УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г. ЧЕРЕМХОВО

муниципальное общеобразовательное учреждение «Школа № 16 г. Черемхово»

(МОУ Школа № 16 г. Черемхово)

РОССИЯ, 665403, Иркутская область, город Черемхово, ул. Маяковского, дом 147

8 (39546) 5-07-78, shkola16ch@mail.ru

Методическая разработка

 **«Брейн-ринг»** — **интеллектуальная интерактивная игра по обучению младших школьников правилам безопасного поведения на дорогах**

**«Дорожные ловушки»**

Целевая аудитория: младшие школьники 7-10 лет

Автор составитель: Шелеметьева Лидия Александровна, методист,

МОУ «Школа № 16 г.Черемхово»

2025 г.

**Пояснительная записка**

**1. Актуальность** профилактических мер по предупреждению детского дорожно-транспортного травматизма определяется запросом государства на повышение правовой грамотности подрастающего поколения, необходимостью формирования ответственного отношения к соблюдению правил личной безопасности. Федеральный закон от 10.12.1995 № 196-ФЗ «О безопасности дорожного движения» (ред. от 29.11.2021, с изм. от 27.10.2022), Федеральный проект «Безопасность дорожного движения» национального проекта «Безопасные качественные дороги», предусматривают совершенствование обучения детей основам правил дорожного движения и привитие им навыков безопасного поведения на дорогах. Статья 44 Федерального закона «Об образовании в РФ» обязывает педагогов и родителей стать не только равноправными, но и равноответственными участниками образовательного процесса. Выбор данной темы обусловлен тем, что безопасность движения на дороге становится все более важной задачей. Сегодня, как никогда, актуален вопрос воспитания грамотных пешеходов. Важно не только оберегать ребенка от опасности, но и готовить его к встрече с возможными трудностями. Формировать представление о наиболее опасных ситуациях, о необходимости соблюдения мер предосторожности, а также прививать навыки безопасного поведения на улице.

**2. Целевая аудитория.**

Интеллектуальная Интерактивная игра «Дорожные ловушки» предназначена для младших школьников. При составлении игры были учтены возрастные и психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста, рекомендации работников Госавтоинспекции, интересы учащихся и родителей. Для младших школьников важно создать эмоциональную мотивационную направленность на соблюдение ПДД с тем, чтобы они испытали эмоциональную потребность в правильном поведении, сделали эту потребность достоянием своего сознания.

**3. Цель:** реализация игровой деятельности, знакомство младших школьников с новой информацией, закрепление имеющихся знаний, приобретение новых умений и навыков, создание атмосферы сплоченности и дружбы, развитие самостоятельности, активности, инициативности. Формирование культуры безопасного поведения в транспортной среде у детей младшего школьного возраста.

**4. Задачи:**

- способствовать формированию ответственности родителей за собственное поведение на дороге и поведение ребенка;

* способствовать развитию творческих и мыслительных способностей у всех участников образовательного процесса;

- воспитывать у детей ответственность за свою безопасность и жизнь других людей;

**5. Планируемые результаты:**

По итогам участия в игре участники

*закрепят знания по*:

– назначению и роли дорожных знаков;

– элементам дороги и правилам поведения на дороге;

- по построению безопасного маршрута из дома в школу

*научатся:*

*-* выбирать наиболее безопасные маршруты

– оценивать дорожную ситуацию, принимать решение, соответствующие

ситуации;

– определять дорожные ловушки и находить безопасный переход на проезжей части;

**6. Форма проведения мероприятия:**

Для того, чтобы естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды деятельности и формы работы со взрослыми и детьми, самостоятельной деятельности и активно взаимодействовать с семьями, формой проведения мероприятия была выбрана **интерактивная игра**, которая обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности и работы совместно со взрослыми. Игра не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

**7. Практическая значимость.**

Интеллектуальная интерактивная игра «Дорожные ловушки» играет не маловажную роль в организации деятельности по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма. Данная игра помогает созданию единого коллектива детей и взрослых, заинтересованных в безопасности поведения на дороге, с развитым чувством ответственности, а в конечном итоге – воспитание грамотных, сознательных участников дорожного движения, которые не только сами не попадают в ДТП, но и могут помочь окружающим стать грамотными участниками дорожного движения.

 У детей формируется комплекс знаний, развиваются практические умения и навыки по безопасному поведению на дороге, формируется мотивация ответственного и сознательного поведения на дороге. У участников игры регулируется социальное поведение, позволяющее им дорожить собственной жизнью и жизнью других людей, стремиться к самоутверждению в социально-значимой сфере. «Брейн-ринг» – игра, в которой команды отвечают на вопрос, стараясь сделать это быстрее противника. Чаще всего в бою участвуют две команды, но в некоторых разновидностях количество команд больше.

**8. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия**

**Кадровые ресурсы:**

Реализация игры осуществляется педагогом, владеющим методикой проведения подобных игр.

Для проведения игры необходимы: ведущий, помощник для подсчета баллов

**Материально-технические ресурсы:**

* актовый зал или класс
* проектор/экран/мультимедийная панель**;**
* аппаратура
* магнитно-маркерная доска с безопасным маршрутом для школьников (если не имеется, можно вывести маршруты на экране);
* система Брейн-ринг

**9.Основная часть**.

Игра – это главный мотивационный двигатель ребёнка, тот методический инструмент, который обеспечивает готовность к общению и обучению. Обучение в игровой форме даёт возможность проявить себя каждому ребёнку, потому что находчивость и сообразительность помогают преодолеть трудности в усвоении нового материала.

Преимущество интерактивных игр в том, что их можно использовать на любом этапе в организованной образовательной деятельности, как при изучении нового материала, так и при повторении и закреплении материала.

В основе данной игры, в ходе которой участники совершают, увлекательное путешествие по улицам города, а так же практические задачи с определёнными вопросами. Игра является образовательной, но знания дети получают в непринужденной игровой форме, умения и навыки закрепляются в ходе игровых практик, на основе, полученной на занятиях и в свободной деятельности.

**Ход игры**

**«Брейн-ринг»** — интеллектуальная игра, в которой две-три команды игроков одновременно отвечают на один и тот же вопрос. Правильно ответивший первым лишает соперника возможности ответить на этот же вопрос.

Брейн-ринг целесообразно проводить в качестве [урока повторения и обобщения](https://pedsovet.su/metodika/6843_povtorenie_na_uroke) или как контрольный урок. В этом случае он проводится в одном классе одним учителем по конкретному предмету. Но еще увлекательнее бывают интегрированные брейн-ринги. Проводятся Брейн-ринги и между двумя классами.

Здесь тоже возможны различные нюансы. Можно пойти по тому же пути, что и телевизионная программа, то есть выбрать две-три команды, а остальные ученики становятся зрителями. Они могут ответить на вопрос в том случае, если на него не может ответить ни одна команда. За это зрители получают очки или баллы, которые тоже потом переходят в оценки.

Но чаще учителя идут другим путем и делят класс на несколько команд с разумным количеством игроков: скажем, четыре команды по семь игроков. Делить на команды можно с помощью жребия. Конечно, в этом случае существует опасность появления команды, в которой не окажется ни одного сильного ученика; с другой стороны, если предложить детям разделиться так, как они считают нужным, возникнет та же самая опасность: все будут хотеть попасть в одну команду с отличником, никто не захочет кооперироваться с двоечниками или просто тихонями, которые не смогут быстро и активно работать.

 Если же учитель разделит школьников на команды своей властью, останутся обиды. Некоторые дети не захотят работать вместе с теми, с кем они «не водятся». Особенно это касается подростков, для которых личностные отношения очень важны. В связи с этим жеребьевка представляется все-таки наиболее рациональным подходом для деления на команды. Можно, например, на картонках написать номера от 1 до 3 и предложить школьникам вслепую вытянуть билетик из непрозрачного пакета или коробочки.

Простота построения игры, использование различных форм деятельности с учетом возрастных особенностей, позволяет широко использовать ее классными руководителями, педагогами-организаторами, педагогами дополнительного образования, как в школе, так и вне ее. Задания можно составлять с учетом возможностей условий, ресурсов организации.

**Правила игры в брейн-ринг**

1. В брейн-ринг играют две-три команды по шесть игроков.

2. Каждая игра состоит из трех раундов.

3. Победителем игры становится команда, которая набрала максимальное количество баллов.

 4. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения 20 секунд игрового времени.

5. Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.

5.1. За неправильный ответ на 1-й секунде команда получает штраф – красную карточку – игроку, который дал неправильный ответ. Этот игрок удаляется с ринга до конца боя.

5.2. Если обе команды в течение 20 секунд не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.

5.3. Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, вторая команда может дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения вторая команда может использовать оставшееся игровое время.

6. Команда, которая даст правильный ответ, получает одно очко.

6.1. Если обе команды не нашли правильный ответ на вопрос, не разыгранные очки накапливаются. А именно: за ответ на следующий вопрос можно получить два очка, а в случае неправильного ответа и на него за следующий правильный ответ – три очка.

6.2. Если обе команды не нашли правильный ответ на три вопроса подряд, они дисквалифицируются и покидают ринг.

Далее игра идет по общему правилу. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство «брейн-система». Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало или окончание времени вопросного раунда, отведенного для ответов. Желательно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние пять секунд отведенного для ответов времени.

В ином случае отсчет последних пяти секунд должен производить ведущий или его ассистент. Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде периферийных устройств брейн-системы («кнопок»), располагающихся по одному у каждой команды.

В случае, когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (нажала на кнопку), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды (или от всех других команд) до соответствующего действия ведущего или его ассистента. Брейн-система должна отсчитывать время, отведенное для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчет времени до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту четкую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведенное для ответов время, до его начала или после его окончания.

**Подготовка вопросов**

Как составлять вопросы для брейн-ринга?

Содержание материалов должно соответствовать актуальным правилам дорожного движения действующим на территории Российской Федерации.

 Это зависит от целей и поставленных задач. Подготовить интерактивную викторину можно с помощью программы для создания презентаций PowerPoint, которая открывает широкое поле для фантазии создателя игры: викторина может быть озвучена голосовым или музыкальным сопровождением, либо без такового; вопросы викторины могут быть открытого или закрытого типа (с вариантами ответов или без, в зависимости от степени подготовленности аудитории); можно использовать иллюстративный материал: фотографии, картины, документы, так называемые «картинки-анимашки», видеофрагменты, титры и т.д

СЦЕНАРИЙ

проведения брейн-ринга

Дата проведения: «\_\_18\_» \_\_марта\_\_\_\_\_\_\_\_ 2025 г.

Время проведения: 10.00 – 11.00

Место проведения: каб № 112

09.30 – 09.50 СБОР УЧАСТНИКОВ БРЕЙН-РИНГА И ОРГАНИЗАЦИЯ КОМАНД

Участники: образуют 3 команды по 5-6 человек.

Члены сформированных команд должны выбрать капитана команды и придумать название команды.

10.00 – 11.00 БРЕЙН-РИНГ

I раунд: Тематический блок ( 20 вопросов по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку).

II раунд: Практические задачи (4 вопроса по 1 минуте + 1 минута в конце раунда на сверку).

III раунд: Блиц (5 вопросов по 30 секунд, сразу по окончании времени на ответ на пятый вопрос участники сдают бланк. Каждый правильный ответ – 2 балла).

Определение победителей. Награждение. Общее фотографирование.

Делается коллективная фотография с участием всех присутствующих.

Завершение мероприятия.

**10.Список используемой литературы:**

1. Шорыгина, Т.А. Безопасные сказки / Т.А. Шорыгина // Беседы с детьми о безопасном поведении дома на улице.
2. Ульева Е.А. Правила дорожного движения для детей.
3. Шорыгина Т.А. Беседы о правилах дорожного движения от 5 до 8 лет. Методические рекомендации.
4. Лыкова И.А., Шипунова В.А. Безопасность на дороге. Беседы по картинкам. Основные понятия.
5. Старцева О.Ю. Методические пособия. ФГОС ДО. Школа дорожных наук. Школьникам о ПДД.

<https://disk.yandex.ru/i/iBtIDYnPNd-1Jw> Cогласие

<https://disk.yandex.ru/i/Yc4JZyxl-GYAzw> Презентация

<https://disk.yandex.ru/i/yxGYP5hO0l71BQ> Правильные ответы

<https://vk.com/wall-211763119_2343-> публикация, подтверждающая проведения игры