайзер игр «Светофор» создан для детей старшего дошкольного возраста, поэтому ориентируемся на предполагаемый результат и задачи мониторинга педагогической деятельности в подготовительной группе: определение возможности ребенка стать пешеходом, способным безопасным путем самостоятельно ходить в школу. Диагностика проводится и для корректировки образовательной деятельности: подбора методов и форм обучения для каждого ребенка.

Методы диагностики:

- практический (задания);
- наглядный (обсуждение картинок);
- словесный (беседа, опрос).

Педагог выступает в роли наблюдателя и фиксатора результата.

Уровень сформированности знаний и навыков измеряется в баллах от 1 до 4.

Критерии сформированности знаний и навыков в подготовительной группе:

1. Какой вид транспорта ты знаешь? / Для чего нужен пассажирский транспорт? / Где его ожидают люди? / Как называют людей, едущих в пассажирском транспорте? / Правила поведения в автобусе.
2. Что такое перекресток? / Что такое «зебра»? / Для чего нужен «островок безопасности»?
3. Кто контролирует движение? / Расскажи о работе водителя и сотрудника ГИБДД
4. На какие части делится дорога? / Правила перехода улицы / Как узнать, куда поворачивает машина? / Правила поведения на улице / Где разрешается ездить на велосипеде?
5. Покажи дорожные знаки «Осторожно, дети!», «Пешеходный переход», «Пешеходная дорожка», «Велосипедное движение».

### **Иллюстрации**

Органайзер представляет собой два пластиковых бокса с выдвижными ящиками, скрепленными между собой липкой лентой с боковых сторон. Каждый бокс может использоваться изолированно, может ребенком или педагогом перемещаться по группе.



Цвет ящиков соответствует цветам светофора. Можно предложить ребенку вставить ящики по порядку сигналов светофора.

Верхняя часть органайзера используется для классификации картинок. В данном случае представлена классификация видов транспорта.



На ящиках наклеены условные обозначения, соответствующие содержимому ящиков.



В первом боксе представлены модели, игрушки для макетирования дорожных ситуаций:

1. Городская инфраструктура (дома, деревья)
2. Транспорт
3. Знаки дорожного движения

Во втором боксе – игры (лото, пазлы, кроссворды)

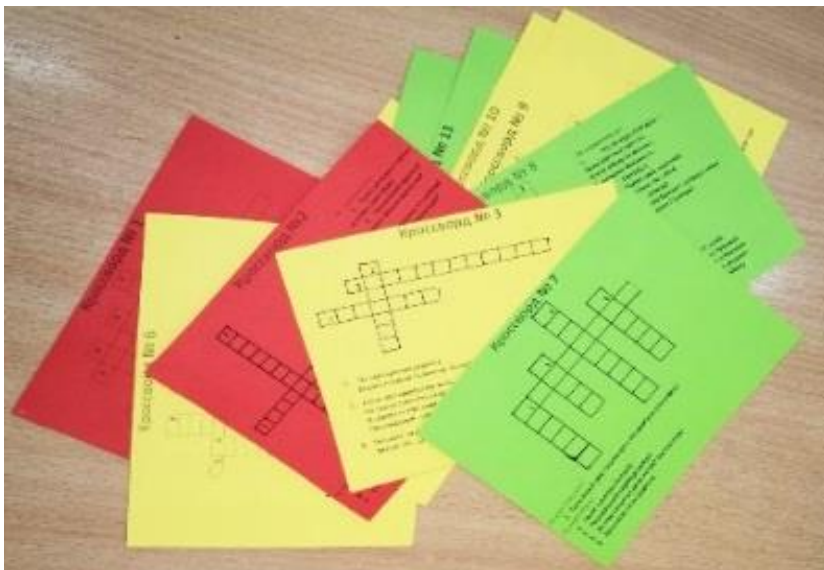
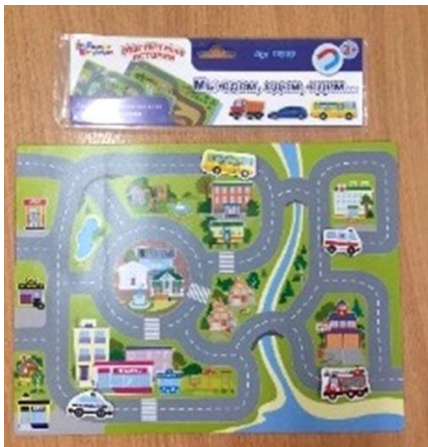


Боксы разъединяются, разворачиваются и к ним прикрепляются панели с изображением города. На переднем плане выкладывается картонное панно с изображением перекрестка. С помощью моделей из ящиков проектируется та или иная дорожная ситуация и проигрывается.

Если боксы развернуть другой стороной, то появляется возможность спроектировать пешеходный переход. При этом на стенки бокса прикрепляются панели городской улицы.

Игры, которые можно предложить детям старшего дошкольного возраста.





Объемные игры можно разместить в коробке, которую так же, как боксы, оснастить липкой лентой и расположить на задней стенке коробов.

**Дидактическое игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «Волшебный домик»**

**Паспорт методической разработки**

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры/игрового пособия	Волшебный домик
Основная тема игры/игрового пособия	Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	5-7 лет
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Игровое пособие «Волшебный домик» поможет дошкольникам с ОВЗ освоить и закрепить основные правила безопасного взаимодействия с проезжей частью улицы.
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	<p>Игровое пособие «Волшебный домик» - это две трансформируемые коробки кубической формы, расположенные одна на другой. Каждая коробка имеет свое игровое содержание и может быть использована как самостоятельное дидактическое пособие по формированию у дошкольников знаний о правилах поведения вблизи проезжей части улицы.</p> <p>Обе части «Волшебного домика» закрываются своими крышками, на внутренней стороне которых размещены дидактические игры. Как только крышку снимают с коробки, она раскрывается и приобретает вид красочного панно, на котором размещены дорожные знаки (в соответствии с сигналом светофора) и картинки-иллюстрации этих дорожных знаков. В центре стихи, пословицы и поговорки по теме.</p> <p>Другая сторона панно является игровым полем.</p> <p>Внутри каждой коробки «Волшебного домика» находится дидактический материал, игры, игрушки, подарки.</p> <p>Любая часть игрового пособия «Волшебный домик» легко складывается в коробку-куб, креплением служит крышка.</p> <p>Если коробки поставить одну на другую (нижняя коробка с разрешающим (зеленым) сигналом, а верхняя - с запрещающим), то получится светофор для пешеходов.</p> <p>Сигналы светофора не могут быть поданы одновременно, поэтому у каждого сигнала есть своя «дверца», с помощью которой можно «включить» или «выключить» тот или другой сигнал.</p> <p>Играть можно в группе на столе или на ковре, индивидуальные занятия проводить в кабинете учителя-логопеда, учителя-дефектолога, педагога-психолога. Каждое панно можно закрепить на доске в качестве демонстрационного дидактического пособия и использовать его на занятии (фронтальное, групповое, индивидуальное).</p>



	<p>Ламинированное покрытие игровых деталей позволяет повысить их прочность, а в теплое время года организовать познавательную и игровую деятельность на прогулке.</p> <p>Игровое пособие «Волшебный домик» включает в себя различные дидактические развивающие игры и задания.</p>
<p>Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели</p>	<p>Дети познакомятся с разрешающими и запрещающими дорожными знаками: «Пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», «Велосипедная дорожка», «Зеленый сигнал светофора», «Движение запрещено», «Дети», «Движение пешеходов запрещено», «Красный сигнал светофора». У детей сложится зрительный образ данных знаков, понимание значения знака.</p> <p>Пословицы и поговорки помогают формировать мотивацию, произвольность поведения.</p> <p>Загадки развивают мышление, сообразительность, внимание, память.</p> <p>Дидактическая игра лабиринт «Уважай сигналы светофора» позволяет закрепить основное правило: запрещающий сигнал светофора, умение видеть и находить правильный вариант перехода через проезжую часть улицы.</p> <p>Настольная игра «Безопасный город» поможет ребенку понять, что безопасность зависит от каждого участника дорожного движения, показать знание дорожных правил.</p> <p>Картина - виммельбух «Путешествие по городу» создаст ситуацию диалога, умение отвечать на вопросы и спрашивать, составлять небольшой рассказ о том, как важно соблюдать правила безопасного поведения в городе, возможность показать знание правил дорожного движения в сюжетной режиссерской игре.</p> <p>Дидактические игры-пазлы помогут детям закрепить знания о видах транспорта и знаков «Пешеходный переход», «Велосипедная дорожка» и др. знаки на сторонах коробки можно менять по мере освоения детьми.</p> <p>Процесс складывания коробки-домика обеспечит развитие пространственного конструктивного мышления, умения конструировать новые формы.</p>
<p>Аналоги дидактической игры/игрового пособия</p>	<p>Аналоги отсутствуют.</p> <p>Уникальность данного пособия заключается в оригинальном привлекательном оформлении, в интересном сочетании хорошо известных игр с обучающим материалом.</p>

### **Методика использования дидактической игры/игрового пособия**

#### *Цель проведения дидактической игры/использования игрового пособия*

Формировать у детей дошкольного возраста навыки безопасного поведения в соответствии с правилами поведения пешеходов.

#### *Задачи*

Развивать ответственность, адекватную уверенность в себе, способность ориентироваться в пространстве.

Формировать у детей дошкольного возраста навыки самоконтроля в дорожно-транспортной среде.

Воспитывать культуру пешехода.

Разнообразие дидактического материала в игровом пособии «Волшебный домик» позволяет педагогу применять множество игровых методов и приемов, объединенных игровым сюжетом.

Для детей подготовительной к школе группы предлагаем организовать дидактическую игру-квест «Превращения Волшебного домика»

Воспитатель рассказывает детям историю.

*«Жил-был Волшебный домик-светофор. Он любил наблюдать за пешеходами на проезжей части улиц, и всегда был веселым от того, что пешеходы точно выполняли его сигналы. Но однажды он увидел, как дети нарушили правило дорожного движения. От этого он стал грустным и сломался, не может подавать сигналы пешеходам. Он приготовил много интересных игр и заданий. Если дети запомнят правила дорожного движения, он станет веселым и сможет опять подавать сигналы» (Закрывает оба сигнала).*

Как вы думаете, дети, мы сможем помочь светофору снова стать веселым? Выполним задания?

Дети, надо рассказать какие это знаки и что они обозначают. (Раскладывает первую коробку). Д/И «Назови знак» Вопросы: Что ты видишь на картинке? Правильно ведет себя пешеход? Дети, как вы думаете, в центре изображен знак? Что это? Это буквы. Хотите узнать, что тут написано? Слушайте стихотворение.

Чтение стихотворения. Вопросы по содержанию, повтор чтения с помощью детей.

А еще здесь есть загадки. Кто любит загадки отгадывать? Воспитатель загадывает детям загадки.

Посмотрите, здесь игра «Сложи картинку»! Картинки веселее складывать вдвоем. Кто с кем будет складывать? (Дети выбирают пазлы).

Дети, вы справились с заданиями, Волшебный домик стал веселым, начал подавать сигналы. (Открывает сигнал светофора). Что означает этот сигнал?

Что приготовил для вас Волшебный домик? Кто помнит? Интересную игру! (Переворачивает панно). Как много интересных игр! Вы любите играть? (Дети выбирают себе игры, игрушки). Воспитатель создает ситуацию игры на игровом поле «Путешествие по городу» или «Лабиринт».

После игры воспитатель спрашивает у детей, где же Волшебный домик Во что он превратился? Кто поможет построить Волшебный домик? (складывают коробку).

В зависимости от возраста и особенностей развития детей занятия с данным пособием можно построить по возрастающей степени сложности:

-организация наблюдения и рассматривание картинок и дорожных знаков, сопровождающихся объяснением взрослого;

-чтение и заучивание стихотворений, пословиц, поговорок;

-соревнование кто первый сложит картинку

-отгадывание загадок, ребусов, кроссвордов;

-рассуждение о том, чему учат пословицы или поговорки;

-ответы на простые или сложные вопросы на знание правил дорожного движения;

-создание игровой ситуации, в которой надо показать знания;

-рассказывание или придумывание историй

-игры настольные, дидактические и другие.

Содержание игрового пособия «Волшебный домик»:

- обучающее панно, 2 шт. внешний разворот «Разрешающие знаки», «Запрещающие знаки»

- настольные игры «Безопасный город», «Лабиринт», «путешествие по городу»

- диагностические картинки-иллюстрации «Найди ошибку», «Кто нарушил ПДД?»

- пословицы, поговорки, загадки, стихи, дидактические игры «Сложи картинку», «Чудесный мешочек».

Компактное размещение игрового материала обеспечивает мобильность пособия, дает возможность педагогам использовать его на фронтальных, групповых, индивидуальных занятиях, в совместной и самостоятельной деятельности.

Детей привлекает возможность превращения, трансформации предмета в разные формы с новым содержанием. Принцип вариативности соблюдается за счет дополнения, введения новых игр, знаков, разных способов организации образовательной и игровой деятельности.

Современные подходы к взаимодействию ДОУ и семьи предполагают установление партнерских отношений участников педагогического процесса, приобщение родителей к жизни детского сада. Создание нового дидактического пособия для детей может стать основой диалога, под которым подразумевается личносно равноправное общение, совместное приобретение опыта в формировании правил безопасности на проезжей части. Опыт работы по использованию дидактического пособия «Волшебный домик» можно представить на различных мероприятиях, организованных для родителей: совместные досуги, праздники, выставки. Участие детей в таких мероприятиях поможет установить теплые неформальные, доверительные отношения, эмоциональный контакт между педагогами и родителями, между родителями и детьми. Родителям можно предложить

мастер-класс по изготовлению игрового материала, представить опыт обучения детей правилам безопасности с помощью данного пособия «Волшебный домик».

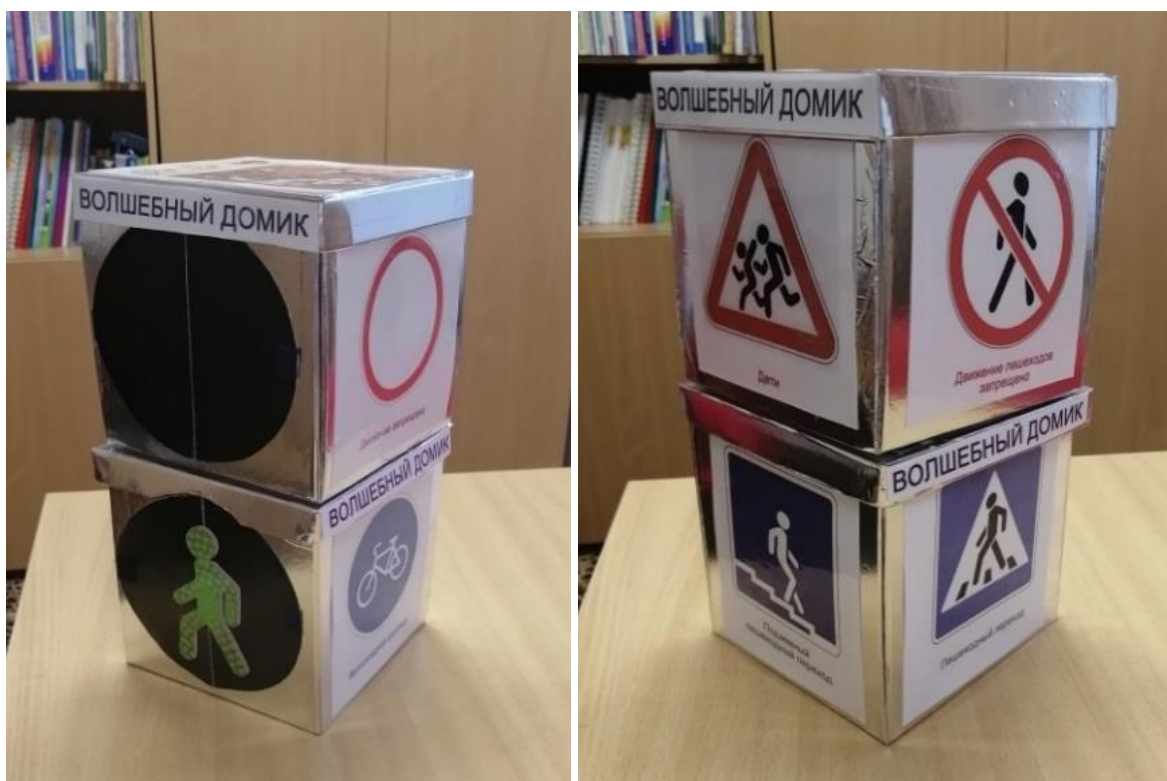
Ситуация выбора важна для дальнейшей социализации ребёнка, которому предстоит во взрослой жизни часто сталкиваться с необходимостью выбора. Задача педагога при использовании пособия — помочь ребёнку понять основания для выбора правильного поведения вблизи проезжей части улицы.

Данное пособие способствует созданию развивающей среды, насыщенной социально значимыми образцами деятельности и общения, способствует формированию таких качеств личности, как ответственность, активность, инициативность, доброжелательность и др.

Игровой материал пособия «Волшебный домик» обеспечивает проявление детской инициативы, активизацию познавательной деятельности, расширение информационного кругозора, развитие игровой деятельности со сверстниками. Для поддержки детской инициативы созданы условия, обеспечивающие детям возможность конструировать, общаться, проявлять свои знания. Организуя игровую и познавательную деятельность, педагог создает в группе положительный психологический микроклимат, в равной мере проявляя любовь и заботу ко всем детям, используя приемы, выражает радость при встрече, подбирает ласковое и теплое слово для поощрения активности ребенка, создает условия для разнообразной самостоятельной творческой деятельности детей. Вместе с детьми создает ситуации, позволяющие ребенку находить решения, давать ответы на вопросы, реализовать свою компетентность, обретая уважение и признание взрослых и сверстников. Новое интересное пособие «Волшебный домик» создает условия для самостоятельной творческой деятельности детей по их интересам и запросам.

Приемы педагогического наблюдения, направленного на выявление результатов использования игрового пособия, заложены в самом пособии в виде картинки-теста «Найди ошибку», «Кто нарушил ПДД?». Воспитатель задает детям вопросы по содержанию картинки, и от того, могут ли дети увидеть ошибочные действия персонажей и объяснить ситуацию, представленную на картинке, педагог определяет, кто из детей освоил правила, с кем позаниматься индивидуально, донести до сведения родителей необходимость закрепления знаний ребенка.

Дидактическое пособие «Волшебный домик»



Дидактическое панно «Разрешающие знаки»



### Дидактическое панно «Запрещающие знаки»



Дидактические игры на внутренней стороне каждой крышки



## Воспитатель организует игру детей



## Дети 4-5 лет знакомятся с играми «Волшебного домика»



**Играя, дети учат правила дорожного движения**



**Педагог осуществляет диагностическое наблюдение**





**Дидактическое игровое пособие по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности» для детей дошкольного возраста  
«Соблюдай правила!»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактического игрового пособия	дидактическое игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «Соблюдай правила!»
Основная тема игры/игрового пособия	обучение воспитанников правилам дорожного движения, пожарной безопасности, навыкам безопасного поведения на дороге и в быту
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игровое пособие	средняя - подготовительная к школе группы
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	пособие «Соблюдай правило!» представляет собой расположенные в складной коробке конверты с разнообразными играми и заданиями по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности
Оборудование и пространство проведения использования дидактического игрового пособия	групповое помещение
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	устойчивые знания у воспитанников по правилам дорожного движения и пожарной безопасности
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	настольно-печатные игры

**Методика использования игрового пособия**

Цель использования данного пособия - обобщать и закреплять знания о правилах дорожного движения и пожарной безопасности, развивать словесно-логическое мышление, воображение, концентрацию внимания, умение обозначать словами пространственные представления (слева, справа, между и т.д.), мелкую моторику, которое содействует расширению детского кругозора, воспитанию интереса к предметам и явлениям действительности, развитию самостоятельности. В совместной игре у детей формируются дружеские взаимоотношения, умение согласовывать свои действия.

Уникальность данного пособия состоит в том, что оно оказывает помощь педагогу в обучении детей старшего дошкольного возраста по некоторым темам образовательной

программы ДОУ, а также помогает ребенку знакомиться с правилами дорожного движения и правилами пожарной безопасности.

В перспективе данное пособие может быть использовано для развертывания различных игровых сюжетов в самостоятельной и совместной с педагогом деятельности детей старшего дошкольного возраста. В соответствии с возрастом детей усложняются дидактические задачи и дополняется вспомогательный материал новыми играми и развивающими элементами.

Данное пособие можно применять в разных видах детской деятельности:

- игровая деятельность – игры на закрепление знаний о дорожных знаках «Мемори»
- двигательная деятельность – применение полученных знаний на мероприятиях типа: «Осторожно, пешеход», «Двигайся по стрелкам», «Регулировщик».
- познавательная деятельность – логические игры и задания для обучения детей правилам дорожного движения и пожарной безопасности.

Во время образовательной деятельности с детьми используются следующие задания:

*Задание № 1. «Сосчитай и запиши число».*

*Задание № 2. «Составь картинку».*

*Задание № 3. «Установи закономерность и продолжи ряд».*

*Задание № 4. «Раскрась пластилином или пальчиковыми красками».*

*Задание № 5. «Найди тень»*

*Задание № 6. «Судоку «ППД».*

*Задание № 7. «Раскрась по образцу»*

*Задание № 8 «Лабиринты».*

*Задание № 9 «Соедини недостающие фрагменты знаков и назови их»*

*Задание № 10 «Соедини дорожные знаки с их тенью»*

*Задание № 11 «Обведи пунктирные линии»*

*Задание № 12 «Что лишнее в ряду, найди и обведи»*

*Задание № 13 «Обведи буквы, прочти слово и соедини его с соответствующей картинкой»*

*Задание № 14 «Аппликация – пазлы»*

*Задание № 15 «Цифровой пазл»*

*Задание № 16 «карточки последовательности, разложи от меньшего к большему и наоборот»*

*Задание № 17 «Напиши пропущенное число»*

*Задание № 18 «Сосчитай и поставь знак <, > или =.*

*Задание № 19 «Дорожные знаки»*

*Задание № 20 «Не играй с огнём»*

*Задание № 21 «Найди половинку»*

*Задание № 22 «Найди пару»*

*Задание № 23 «вправо – влево»*

Цели заданий:

- Формировать у детей понятия «Пожарная безопасность», «Дорожная безопасность».
- Закрепить знания о причинах возникновения пожара. Формировать элементарные умения и навыки поведения при возникновении пожара.
- Закрепить знания правил дорожного движения. Воспитывать грамотного культурного участника дорожного движения.
- Познакомить детей с правилами безопасности собственной жизнедеятельности.

### **Способы, которыми обеспечивается индивидуализация образовательного процесса и позитивная социализация детей**

Дидактическое игровое пособие по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности – это пособие, наполненное разнообразными стимулирующими деятельность детей развивающими и дидактическими материалами. В пособии всё полностью доступно. Все дети группы имеют возможность заниматься с данным пособием в свободной самостоятельной деятельности.

Дидактическое игровое пособие мобильное и легкое в использовании. Многофункциональность пособия заключается в том, что его можно использовать как в различных видах детской деятельности в соответствии с различными задачами в разных возрастных группах, так и в работе с одаренными детьми с усложнением и дополнением заданий.

### **Способы, которыми обеспечивается поддержка детской инициативы**

Считаем, что большую роль в поддержке детской инициативы, активности и самостоятельности играет взрослый. Были определены следующие способы:

- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов;
- создание условий для принятия детьми решений, выражение своих чувств и мыслей;
- поддержка самостоятельности в разных видах деятельности;
- словесное поощрение;
- стимулирование детской деятельности;
- повышение самооценки;
- создание ситуации успеха.



**Дидактическое игровое пособие «Соблюдай правила!» в свернутом виде**



**Организация деятельности дошкольников с использованием дидактического игрового пособия «Соблюдай правила!»**



**Самостоятельно и с помощью взрослого дети находят изображения знаков, группируют их, объясняют правила**



## Номинация «Мультимедийная дидактическая игра по ПДД»

ДОУ №43, Болотова М.Г. Мухамадиева Н.В., Грачева С.В. (1 место)

### Интерактивная дидактическая игра для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма «Олаф в стране Светофории»

#### Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры	Интерактивная дидактическая игра <b>«Олаф в стране Светофории»</b>
Основная тема игры	Сказочный герой Олаф отправляется в гости к своим друзьям. По пути ему приходится решать различные проблемные ситуации, связанные со знанием правил дорожного движения. «Ребята, поможем Олафу добраться до своих друзей? Ведь впереди Новый год! И Олафа все очень ждут!»
Возрастная группа дошкольников, для которых подходит игра	Старшая и подготовительная группы (5-7 лет)
Аннотация дидактической игры	Интерактивная дидактическая игра <b>«Олаф в стране Светофории»</b> разработана для детей старшего дошкольного возраста и направлена на формирование у дошкольников навыков безопасного участия в дорожном движении, развитие логического и образного мышления, расширение кругозора.
Оборудование и пространство проведения дидактической игры	Игра проводится с использованием мультимедийного оборудования: компьютера, проектора, экрана, звуковоспроизводящего устройства, беспроводной клавиатуры, мыши, интерактивной доски.
Планируемые результаты дидактической игры и их показатели	-В результате игры у детей 5-7 лет сформируются следующие <b>привычки, навыки, правила поведения</b> : - прежде чем куда-то идти – мысленно представить себе маршрут и отметить в нём места, представляющие наибольшую опасность; - переходить дорогу только тогда, когда видишь её всю. Если есть загромождающая часть дороги движущийся транспорт – подождать, пока он пройдёт. Если стоящая машина, кусты или что-то ещё мешает видеть дорогу – пройти вдоль тротуара, пока не будет хорошего обзора; - из всех маршрутов движения выбирать тот, который наиболее безопасный; - реагировать на все изменения погоды и условий видимости как на повышение уровня опасности; - улицы и перекрёстки никогда не переходить «по диагонали»; - требования дорожных знаков, сигналов регулировщика и светофора не обсуждаются, а выполняются на 100%.
Аналоги интерактивной дидактической игры	«В гостях у Светофорчика» <a href="https://ppt-online.org/431135">https://ppt-online.org/431135</a>

<p>«Наши верные друзья на улицах города» <a href="https://portal2011.com/interaktivnaya-igra-nashi-druzya-ulitsah-goroda/">https://portal2011.com/interaktivnaya-igra-nashi-druzya-ulitsah-goroda/</a> «Правила дорожного движения» <a href="https://www.maam.ru/detskijasad/interaktivnaja-igra-po-pd-dlja-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html">https://www.maam.ru/detskijasad/interaktivnaja-igra-po-pd-dlja-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html</a></p>
---

### Пояснительная записка

Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма – проблема всего современного общества. Обучение малышей правильному поведению на дорогах необходимо начинать с раннего возраста. Правила, усвоенные в эти годы, впоследствии становятся нормой поведения, а их соблюдение – потребностью. Наша задача – воспитать грамотных и дисциплинированных участников дорожного движения.

Обучение воспитанников правилам поведения на дороге в нашем ДООУ проходит через все основные виды детской деятельности: игру, творчество, познание и др.

В связи с переходом на новое качество образования одной из основных задач деятельности нашего ДООУ является обеспечение индивидуализации и интерактивности образовательного пространства. Мы заметили, что использование в работе с детьми мультимедийных дидактических игр интересно дошкольникам. Игры удивляют своей необычностью, использованием анимационных эффектов, звукового и музыкального сопровождения. Интерактивная форма таких игр дает возможность детям взаимодействовать, решая разнообразные задания.

Творческой группой педагогов ДООУ было решено создать такую игру, используя программу Microsoft Power Point. Так появилась интерактивная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста «Олаф в стране Светофории».

**Цель игры:** Формирование у детей начальных знаний правил дорожного движения и умений применять их в повседневной жизни.

#### **Задачи:**

1. Развивать психофизиологические качества, обеспечивающие безопасность ребенка на улице (координацию движения, быстроту реакций и мыслительных действий в условиях дорожного движения).
2. Систематизировать и закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.
3. Учить определять и предвидеть опасность дорожной ситуации, а также возможность её избегания.
4. Формировать самостоятельность и ответственность в действиях, связанных с переходом улицы.



5. Формировать у детей уверенность в том, что если они будут соблюдать осторожность и выполнять правила дорожной безопасности, с ними ничего плохого не случится.
6. Воспитывать у детей уважение к пешеходам и водителям, понимание ценности человеческой жизни.

### **Принципы организации игры**

- Учет личностных, возрастных особенностей детей и уровня их психического и физического развития.
- Учет пластичности нервной системы ребенка, которая позволяет успешно решать многие воспитательные задачи.
- Принцип взаимосвязи причин опасного поведения и его последствия: дорожно-транспортные происшествия (ДТП). Дошкольники должны узнать, какие последствия могут подстергать их в дорожной среде. Нельзя чрезмерно акцентировать их внимание только на этом. Внушая страх перед улицей и дорогой, можно вызвать обратную реакцию - искушение рискнуть, перебегая дорогу или неуверенность, беспомощность, когда обычная ситуация на дороге покажется ребенку опасной.
- Принцип социальной безопасности. Дошкольники должны понять, что они живут в обществе, где надо соблюдать определенные нормы и правила поведения. Соблюдение этих правил на дорогах контролирует Госавтоинспекция.
- Принцип самоорганизации, саморегуляции и самовоспитания. Этот принцип реализуется при осознании детьми ответственности за выполнение правил безопасного поведения. Для подкрепления самовоспитания нужен положительный пример взрослых, следовательно, необходимо воспитывать и родителей детей.
- Принцип возрастной безопасности. С раннего детства следует постоянно разъяснять детям суть явлений в дорожной среде, показывать конкретные безопасные действия выхода из опасной ситуации.

### **Организация игры**

Мультимедийная дидактическая игра «**Олаф в стране Светофории**» имеет следующую **структуру**:

- 1. Подготовка к игре - объяснение цели игры, создание эмоционального игрового настроения.
2. Введение в игру - объяснение правил игры; выбор участников игры
3. Проигрывание.
4. Подведение итогов игры. Рефлексия.

## Описание игры

Игра проводится с группой детей, а также индивидуально совместно с педагогом или в домашних условиях с родителями. При затруднениях в процессе игровой деятельности детям даются пояснения по выполнению заданий. Проводится анализ каждой конкретной проблемной ситуации.

Игра начинается с рассказа о том, как снеговик Олаф отправился в гости к своим друзьям, чтобы встретить вместе Новый год. Далее ребята переходят к карте игры, на которой расположены восемь ходов. Дети могут выбрать любой из этих этапов (ходить по порядку или вразброс). Главное, чтобы Олаф добрался до своих друзей.



### Игра началась...

В процессе игры дети вспоминают и закрепляют дорожные знаки. В случае неправильного ответа дорожный знак в игре исчезает со звуковым эффектом.



### Угадай знак!

А дальше происходит самое интересное. Дети погружаются в атмосферу «реальных» ситуаций на дороге, выбирая нужный пешеходный переход. В случае выбора неправильного

варианта появляется картинка, схематически показывающая, что бывает, если переходить дорогу в неполюженном месте. Это добавляет эмоциональный фон игре.



**Решили сложное задание. Олаф отправился дальше...**

Одним из важных моментов в игре является решение ситуаций, когда Олаф отправляется вместе с друзьями гулять по вечернему городу. С детьми закрепляем знания о том, что для безопасного нахождения на улице в темное время суток обязательны светоотражающие элементы на одежде.



**Решение ситуаций. Светоотражающие элементы одежды.**

**Справились. Дальше в путь**

И вот Олаф встречается со своими друзьями и играет с ними на детской площадке. Детям предлагается выбрать место для игры.



**Олаф в гостях у своих друзей. Мы справились! Молодцы!**

В конце игры дошкольники подводят итоги, которые включают рефлексию эмоционального и содержательного аспектов: дети поднимают пиктограммы с изображением разных эмоций: радости, грусти, удивления.



**Дети выражают эмоции от участия в игре!**

Одним из ведущих направлений игры является исследовательская и познавательная деятельность дошкольников. Поскольку воспитанники могут сами выполнять задания, то они имеют возможность контролировать их количество, темп выполнения. Все это отвечает принципу индивидуализации.

В разработанную педагогами интерактивную дидактическую игру дошкольники играют и дома вместе с родителями. Это хороший повод для взрослых еще раз вместе со своими детьми вспомнить правила поведения на дорогах. Ведь на детей дошкольного возраста большое влияние оказывает пример родителей, взрослых и всех «значимых для него людей».

**Ссылка на ролик: дети старшей группы «Цыплята» вместе с воспитателем Мухамадиевой Н.В. играют в интерактивную дидактическую игру «Олаф в стране Светофории» <https://disk.yandex.ru/i/q2qGO3Sc4sK9iw>**

## **Литература**

1. Авдеева Н.Н., Князева Н.Л, Стеркина Р.Б. Безопасность: Учебное пособие по безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. – СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2015.
2. Данилова Т.И. Программа «Светофор». Обучение детей дошкольного возраста правилам дорожного движения. - СПб.: «ДЕТСТВОПРЕСС», 2009.
3. Занятия по правилам дорожного движения. /Сост. Н. А. Извекова, А. Ф.Медведева и др.; под ред. Е. А. Романовой, А. Б. Малюшкина. – М.: ТЦ Сфера, 2008.
4. Методические рекомендации по организации работы с детьми дошкольного возраста по безопасности жизнедеятельности. / Авт.- составитель. М.Р. Максиняева, Т.Ю.Филиппова, С.В.Обоева. – М., 1999.
5. Шорыгина Т.А. «Безопасные сказки». – М.: ТЦ Сфера, 2016.

**Интерактивные игры по ПДД «Маша и медведь» (для детей младшей и средней групп),  
«Незнайка в большом городе» (для детей старшей и подготовительной групп)**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактической игры/игрового пособия	Интерактивная игра «Маша и медведь» Интерактивная игра «Незнайка в большом городе»
Основная тема игры/игрового пособия	Обучение дошкольников правилам дорожного движения
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Младшая, средняя группы Старшая, подготовительная группы
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Интерактивные игры, которые обеспечат эффективное усвоение знаний и формирование у детей устойчивых практических навыков по ПДД.
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Оборудование: смарт-доска, проектор, ноутбук, колонки, смарт-указка
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	- овладение базовыми правилами поведения на дороге; - забота о личной безопасности и безопасности окружающих; - умение в игровых ситуациях по ПДД предвидеть возможную опасность, находить способы избежать ее; - умение в игровых ситуациях по ПДД действовать в экстремальных ситуациях в соответствии с усвоенными правилами
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	нет

**Методика использования дидактических игр**

*Цель проведения дидактических игр:* формировать элементарные представления о правилах безопасности дорожного движения; воспитание осознанного отношения к необходимости выполнения этих правил.

Интерактивные игры проводятся совместно с воспитателями, музыкальным руководителем, инструктором по физической культуре. Данные игры можно проводить фронтально, подгруппами или индивидуально.

Благодаря интерактивным играм новые знания усваиваются гораздо легче, а процесс обучения дошкольника становится увлекательным и более эффективным. Они привлекают

внимание анимацией, цепочкой действий и задач, предлагаемых дошкольнику для решения. Чёткое представление конечного результата позволяет дошкольнику анализировать условия задачи, способствует самостоятельному поиску решений.

При прохождении детьми интерактивной игры на каждом слайде после ответа детей на заданный вопрос картинки оживают и выполняются действия. Ребёнок на экране видит, правильно он ответил на вопрос или нет. Анимированная презентация вызывает огромный интерес у дошкольников. Дети активно включаются в игру. Отвечают. Перестают стесняться, а главное, запоминают правила ПДД. Каждый участник игры переживает ситуацию успеха.

*Возможные направления использования дидактической игры/игрового пособия во взаимодействии с родителями.*

Каждую интерактивную игру можно рассматривать как структурированную обучающую ситуацию, позволяющую родителям развивать новое понимание рассматриваемого вопроса и формировать новые модели поведения.

Положительные результаты:

1. Создание продолжительной заинтересованности в саморазвитии и раскрытии своего личностного и родительского потенциала.
2. Способствование появлению у родителей воспитанников новых представлений о возможностях воспитания в игровой форме, основанных на полученном опыте.
3. Создание позитивной установки у родителей воспитанников по отношению к педагогу.

Используя интерактивные игры, педагоги реализуют принцип ФГОС ДО - дошкольник становится полноправным участником образовательных отношений на основе взаимодействия, сотрудничества со сверстниками, педагогами, родителями.

Наблюдая за воспитанниками, педагог учитывает мотивационный аспект, предпочтения детей, умение решать проблемные ситуации на макете, в презентации, интерактивной игре.

В результате использования в работе интерактивных игр у воспитанников сформировались первоначальные знания по ПДД и навыки безопасного поведения на дороге и на улице.

## Интерактивная игра «Маша и медведь»



1



**Замечательную сказку  
Помнят с детства стар и млад,  
Но хотим мы эту сказку  
Рассказать на новый лад.  
Пригласила Маша Мишку  
В город шумный и большой.  
Как же тут не растеряться!  
В нём дорог бывает много,  
Светофоров, переходов и  
Дорожных знаков разных.  
В них нам стоит разобраться.**





На асфальте  
белой краской  
Нарисованы полосы.  
Рассказать они готовы,  
Пересечь где  
перекрёсток. -

Ответ: пешеходный  
переход


Ответ: подземный  
пешеходный переход

Здесь же знак такого  
рода:  
Он на страже пешехода.  
Переходим с вами вместе  
Мы дорогу в этом месте.  
**Что это за знак?**



А это кто среди улицы  
В длинном сапоге?  
Существо трёхглазое  
На одной ноге?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Если свет зажёгся  
красный –  
Значит двигаться  
...(опасно)

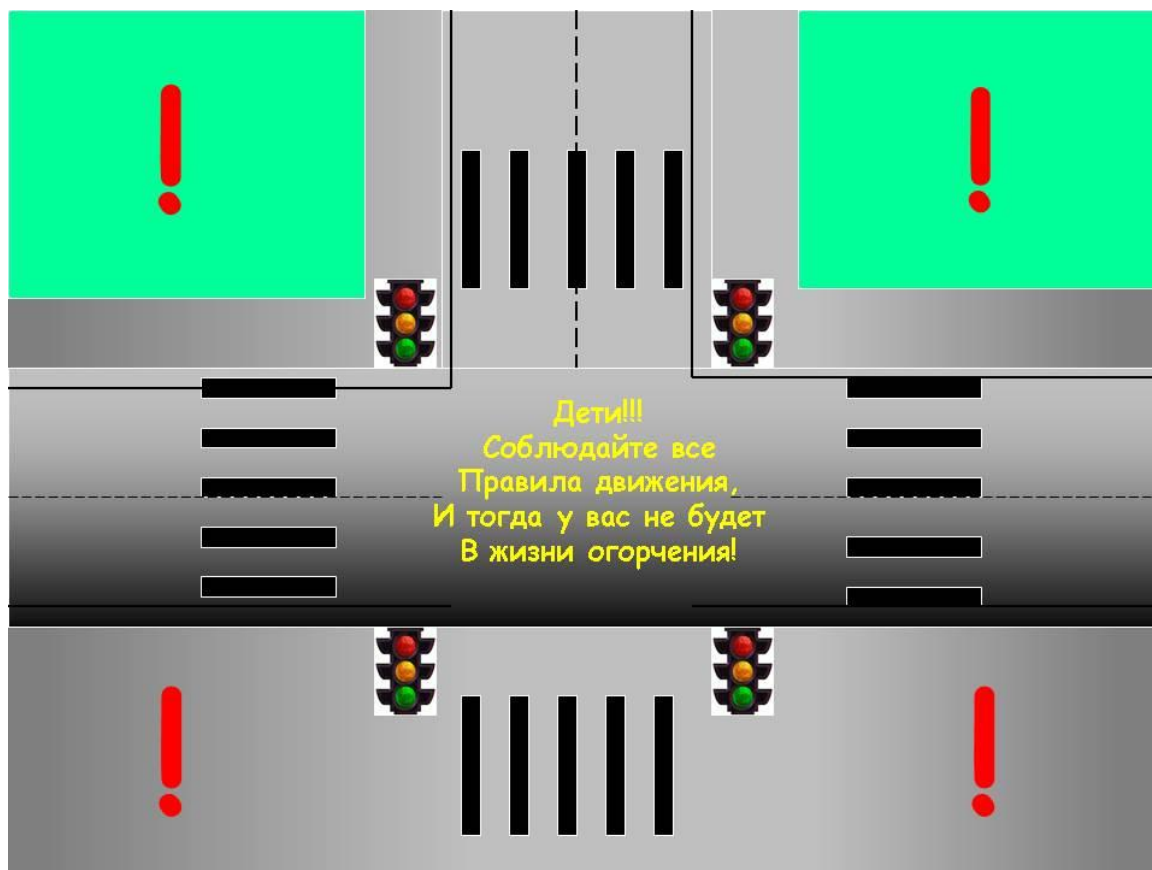



**Этот свет — твой друг  
второй  
Даёт совет толковый:  
Стой! Внимание утрой!  
Жди сигналов новых!**

**Третий друг тебе  
мигнул  
Своим надежным  
светом:  
Проходи! Угрозы  
нет!  
Я уверен в этом!**

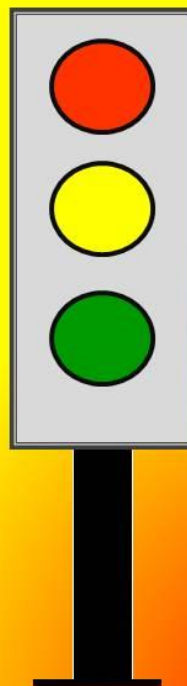
Интерактивная игра «Незнайка в большом городе»





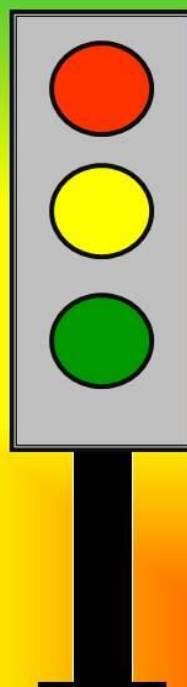
**Этот свет** — твой первый друг  
Деловито строгий.  
Если он зажётся вдруг —  
Нет пути дороги.

**(Какой свет? Покажи.)**



**Этот свет** — твой друг второй  
Даёт совет толковый:  
Стой! Внимание утрой!  
Жди сигналов новых!

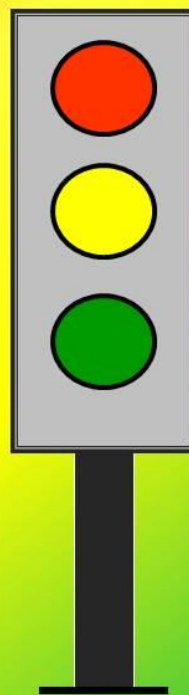
**(Какой свет? Покажи.)**



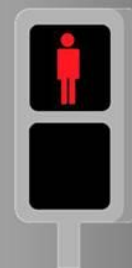


**Третий друг тебе мигнул  
Своим надежным светом:  
Проходи! Угрозы нет!  
Я уверен в этом!**

**(Какой свет? Покажи.)**



*Подскажи Незнайке, что  
ему нужно сделать в этой  
ситуации*



**На асфальт встаю ногой,  
Красный мне кричит:  
"Постой!"  
Видишь мой запретный цвет?  
На него дороги нет!"**



Вот, зелёный замигал,  
Путь -" свободен", указал.  
Человечек в том глазке,  
Переход открыл он мне.

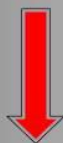
*Подскажи Незнайке, что ему  
нужно сделать в этой  
ситуации? (Нажми на  
Незнайку и узнай правильный  
ответ)*



*Что необходимо сделать,  
когда будешь переходить  
 проезжую часть по зебре?*



Убедись, что слева- справа  
Нету мчащихся машин,  
И тогда иди спокойно.  
Все поймут: ты стал большим.



Что  
поможет  
Незнайке  
перейти  
дорогу?



Вот  
подземный  
переход,  
Он нас к цели  
доведет,  
По  
ступенькам  
ты спускайся,  
И нисколько  
не пугайся.

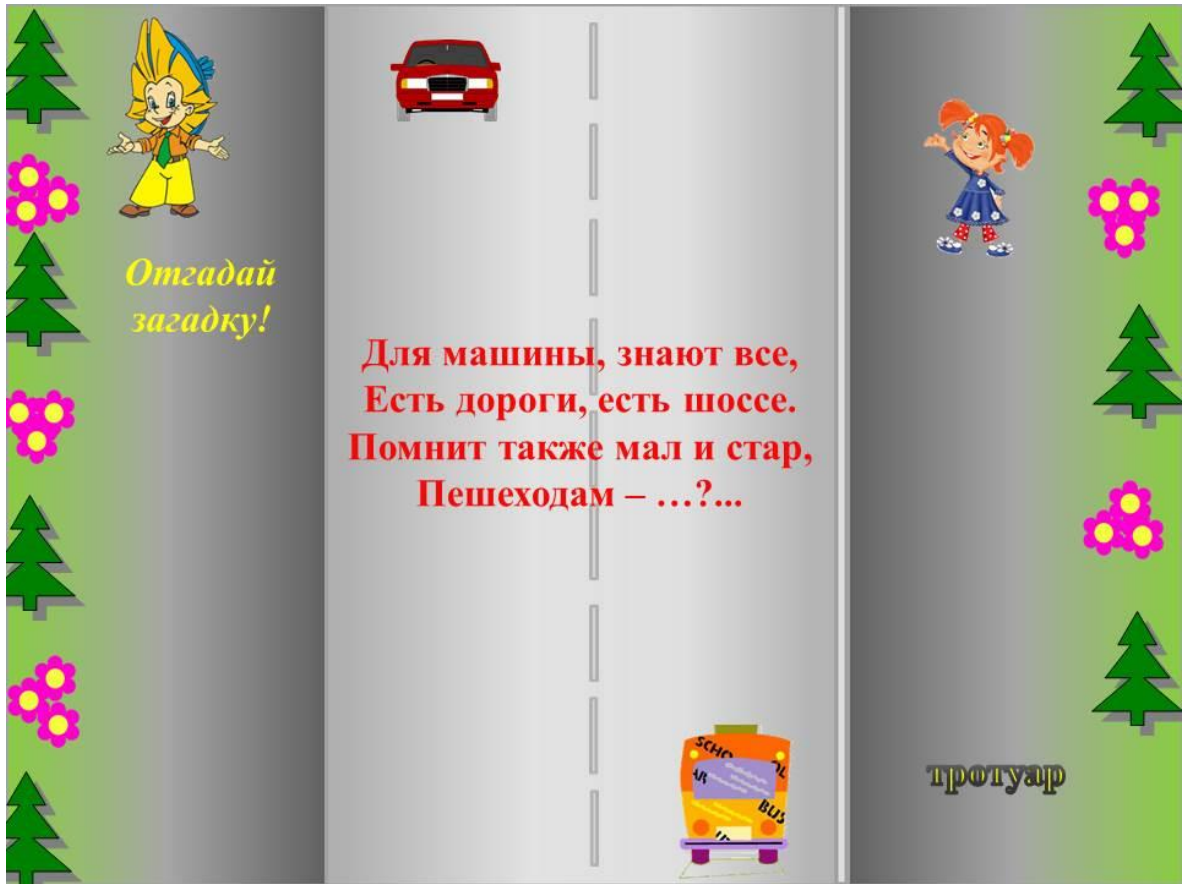


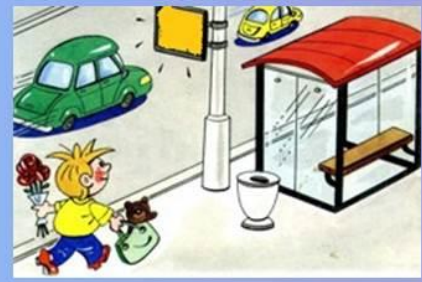
Дети  
играют  
на  
проезжей  
части,  
правильно  
ли это?  
Почему?



Вы  
запомните,  
друзья.  
На дороге нам  
нельзя  
Бегать,  
прыгать и  
скакать  
И с мячом в  
футбол  
играть.  
И не думайте  
напрасно.  
Что здесь  
вовсе не  
опасно.







*Рассмотри картинки. Какой дорожный знак должен применяться в каждой из них?  
(Для проверки правильности соедини знак с картинкой)*



**Будьте внимательны!  
До встречи, друзья!**



## Номинация «Игра - ходилка на освоение правил дорожного движения и пожарной безопасности»

ДОУ №444, Богданова Н.А., Юшкова Е.В. (1 место)

### Дидактическое игровое пособие для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «В школе дорожной азбуки»

#### Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название игрового пособия	"В школе дорожной азбуки"
Основная тема игры/игрового пособия	Игра познакомит детей с правилами дорожного движения, обогатит словарный запас и научит быть ответственными за свои действия. Игра способствует тренировке навыков счёта, развивает мелкую моторику и координацию движений.
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Дети старшего дошкольного возраста с ОВЗ (ЗПР, УО)
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Изучение правил дорожного движения и знакомство со знаками посредством использования современных педагогических технологий
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Игровое поле, фишки, кубик, книжка-малышка с заданиями. Игра проводится в пространстве группового помещения, без привязки к конкретному местоположению (игру можно проводить на столе, на ковре, в пространстве соответствующего центра РППС)
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	<ul style="list-style-type: none"><li>• Достаточный уровень знаний правил дорожного движения (в рамках программных требований) <i>Показатели:</i> правильные точные выполнения заданий "Книжки-малышки" и ответы на вопросы в ходе игры</li><li>• Повышение уровня самостоятельности, саморегуляции и целеустремленности: <i>Показатели:</i> ребенок доводит начатое до конца, не часто обращается за помощью ко взрослому, стремится все сделать сам</li><li>• Повышение уровня правильности в использовании названий дорожных знаков и терминов по теме "Правила дорожного движения" <i>Показатели:</i> ребенок правильно называет знаки дорожного движения, ориентируется в разнообразных дорожных ситуациях</li><li>• Повышения уровня развития связной речи <i>Показатели:</i> умение ответить полным ответом, правильно выразить основную мысль высказывания</li></ul>
Аналоги игрового пособия	Игры-ходилки.

## Методика использования игрового пособия

**Цель:** формировать у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ представления о правилах дорожного движения.

Игровое пособие «В школе дорожной азбуки» представляет собой вариант дидактического пособия, направленного на решение широкого спектра воспитательных, образовательных и коррекционных задач.

### **Задачи:**

#### *Воспитательные:*

- Воспитывать внимательность, целеустремлённость.
- Воспитывать ответственность за выполнение правил.

#### *Образовательные:*

- Закрепить представления о названиях и значениях дорожных знаков, правилах, которые они обозначают.
- Учить детей ориентироваться в разнообразных дорожных ситуациях.
- Учить синхронизировать счет с перемещением фигурки.
- Формировать представления о нуле как точке отсчета.

#### *Коррекционные:*

- Развивать связную речь.
- Развивать логику, сообразительность и пространственное мышление.

Игровое пособие «В школе дорожной азбуки» преимущественно предназначено для использования в свободной игровой деятельности, как совместной, так и самостоятельной. Трансформируемый и вариативный характер игрового пособия позволяет использовать его в различных видах детской деятельности. Игра познакомит детей с правилами дорожного движения, обогатит словарный запас и научит быть ответственными за свои действия. Помимо знакомства с правилами дорожного движения игра способствует тренировке навыков счёта. Принцип совместной деятельности, заложенный в основе дидактической игры, позволит взрослому направить детей на творческое взаимодействие, основанное на доброжелательных отношениях.

Следуя правилам игры, игроки поочередно бросают кубик и совершают количество ходов, определяемое числом на грани кубика. Пройдя нужное количество ходов, игрок попадает на кружок определенного цвета. За частью кружков закреплены задания, отсылающие игрока к "Книжке-малышке", где необходимо открыть страницу и выполнить задание, которое там предложено.

Помимо ходов, связанных с "Книжкой-малышкой", в игре есть остановки-островки, являющиеся традиционными для игры-ходилки. Выигрывает участник, который первым окажется на финише.

"Книжка-малышка" представляет собой пособие, выполненное из разноцветной ткани, фетра и содержащее задания и упражнения по правилам дорожного движения на сенсорной основе. Пособие может использоваться как часть дидактической игры "В школе дорожной азбуки", так и в качестве самостоятельного элемента развивающей предметно-пространственной среды. Страницы "Книжки-малышки" закреплены на специальных кольцах, что позволяет постепенно менять задания и вводить новые страницы, обеспечивая необходимую вариативность пособия.

Привлекательный материал, из которого изготовлена "Книжка-малышка" побуждает детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ постоянно возвращаться к пособию, что способствует регулярному повторению и закреплению материала. Кроме этого игра с пособием оказывает благоприятное влияние на развитие логического мышления, внимания, памяти, пространственных представлений.

Особую роль играет "Книжка-малышка" в выявлении критериев и показателей результативности дидактической игры "В школе дорожной азбуки".

Дидактическая игра "В школе дорожной азбуки" не сложна в изготовлении, что обеспечивает доступность её использования в домашних условиях. Включение родителей в процесс игры обеспечивают такие формы взаимодействия, как мастер-класс и проектная технология. Встраивая процесс игры в совместную детско-родительскую проектную деятельность, можно также актуализировать задачу воспитания нравственно-патриотических чувств и любви к своему родному городу (например, при закреплении понятий улица возможно изучение карты Екатеринбурга, организация совместных семейных экскурсий по городу).

Принимая во внимание целевую группу и направленность игрового пособия, при его использовании можно осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к каждому ребенку. В ходе игры необходимо ориентироваться на:

- дифференциацию заданий по степени сложности;
- метод индивидуального поощрения как фактор активного стимулирования, побуждения к положительной инициативной деятельности, являющийся важной основой формирования личностных качеств ребенка;
- интеграцию различных видов деятельности и образовательных областей;

- закрепление положительной эмоциональной реакции на ход игры, создание эмоционально комфортной атмосферы в группе сверстников в процессе решения совместных задач.

В процессе организации игровой деятельности с помощью пособия возможно использование следующих педагогических приемов, обеспечивающих развитие детской инициативы:

- воспроизведение разнообразных ситуаций, побуждающих детей активно применять свои знания, умения, способы деятельности;
- возможность усложнения и расширения спектра задач (этого позволяет достичь заменяемость страниц в "Книжке-малышке");
- создание мотивации к преодолению трудностей, доведению начатого до конца;
- возможность дозировать помощь детям, не ограничивая поля деятельности ребенка.

Использование игрового пособия "В школе дорожной азбуки" способствует развитию личностных и интеллектуальных качеств старших дошкольников:

- уверенности в себе;
- уважения к другим и дружелюбия;
- ответственности;
- любознательности;
- целеустремленности.

**Педагогическое наблюдение** в целях выявления результатов проведения данной дидактической игры может производиться педагогом непосредственно в процессе игры, а также отдельно с использованием "Книжки-малышки".

## **Иллюстрации**

### **Технологическая карта изготовления игрового пособия «В школе дорожной азбуки»**

Все основные элементы игрового пособия изготавливаются с применением следующих материалов:

- цветная бумага;
- цветной картон;
- клей;
- белая бумага;
- фетр;
- пуговицы;
- ткань разных цветов;
- картинки со знаками по ПДД;

*Общий вид игрового пособия*







**Игра "Собери светофор"**  
 Перед тобой один из основных инструментов, регулирующий поведение автомобилей и пешеходов в рамках правил дорожного движения. Собери в правильной последовательности светофор и вспомни значение каждого сигнала.




**Игра "Отгадай дорожный знак"**  
 Помоги ежику Тимке отыскать правильный дорожный знак. Рассмотрите картинку и подберите, тот знак, который указывает нам, что здесь можно безопасно перейти проезжую часть.






**Игра "Собери пазл"**  
 Собери пазл и назови какой дорожный знак получился; его назначение, цвет и форму.



**Игра "Какой дорожный знак лишний"**  
 Перед тобой дорожные знаки, назови для чего они нужны и что обозначают. А теперь найди в ряду лишний дорожный знак. Объясни, почему он не должен быть здесь?




НЕПРОПУСКАЙТЕ  
 ТЯЖЕЛЫЕ  
 ТРАНСПОРТНЫЕ  
 СРЕДСТВА

ПЕШЕХОДНЫЙ  
 ПЕРЕХОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ  
 ПЕШЕХОДНЫЙ  
 ПЕРЕХОД

НЕПРОПУСКАЙТЕ  
 ТЯЖЕЛЫЕ  
 ТРАНСПОРТНЫЕ  
 СРЕДСТВА

*Использование игрового пособия «В школе дорожной азбуки»  
в самостоятельной и совместной со сверстниками деятельности детей*



**Дидактическая игра для дошкольников  
по профилактике пожарной безопасности «Огнеборцы»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактической игры	«Огнеборцы»
Основная тема игры	Правила пожарной безопасности
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра.	Старший дошкольный возраст (5-7 лет)
Аннотация дидактической игры (одно предложение)	Дидактическая игра имеет развивающий характер и предназначена для освоения правил пожарной безопасности в игровой форме
Оборудование и пространство проведения дидактической игры.	Игровое поле из фетра (100х60см), 14 карточек с заданиями на знание правил пожарной безопасности размером 14*20 см, игральный кубик, фишки
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Формирование умений адекватно вести себя в пожароопасных ситуациях дома, в ДОУ, на природе; умений грамотного взаимодействовать со службой МЧС. Знание правил безопасного обращения с электроприборами, предметами повышенной пожарной опасности
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	Нет

**Методика использования дидактической игры**

*Цель проведения игры «Огнеборцы»*

Формирование у детей осознанного и ответственного отношения к выполнению правил пожарной безопасности.

*Описание организации деятельности дошкольников с использованием дидактической игры*

Предлагаемая игра относится к настольным играм «ходилкам». Одновременно в игре могут принять участие от 2-х до 6 воспитанников (по количеству фишек). На начальном этапе (обучения, закрепления) игра организуется совместно с педагогом, в дальнейшем дети могут играть самостоятельно.

Игровое поле представляет собой линейный путь с одной точкой старта и одной точкой финиша. Путь содержит возможности срезать расстояние и, наоборот, возможность

встретить препятствие, переместиться назад или вперед. Перемещение фишек (одной в распоряжении каждого игрока) зависит от результатов бросков игрального кубика.

В данной игре дети становятся «Огнеборцами». Огнеборцы, как мы объясняем детям, - люди, которые вступают в борьбу с огнем. Им необходимо на пожарной машине проехать путь от старта (пожарной части) до финиша (горящий дом). По дороге необходимо выполнить различные задания (отгадать загадки, собрать пазл из нескольких частей, ответить на вопросы, пройти лабиринт и др.). Задания прописаны на фиолетовых шестиугольных карточках. Каждому фиолетовому шестиугольнику соответствует определенный символ. Символ изображен на игровом поле и на карточке. Участнику игры необходимо найти карточку с таким же символом и выполнить задание.

*Возможные направления использования дидактической игры во взаимодействии с родителями*

Во время проведения групповых консультаций для родительской общественности по освоению воспитанниками правил пожарной безопасности можно предложить им сыграть в игру, тем самым актуализировать их знания в данной области. В дальнейшем, основываясь на заданиях, размещенных на карточках, предложить родителям (законным представителям) с целью закрепления знаний правил пожарной безопасности у детей провести с ними беседу.

*Способы, которыми обеспечивается реализация принципов ФГОС ДОО: индивидуализация воспитательно-образовательного процесса, поддержка детской инициативы и самостоятельности*

Для того чтобы естественная индивидуализация могла состояться, от взрослых требуется умение создать развивающую среду, определить время для игры и самостоятельных занятий и готовность оказать помощь и поддержку в ситуациях, когда они нужны. Принцип активности, творчества реализуется через возможность коллективного участия взрослого и ребенка в создании игровой среды. В данной игре используется способ сюжетного обыгрывания макетов жизненных пространств. В предисловии к игре воспитатель рассказывает историю о пожаре, возникшем в ходе игры детей со спичками. Создается игровая ситуация, в ходе которой дети – «Огнеборцы», выполняя задания, помогают пожарным потушить пожар.

Поддержка детской инициативы и самостоятельности будет осуществляться при создании игровой ситуации, которую предлагает сам ребенок; при самостоятельной игре воспитанников (без привлечения в нее взрослого); при продолжении игрового сюжета в других видах детской деятельности (рисовании, чтении художественной литературы, конструировании и т.д.).

*Приемы педагогического наблюдения, направленного на выявление результатов проведения данной дидактической игры*

После прохождения игры, закрепления полученных знаний через несколько дней педагог создает в игровой форме ситуации на тему данной игры (например, задымление) и наблюдает за действиями детей; проводит викторину или беседу на знание правил пожарной безопасности. При беседе с родителями (законными представителями) воспитанников выясняется, проводилась ли данная работа в домашних условиях.

## Приложение



Дидактическая игра «Огнеборцы»: игровое поле и карточки



Дидактическая игра «Огнеборцы»: игровое поле



Игровое поле трансформируется



Лицевая сторона дидактических карточек с заданиями



Оборотная сторона дидактических карточек с заданиями



Дидактическая карточка с игрой «Холодно-горячо»



Дидактическая карточка с заданием «Огонь - друг, огонь - враг»



Дидактическая карточка с вопросом

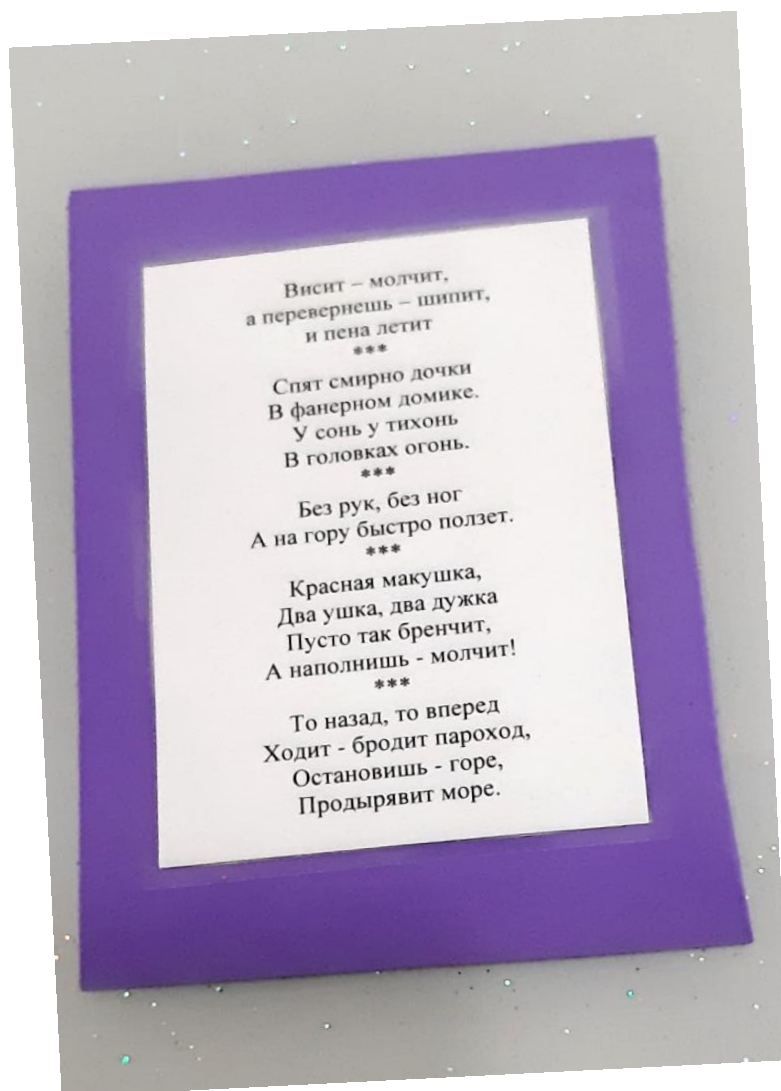


Дидактическая карточка с заданием «Лабиринт»





Дидактическая карточка с заданием (пазл)



Дидактическая карточка с загадками



Дидактическая карточка – ситуация



Дидактическая карточка «Парные картинки»

Дидактическая игра «Полоса препятствий юных пожарных»

Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры/игрового пособия	Полоса препятствий юных пожарных
Основная тема игры	Знания о пожарной безопасности
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Старший дошкольный возраст
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Настольная развивающая игра, направленная на закрепление информации о пожарной безопасности и совместного увлекательного времяпрепровождения
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Игровое поле, игровой кубик, фишки 4 шт. разного цвета, игровые карточки двух видов по 30 шт. в конвертах
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Осознанное и ответственное отношение к выполнению правил пожарной безопасности. Знания о правилах пожарной безопасности и поведении в чрезвычайных ситуациях. Интерес и уважение к профессии пожарных.
Аналоги дидактической игры	Ходилки: империя, монополия

Методика использования дидактической игры





*Цель:* формирование у детей дошкольного возраста осознанного и ответственного отношения к выполнению правил пожарной безопасности.

*Задачи:*

- закрепление знаний о правилах пожарной безопасности и представлений о правильном поведении в чрезвычайных ситуациях;
- воспитание интереса и уважения к профессиям, связанным с пожарной безопасностью.

**Организация игры**

1. Игровые фишки устанавливаются на поле «СТАРТ».
2. Разыгрывается последовательность участия игроков. Дети по очереди бросают игровой кубик, у кого выпало наибольшее число на кубике, тот ходит первым, далее в порядке убывания.
3. Первый игрок бросает кубик, ходит по игровому полю, перемещаясь по жёлтым островам. За ним второй и последующий.

4. Попав на остров со знаком вопроса , игрок достаёт 1 карточку из конверта с вопросами, взрослый (воспитатель) зачитывает вопрос. Ответив на него, игрок получает данную карточку себе в «копилку». Если игрок не знает ответа, воспитатель помогает ему, задавая наводящие вопросы. Если ответа нет, карточку игрок не получает.
5. Попав на остров с восклицательным знаком , игрок достаёт 1 карточку из конверта с заданиями, взрослый (воспитатель) зачитывает задание. Выполнив физическое упражнение, игрок получает данную карточку себе в «копилку». Если задание не выполнено, карточку игрок не получает.
6. На игровом поле есть острова, от которых идут стрелки и сделаны указания (обойди пожарный водоём, распутай пожарный гидрант, потуши пожар в доме), попав на такой кружок, необходимо следовать по стрелке, пройдя по кружкам  .
7. Если ход игрока заканчивается на острове со значком огня , игрок пропускает 1 ход.
8. Попав на оранжевый остров, игрок возвращается назад по оранжевой стрелке.
9. Если ход игрока заканчивается на острове с указателем (красная стрелка), то двигается по стрелке вперёд (спуск по пожарному шесту, подъём по пожарной лестнице, полёт Жар-птицы, тропинка Огневушки-поскакушки).
10. Окончание игры: когда один из игроков прошёл все препятствия и закончил игру на поле «ФИНИШ», оставшиеся игроки подсчитывают количество карточек, которые они получили за игру, и двигают свои игровые фишки по игровому полю в соответствии с количеством карточек. (Если у игрока 5 фишек, значит, передвигает на 5 пунктов вперёд, если 3, значит на 3). Это даёт возможность приблизиться к финалу игры.
11. Далее игра продолжается до выхода на поле «ФИНИШ» всех игроков.
12. Если в процессе «доигрывания» игроки получают снова карточки за ответ на вопрос или выполненное физическое упражнение, то при выходе из игры следующего финалиста снова делают дополнительные ходы в соответствии с количеством полученных карточек.
13. Проигравших в игре нет, так как каждый игрок сможет преодолеть «полосу препятствий», ответить на вопросы по пожарной безопасности и выполнить физические упражнения, а также узнать для себя новое по технике пожарной безопасности.

Данное игровое пособие возможно использовать на тематических родительских собраниях для повторения и обозначения важных вопросов в теме пожарная безопасность.

Индивидуализация воспитательно-образовательного процесса обеспечивается тем, что каждый участник выполняет свои задания в индивидуальной форме активной познавательно-исследовательской и двигательной деятельности.

Поддержка детской инициативы и самостоятельности заключается в том, что ребенок в процессе игры самостоятельно решает игровые задачи.

Результаты проведения дидактической игры оцениваются через наблюдение за интересом детей, самостоятельным поиском ответа и решением задачи ребенком. Дошкольники через эмоциональную насыщенность игры запомнят важную для жизни и здоровья информацию.

Карточки с вопросами по пожарной безопасности

<p>Что надо делать, если в квартире много дыма?</p> <p>-----</p> <p>Необходимо смочить водой одежду, покрыть голову мокрой салфеткой, дышать через намоченную ткань, продвигаться к выходу ползком</p>	<p>Чем опасны пожары?</p> <p>-----</p> <p>При пожаре могут сгореть вещи, квартира и даже целый дом, но главное, что при пожаре могут погибнуть люди</p>	<p>От чего бывают пожары?</p> <p>-----</p> <p>Пожары возникают, если не соблюдаются правила пожарной безопасности: оставляются без присмотра включенными телевизор, утюг, газовая плита и т.д.; если играть со спичками, шалить с огнем</p>
<p>Как называется головной убор пожарного?</p> <p>-----</p> <p>(Каска)</p>	<p>Как можно назвать одним словом: утюг, холодильник, телевизор, магнитофон, кофеварка...?</p> <p>-----</p> <p>(Электроприборы)</p>	<p>Его можно найти на берегу реки. Его используют для тушения пожаров, хранят в специальном ящике.</p> <p>-----</p> <p>(Песок)</p>
<p>Что помогает подняться пожарным на верхние этажи дома</p> <p>-----</p> <p>(Лестница)</p>	<p>Шланг для подачи воды, называется пожарный...?</p> <p>-----</p> <p>(Рукав)</p>	<p>Приспособление для тушения небольшого очага возгорания?</p> <p>-----</p> <p>(Огнетушитель)</p>
<p>Почему опасен дым от пожара?</p> <p>-----</p> <p>В задымленной комнате легко заблудиться и не найти выход. Трудно дышать.</p>	<p>Какого цвета пожарная машина?</p> <p>-----</p> <p>(Красного)</p>	<p>Назови предметы, которые способны вызвать огонь</p> <p>-----</p> <p>Спички, свеча, утюг, настольная лампа, зажигалка</p>
<p>Если дым валит клубами, пламя бьется языками, И огонь везде, и жар. Это бедствие ...</p> <p>-----</p> <p>(пожар)</p>	<p>Жар-птица летает, золотые крылья роняет</p> <p>-----</p> <p>(Огонь)</p>	<p>Висит - молчит, а перевернешь, шипит, и пена летит</p> <p>-----</p> <p>(Огнетушитель)</p>
<p>Он красив и ярко красен, но он жгуч, горяч, опасен!</p> <p>-----</p> <p>(Огонь)</p>	<p>Он дает тепло и свет, с ним шутить не надо, нет!</p> <p>-----</p> <p>(Огонь)</p>	<p>Таять может, да не лед. Не фонарь, а свет дает.</p> <p>-----</p> <p>(Свеча)</p>
<p>Тридцать три сестры Могут вспыхнуть как костры. Не шути с сестричками Огневыми...</p> <p>-----</p> <p>(Спичками)</p>	<p>В лесу приятно посидеть у костра. Перед уходом костер надо потушить. Как правильно это сделать?</p> <p>-----</p> <p>(Забросать землей или залить водой)</p>	<p>Газ на кухне проживает, Сам его не тронь. Только взрослый зажигает Голубой...</p> <p>-----</p> <p>(Огонь)</p>

<p>Чем можно тушить начинающийся пожар?</p> <p>-----</p> <p>(Огнетушителем, водой, песком, одеялом)</p>	<p>Я мала, да зла. Чуть-чуть свечу, Но иногда так упаду, Что много горя принесу.</p> <p>-----</p> <p>(Искра)</p>	<p>Они, как брызги от огня, Всё норовят обжечь меня.</p> <p>-----</p> <p>(Искры)</p>
<p>В места огнеопасные Спешит машина красная</p> <p>-----</p> <p>(Пожарная машина)</p>	<p>Загорелся если дом, Как беду ту назовём?</p> <p>-----</p> <p>(Пожар)</p>	<p>По какому номеру телефона вызывается пожарная служба?</p> <p>-----</p> <p>(101)</p>
<p>Победит огонь коварный Тот, кого зовут ...</p> <p>-----</p> <p>(Пожарный)</p>	<p>Назови возможную причину пожара</p> <p>-----</p> <p>(Баловство спичками, огнём, короткое замыкание)</p>	<p>Как правильно вызвать пожарных</p> <p>-----</p> <p>(101)</p>
<p>Можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара?</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>	<p>Можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери?</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>	<p>Можно ли использовать лифт во время пожара в доме?</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>
<p>Можно ли играть спичками и зажигалками</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>	<p>Можно ли пользоваться газовой плитой без взрослых?</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>	<p>Можно ли сушить вещи на электрическом обогревателе?</p> <p>-----</p> <p>(нет)</p>
<p>Если вдруг пожар случится, Кто быстрее всех примчится На машине ярко-красной, Чтоб залить огонь опасный?</p> <p>-----</p> <p>(Пожарный)</p>	<p>Он красив и ярко красен, но он жгуч, горяч, опасен!</p> <p>-----</p> <p>(огонь)</p>	<p>Что ты должен сообщить, вызывая пожарных?</p> <p>-----</p> <p>(Необходимо сообщить свой точный адрес, фамилию, имя и что горит)</p>

### Карточки с физическими упражнениями

Выполни приседание 3 раза	Выполни приседание 5 раз	Выполни приседание 2 раза
Выполни приседание 1 раза	Выполни приседание 4 раза	Выполни приседание 6 раз
Постой на правой ноге с закрытыми глазами и сосчитай до 6	Постой на левой ноге с закрытыми глазами и сосчитай до 5	Сделай 4 наклона вперёд
Сделай упражнение «ласточка»	Сделай упражнение «ласточка»	Сможешь выполнить «шпагат»?
Встань по стойке «смирно» и выполни поворот налево	Встань по стойке «смирно» и выполни поворот направо	Встань по стойке «смирно» и выполни поворот «кругом»
Попробуй отжаться 1 раз	Попробуй отжаться 2 раза	Попробуй отжаться 3 раза
Выполни 3 прыжка на двух ногах на месте	Выполни 4 прыжка на двух ногах на месте	Выполни 5 прыжков на двух ногах на месте
Выполни 2 прыжка на левой ноге	Выполни 4 прыжка на левой ноге	Выполни 6 прыжков на левой ноге
Выполни 3 прыжка на правой ноге	Выполни 5 прыжков на правой ноге	Выполни 10 прыжков на правой ноге
Выполни наклоны Влево - вправо и считай до 6	Выполни наклоны влево- вправо и считай до 4	Выполни наклоны Влево - вправо и считай до 8
Покажи как маршируют военные и спасатели МЧС	Выполни наклоны головы вперёд-назад и считай до 6	Выполни наклоны головы вперёд-назад и считай до 8
Выполни наклоны головы влево- вправо и считай до 6	Выполни наклоны головы влево- вправо и считай до 10	Подними левую руку вверх и помаше
Сделай 4 наклона вперёд	Сделай 3 наклона вперёд	Подними правую руку вверх и помаше



## Фотоиллюстрации

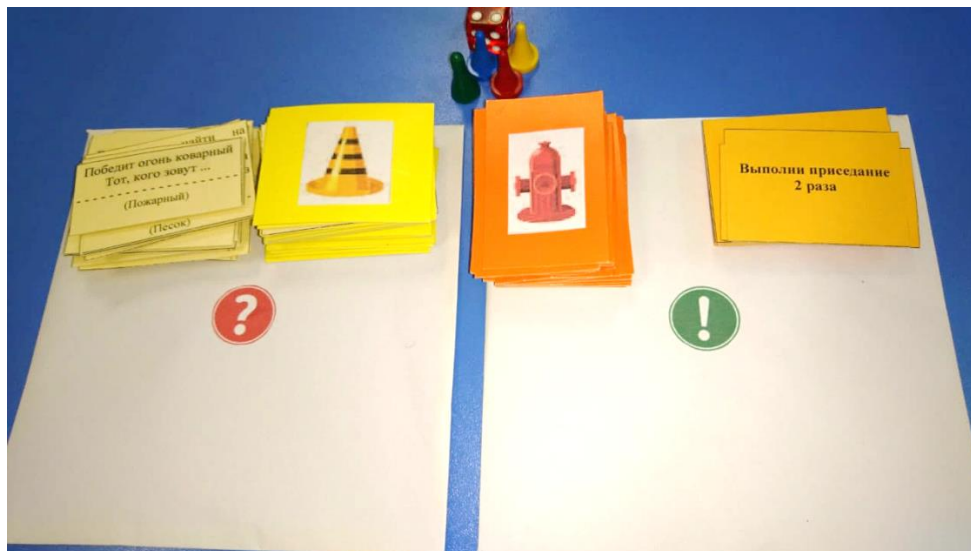


Захватывающий процесс игры в группе





Карточки с физическими упражнениями



Начало игры



Увлекательный процесс совместной игры и получения знаний

## Номинация «Игровое моделирование ситуаций дорожного движения/ пожарной безопасности»

МБОУ СОШ №25 д/о, Сидорова А.В., Казакова Н.Н., Обросова Д.Ш. (1 место)

### Дидактическая игра для дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «Высокоскоростные тропочки лесные»

#### Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры	«Высокоскоростные тропочки лесные»
Основная тема игры	Правила безопасности в зимний праздничный период
Возрастные группы	Старшие и подготовительные к школе группы
Аннотация дидактической игры (одно предложение)	Гуляя по зимнему предновогоднему лесу и собирая украшения для ёлочки, зверята попадают в игровые ситуации, требующие соблюдения правил дорожной и пожарной безопасности.
Оборудование и пространство проведения дидактической игры	Игровое 3D-поле, мягкие пальчиковые зайчата и белочки – фишки для передвижения, кубик с точками, украшения для ёлочки, набор карточек с игровыми ситуациями и наборы карточек с вариантами ответов, аудиозаписи игр (музыкальная, речевая, пальчиковая, на внимание и знание правил) и звуковая аппаратура Компьютерная игра и технические средства ее воспроизведения (см. Приложение 2)
Планируемые результаты проведения дидактической игры	Развитие навыков самоконтроля поведения в потенциально опасных ситуациях, закрепление имеющихся знаний по дорожной и пожарной безопасности, развитие социально-коммуникативных компетенций в командной игровой деятельности.
Их показатели	Дети самостоятельно инициируют игру и распределяют игровой функционал, совместными усилиями контролируют соблюдение правил безопасности в игровых ситуациях.

#### Методика использования дидактической игры

**Цель дидактической игры:** формирование навыков осознанного соблюдения правил безопасности посредством развивающей командно-коммуникативной игры.

## Организация деятельности дошкольников совместно с педагогами

Дидактическая игра «**Высокоскоростные тропочки лесные**» представляет собой комплекс различных развивающих игровых ситуаций, направленных на закрепление знаний ПДД и ПБ и выработку навыков безопасного поведения и объединенных между собой игровой целью – собрать новогодние игрушки и украсить ими ёлочку. Команды зверят (пальчиковые фишки зайчат или бельчат) поочередно передвигаются по игровому полю – сказочным тропинкам зимнего леса, выложенным блестящими камушками, с использованием кубика с точками – по принципу настольной игры-путешествия. Маршрут движения не обозначен, команды сами решают, куда им двигаться, чтобы собрать нужное количество елочных украшений и первыми прийти к новогодней елке. Попадая на перекрестки тропинок, зверята встречают сказочных лесных жителей и помогают им преодолеть проблемную игровую ситуацию. Каждая встреча на перекрёстке с лесными жителями – самостоятельная развивающая игра (речевая, логическая, музыкальная и др.) в рамках тематической направленности. Она обозначена особым знаком. Таким же знаком отмечены карточки соответствующей игры. В *играх-«перекрёстках»* интегрируются разные виды детской деятельности. Например, в речевую игру на автоматизацию шипящих и свистящих звуков включена двигательная активность – дети координируют одновременно три процесса: артикуляцию текста, метроритмическое чередование вдохов и выдохов и простые физические упражнения в соответствии с содержанием.

Дидактическая игра имеет 2 версии – настольную и компьютерную. Эти версии взаимно дополняют друг друга, но могут использоваться как отдельные игры, например, в самостоятельной деятельности детей и вместе с родителями в домашних условиях. Игровое наполнение разных версий имеет некоторые специфические особенности. В компьютерной версии содержание карточек настольной версии озвучено, что способствует формированию устойчивого интереса детей к игре, их самостоятельности. Для внесения ясности при описании игры **синим цветом** выделен текст, относящийся **к настольной версии** игры, а **красными цветом** – **к компьютерной версии**. В игровых ситуациях обоснованного выбора детьми карточек или знаков **правильные ответы** в тексте выделены **зелёным цветом**.

### Игры - «перекрёстки»

#### «Зимние игры на полянке». Встреча со Снегурочкой

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «*Зверята играют на полянке со своими друзьями. Они катают снежный ком – он укатился на дорогу, играют в хоккей – шайба от удара улетела*

на дорогу, видят проезжающую по дороге в саночках Снегурочку – зверятам очень хочется поздороваться и поговорить с ней. Кому из зверят можно выбежать на дорогу?»;

- игровые карточки с вариантами ответов: «Снежный ком на дороге», «Шайба на дороге», «Снегурочка в саночках на дороге», «Пустая дорога, перечеркнутая X»;

- аудиозапись музыкально-двигательной игры (<https://cloud.mail.ru/public/2sTt/FMXj5t8ig>) на мелодию русской народной песни «Как на тоненький ледок»:

Дружно снежный ком катали, веселились и играли      *Поют, изображая руками лепку кома*  
Вот наш ком летит с горы. Эй, скорей его лови!      *Толкают ком руками, бегут на месте.*  
Стой! Опасность впереди! На дорогу не ходи!      *Замерли на месте. Крест ладонями X*

По дороге сани мчатся, побежим за ними братцы.      *Ладони ребром движутся параллельно друг другу, изображая сани*  
В них Снегурочка сидит, снег за санками летит.      *Машиут рукой Снегурочке*  
Стой! Опасность впереди! На дорогу не ходи!      *Замерли на месте. Крест ладонями X*

Мы на льду в хоккее играли,      *Слегка наклонившись, скользят на коньках с клюшкой в руках*

Клюшкой шайбу забивали.      *Руки в боки и качают головой*

Прозевал вратарь бросок      *Ладонь ко лбу («козырек») и провожают взглядом «шайбу» по дуге*  
– На дорогу шайба – скок!      *Замерли на месте. Крест ладонями X*

Стой! Опасность впереди! На дорогу не ходи!

*Задачи игры:* выбрать из карточек правильный вариант, объяснить выбор; в песенке рассказать другим зверятам, как правильно поступать в таких ситуациях. Движения дети могут придумывать сами, но обязательно зафиксировать в движении паузу на слове «Стой».

### **«Берегите лес от пожара». Встреча со Змеем Горынычем**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «Огнедышащий Змей Горыныч оставил в лесу открытый огонь (костер). Что нужно сделать, чтобы спасти лес от пожара?»;

- игровые карточки со знаками «написать деду Морозу», «убежать», «закидать снегом – лопата», «позвонить 112 или 03», «сообщить взрослым», «огнетушитель»;

*Задачи игры:* определить порядок действия при угрозе пожара – выбрать верные картинки, объяснить выбор.

### **«Парковка сказочного транспорта». Встреча с Бабой Ягой**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «Вечером в зимнем лесу темно. Баба Яга приземлилась в месте, где остановка транспорта запрещена. Помогите ей припарковать ступу»;

- импровизированная повязка на глаза;
- ступа Бабы Яги в качестве фишки;
- **сенсорный** участок «Парковка» на игровом поле с 3D-разметкой и выделенной дорожкой для движения // **интерактивный лабиринт со звуковым сигналом ошибки** - с различными транспортными средствами сказочных персонажей.

*Задачи игры:* двигаясь в темноте (с закрытыми глазами), ориентируясь на «парковке» по словесным подсказкам помощника (педагога или товарища по команде), стараясь не задеть чужие транспортные средства (сани Деда Мороза, лошадь Ивана Царевича и др.), установить «ступу» - фишку в определенном месте; помощник может называть только направление и количество шагов (2 шага вправо, 1 шаг вперед).

### **«Дежурный патруль». Встреча дорожным инспектором Лисицей**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «Вас остановил дорожный инспектор – Лисица, хочет она убедиться, что вы правила дорожные знаете и точно всегда выполняете. Патрикеевна хитра... Начинается игра! Слушайте внимательно: если звери молодцы – хлопайте старательно. Если кто-то нарушает правила движенья – громко топайте, друзья, все без промедления»;

- сюжетные игровые карточки

- аудиозапись сюжетов <https://cloud.mail.ru/public/5oTc/3yRNMBvZZ>

«Ехал волк в автомобиле, слышит – телефон звонит:

Левой лапой взял мобильник, правой лапою рулит... (топают)

За рулём по телефону волк беседует не раз,

Въехал в дерево со склона. Волк – водитель просто – класс!..» (топают)

«Косолапый папа Мишка вёз в машине ясным днём

В детском креслице Топтыжку, пристегнув его ремнём... (хлопают)

Да и сам МихалПотапыч пристегнулся тоже,

Для ответственного папы сын – всего дороже!..» (хлопают)

«Ехал зайчик на трамвае, без билета. «Ай-яй-яй!» ... (топают)

– контролёр его ругает – «Не для «зайцев» наш трамвай!»

Остановка. Зайчик вышел – засверкали пятки,

Через рельсы и дорогу мчится без оглядки...» (топают)

«Меж осинок, меж берёзок шел колючий Ёжик,

Видит гриб за перекрёстком двух лесных дорожек.

Светофор сигналом красным Ёжику мигает,

Ёж стоит – идти опасно! – он отлично знает... (хлопают)

Чтоб дорожку перейти и сорвать грибочек,

Надо ждать, когда зелёный загорит глазочек... (хлопают)

Пригласила в гости Лося кумушка Лисица,

По дороге Лось на праздник очень быстро мчится.

Он так спешил, он так был рад, что возле перехода

Он не заметил важный знак и чуть не сбил Енота... (топают)

Патруль выписывает штраф, а Лось кричит: «Енот не прав!

Он меня не пропустил, а я спешил ... (топают)

Штраф за то и штраф за это – разорение одно!

Ну, превысил скорость где-то, так не сбил же никого!» ... (топают)

*Задачи игры:* послушать сводки дорожных происшествий: если так герои поступают верно – хлопать в ладоши, если кто-то правила нарушает – топать, в спорном случае – объяснить.

При одной встрече команды зверят с Лисицей педагог задаёт участникам 2-3 задачи, чтобы сохранять интерес детей к игре в дальнейшем.

### **«Речная переправа». В гости к Дедушке Морозу**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «*Зверята отправились в гости к Деду Морозу. Шли по тропочке на берегу реки. Добрались до мостика. Дальше путь лежит по противоположному берегу и прямо к дому Дедушки. Как зверятам на другой берег перейти?*

- *Надо верный знак найти!»*

- игровые карточки с вариантами дорожных знаков: «Надземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», «Пешеходный переход», «Пешеходная дорожка»;

*Задачи игры:* определить безопасный путь на противоположный берег, выбрать правильный дорожный знак, обозначающий безопасный путь, объяснить выбор.

### **«Спущенное колесо». Встреча с Волком**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «*У автомобиля Волка спустило колесо. Дальше ехать нельзя! Это опасно, может случиться авария. Помогите Волку накачать шину ручным насосом»;*

- карточка и аудиозапись **речевой** игры <https://cloud.mail.ru/public/2Mvz/4Tafk3zWP> :

Волк купил себе машину, Крутят воображаемый руль

Вот беда - спустило шину!	<i>Ладони к лицу и качают головой – «беда»</i>
Что же делать? – Для колёс	<i>Пожимают плечами</i>
Пригодится нам насос!	<i>Двумя руками берутся за ручку воображаемого насоса</i>
Мы качаем верх и вниз:	<i>Наклоняются вперед и выпрямляются, «держат ручку насоса», как бы качают колесо.</i>
Ш-ш-ш... С-с-с...	<i>Наклон вперед, выпрямились</i>
Ш-ш-ш... С-с-с...	<i>Наклон вперед, выпрямились</i>
Слышен шорох, слышен свист:	<i>2 наклона вперед – имитируют работу насоса</i>
Ш-ш-ш... С-с-с...	<i>Наклон вперед, выпрямились</i>
Ш-ш-ш... С-с-с...	<i>Наклон вперед, выпрямились</i>
Устранили неполадки,	<i>Вытирают пот со лба – показывают как устали</i>
Колесо теперь в порядке.	<i>Большой палец вверх – «лайк»</i>
Волк друзей благодарит –	<i>Жмут руку друг другу и кивают головой – благодарят.</i>
Им «спасибо» говорит.	

*Задачи игры:* накачать колесо с помощью ручного насоса, важно не путать звуки «ш» и «с».

### **«Скорая помощь». Встреча с Айболитом**

*Игровое оборудование:*

- карточка с игровой ситуацией «На пешеходном переходе через лесную дорогу – Светофор. К нему подъехала «Скорая помощь Айболита». Сигнал светофора для пешеходов – зелёный, для машин – красный. Как поступить зверятам?»;

- игровые карточки с вариантами ответов «Пешеходы переходят на зеленый свет, а Скорая помощь стоит на красный свет», «Пешеходы стоят на зеленый свет, а Скорая помощь проезжает на красный свет с сигналом сирены и включенным проблесковым маячком»;

- видеозапись //карточка с текстом пальчиковой игры «Уступи дорогу «Скорой»:

В сказку проник Covid –	<i>Кисти в «замочек», пальцы правой руки растопырены (вирус)</i>
Не ест и не спит Айболит,	<i>Крестик указательными пальцами + обеих рук</i>
Много недель подряд	<i>Все пальцы растопырены («много – 10»)</i>
Он лечит несчастных зайчат.	<i>Указательные и средние пальцы (ушки зайчат) торчат из кулачков и шевелятся</i>
На «помощи Скорой»	
спешит	<i>Одна ладонь в кулачок, другая обхватывает его, большие пальцы рисуют полукруги вокруг друг друга, туда-обратно («сирена») –</i>
К зверятам больным	<i>«Скорая» едет по коленям или столу</i>
Айболит,	<i>Крестик указательными пальцами + обеих рук</i>
Но светофор постовой	<i>Указательный палец левой руки вверх, кулачок правой руки сверху</i>



Красным сигналил «Стой!» *указательного пальца левой («светофор»)*  
Надо срочно проехать ему! *Пальцы обеих рук прямые, сомкнуты, ладони крест-накрест X*  
Я подожду!  
Я пропущу! *Руки спокойно кладут на колени.*  
*Ладони описывают круг изнутри и открываются тыльной стороной вверх (приглашают проехать)*

*Задачи игры:* выбрать из карточек правильный вариант, объяснить выбор. «Рассказать руками» с помощью педагога лесным жителям как правильно действовать в такой ситуации – пальчиковая игра «Уступи дорогу «Скорой».

При первичном знакомстве с дидактической игрой «Высокоскоростные тропочки лесные» детям требуется координационно-организаторская помощь педагогов в разъяснении правил игры и контроле за их исполнением, распределении изменяющихся в процессе ролей, помощь в использовании технического оборудования. Впоследствии, после достаточного знакомства с игрой, дети смогут самостоятельно выполнять многие функции самостоятельно. Осуществляя педагогическое сопровождение игры, воспитатель помогает детям регулировать спорные вопросы, учит их выслушивать друг друга, не перебивая, аргументировать своё мнение. Между детьми могут возникнуть споры по поводу правильности ответов и выполнения заданий, педагог подводит воспитанников к тому, что правильность выбора базируется не на личных желаниях или эмоциях, а на правилах дорожной и пожарной безопасности, учит осознанному их выполнению, закрепляя правильные поведенческие установки в игровых действиях.

Сочетание в игре развивающих игр и интеграция различных видов детской деятельности позволяет детям с разными склонностями и способностями проявить себя, а педагогам дает возможность уделить особое внимание развитию способностей и коррекции индивидуальных проблем отдельных детей. Таким образом, осуществляется *индивидуализация воспитательно-образовательного процесса.*

Созданные в игре ситуации выбора и целенаправленного командного взаимодействия позволяют педагогу *осуществить наблюдение за результативностью использования дидактической игры.* Объясняя свой выбор, отрабатывая навыки соблюдения правил безопасности в игровых действиях, дети открыто демонстрируют свою социальную позицию («делаю так, как хочу», «всегда стараюсь соблюдать правила – я молодец», «делайте так, как я говорю, потому что я – капитан», «помогу Айболиту – он добрый», «ты ошибся – надо делать так» и др.). Педагог наблюдает за действиями и высказываниями детей, задает наводящие и уточняющие вопросы, акцентирует внимание детей на правилах как основе безопасности. Являясь независимым арбитром соревновательной игры, педагог делает

выводы о степени усвоения детьми необходимых знаний, а также о социально-коммуникативных проблемах в группе, на которые следует обратить внимание.

### **Организация деятельности дошкольников совместно со сверстниками**

При знакомстве с дидактической игрой детям требуется помощь педагогов, но при этом дети самостоятельно находят пути решения различных игровых задач во взаимодействии друг с другом: распределение по командам (зайчики или белочки); выбор оптимального для достижения игровой цели маршрута передвижения по игровому полю, установление очередности ходов и передвижения фишки; решение логических игровых задач в командной коммуникации, общение внутри команды при выборе игровой карточки и его логическом обосновании с опорой на знание правил ПДД и ПБ; взаимодействие между участниками команды при выполнении игровых заданий (ориентация в пространстве, словесные сигналы-подсказки, двигательная и речевая активность, слаженность в играх); контроль за правильностью выполнения игровых заданий командой соперников. При повторном проигрывании меняется состав участников, их игровые и социальные роли в команде, изменяются маршруты движения.

Таким образом, создаются условия для *поддержки детской инициативы, формирования самостоятельности воспитанников*, то есть реализации соответствующего принципа ФГОС дошкольного образования. Дошкольники чувствуют эмоциональную поддержку педагога и товарищей по команде, повышается мотивация к участию в командной деятельности и применению новых способов межличностной коммуникации, развивается самоконтроль в соблюдении правил дорожной и пожарной безопасности, ответственность за свои действия, свой выбор. Дети учатся проявлять инициативу, озвучивать и пояснять свои решения, уважать чужое мнение.

### **Направления использования дидактической игры во взаимодействии с родителями.**

Игра «Высокоскоростные тропочки лесные» имеет две версии исполнения. Цифровая версия вполне доступна для совместной игры детей и родителей в домашних условиях при условии наличия дома компьютера или ноутбука. Настольную версию можно применить в качестве основы для совместного с родителями игрового командного досуга. Также отдельные игры-«перекрёстки» могут быть в совместных играх воспитанников и других членов семьи дома. Например, музыкальная, пальчиковая, речевая игры.

Компьютерная версия <https://cloud.mail.ru/public/2s3E/HWGLfjauL>

Приложение 1.

Настольная версия

Игровое поле



Пальчиковые фишки – зверята



Игра «Берегите лес от пожара». Встреча со Змеем Горынычем



Действия при пожаре



Игра «Парковка сказочного транспорта». Встреча с Бабой Ягой



Игра «Зимние игры на полянке» Встреча со Снегурочкой



Игра «Спущенное колесо» Встреча с Волком Игра «Скорая помощь». Встреча с Айболитом



Игра «Речная переправа» В гости к Дедушке Морозу



Игра «Дежурный патруль» Встреча дорожным инспектором Лисицей



**Дидактическое игровое пособие для детей дошкольников по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности  
«Аркадий Паровозов спешит на помощь»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактической игры/игрового пособия	Дидактическое игровое пособие для детей дошкольного возраста по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «Аркадий Паровозов спешит на помощь»
Основная тема игры/игрового пособия	Аркадий Паровозов с помощью карточек и веселых заданий поможет детям закрепить знания по пожарной безопасности и правилам дорожного движения для пешеходов
Возрастная группа(группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Предназначено для детей 5-7 лет
Аннотация дидактической игры/игрового пособия	Данное игровое пособие представляет собой крутящийся барабан, разделенный на секторы со значками пожарной безопасности и правилам дорожного движения для пешеходов
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/игрового пособия	В любом месте группового пространства
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Усвоение детьми правил безопасного поведения и применение их в повседневной жизни; расширение и закрепление знаний, умений и навыков у воспитанников в области правил безопасного поведения; применение знаний, умений и навыков в игровой и практической деятельности
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия (если есть)	Данное пособие является авторским

**Методика использования дидактической игры/ игрового пособия**

**«Аркадий Паровозов спешит на помощь»**

«Аркадий Паровозов спешит на помощь» - это авторское дидактическое игровое пособие, предназначенное для самостоятельной и совместной игры взрослого и ребёнка. Использовать данное игровое пособие можно в игровой деятельности, а так же на занятиях.

Данное игровое пособие задает игровой формат образовательному процессу и соответствует основным принципам Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, предъявляемым к развивающей предметно-пространственной среде учреждения.

Разнообразие материалов данного пособия обеспечивает игровую, познавательную активность всех воспитанников. Данное пособие включает в себя цикл игр, поучительных бесед по ПДД и пожарной безопасности.

Целью игрового пособия является формирование у детей осознанного, безопасного поведения и умения распознать, избежать травмоопасные ситуации на дорогах, в лесу, дома.

Данное пособие может быть предложено родителям для занятий с ребенком дома.

С помощью данного дидактического игрового пособия можно проверить, усвоили ли дети знания обстоятельно или поверхностно и умеют ли они применить эти знания на практике в различных ситуациях.

Аркадий Паровозов - очень яркий персонаж, который является образцом поведения для ребенка и взрослого. Он добрый, смелый, веселый и находчивый. Аркадий Паровозов расскажет поучительные истории и поможет объяснить детям, как себя вести на природе, на улице, дома. А веселые задания помогут закрепить полученные знания.

У игрового пособия 3 варианта игры. В первом варианте представлены два конверта с поучительными беседами от Аркадия Паровозова. Предлагаем ребенку крутить барабан, смотрим, на какой секции остановилась стрелка (ПДД или пожарная безопасность), находим подходящий конверт и выбираем поучительную историю про Сашу и Машу. Педагог совместно с детьми или ребенком знакомятся с проблемной ситуацией. Далее педагог спрашивает у детей или ребенка:

- Какую ошибку совершили Саша и Маша?
- Как им помог Аркадий Паровозов?
- Как надо себя вести, чтобы такое не произошло с тобой?

Во втором варианте представлено 10 конвертов (5 по пожарной безопасности, 5 по ПДД) с дидактическими играми. Предлагаем ребенку крутить барабан, смотрим, на какой секции остановилась стрелка (ПДД или пожарная безопасность), находим подходящий конверт и выполняем веселое задание.

В третьем варианте дети крутят барабан, смотрят, на какой секции остановилась стрелка (ПДД или пожарная безопасность), им предлагается вспомнить мультфильм на соответствующую тему, где Аркадий Паровозов помогает Саше и Маше. Либо предлагаем ребенку посмотреть данный мультфильм дома вместе с родителями, и обсудить с родителями поступок Саши и Маши.

**Варианты дидактических игр с использованием дидактического игрового пособия  
«Аркадий паровозов спешит на помощь»**

Во всех трех вариантах игры дети вращают барабан, смотрят, на какой секции остановилась стрелка (ПДД или пожарная безопасность) и выбирают конверт с тем значком, который соответствует секции.





## 1. Обучающие карточки «Безопасность на дорогах»

### «Пожарная безопасность»

**Цель:** сформировать у детей представления об опасных для человека и окружающего мира природы ситуациях и способах поведения в них.

**Материал:** карточки с проблемными ситуациями.

Педагог совместно с детьми или ребенком знакомятся с проблемной ситуацией в конверте, на который указала стрелка барабана. Далее педагог спрашивает у детей или ребенка:

- Какую ошибку совершили Саша и Маша?
- Как им помог Аркадий Паровозов?
- Как надо себя вести, чтобы такое не произошло с тобой?



## 2. Конверты с дидактическими играми:

### «Огнеопасные предметы»

**Цель:** научить детей среди предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара.

**Материал:** карточки с изображением разных предметов.

### Ход игры:

Разложи карточки на две группы, огнеопасные предметы и неогнеопасные.



### «Четвертый лишний»

**Цель:** научить детей среди предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара.

**Материал:** карточки с изображением разных предметов.

**Ход игры:** детям раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и прочие предметы. Например: иголка, книги, веник, свеча. Нужно убрать карточку с изображением предмета, который не представляет угрозы для возникновения пожара.





### «Пожар дома, пожар на улице»

**Цель:** с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара, умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации.

**Материал:** карточка с изображением дома и улице, карточки «огонь» с ситуациями на улице и дома.

**Ход игры:** показываем ребенку сюжетную картинку «огонь» с изображением ситуации при пожаре. Просим ребенка охарактеризовать ситуацию и расположить картинку «огонь» в соответствующем месте карточки дом или улица.



### «Какого знака не хватает?»

**Цель:** закреплять знания о правилах дорожного движения.

**Материал:** сюжетные картинки, дорожные знаки.

**Ход игры:** воспитатель предлагает рассмотреть сюжетные картинки, что на них изображено. Воспитатель предлагает к каждой картинке расставить нужные дорожные знаки.



### «Подумай, отгадай»

**Цель:** уточнить представление детей о транспорте, о правилах дорожного движения.

**Материал:** карточка с вопросами.

**Ход игры:** детям необходимо дать правильный ответ на вопрос.



### «Верно - неверно»

**Цель:** закрепить с детьми правила безопасного поведения на улице, в транспорте.

**Материал:** карточки с изображением разных ситуаций.

**Ход игры:** воспитатель показывает ребенку две карточки с практически одинаковой ситуацией, на одной карточке персонажи поступают правильно, а на другой нарушают правило. Просим описать поведение персонажей.



### «Собери знаки»

**Цель:** закрепить знания детей о знаках дорожного движения, их назначении.

**Материал:** разрезные карточки с изображением дорожных знаков.

**Ход игры:** предлагаем ребенку разрезные картинки и просим собрать из них знаки дорожного движения. Использую вопросы: как называется этот знак? Где он может стоять? О чем он нас предупреждает или что запрещает?



### «Автошкола»

**Цель:** закрепить знания детей о том, как переходить улицу, о назначении светофора.

**Материал:** картинки с различными дорожными ситуациями.

**Ход игры:** дети рассматривают картинки с изображением разных дорожных ситуаций. Дети должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, необходимость нужного дорожного знака.



### 3. Барабан «Аркадий Паровозов спешит на помощь»

**Цель:** сформировать представление детей о правилах пожарной безопасности и правилах дорожного движения.

**Материал:** крутящийся барабан.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребенку раскрутить барабан и посмотреть, на какой секции остановилась стрелка (ПДД или пожарная безопасность). Воспитатель предлагает вспомнить мультфильм на соответствующую тему, где Аркадий Паровозов помогает Саше и Маше. Либо предлагает ребенку посмотреть данный мультфильм дома вместе с родителями и обсудить с поступок Саши и Маши.



**Игровое пособие для дошкольников по пожарной безопасности  
«Круги пожарной безопасности»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактической игры/игрового пособия	«Круги пожарной безопасности»
Основная тема игры/игрового пособия	Создание игровой ситуации, способствующей формированию основ пожарной безопасности у детей старшего дошкольного возраста
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Старший дошкольный возраст
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Игровое пособие для дошкольников по пожарной безопасности «Круги пожарной безопасности» предназначено для работы с детьми 5 - 7 лет в свободной деятельности и совместной с педагогом деятельности
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Настольная, дидактическая игра. Дети в неё играют, сидя за столом или на ковре
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Воспитанники осознают разрушительную силу огня, знают правила безопасного обращения с огнем, имеют представления о полезных и вредных свойствах огня и опасных ситуациях во время пожара, умеют вести себя правильно в возникшей опасной ситуации
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	«Круги Луллия»

**Методика использования дидактического игрового пособия**

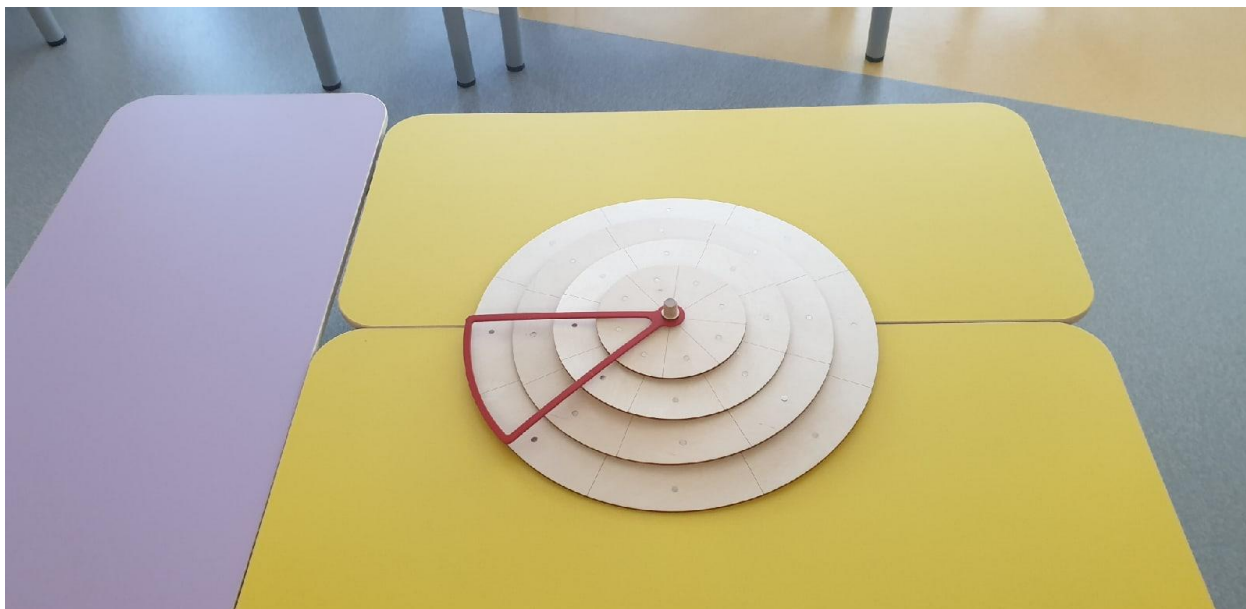
Цель игрового пособия - закрепление знаний по пожарной безопасности.

Организовать деятельность дошкольников с использованием игрового пособия возможно в нескольких вариантах. Первоначально на момент знакомства с игрой пособие используется совместно с воспитателем / другим педагогическим работником. В дальнейшем, после усвоения дошкольниками правил игры, они могут играть самостоятельно или совместно со сверстниками.

Игровое пособие можно использовать при взаимодействии с родителями. Воспитанники могут объяснить родителям правила игры, тем самым самостоятельно



создавая ситуацию поисковой активности. И далее они вместе могут поиграть, закрепляя знания по пожарной безопасности.



«Круги Луллия»

Оборудование, необходимое для проведения любой игры, входящей в пособие, может применяться вариативно. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие, оно яркое, креативное, они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

В процессе игровых упражнений по кругам дети

- знакомятся с понятием "признак" и с названиями признаков;
- учатся замечать проявления признака в конкретном объекте;
- проявляют познавательную активность;
- расширяют свой активный и пассивный словарь;
- учатся решать проблемные ситуации.

Формы организации образовательной деятельности:

- образовательные ситуации (например, по речевому и познавательному развитию);
- игровые обучающие ситуации;
- самостоятельная игровая деятельность детей.

### **Дидактическая игра № 1**

1 круг - изображение рукотворных объектов (дом, общественное место, автомашина, лес)

2 круг – причина пожара (дети, авария, возгорание, сигарета, солнце)

3 круг – первая помощь (накрыть, затоптать, потушить огнетушителем, засыпать песком, звонок 01)

4 круг – профилактика (соблюдение ПДД, указаний, инструкций, беречь лес от мусора)

**Задание по реальным ситуациям:**

- выбери какой-либо объект
- определи местонахождение пожара
- расскажи, по какой причине может случиться пожар
- что нужно сделать, чтобы предотвратить пожар.

Обсуждая такие ситуации, дети быстро усваивают возможные варианты действий для предотвращения пожара. Например:

Место пожара	Причины возникновения пожара	Возможные действия
Квартира	Дома одни дети, играли спичками	накинуть покрывалом
Самолет	возгорание двигателя	следовать указаниям диспетчера
Машина	авария с автовозгоранием	потушить огнетушителем, соблюдать ПДД
ТРЦ	умышленный поджог или замыкание	эвакуация людей, не пользоваться горючими веществами
Лес	Возгорание от молнии, непотушенный костер	окопать возгораемый участок или залить водой береги природу от огня.
Автозаправка	Брошенная тлеющая сигарета	высадить пассажиров на площадке ожидания, не курить на АЗС

**Дидактическая игра № 2**

**1 часть. Практическая значимость профессий.**

Наугад выбирается по одному показателю с каждого круга и объясняется практическая значимость данного объекта.

- название профессии
- место работы (где работает)
- что делает человек данной профессии
- что ему нужно для работы (какие предметы)
- какая спецодежда, головной убор.

Например:

Профессия - повар - ресторан, столовая, кафе - готовит вкусную еду - колпак, костюм повара, посуда, продукты и т.д.

Профессия - полицейский - министерство внутренней безопасности, патрульно-постовая служба полиции - защита населения и охрана общественного порядка - форма, оружие, наручники и т.д. - одежда - полицейская форма, фуражка, специальная обувь, погоны и т.д.

Профессия - военный - военные организации, части Вооруженных сил, "горячие точки" - защита и удержание территории от врага - оружие, снаряжение, машины, форменная и специальная одежда.

- **Закрепление знаний о правильных действиях при возникновении пожара.**
- **опросы и ответы предлагаются в виде картинок: «Ситуации. Ответы».**
- Возник пожар. Звони по телефону «01».
- В комнате много дыма. Пробирайся ползком к выходу.
- На тебе горит одежда. Падай на пол и катайся.
- Задымился телевизор. Отключи, накрой одеялом.
- Горит старая трава. Забросай землей, залей водой.
- Трудно дышать от едкого дыма. Дыши через мокрую тряпку.

#### **«Разложи по порядку»**

Для того, чтобы ознакомить детей с порядком действий при пожаре, используются карточки с изображениями:

- Сообщение по телефону «01» о пожаре;
- Эвакуация людей;
- Тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно;
- Встреча пожарных;
- Работа пожарных.

Детям нужно разложить карточки в правильном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

- **Опасные предметы – источники пожара»**
- **Цель:** научить детей среди опасных предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара. Развивать логическое мышление.
- **Ход игры:** детям раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и просто опасные предметы. Например: свеча, утюг, бенгальские огни, печка, пила. Нужно убрать карточку с изображением предмета, который не представляет угрозы для возникновения пожара.
- **Отгадай слово**
- На улице столбом, в избе скатертью. (Дым)
- Рыжий зверь в печи сидит, рыжий зверь на всех сердит.  
Он от злобы ест дрова целый час, а может два. (Огонь)

- Это темный – темный дом.  
Сто сестричек жмутся в нем.  
И любая из сестер  
Может вспыхнуть, как костер. (Коробок спичек)
- То назад, то вперед  
Ходит – бродит пароход.  
Остановишь – горе,  
Продырявит море. (Утюг)
- С языком, а не лается,  
Без зубов, а кусается. (Огонь)
- Кто опасен всей округе  
Знойным днем, в шальную вьюгу?  
Кто оставит нас без крова,  
Без пальто в мороз суровый? (Пожар)
- От огня бывает  
И от огня сгорает. (Уголек)
- Огневые стрелы пускает,  
Никто их не поймают. (Молния)
- В одном амбаре сто пожаров. (Коробок спичек)
- В брезентовой куртке и каске,  
Забыв про кольчужную бронь,  
Решительно и без опаски  
Бросается рыцарь в огонь. (Пожарный)
- Что встретит – пожирает.  
Но если дать ему воды,  
Он мигом погибает. (Огонь)
- Вокруг глаз и рук вьется,  
А в руки не дается (Дым)
- **Назови причины пожара**
- **Цель:** формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.
- **Ход игры:** из предложенных воспитателем сюжетных картинок (дети собирают и жгут осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут

стать причиной пожара, и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

- **Выбери нужное**
- **Цель:** формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, о правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.
- **Ход игры:** ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой, телевизор, телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз), из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

Профессия - пожарный - пожарная часть, тушение и спасание и эвакуация людей при пожарах - специальное оборудование: машина, огнетушитель (пена, вода), противогаз, лестница и т.д. - специальная куртка, комбинезон, обувь.

Профессия - регулировщик транспортного движения - патрульно-постовая часть ГИБДД - используют специальные сигналы, которые регулируют движение на дорогах - полосатый жезл, свисток - одежда - специальная форма со светоотражающими полосками, фуражка, перчатки.

Профессия - ученый - научно-исследовательские институты - изучают определенные науки, проводят различные исследования - лабораторное оборудование: микроскоп, колбы, пробирки, весы, измерители, испытательные приборы, маски и т.д. - специальный халат, фартук, перчатки, очки и т.д.

Для выявления результатов использования данного игрового пособия был использован метод педагогического наблюдения, направленного на оценку эмоционального состояния ребенка, умения ребенка соблюдать игровые правила и находить новую информацию. Также используется метод анализа высказываний. Воспитатель слушает ответ воспитанника и анализирует правильность данного ответа, задает наводящие вопросы, корректируя таким образом представления ребенка.

Игровой материал



## Игровая деятельность детей



Многофункциональное дидактическое панно « Прогулка зверей».

Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название дидактической игры/игрового пособия	Многофункциональное дидактическое панно «Прогулка зверей».
Основная тема игры/игрового пособия	Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма
Возрастная группа (группы) дошкольников, для которых подходит игра/игровое пособие	Средняя и старшая группы
Аннотация дидактической игры/игрового пособия (одно предложение)	Основы правил дорожного движения, основные дорожные знаки, их классификация и значение
Оборудование и пространство проведения дидактической игры/использования игрового пособия	Основа игрового пособия - это коврик из фетра, на нем разметка при помощи штриха. Дома, деревья, светофоры выполнены из целлюлозных салфеток. Машины, звери, дорожные знаки, заправка распечатаны в цветном варианте, ламинированы и приклеены на целлюлозную салфетку для основы
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	<p>Планируемые результаты, достигаемые детьми при систематическом использовании дидактического панно «Прогулка зверей»:</p> <p><b>Социально-коммуникативное развитие.</b>                      Ребенок овладеет основными правилами поведения на дороге;                      – начнет проявлять внимание к сверстникам в игровых ситуациях, сможет сотрудничать с другими, взаимодействовать в решении проблемных ситуаций;                      – сможет регулировать свое поведение, начнет правильно воспринимать дорожную ситуацию и действовать в соответствии с правилами дорожного движения.</p> <p><b>Физическое развитие.</b>                      Ребенок научится подчиняться правилам в совместных подвижных играх по тематике ПДД; – сможет принимать собственные решения, исходя из игровой ситуации, опираясь на свои знания и умения.</p> <p><b>Познавательное развитие.</b>                      Ребенок начнет устанавливать простейшие причинно-следственные связи: нельзя переходить дорогу на красный свет светофора – можно попасть под машину;                      – у ребенка сформируются пространственные представления: повороты на дороге налево/направо/прямо;                      – начнет выделять существенные признаки и оперировать ими: длинная ровная дорога, короткая узкая</p>



	<p>дорога. Выучит названия частей дороги, знакомые дорожные знаки;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– начнет проявлять стремление к получению знаний о дорожном движении, осознает важность знания правил безопасного поведения на дороге.</li> </ul> <p><b>Речевое развитие.</b> Ребенок будет эффективнее использовать речь для выражения своих мыслей, желаний, вступит со сверстниками в ситуативный разговор о содержании игр, о нарушении дорожных правил;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– овладеет словарным запасом, связанным с правилами дорожного движения. <b>Художественно-эстетическое развитие.</b> Ребенок научится конструировать из разного материала постройки, соответствующие знакам дорожного движения – стоянка, больница, школа, заправочная станция и т. д.;</li> <li>– у ребенка появится интерес и умение делать атрибуты к играм по правилам дорожного движения (рисование, лепка, аппликация)</li> </ul>
Аналоги дидактической игры/игрового пособия	нет

### **Методика использования игрового пособия**

Обучение детей правилам безопасного поведения на дорогах в период нахождения ребенка в детском саду должно не только уменьшить тяжелые последствия опасного поведения ребенка на дорогах, но и возможности попадания его в ДТП. Особое внимание следует уделять безопасности дорожного движения таким образом, чтобы дети могли приспосабливаться к тем обстоятельствам дорожного движения, с которыми им придется столкнуться в будущем. Эта долгосрочная педагогическая и социальная задача не должна выделяться в самостоятельный раздел, а должна входить во все возможные разделы и направления программы воспитания в детском саду. Обучение правилам безопасного поведения на дорогах – составная часть более широкого воспитательного подхода, призванного обучать детей бережно относиться к основным ценностям жизни и осторожно себя вести не только на дорогах, но и во всех повседневных текущих делах и особенно по отношению к другим людям.

Эффективность профилактических мероприятий тесно связана с возрастными особенностями детей. В дошкольном возрасте отношения и ценности формируются прежде всего через пример, оценочные суждения взрослых, через поощрение желательного поведения детей. Обучая детей правилам поведения на улице, важно использовать разнообразные формы и методы работы. Правила дорожного движения написаны сложным языком и адресованы взрослым участникам дорожного движения. Дошкольников же

необходимо знакомить с обязанностями пешеходов и пассажиров в других, доступных для них формах. Это:

- наблюдения;
- экскурсии;
- чтение художественной литературы;
- заучивание стихов;
- рассматривание картин и иллюстраций;
- занятия;
- развлечения;
- конкурсы;
- соревнования;
- игры (подвижные, дидактические, сюжетно-ролевые);
- просмотр видео-диафильмов;
- беседы;
- обсуждение ситуаций;
- самостоятельная деятельность.

Многофункциональное дидактическое панно «Прогулка зверей» (далее пособие) представляет собой панно, сделанное на основе ткани из фетра. Дополнительно к панно изготовлены элементы и детали на липучках: пешеходный переход, дома, фигурки зверей и транспорта, светофора, дорожные знаки. Панно мобильно и динамично в использовании, его можно расположить на мольберте, рабочем столе для самостоятельной деятельности детей. Материалы, использованные для изготовления панно, безопасны для детей. Данное панно удобно в применении, липучки легко крепятся на основу.

**Цель:** Сформировать навыки адекватного поведения в различных дорожных ситуациях через познавательно-игровую деятельность детей дошкольного возраста.

**Задачи:**

**Образовательные**

- Закрепить представления детей о назначении светофора и пешеходного перехода;
- Ввести в активный словарь понятия: дорога, тротуар, светофор, пешеходная дорожка, знак, опасность, транспорт;
- Расширить знания детей о поведении пешехода и водителя в условиях улицы

**Развивающие:**

- Развивать умение использовать панно для моделирования ситуации в игровом пространстве

- Закрепить представления детей о цвете (красный, желтый, зеленый).

**Воспитательные:**

- Воспитывать ответственность за безопасность своей жизни и жизни других людей;
- Воспитывать потребность в соблюдении правил дорожного движения;
- Формировать умение играть в коллективе сверстников, вызывать интерес к сотрудничеству с детьми и взрослыми.

**Ценность данного пособия**, на наш взгляд, заключается в том, что его можно использовать с детьми как среднего, так и старшего дошкольного возраста. В старшей группе предлагаются усложненные дополнительные задания и игры: «Поставь знак», «Подумай-отгадай», «Законы улиц и дорог».

Панно «Прогулка зверей» решает задачи социально-коммуникативного и познавательного развития, развивает любознательность, интерес детей к объектам окружающего мира, способствует формированию первичных представлений о себе, других людях. Данное пособие является многофункциональным, так как его можно использовать на занятиях разного направления: социально-коммуникативной, познавательной и игровой деятельности, при изучении правил дорожного движения, также на занятиях по развитию речи, в индивидуальной работе с детьми. Еще одной особенностью работы с дидактическим панно является то, что игровые упражнения основываются на актуальных и реальных дорожных ситуациях. Правила игры включают в себя элементы соревнования и стимулирование познавательных действий.

Методические приемы работы с пособием: беседы, рассматривание, чтение стихов и рассказов о ПДД, составление коротких рассказов. Во время игр показ смоделированных дорожных ситуаций сопровождается простыми стихами и загадками, которые потом разучивают дети вместе с воспитателем. Также во время занятий с пособием у воспитанников развивается мелкая моторика, составление картинки сопровождается проговариванием слов и предложений, что способствует обогащению словаря и развитию речи. Игровое пособие «Прогулка зверей» эффективно использовать в самостоятельной и в групповой деятельности.

**Первоначальные навыки, необходимые для работы с пособием**

**Для педагогов:** точные знания о правилах дорожного движения и дорожных знаках;  
– знания об особенностях формирования и усвоения знаний о безопасном поведении на дороге и дорожных знаках у детей дошкольного возраста.

**Для детей:** знания основных цветов, геометрических плоскостных фигур (круг, овал, треугольник, квадрат);

- первоначальные навыки определения положения предметов в пространстве по отношению к себе;
- умение определять величину предметов;
- первоначальные знания о родном городе и элементарных правилах поведения; первоначальные навыки общения со взрослыми и сверстниками;
- умение вступать в игровые отношения, стремиться к игровому взаимодействию со сверстниками, ориентируясь на несложные правила.

### Описание многофункционального дидактического панно «Прогулка зверей»

Общий вид пособия



Элементы дорожного полотна  
разной конфигурации

Машинки разных цветов



Фигурки животных



Деревья разного размера



Макеты зданий



## Набор дорожных знаков



### Примеры дидактических игр

#### Дидактическая игра «Какой знак здесь нужен?»

Цель: учить детей подбирать дорожный знак в соответствии с ситуацией на картинке.

Оборудование: Знаки дорожного движения на липучках, сюжетные картинки.

Ход игры: Ведущий предлагает «поставить» (прицепить) знак, подходящий для той или иной ситуации на картинке. Вариант. «Путаница». Налетел ветер и переставил знаки. Помоги расставить знаки правильно.

#### Дидактическая игра «Дорожный конструктор»

Цель: формировать желание организовывать сюжетные игры. Учить развивать сюжет на основе знаний о правилах дорожного движения.

Оборудование: Элементы дорожного полотна разной конфигурации, прищепки, дорожные знаки, машинки, макеты домов.

\* Игра может дополняться различным оборудованием: светофорами, машинками разного размера, небольшими игрушками, конструктором разного вида.

Ход игры: Предложить детям самостоятельно построить дорогу и здания на макете. Вариант: Сначала поставить дорожные знаки, а потом соответствующие постройки.

\* Во время самостоятельной игры следует разбирать возникшие ситуации: Почему все машины едут в одну сторону? - Как получилась авария? - Кого нужно вызывать при аварии? - Почему после кольцевой дороги вы построили перекрёсток? и т. д. Порядок и варианты игр можно изменять и дополнять в зависимости от образовательных задач и интереса детей.

**Дидактическая игра по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности «Я иду дорогой безопасности»**

**Паспорт методической разработки**

<b>Показатели</b>	<b>Характеристика разработки</b>
Название дидактической игры	«Я иду дорогой безопасности»
Основная тема игры	Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности
Возрастная группа дошкольников, для которых подходит игра	5-7 лет
Аннотация игры	Имитация опасной дорожной ситуации. Имитация пожароопасной ситуации.
Оборудование и пространство проведения игры	Игровое помещение ДОУ, стол, стулья для участников образовательного процесса, макет из фетра на жёсткой основе, ролевые, игровые фигуры
Планируемые результаты проведения дидактической игры и их показатели	Освоение основ безопасного поведения на дороге и во время пожароопасной ситуации
Аналоги дидактической игры	Нет

**Методика проведения дидактической игры**

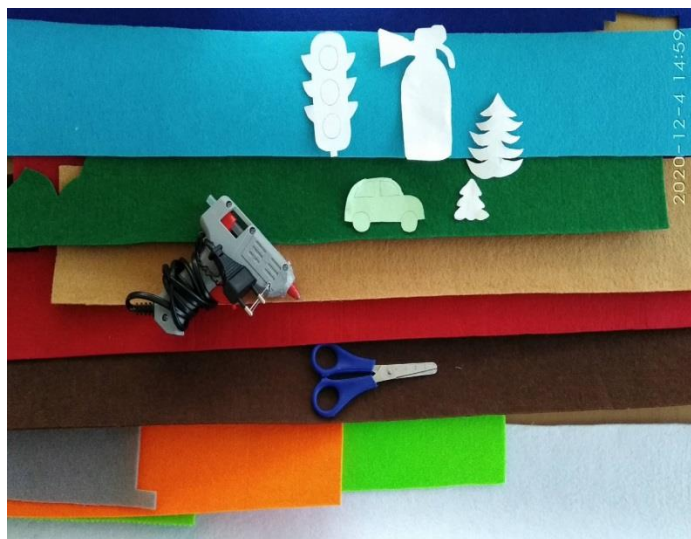
**Цели проведения дидактической игры:** обучение детей дошкольного возраста безопасному поведению в дорожной среде.. Формирование умения ориентироваться на улицах и дорогах в опасных ситуациях; расширение словарного запаса детей по дорожной и пожарной лексике. Активизация работы по пропаганде правил дорожного движения и безопасного образа жизни среди родителей (законных представителей).

**Основная задача методической разработки** - в увлекательной форме рассказать ребёнку, как правильно вести себя в сложных ситуациях, с которыми он может столкнуться в повседневности.

Все предметы представленного пособия сшиты из фетра, закреплены на липучках и кнопках. Фетровая книга привлекательна, развивает речь, мышление, воображение, моторику рук. Дети сами выбирают себе роли для игры, проявляют самостоятельность в выборе игровых действий.

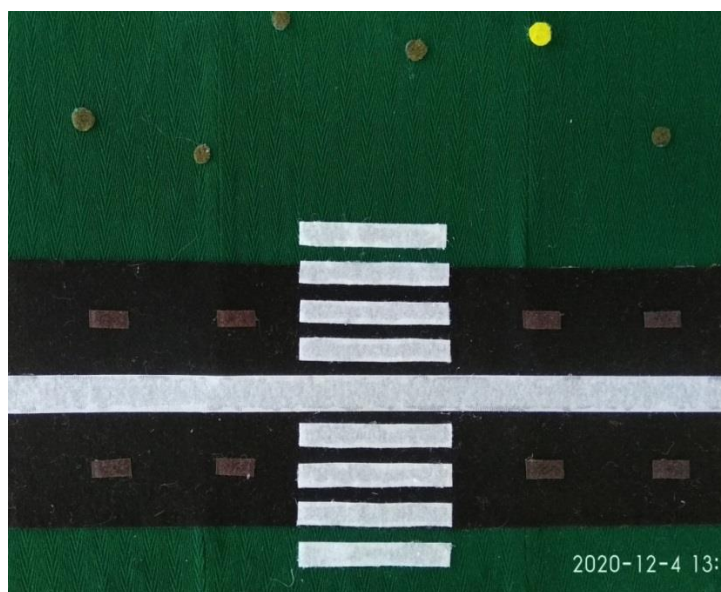
## Иллюстрации

Для изготовления пособия использовала такие материалы и инструменты, как фетр, липучка, ножницы, клеевой пистолет, шаблоны, вырезанные из бумаги.



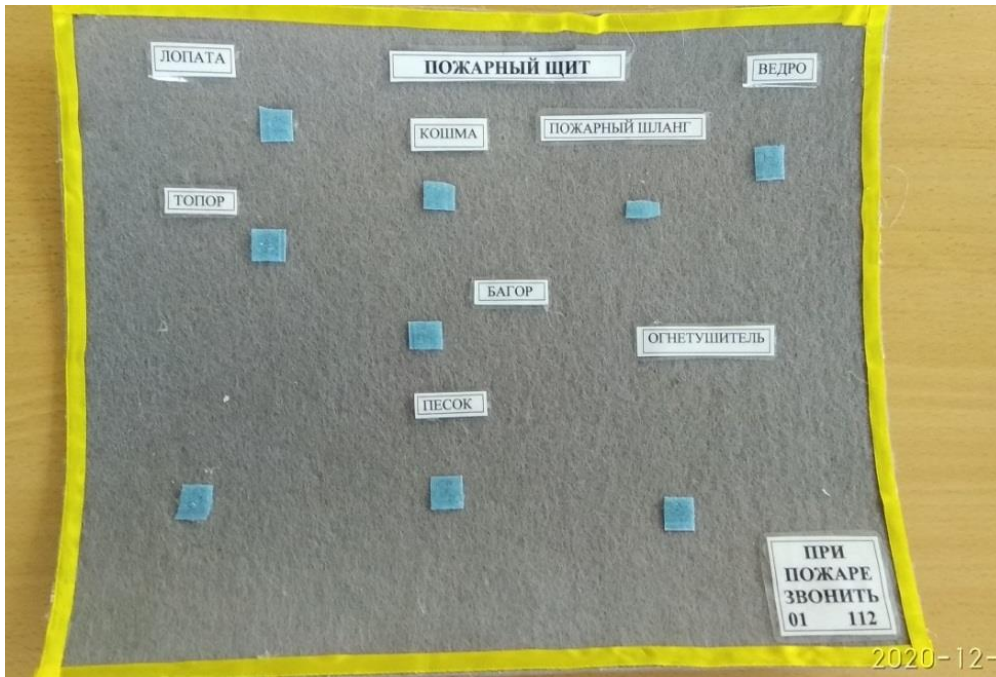
Почему именно фетр использован в разработке? Фетровая игрушка способна привлечь внимание ребенка, удивить и подарить радость от игры. Это безопасный, прочный, теплый и приятный наощупь материал, который очень удобен в использовании при изготовлении игрушек. Не нужно специально обрабатывать край игрушки, фетр не сыпется на разрезе, достаточно просто раскроить по выкройке и при необходимости сшить детали. Вы не любите шить?! Тогда достаточно просто вырезать фигуры. И все! Ваша обучающая игра готова, можно играть!

Вначале необходимо познакомить детей с полем деятельности, на котором изображена дорога, проезжая часть, зебра и безопасное место у дороги.





Следующее игровое поле – «Пожарный щит», на нем подписаны названия пожарного инвентаря, задача ребенка - расположить инвентарь на пожарном щите и знать название каждого атрибута. Обязательно проговорить с детьми, по какому номеру телефона нужно звонить в случае пожара.



Появление объектов наблюдения. Детям предлагается возможность самим построить город из фетровых фигур. Дети располагают на игровом поле дома, деревья, облака, солнце, машины, светофоры. Обязательно проговариваем с детьми, что жилой дом не может стоять на проезжей части и соответственно играть на дороге опасно для жизни!



Появление героев. Далее пешеходы начинают переходить дорогу. Элементы цветов на светофоре съёмные (на липучках), значит, когда пешеходы переходят дорогу, мы можем прикрепить нужный цвет и соответственно поменять его, чтобы перейти дорогу в соответствии с правилами..



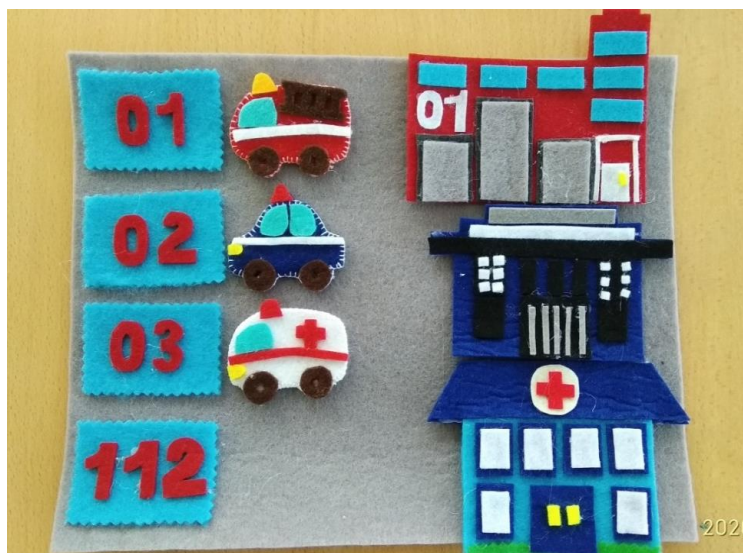
Можно разыграть возникновение опасной ситуации: что может произойти, если не соблюдать правила дорожного движения.

По пожарной безопасности детям также предоставляется игровое поле, фетровые фигуры, которые дети располагают по своему замыслу. Девочка Маша играла со спичками и произошел пожар в доме. В лесу разводили костёр и случился пожар. Как же действовать в данных ситуациях? Необходимо вызвать пожарную службу. Горит дом, приезжает пожарная машина, появляется пожарный, вертолёт тушит лес.



На следующем игровом поле мы знакомимся со спецслужбами. Разрешение опасных ситуаций требует помощи пожарных, полицейских, врачей. Ребенок должен определить, по

какому номеру нужно звонить в соответствии со сложившейся ситуацией и прикрепить машинку возле нужного номера.



Благодаря данной игре ребенок легко усвоит правила безопасного поведения дома, на улице, на отдыхе, в играх со сверстниками.

Через данную игру дети узнают, почему взрослые что-то запрещают, что может случиться, если не слушать советы старших.

Такую игру интересно применять в работе с подгруппами детей, каждая подгруппа получает свою страницу со своим сюжетом. Дети составляют свою историю и рассказывают её другим детям. Также можно организовать индивидуальную деятельность с ребенком и в игре закрепить определенные правила безопасности. Ну и, конечно, ребенку очень интересно просто поиграть с этой книгой в самостоятельной деятельности.

## Содержание

От составителя	4
<b>Номинация «Трансформер с набором игр по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и пожарной безопасности»</b>	<b>5</b>
ДОУ № 199, Глухарева О.Б., Новикова О.Б. (1 место)	5
ДОУ №510, Изборг Ю.В., (2 место)	12
ДОУ №1, Филипенко О.В., Яковенко М.В., Чупина Е.Б. (3 место)	20
<b>Номинация «Органайзер игр по правилам дорожного движения»</b>	<b>25</b>
ДОУ № 152, Уусталу М.И., Третьякова Е.С. (1 место)	25
ДОУ №356, Романова Л.В., Карамышева Г.Е., Вотина Л.А. (2 место)	32
ДОУ №249, Гайдова А.А., Шарапова С.Н. (3 место)	41
<b>Номинация «Мультимедийная дидактическая игра по ПДД»</b>	<b>47</b>
ДОУ №43, Болотова М.Г. Мухамадиева Н.В., Грачева С.В. (1 место)	47
ДОУ №485, Васильева Ю.А., Яшкина Н.К., Кутузова Ж.С. (2 место)	54
<b>Номинация «Игра - ходилка по правилам дорожного движения и пожарной безопасности»</b>	<b>67</b>
ДОУ №444, Богданова Н.А., Юшкова Е.В. (1 место)	67
ДОУ №532, Пивоварова О.П., Балабанова О.В. (2 место)	75
ДОУ №373, Гребенщикова Н.В. (3 место)	83
<b>Номинация «Игровое моделирование ситуаций дорожного движения/ пожарной безопасности»</b>	<b>91</b>
МБОУ СОШ №25 д/о, Сидорова А.В., Казакова Н.Н., Обросова Д.Ш. (1 место)	91
ДОУ №67, Чалдина А.А (2 место)	102
ДОУ №151, Порохина А.М. (2 место)	112
ДОУ №333, Харинцева А.В. (3 место)	120
ДОУ №25, Липинская М.Б. (3 место)	127
Содержание	133