

Сценарий квеста «Сегодня в игре, завтра на дороге»
по теме «Обучение школьников правилам дорожного движения и правилам
безопасного поведения на дороге»

Автор: педагог дополнительного образования
Бандура Юлия Николаевна
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр г. Юрга»,
г. Юрга, Кемеровская область
dyc_yurga@mail.ru (ДЮЦ г. Юрга), mcken@list.ru (личный)

Введение.

Ситуация с детским дорожно-транспортным травматизмом и в стране, и в области, и в нашем городе становится все более ужасающей. Дети гибнут и травмируются на дорогах, как по своей вине, так и по вине взрослых, не знающих или не соблюдающих правила дорожного движения. Говоря о «собственной вине детей», при рассмотрении причин дорожных трагедий, мы должны честно признаться себе в том, что не знание и не соблюдение детьми правил безопасного поведения на улице, это полностью вина взрослых. На сегодняшний день в школьных образовательных программах предусмотрено максимально до 4-х часов для изучения ПДД, как и кем, они реализовываются, обладает ли учитель необходимыми знаниями, достаточно ли детям разного возраста этих часов для ежедневного безопасного движения по городу. Привили ли родители с раннего детства необходимость соблюдения этих правил и подтверждают ли они эту необходимость личным примером. И если дети не имеют возможности воспользоваться предлагаемыми образовательными программами для изучения ПДД в дополнительном образовании, то информацию о законопослушном поведении на дорогах им взять негде. Таким образом, за все, что происходит с детьми на дорогах, отвечают взрослые. В нашем учреждении дополнительного образования для детей реализовывается несколько программ для изучения ПДД. Итоговым занятием по окончании одной из них, «Безопасное движение» для детей 10 – 13 лет, является представленный в этой работе квест (приключение) «Сегодня в игре, завтра на дороге» в форме активной приключенческой игры с разнообразными заданиями на знание правил безопасного поведения на улице, в автомобиле, в общественном транспорте.

Тема: «Сегодня в игре, завтра на дороге»

Возраст детей: 10-13 лет

Методическая цель квеста: выявление процентного соотношения учащихся, обладающих и не обладающих определенной базой знаний правил дорожного движения и навыками безопасного поведения на улицах города (начальный этап обучения, определенный этап обучения или профилактическое мероприятие; окончание обучения)

Цель участников квеста: пройти квест и победить командой (успешно выполнить все задания и завершить игру, опережая всех)

Задачи:

- повышать мотивацию к изучению и соблюдению правил дорожного движения за счет нестандартной формы проведения занятия организовывая целенаправленную работу с мыслительными операциями: сравнение, обобщение, классификация, анализ, синтез и т.д.;
- содействовать развитию навыков безопасного поведения детей, приемов логического мышления; воображения; быстроты реакции на изменения внешних условий, навыков пользования компьютерными устройствами, навыков взаимодействия в детском мини коллективе;

- способствовать воспитанию законопослушных участников дорожного движения с раннего возраста, разностороннему развитию через разнообразие предложенных форм и видов заданий; использование информационных компьютерных технологий.

Прогнозируемый результат (при условии проведение квеста, как контрольного мероприятия по окончании или на этапе обучения по программе «Безопасное движение»): процент учащихся, усвоивших, определенную программой, базу знаний правил дорожного движения и навыки безопасного поведения на улицах города 70 – 96% по каждой теме.

Тип занятия: комбинированная активная приключенческая игра с сопровождением мультимедиа и оборудования для автоплощадки.

Форма организации работы с детьми: групповая

Методы и приёмы: рассказ, объяснение правил игры, демонстрация заданий (информационный метод); самостоятельная работа – практические, тестовые, подвижно и мыслительно-активные задания (репродуктивный метод с элементами исследований); самостоятельная работа по решению поставленной проблемы, ситуации и выработки навыков принятия групповых решений (проблемный метод).

Длительность квеста: до 90 минут (2x45) при данной подвижной форме проведения занятия возможно без перемены.

Оборудование и материалы: компьютеры, электронные задания, оборудование для автоплощадки и подвижных игр, тесты (бумажный вариант), настольные игры, билеты по ПДД, манекен в одежде школьника, набор светоотражающих элементов, схема безопасных маршрутов школьников, маркеры, краски, кисточки, бумага, раскраски, пазлы.

Методические рекомендации по организации и проведению квеста:

1. Объявить всем участникам цель, правила и ход приключения
2. Разделить участников квеста (необходимо знать общее количество) на несколько групп, количество групп зависит от общего числа участников, в среднем из одного школьного класса (28 – 32 человека) получается 3-4 группы, для проведения квеста этого вполне достаточно.
3. Каждой вновь образованной команде даётся несколько минут на выбор своего названия и лидера.
4. Лидерам команд выдаются маршрутные листы с указанием всех комнат с заданиями, чтобы команды прошли все приготовленные задания (количество комнат с заданиями и содержание самих заданий может отличаться для участников 10-11 лет и для 12-13 лет).
5. На этапе выдачи маршрутных листов, представить квест-инструкторов, работающих в комнатах с заданиями. Квест-инструкторы озвучивают задания в комнате (учитывают возраст команд и при выдаче дополнительных вопросов), контролируют психологическое состояние маленьких участников, что бы исключить страх участников перед закрытыми дверьми.
6. Перед стартом команд необходимо озвучить цель квеста для участников, иначе говоря, результат, которого они должны достичь.
7. Комнаты с заданиями (подписать названия комнат) располагать лучше на расстоянии друг от друга, чтобы командам было интересней их искать, и не создавать очередь к испытаниям. При попадании команды в комнату, дверь закрывается квест-инструктором.
8. Если команда не полностью справилась с испытаниями в комнате, дверь не откроется, пока команда не выполнит дополнительные задания, компенсирующие ошибки, не отыграет так называемые «дополнительные жизни».
9. Если команда выполняет задание полностью без ошибок, то получает «бонусные жизни», и может их использовать при открытии двери в другой комнате.

10. Методической целью квеста является проверка приобретенных знаний по правилам дорожного движения и сформированных у детей устойчивых навыков безопасного поведения на улицах города. Для участников квеста цель должна быть понятной, интересной и достижимой, например, победит та команда, которая пройдет все комнаты квеста с заданиями, не пропустив ни одной, и вернется в исходное место первой в полном составе. Это будет способствовать мотивации участников на успешное выполнение заданий и активное и активное участие в игре и команде, и достижению методической цели квеста.

11. Квест считается законченным, если все команды справились с приключением и вернулись в исходную комнату. Итоги участия команд – занятое место команды, интересно и полезно проведенное время, итоги проведения квеста – выявление уровня усвоенных знаний детьми по ПДД и безопасному поведению на улицах.

12. Пройдя квест, команды приносят маршрутные листы ведущему, в которых отметки о прохождении всех комнат с заданиями по определенным темам, отметки о количестве участников, допустивших ошибки. Эти данные вносятся в таблицу результатов квеста, где считается процентное соотношение учащих, обладающих и не обладающих определенной базой знаний правил дорожного движения и навыками безопасного поведения на улицах города по формуле.

Ход квеста:

Введение в игру

(организационный момент)

Ведущий: Здравствуйте, все участники сегодняшнего квеста «Сегодня в игре, завтра на дороге». Это удивительное приключение посвящено изучению и умению применять на практике знания правил дорожного движения и правил безопасного поведения на улице. Вас ждут самые разнообразные задания на знание ПДД в комнатах, которые вам так же предстоит найти.

Ведущий: нам необходимо разделиться на команды по 6-8 человек. Командам дается 5 минут на выбор названия и лидера.

Ведущий: команды, готовы представиться?

(представление названий команд лидерами)

Ведущий: я обращаюсь к командам, все ли из вас знают, что квест – это удивительное и таинственное приключение, в котором иногда кажется, что выхода нет! Но, однако, благодаря общим усилиям команды и лидера, всегда можно решить любые таинственные и сложные задания.

(ответы детей)

Ведущий: а все ли из вас знают правила дорожного движения и безопасного поведения на улице

(ответы детей)

Ведущий: прошу лидеров команд подойти ко мне и вытянуть себе маршрутный лист **(приложение 1)**

Ведущий: теперь у каждой команды есть лидер, название и план, по которому вы можете двигаться. В каждой комнате вас ждут разные задания, правила выполнения и выхода из комнат вам объяснять будут квест-инструкторы, которых мы вам и представляем.

(знакомство с квест-инструкторами)

Ведущий: эти квест-инструкторы расскажут вам, какие задания вас ждут в комнатах, как их выполнить, и что сделать, чтобы выбраться из комнаты.

Ведущий: Команды к игре готовы? Тогда победа ждет ту команду, которая пройдет все комнаты, не пропустив ни одной, и вернется сюда первой в полном составе. Все последующие команды ждут 2, 3 и т. д. места.

Основная часть

Ведущий: Командам звучит «Квест старт!»

(команды уходят на поиск комнат с заданиями)

Комната №1 «Дорожный надзор» (приложение 2)

(для участников 10-11 лет знаков даётся меньше, а для участников 12-13 лет количество знаков увеличивается).

Задание: на баннере с изображением части города необходимо расставить знаки дорожного движения в соответствии с требованиями правил дорожного движения. Время выполнения задания – 5 минут. Затем проверка его выполнения взрослым помощником.

При наличии ошибок, квест-инструктор переставляет знаки правильно и объясняет, почему именно так они должны стоять. В соответствии с количеством ошибок команда вытягивает дополнительные вопросы.

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Комната № 2 «Всего по три» (приложение 3)

Игроки команды встают в круг, квест-инструктор объявляет правила игры и задание: мяч вводит в игру квест-инструктор и произносит обобщающие слова для определенных предметов, и участники, перекидывая мяч друг другу, должны назвать по **1 предмету из этой группы**, чтобы всего набралось **три предмета**. Затем мяч возвращается квест-инструктору. Если кто-то из детей ошибается, то встает в центр круга.

Как только команда выполнит все задания игры, участники из центра круга получают возможность открыть дверь. Им необходимо с 3-х попыток угадать из нескольких, предложенных ключей, на разноцветных резинках, тот, которым откроется дверь.

Задания:	(для 12-13 лет)
(для 10-11 лет)	- названия знаков
- названия знаков	- места для перехода проезжей части,
- наземный транспорт,	- цвета знаков дорожного движения,
- воздушный транспорт,	- названия знаков, какой либо группы
- детский транспорт,	- виды транспорта
- места для перехода проезжей части,	- виды перекрёстков
- сигналы светофора для автотранспорта,	- виды светофоров
- средства регулирования движения,	- сигналы регулировщика
- цвета знаков дорожного движения,	- виды пешеходных переходов.

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Комната №3 «Отгадаешь - нарисуй» (приложение 4)

(для участников 10-11 лет)

Задание: дорисовать половинки ненапечатанных знаков цветными карандашами.

(для участников 12-13 лет)

Задание: раскрасить дорожные знаки на картинках красками. Участники получают краски не тех цветов, которые используются для дорожных знаков.

(Задача в том, чтобы догадаться смешивать цвета и правильно раскрасить дорожные знаки).

Участники сами находят ошибки с помощью предоставленных для проверки плакатов со знаками дорожного движения. Если неточности находятся, команде предлагается самостоятельно без подсказок и ошибок нарисовать 3 знака: «Пешеходный переход», «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса», «Движение пешеходов запрещено».

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Комната № 4 «Пешеходы на Дороге»

Задание: (для участников 10-11 лет предлагается тест в бумажном варианте **(приложение 5)**)

(для участников 12-13 лет предлагается электронный тест **(приложение 6)**)
Задание: Вам предлагается индивидуальное электронное тестирование. Давайте переместимся за компьютеры и начнем отвечать на вопросы теста «Пешеходы на дороге».

Квест-инструктор: выполняем задания поэтапно, открываем программу тестирования. Выбираем «файл» – MyTestStudent, в открывшемся окне выбираем – «Файл», затем «Открыть», появится окно, в котором выбираем файл с названием «Пешеходы на дороге», затем команда «Открыть». Появится окно самого теста, в командной строке выбрать «Тест», «Начать тест», ввести фамилию, имя, класс в цифровом и буквенном обозначении. Вас ждет 20 вопросов. Если за тест участники получают менее, чем оценка «5», то чтобы открыть дверь комнаты, им предлагается ответив на дополнительные вопросы, каждый неправильный ответ повлечет за собой новый вопрос.

Комната № 5 «Дорога домой» (приложение 7)

Задание: на схеме «организации дорожного движения в непосредственной близости от учреждения, маршруты движения детей» необходимо проложить безопасные маршруты движения в 3 заданные точки (например, к основным местам проживания участников команды). Если команда допускает ошибки, то квест-инструктор исправляет их с объяснением. И чтобы открыть дверь комнаты, участникам предлагается ответить на вопросы по количеству ошибок на схеме, каждый неправильный ответ повлечет за собой 2 новых вопроса.

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Комната № 6 «Регулируем движение»

(приложение 8)

(для участников 10-11 лет)

(для участников 12-13 лет)

Задание: на предложенных схемах городских перекрестков, регулируемых с помощью регулировщиков, необходимо маркерами красного и зеленого цвета ответить, кому и при каком сигнале можно двигаться, и в каком направлении. Если участники допускают ошибку, то получают новую схему для исправления ошибок.

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Комната № 7 «Яркий – заметный – живой!» (приложение 9)

Задание: на подготовленных на манекене (куртке, брюках, рюкзаке школьника, шапке) необходимо разместить предоставленные фликеры различного вида. Если участники не смогли разместить все фликеры или объяснить выбор места размещения фликера, то квест-инструктор предлагает детям дополнительные задания по количеству ошибок.

(для участников 10-11 лет)

Найти неправильно поставленные знаки дорожного движения на картинках с ситуациями.

(для участников 12-13 лет)

Самостоятельно изготовить фликеры из светоотражающей бумаги по количеству ошибок в основном задании.

В маршрутный лист квест-инструктор пишет слово «выполнено» и подпись, открывает дверь.

Заключение

Все команды собираются в исходной комнате.

Ведущий: объявляет «Финиш квест!» и задает вопросы командам:

- были ли у вас очень сложные задания в комнатах,
- все ли задания были связаны с ПДД,
- приходилось ли вам помогать друг другу в команде или каждый справлялся сам,
- какие задания были самыми легкими для вас,
- пришлось отвечать на дополнительные задания,
- придете вы на квест еще раз?

(ответы детей)

Победителем квеста является первая, пришедшая в полном составе и со всеми отметками о прохождении комнат команда.

Ведущий: объявляет победителя квеста, награждает. Всех присутствующих просит всегда, выходя на улицу быть предельно внимательными и осторожными, соблюдать ПДД, сохранять свою жизнь и не подвергать опасности жизни всех участников дорожного движения.

(образец) Таблица результатов квеста

Общее количество участников квеста - <u>32 человека</u>							
	«Дорожный надзор» (тема: названия и назначение дорожных знаков)	«Всего по три» (тема: общие знания)	«Пешеходы на дороге» (тема: ПДД для пешеходов)	«Отгадаешь - нарисуй» (тема: группы и цвета знаков ДД)	«Дорога домой» (тема: безопасный маршрут на схеме микрорайона)	«Регулируем движение» (тема: сигналы светофора, регулировка)	«Яркий, заметный, живой» (тема: пропаганда применения светоотражающих элементов)
Общее количество ошибившихся игроков	9	5	7	4	5	8	6
Формула для подсчёта результатов	Количество учащихся всего – 100% Количество не ошибившихся участников – X%						
Результат	$32 - 9 = 26$ $26 \times 100 : 32 = 71,8\%$	$32 - 5 = 27$ $27 \times 100 : 32 = 84,3$	$32 - 7 = 25$ $25 \times 100 : 32 = 78,1$	$32 - 4 = 28$ $28 \times 100 : 32 = 87,5$	$32 - 5 = 27$ $27 \times 100 : 32 = 84,3$	$32 - 8 = 24$ $24 \times 100 : 32 = 75\%$	$32 - 6 = 26$ $26 \times 100 : 32 = 81,25\%$

Процент учащихся, усвоивших, определенную программой, базу знаний правил дорожного движения и навыки безопасного поведения на улицах города - 70 – 96% по каждой теме. Если процент учащихся, усвоивших материал по отдельной теме, составит менее 70%, то педагоги сделают соответствующие выводы и продолжат обучение с учётом допущенных ошибок.