

**НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ,  
РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ  
ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

<i>ВВЕДЕНИЕ</i> .....	5
<i>НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ</i> .....	10
1. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов .....	10
1.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС .....	10
1.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов .....	16
1.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	16
1.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся .....	24
1.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности .....	31
1.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола .....	37
1.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов .....	44
1.3.1. Особенности организации воспитания и обучения младших школьников .....	44
1.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	45
1.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся .....	49
1.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности .....	55
1.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола .....	62
1.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов .....	66
1.5. Сценарии образовательной деятельности .....	72
1.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	72
1.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся .....	75
1.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности .....	81
1.5.4. Сценарий внеурочной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола .....	86

1.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися начальной школы по вопросам безопасности дорожного движения.....	90
2. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей.....	95
2.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся 1–4 классов .....	95
2.2. Содержание мультимедийных программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения.....	99
2.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов .....	99
2.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры .....	103
2.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников .....	113
2.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта.....	121
2.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся 1–4 классов в условиях домашнего воспитания .....	125
2.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере .....	134
 <i>НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ .....</i>	
3. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов .....	138
3.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС .....	138
3.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов.....	144
3.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	144
3.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся.....	153
3.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности.....	158
3.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола.....	164
3.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов .....	171
3.3.1. Особенности организации обучения и воспитания учащихся средней школы .....	171
3.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	173
3.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся .....	176
3.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности .....	179
3.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола .....	186
3.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов.....	189
3.5. Сценарии образовательной деятельности .....	193
3.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	193

3.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся .....	196
3.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности.....	200
3.5.4. Сценарий внеурочной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола.....	206
3.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися средней школы по вопросам безопасности дорожного движения.....	211
4. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей.....	216
4.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся средней школы .....	216
4.2. Содержание мультимедийный программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения.....	220
4.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов .....	220
4.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры .....	225
4.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников .....	234
4.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта.....	244
4.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся средней школы в условиях домашнего воспитания.....	248
4.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере .....	256
<i>НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ СТАРШЕЙ ШКОЛЫ .....</i>	
5. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов .....	260
5.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС .....	260
5.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов.....	266
5.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	266
5.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся.....	276
5.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности.....	280
5.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола.....	286
5.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов .....	293
5.3.1. Особенности организации обучения и воспитания учащихся старших классов ..	293
5.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок .....	294
5.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся .....	297
5.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности .....	301
5.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола .....	308

5.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов.....	311
5.5. Сценарии образовательной деятельности.....	314
5.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок.....	314
5.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся.....	317
5.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности.....	320
5.5.4. Сценарий образовательной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола.....	324
5.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися старшей школы по вопросам безопасности дорожного движения.....	328
6. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей.....	331
6.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся старшей школы.....	331
6.2. Содержание мультимедийных программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения.....	335
6.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов.....	335
6.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры.....	340
6.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников.....	351
6.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта.....	361
6.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся старшей школы в условиях домашнего воспитания.....	363
6.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере.....	371
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ</i> .....	375

## ***ВВЕДЕНИЕ***

Набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей предназначен для оказания методической поддержки при использовании учебно-методического комплекта (УМК) по безопасности дорожного движения на всех этапах обучения как в школьных, так и в домашних условиях.

Оказание образовательного синергетического эффекта УМК возможно только при комплексном использовании всех его мультимедийных составляющих, соединении процесса обучения и воспитания в единую систему, включающую в себя всех участников процесса (учащихся, педагогов и родителей).

Набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей базируется на системе ***дидактических принципов***, которые определяют содержание, организационные формы и методы воспитательно-образовательного процесса.

*Принцип объективности и научности знаний.*

Реализация принципа научности подразумевает применение современной терминологии в области безопасности дорожного движения, использование в качестве основы для разработки элементов комплекта действующих нормативных документов.

*Принцип активности.*

Знания, умения и навыки, приобретаемые в процессе работы с учебно-методическим комплектом, актуальны и важны для обеспечения безопасности собственной жизнедеятельности учащихся любого возраста. Работа с различными элементами учебно-методического комплекта основана на использовании системно-деятельностного подхода, обеспечивающего активное усвоение знаний и постоянное практическое закрепление.

### *Принцип прочности усвоения знаний.*

Содержание и форма подачи материалов (игры различного типа, фильмы, учебный курс, программы для диагностики и конструирования, плакаты) позволяют поддерживать интерес учащихся на всем протяжении работы с комплектом – это является стимулом усвоения, осмысления, сохранения и применения полученных знаний и умений. Возможности самостоятельной работы с элементами комплекта в условиях организованного или домашнего обучения способствуют упрочению знаний.

### *Принцип системности и последовательности.*

Все материалы комплекта созданы с учетом психофизиологических особенностей каждого возраста, структурированы в соответствии с возрастной периодизацией и предполагают использование соответствующих методов и приемов обучения и воспитания. Наличие единой тематики и сквозных персонажей позволяет выстраивать систему, повторять и совершенствовать ранее усвоенное, чтобы обеспечить систематичность и последовательность в получении навыков безопасности учащимися с 1-го по 11 класс.

### *Принцип доступности.*

Принцип доступности при работе с учебно-методическим комплектом реализуется на разных уровнях:

- доступность содержания (все темы понятны и близки учащимся, связаны с повседневной жизнью);
- доступность на разных уровнях обучения (наличие материалов для всех участников учебного процесса на различных ступенях образования);
- доступность для выстраивания индивидуальной траектории учащегося (возможность использования педагогом различных элементов комплекта на всех этапах обучения, самостоятельная работа школьников с комплектом в условиях школьного обучения или домашнего воспитания, дистанционное обучение с применением сети Интернет);
- доступность управления контентом (интерфейс продуктов комплекта и

система навигации разработаны с учетом возрастных особенностей всех целевых групп проекта).

Разнообразие материалов комплекта позволяет вести обучение в оптимальном для каждого учащегося темпе, учитывать его индивидуальные особенности и возможности.

*Принцип наглядности.*

Все материалы комплекса основаны на использовании современных средств наглядности. При изучении задействуются различные анализаторы – зрительный, слуховой, для закрепления знаний активно используются конструирование, моделирование и игровая деятельность; контроль и диагностика осуществляются при помощи интерактивных игр и тестов на основе визуального ряда.

*Принцип связи теории с практикой.*

Материалы учебно-методического комплекса построены таким образом, чтобы обеспечивать постоянную связь теории с практикой. Анимационные и видеофильмы по БДД для учащихся различных ступеней образования основаны на реальных событиях, в них действуют герои, которые могут быть друзьями, соседями, знакомыми учащихся. Обучающая мультимедийная игра моделирует дорожные ситуации, позволяет виртуально «проживать» их, формируя таким образом практические навыки. Электронный интерактивный курс по БДД для школьников дает теоретические знания, которые закрепляются при помощи интерактивных заданий, викторин, вопросов, загадок, ребусов и стихов. Специализированное программное обеспечение для оборудования специализированных классов позволяет знакомить с основными понятиями темы, моделировать и конструировать ситуации, организовывать дидактические игры для отработки на практике полученных знаний, проводить контроль и диагностику уровня освоения материала. Набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей является незаменимым средством при работе с материалами комплекта и позволяет реализовать систему дидактических принципов.

Учебно-методический комплект представляет собой взаимосвязанный набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей и набор программных решений для школьников, предназначенный для использования различными способами.

1. Применение в условиях организованного школьного обучения (на уроках и во внеурочной деятельности). Анимационные и видеофильмы о БДД оптимальны для изучения и закрепления материала. Демонстрация с последующим обсуждением может быть организована педагогом в рамках уроков или во внеурочной деятельности. Обучающая мультимедийная игра может использоваться в школе в различных режимах: для закрепления материала, отработки навыков, контроля или диагностики знаний. Содержание и возможности электронного интерактивного курса позволяют использовать его на всех этапах обучения учащимися и педагогами. Разнообразие материалов специального ПО для оборудования специализированных классов (пособия для интерактивной доски, интерактивного стола, для диагностики, организации проектной конструкторской деятельности) позволит организовать педагогу различные формы работы с учащимися на этапах изучения, закрепления и контроля знаний.

2. Применение в условиях домашнего воспитания. В условиях домашнего воспитания школьники самостоятельно, а также вместе родителями могут просматривать эпизоды анимационных и видеофильмов о БДД. Обучающая мультимедийная игра позволит учащимся в игровой форме закрепить полученные знания. Содержание и возможности электронного интерактивного курса позволяют использовать его для самообучения учащихся.

3. Применение в условиях самостоятельного удаленного обучения через сеть Интернет с обязательным обеспечением соответствующей защиты персональных данных участников.

При работе в сети Интернет для зарегистрированных пользователей учебно-методический комплект предоставляет информационные материалы и обеспечивает взаимодействие с модулем «Дистанционное обучение» по стандарту SCORM 2004.

При использовании учебно-методического комплекта в качестве приложения для планшетных компьютеров и мобильных устройств можно локально сохранять процесс прохождения курса и выгружать результаты обучения на интернет-страницу УМК по международному стандарту передачи данных TinCan.

Набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей содержит следующие материалы:

- набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей учащихся начальной школы;
- набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей учащихся средней школы;
- набор электронных учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для учителей и родителей учащихся старших классов.

# ***НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ***

## **1. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов**

### **1.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС**

Работа образовательных учреждений по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и изучению правил дорожного движения (ПДД), принятых в Российской Федерации, очень важна. Основной причиной дорожно-транспортных происшествий (ДТП), в которых страдают дети и подростки, является незнание правил грамотного и безопасного поведения на улицах, на дорогах, в транспорте. Обучение ПДД следует рассматривать как составную часть общей образовательно-воспитательной деятельности каждой школы.

Просветительская работа по безопасности дорожного движения (БДД) должна начинаться с первого класса начальной школы как в рамках урочной, так и внеурочной деятельности, в основной и старшей школе учащиеся должны повторять изученные правила и продолжать обучение. Нужно сформировать у ребенка с самых ранних лет привычку правильного поведения на дорогах. Дети должны знать, к чему могут привести нарушения ПДД пешеходом и водителем, какие опасности подстерегают людей на дорогах. Только многократное повторение теории, коллективное обсуждение дорожных ситуаций, тренировочные упражнения, участие в тематических играх, проектная деятельность помогут учащимся выучить ПДД, что в свою очередь позволит им почувствовать себя уверенно в качестве пешехода (а позднее в качестве водителя) и самое важное – избежать аварийных ситуаций и сохранить жизнь.

Современные образовательные стандарты закрепляют требования о проведении занятий по формированию культуры здорового и безопасного образа жизни обучающихся. В начальной школе ПДД изучается в предметной области «Обществознание и естествознание (окружающий мир)», в основной и старшей – в рамках дисциплины «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности». Кроме того, образовательные организации должны формировать и реализовывать дополнительные образовательные программы, которые предусматривают:

- внедрение в систему работы образовательного учреждения программ в качестве отдельных образовательных модулей или компонентов, включенных в учебный процесс и направленных на формирование ценности здоровья и здорового образа жизни;
- проведение дней здоровья, конкурсов, праздников и т. п.;
- создание общественного совета по здоровью, включающего представителей администрации, учащихся старших классов, родителей (законных представителей), разрабатывающих и реализующих школьную программу по безопасности здоровья.

Программы, направленные на формирование ценностей здоровья и здорового образа жизни, предусматривают разные формы организации занятий: интеграция в базовые образовательные дисциплины, проведение «часов здоровья», досуговых мероприятий, факультативные занятия, занятия в кружках.

Изучение ПДД и формирование навыков безопасного поведения на дороге, умений адекватно реагировать в экстремальных ситуациях должно осуществляться как с применением традиционных дидактических материалов, так и с привлечением инновационных. В соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) информационно-образовательная среда каждого образовательного учреждения должна включать в себя совокупность технологических средств, в том числе и цифровые образовательные ресурсы.

В рамках реализации проекта «Создание, тиражирование и передача конечным пользователям учебно-методических и наглядных пособий, учебных фильмов, игр, программ для участников дорожного движения разных возрастных категорий,

в том числе с использованием мультимедийных средств, освещающих вопросы безопасности дорожного движения», было создано программное обеспечение (набор интерактивных учебных пособий) для оборудования специализированных классов. Программное обеспечение предназначено для различного компьютерного оборудования (компьютеров, мобильных и стационарных, интерактивных досок и столов) и призвано обеспечить мультимедийной поддержкой все виды образовательной деятельности как в урочное, так и во внеурочное время.

Для образовательных учреждений начального общего образования разработаны следующие мультимедийные продукты:

- интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок;
- дидактические игры для интерактивного стола;
- интерактивный конструктор для проектной деятельности;
- программа для диагностики знаний учащихся (диагностическое лото).

Предлагаемые ресурсы обеспечат реализацию требований образовательных стандартов к личностным, предметным и метапредметным результатам освоения учащимися общеобразовательной программы (табл. 1), а также реализацию системно-деятельностного подхода в обучении, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- формирование соответствующей целям общего образования социальной среды развития обучающихся в системе образования, переход к стратегии социального проектирования и конструирования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;
- ориентацию на достижение цели и основного результата образования – развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;

- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного и социального развития обучающихся;
- учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли, значения видов деятельности и форм общения при построении образовательного процесса и определении образовательно-воспитательных целей и путей их достижения;
- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося.

Таблица 1

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Изучение ПДД Российской Федерации	Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, способностью поиска средств для ее осуществления	Формирование установок на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям
Формирование навыков безопасного поведения на улице, на дороге и в транспорте	Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера	Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения

Развитие умений ориентироваться в дорожно-транспортных ситуациях	Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата	Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки
Воспитание культуры поведения на улице, на дороге и в транспорте	Формирование умения понимать причины успеха / неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха	Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях
Формирование положительного образа сотрудника ГИБДД	Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии	Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир
Формирование сознательного и ответственного отношения к собственному здоровью, к личной безопасности и безопасности окружающих	Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач	
Владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации о дорожной ситуации	Творческая самореализация	

Прогнозируемые результаты внедрения программного обеспечения для специализированных классов в учебный процесс:

- воспитание грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям;

- активизация и модернизация изучения ПДД в образовательных организациях за счет применения новых мультимедийных дидактических средств.

## **1.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов**

### **1.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок**

Наглядное пособие для интерактивных досок – это набор мультимедийных учебных модулей (плакатов), в каждом из которых содержится наглядный дидактический материал и интерактивные тесты.

Программа предназначена для объяснения и наглядного представления материала, для вовлечения обучающихся в активную познавательную деятельность, пробуждения интереса и любопытства. Пособие предполагает проведение фронтальной работы с детьми с применением демонстрационного оборудования. Основная роль в организации познания отводится педагогу.

Содержание, структура и форма представления учебных материалов ресурса разработаны с учетом требований к электронным изданиям для фронтальной работы с использованием демонстрационного оборудования:

- высокий уровень интерактивности и мультимедийности материалов позволяет организовать активную познавательную деятельность у доски;
- возможность регулировать темп подачи наглядного материала, пошагово его представлять, интерактивные элементы и инструменты помогают педагогу гибко оперировать содержанием каждого модуля;
- все объекты представлены крупно, контрастно, что позволяет обучающимся хорошо видеть учебный материал из любой точки класса.

Пособие обеспечивает работу на интерактивных досках любой модификации и от любого производителя.

Работа с интерактивным наглядным пособием начинается с выбора группы пользователей в главном меню (1–4 класс). Затем пользователь попадает в меню тем (рис. 1).

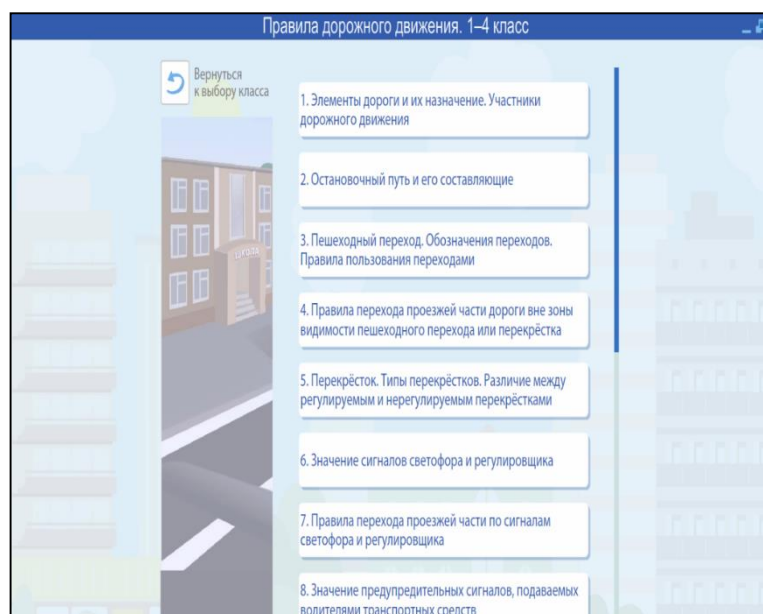


Рис. 1

Пособие содержит 22 модуля по основным темам, которые необходимо изучить с учащимися начальной школы. Осуществлять переход от одной темы к другой можно как с помощью главного меню, так и при помощи стрелок на панели инструментов, располагающейся справа внизу на каждом экране.

Выбрав тему, пользователь попадает непосредственно в учебный модуль. Наглядный дидактический материал каждого модуля выполнен в виде плаката, состоящего из последовательных экранных страниц (слайдов). Переход от одного слайда к другому осуществляется при помощи стрелок внизу рабочей области. Все плакаты имеют похожий интерфейс – рабочую область и панель инструментов справа (рис. 2).

Панель инструментов представлена следующими кнопками:

- **Меню** – возврат в меню тем.
- **Тесты** – переход к выполнению интерактивных тестов.
- **Чертежник** – активация инструмента, позволяющего делать необходимые записи. **Чертежник** предоставляет возможность писать двумя цветами: синим и красным. С помощью функций **Ластик** и **Стереть всё** можно удалить написанное. Кнопки **Увеличить / Уменьшить прозрачность** изменяют тонирование виртуальной доски от абсолютно прозрачной до непрозрачной белой.
- **Масштабирование** – возможность увеличить или уменьшить масштаб.

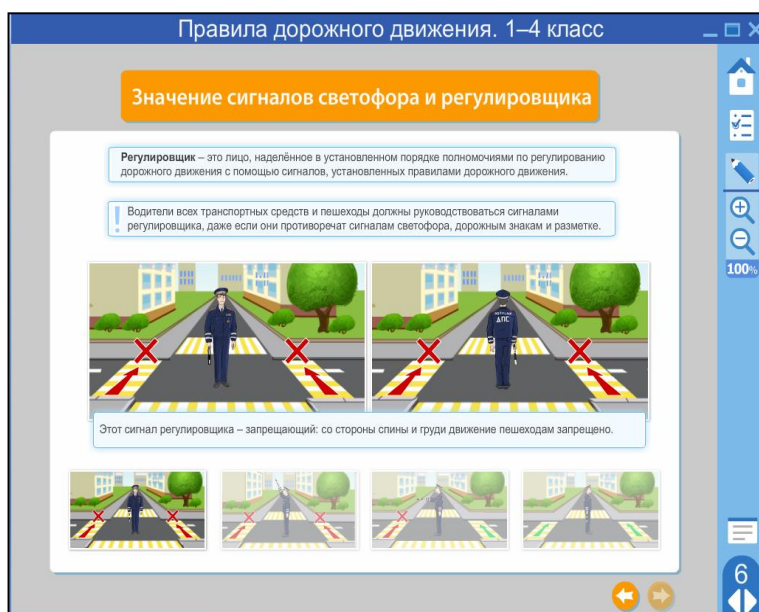


Рис. 2

Каждый плакат содержит от 2 до 6 слайдов с информационными ресурсами, представленными в виде иллюстраций с текстовым пояснением, схем, анимаций. Иллюстрации могут быть «статичными» и «всплывающими». Статичные иллюстрации не реагируют на действия пользователя, всплывающие – увеличиваются в размере при щелчке левой кнопкой мыши по изображению или кнопке с порядковым номером.

Данные функциональные возможности помогают выстраивать учебный процесс дифференцированно, преподносить материал в соответствии с индивидуальными особенностями учащихся.

Пособие содержит отобранные на научной основе современные сведения по вопросам безопасности дорожного движения. Информационное и наглядное наполнение плакатов представлено в табл. 2.

Таблица 2

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
1. Элементы дороги и их назначение. Участники дорожного движения	
Дорога в городе и вне города	Статичные иллюстрации с текстом
Элементы дороги	Схема с 5 условными обозначениями
Водитель, пассажир, пешеход	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Улица с односторонним движением	Статичная иллюстрация с текстом
2. Остановочный путь и его составляющие	
Скорость транспортного средства	4 иллюстрации с всплывающим текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Скорость движения транспортного средства в населенном пункте, вне его и на автомагистрали	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Остановочный путь	Схема
Составляющие остановочного пути	Анимация с текстом
3. Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	
Пешеходный переход и его виды	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила перехода по наземному нерегулируемому пешеходному переходу	Анимация с текстом
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	
Правила перехода проезжей части при отсутствии пешеходного перехода	Анимация с текстом
Переход проезжей части при отсутствии пешеходного перехода	Статичные иллюстрации с текстом
Использование световозвращающих элементов	2 анимации с текстом
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	
Перекресток	Статичная иллюстрация с текстом
Типы перекрестков	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила перехода проезжей части на регулируемых перекрестках	Анимация с текстом
6. Значение сигналов светофора и регулировщика	
История появления светофоров	Статичная иллюстрация с текстом
Классификация светофоров по функциональному назначению	Статичные иллюстрации с текстом
Значение сигналов светофора	Иллюстрация с текстом и анимацией
Регулировщик и его сигналы	4 всплывающие иллюстрации с текстом
7. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	
Правила перехода проезжей части по сигналам светофора	Статичная иллюстрация с текстом
Правила перехода проезжей части по сигналам регулировщика	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила перехода проезжей части с односторонним движением	Анимация с текстом
Правила перехода проезжей части с двусторонним движением	Анимация с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	3 всплывающие иллюстрации с текстом
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	
Дорожные знаки, их группы	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Место установки дорожных знаков	Статичная иллюстрация с текстом
Дорожные знаки «Пешеходный переход», «Велосипедная дорожка», «Пешеходная и велосипедная дорожки с разделением движения»	Статичные иллюстрации с текстом
10. Правила поведения пешеходов на тротуаре	
Тротуар	Статичные иллюстрации с текстом
Движение пешеходов по тротуару	Статичные иллюстрации с текстом
Движение пешеходов при отсутствии тротуаров	Статичные иллюстрации с текстом
Правила передвижения по обочине и краю проезжей части	3 всплывающие иллюстрации с текстом
11. Правила поведения при движении в группе	6 всплывающих иллюстраций с текстом
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	
Обозначение остановок городского маршрутного транспорта	Статичные иллюстрации с текстом
Правила поведения на остановочных площадках	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Движение через проезжую часть к месту остановки транспорта общего пользования	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила посадки и высадки из транспорта общего пользования	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила поведения в салоне транспорта общего пользования	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Пассажирам транспортного средства запрещено	6 всплывающих иллюстраций с текстом
13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	
Элементы дороги вне населенного пункта	Схема с 4 условными обозначениями
Движение пешеходов вне населенного пункта	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Движение в темное время суток	Статичные иллюстрации с текстом
Правила перехода проезжей части вне населенного пункта	Статичные иллюстрации с текстом
14. Правила перехода через железнодорожные переезды	

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Железнодорожный переезд	Статичная иллюстрация с текстом
Виды железнодорожных транспортных средств	Статичные иллюстрации с текстом
Виды железнодорожных переездов	Статичные иллюстрации с текстом
Оборудование железнодорожных переездов	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Дорожные знаки	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила перехода через железнодорожный переезд	5 всплывающих иллюстраций с текстом
<b>15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части</b>	
Внезапное появление на проезжей части перед приближающимся транспортом	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Выход на проезжую часть при несоблюдении мер безопасности	Статичная иллюстрация с текстом
Выход из-за объектов, закрывающих обзор	Статичные иллюстрации с текстом
Подражание пешеходам, переходящим проезжую часть на запрещающий сигнал светофора	Статичная иллюстрация с текстом
<b>16. Безопасный маршрут в школу, кружок, магазин и т. п.</b>	
Безопасный путь, безопасный маршрут	Статичная иллюстрация с текстом
Правила ожидания транспорта	Статичная иллюстрация с текстом
Правила перехода проезжей части перед посадкой и высадкой из маршрутного транспортного средства	Статичная иллюстрация с текстом
Правила посадки и высадки из транспортного средства	Статичная иллюстрация с текстом
Выход на проезжую часть из-за препятствий	Статичная иллюстрация с текстом
<b>17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.</b>	
Велосипедная и пешеходная дорожки	Статичные иллюстрации с текстом
Места для игр и катания на велосипеде, роликовых коньках и скейтборде	Статичные иллюстрации с текстом
<b>18. Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов</b>	
Конструкция велосипеда	Статичная иллюстрация с текстом
Водителям велосипедов запрещается	Статичная иллюстрация с текстом
<b>19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения</b>	

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
История появления и развития картинга	Иллюстрации, 14 всплывающих окон с текстом
Картинг как средство развития способностей, воспитания волевых, физических и спортивно-технических качеств	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Трасса для картинга	Анимация движения карта по трассе
Классы картов и возраст водителей, допускаемых к соревнованиям	10 всплывающих иллюстраций с текстом
<b>20. Основные причины ДТП с детьми</b>	
Нарушение правил перехода проезжей части	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Игры на проезжей части и около нее	Статичная иллюстрация с текстом
Езда на велосипеде и роликовых коньках по проезжей части	Статичная иллюстрация с текстом
Невыполнение требований сигналов светофора	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Несоблюдение правил пользования маршрутным транспортом	Статичная иллюстрация с текстом
Перевозка детей в автомобиле без использования детских удерживающих устройств	Статичные иллюстрация с текстом
<b>21. Световозвращающие элементы</b>	
Значение световозвращающих элементов для обеспечения безопасности пешеходов	Статичная иллюстрация с текстом
Значение одежды со световозвращающими элементами	2 анимации с текстом
Виды световозвращающих элементов	5 всплывающих иллюстраций с текстом
<b>22. Административная ответственность участников дорожного движения</b>	
Пешеход	Статичные иллюстрация с текстом
Пассажир	Статичные иллюстрация с текстом
Ответственность родителей за противоправные действия детей до 14 лет	Статичные иллюстрация с текстом
Перевозка детей до 12 лет в транспортных средствах	Статичные иллюстрация с текстом

Каждый модуль содержит интерактивный тест, включающий 5 вопросов по теме соответствующего плаката (рис. 3). Сверху в рабочей области расположено поле с текстом вопроса, в центральной части – варианты ответов, внизу – кнопки **Сброс** и **Проверка**. Кнопка **Сброс** позволяет отменить выбранный ответ, кнопка

**Проверка** – оценить правильность ответа. Если выбран правильный ответ (ответы) на вопрос, внизу рабочей области появляется надпись «Верно» на плашке зеленого цвета, в случае неправильного ответа – надпись «Неверно» на плашке красного цвета. При прохождении теста обучающимся предлагается выбрать правильный ответ (ответы), подобрать иллюстрацию, разгадать ребус, отгадать загадку.

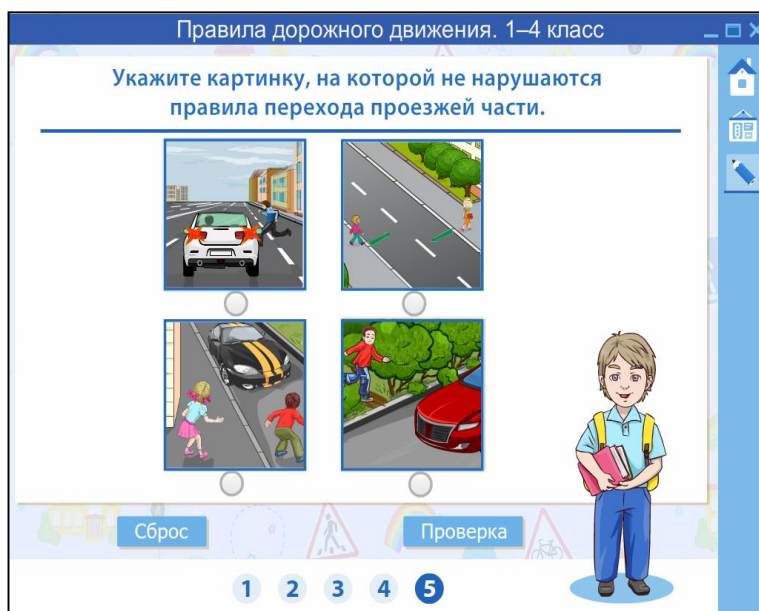


Рис. 3

Пособие отличается простотой и удобством в применении. Педагогу легко ориентироваться в содержании и выбирать для каждого занятия в каждом конкретном классе актуальный теоретический и практический материал в том объеме, который позволит сделать обучение посильным и интересным.

## **1.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся**

Программа для диагностики знаний учащихся – интерактивное мультимедийное пособие, выполненное в виде интерактивной игровой среды (диагностического лото) и предназначенное для проведения воспитательно-образовательной и диагностической работы с детьми младшего школьного возраста.

Цели создания данного пособия:

- формирование основ безопасности жизнедеятельности;
- воспитание у детей навыков адекватного поведения в различных неожиданных ситуациях.

Программа создана с учетом возрастных и физиологических особенностей детей, их личностно-ориентированного образования и направлена на реализацию возможности использования различных форм организации детской деятельности (индивидуальной; в подгруппах). Пособие многофункционально: помимо использования на уроках ОБЖ, его целесообразно рекомендовать для организации внеурочной деятельности (в группах продленного дня).

Содержательная часть (контент) включает в себя основные вопросы теоретической и практической подготовки по теме безопасности дорожного движения таким образом, чтобы обеспечить детей достаточным количеством знаний, необходимых для ориентирования в окружающем мире.

В состав пособия включены следующие темы:

1. Элементы дороги и их назначение.
2. Остановочный путь и его составляющие.
3. Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами.
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка.
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками.

6. Значение сигналов светофора и регулировщика.
7. Правила перехода проезжей части по этим сигналам.
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств.
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки.
10. Правила поведения пешехода на тротуаре.
11. Правила поведения при движении в группе.
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта.
13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге.
14. Правила перехода через железнодорожные переезды.
15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части.
16. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.
17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.
18. Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов.
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения.
20. Основные причины ДТП с детьми.
21. Световозвращающие элементы.

Каждая тема интерактивного лото содержит наборы сюжетных картинок на карточках, иллюстрирующих ПДД и поведение людей в различных дорожных ситуациях (рис. 4). Школьникам предлагается проанализировать и оценить правильность поведения детей или взрослых, изображенных на картинке. Результаты диагностики сохраняются и фиксируются в индивидуальном отчете с интерпретациями, который можно распечатать или экспортировать в файл для последующего использования.



Рис. 4

В начале работы с интерактивным пособием ребенку необходимо пройти регистрацию (ввести имя, фамилию и класс обучения), при этом все действия выполняются ребенком совместно со взрослым или ребенком самостоятельно (в зависимости от его возраста и возможностей). После регистрации ученику необходимо идентифицировать себя с одним из образов, предлагаемых программой: выбрать из предложенных портретов тот, который (по мнению ребенка) похож на него. Так учащийся оформляет свою личную карточку – диагностируемого – и может начать работу с программой.

Данные по диагностике могут быть использованы педагогом в дальнейшем для определения уровня знаний каждого конкретного ребенка.

Навигация внутри пособия осуществляется с помощью понятного интерфейса, обучающийся может легко выбрать в меню тему для прохождения тестирования, щелкнув надпись левой кнопкой мыши. Моделируемые ситуации заданы в виде схематичных иллюстраций на карточках. Карточки можно выбрать в любой последовательности и свободно размещать их на игровом поле лото, это дает возможность учащимся определять порядок прохождения диагностики.

Все вопросы «Диагностического лото» озвучены диктором, это помогает использовать программу в работе с детьми младшего возраста. Ребенок получает возможность самостоятельно прослушать вопрос, а затем ответить на него, выбрав

правильный из предложенных. Также дикторский текст способствует лучшему пониманию ребенком изображенной ситуации на карточке.

Свою оценку ситуации ребенок выражает, выбирая одну из трех цветных кнопок, расположенных под карточкой с заданием.

Кнопки ответа выполнены в форме цветных кружков, характерных для сигналов светофора (красный, желтый, зеленый); такое оформление кнопок создает дополнительный стимул ориентироваться с выбором ответа. Каждая кнопка-кружок соответствует конкретной оценке действий детей: *красный* – неверно / нет; *желтый* – не знаю / не уверен, *зеленый* – верно / да.

Программа составлена таким образом, что переход к следующей карточке невозможен до тех пор, пока выбранная ситуация не будет оценена (иными словами, пока ребенок не ответит на вопрос).

В случае ошибки (промахнулся, случайно щелкнул кнопку) ребенок может отменить выбранную им «оценку» или начать все сначала, для этого необходимо нажать кнопку возврата. Важно помнить, что эта кнопка активна только в текущем задании, ранее оцененные ответы отменить нельзя.

Все действия ребенка, связанные с постановкой карточки на поле интерактивного лото, а также выбором ответа, сопровождаются характерными звуками. Звуки помогают ребенку на сенсорном уровне фиксировать корректность своих действий, создают условия уверенности и определенности в собственных действиях, сохраняя при этом элемент игры. Эта особенность программы открывает возможность использования ее в работе со слабовидящими детьми.

Программой предусмотрена система навигации для педагогов, принимающих участие в диагностике детей. В верхней части экрана, справа от карточки ребенка расположено меню, воспользовавшись которым взрослый имеет возможность *сохранить* результаты тестирования, *вернуться* на экран для выбора тем, *начать* выполнение обследования сначала (при переходе в начало диагностики все результаты ранее выбранных и оцененных карточек будут удалены), данные о зарегистрированном ребенке сохраняются.

Программа для диагностики знаний является комплексным пособием и предлагает не только работу по обследованию детей, но и работу в *режиме обучения*. Перейти к нему можно, выбрав соответствующий значок с изображением экрана на главном экране программы около нужной темы. Режим обучения предназначен для фронтальной работы с классом.

Данный режим предоставляет возможность посмотреть все иллюстрации в выбранной теме обследования. Во время просмотра в центре экрана крупным планом предьявляется карточка с иллюстрацией, а над ней – название изучаемой темы (рис. 5).



Рис. 5

В любой момент можно прочитать правило поведения в изображенной ситуации, нажав кнопку с восклицательным знаком. Педагог может пролистывать все карточки подряд, а также выборочно, щелкая номера картинок внизу экрана.

Кнопка со знаком вопроса позволяет включить *фронтальное тестирование*. При работе в данном режиме ребенку (или группе детей) предлагается прослушать вопрос о правильности поведения детей на картинке и выбрать ответ при помощи кружков зеленого или красного цвета, расположенных под картинкой. Если ребенок считает, что персонаж (персонажи) на картинке поступает правильно, то он нажимает кружок зеленого цвета, если неправильно – кружок красного цвета. Ис-







пользование только двух (полярных) оценок ситуации формирует у детей привычку рассуждать, находить единственно возможное и правильное решение проблемы, что важно на этапе обучения. Наличие мгновенной проверки ответа на вопрос позволяет реализовывать обучение через проверку имеющихся знаний, корректировать неверные знания, восполнять пробелы в тех или иных темах.

Программа предоставляет возможность сохранить, обработать и интерпретировать результаты каждого ребенка в зависимости от целей проводимой диагностической работы. Просмотр отчетов возможен с главного экрана программы через меню педагога. В разделе «Отчеты» необходимо выбрать класс, в которой были сохранены данные ребенка при регистрации. Меню выбора класса находится в левом верхнем углу экрана. Таблица открывается со списком всех участников обследования, результаты которых были сохранены в этом классе. В таблице отражены все регистрационные данные: фамилия, имя, возраст и пол участника обследования, дата выполнения и тема. После выбора строки обследования активными становятся следующие кнопки:

– **Просмотреть ответы** – в режиме реального времени открывается игровое лото с результатами. Оно заполнено иллюстративными карточками и оценками ребенка.

– **Отчет** – открывается отчет, представленный в виде таблицы. В первой колонке выстроены карточки с иллюстрациями ситуаций (с сохранением той последовательности, в которой их выбирал ребенок!) и их названиями. Во второй колонке отражена оценка ребенка данной ситуации (в виде цветного кружка со смайликом). В третьей – представлена интерпретация уровня усвоения знаний ребенком правил поведения в той или иной ситуации с рекомендациями по дальнейшей работе для педагога, родителей (рис. 6). При распечатке в таблице с отчетом справа появляется четвертая колонка, она изначально пустая и предназначена для дополнительных записей и примечаний специалиста.

– **Удалить результаты** – удаление из таблицы и, соответственно, из папки результатов выбранного участника обследования.

7 июля 2015 Фролов Андрей, класс: 1А Правила поведения пешехода на тротуаре			
№	Картинка/название	Оценка	Интерпретация
1	 Правила движения пешеходов по тротуарам		Ребёнок чувствует и понимает опасность ситуации для пешехода вблизи проезжей части. Попросите ребёнка пояснить свой ответ: вы должны убедиться, что ребёнок действительно понимает всю серьёзность ситуации.
2	 Правила движения по обочине и краю проезжей части		Ребёнок чувствует и понимает опасность ситуации для пешехода вблизи проезжей части.
3			У ребёнка нет чётких представлений об опасности неправильного поведения вблизи проезжей части в тёмное время суток.

**Печать**

Рис. 6

Кроме просмотра таблицы с результатами обследования в электронном формате, специалисту предоставляется возможность распечатать отчет. Полученный (итоговый) результат может быть представлен как показатель диагностического обследования по вопросам образования и воспитания ребенка; может служить материалом для лонгитюдного наблюдения за развитием ребенка, усвоением новых знаний. Материалы, полученные в результате диагностического обследования, могут быть использованы педагогами при планировании практической работы с обучающимся.

Таким образом, предлагаемый подход к проведению диагностического обследования позволяет создать для младшего школьника максимально комфортные и благоприятные условия: ребенок, заполняя карточками лото, вовлекается в игровой процесс и незаметно для себя становится участником обследования; возможность вариативно выбирать и располагать иллюстрации дает ребенку ощущение свободы.

### 1.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности

Конструктор для проектной деятельности – это мультимедийная программа, выполненная в виде интерактивной конструкторской среды с набором творческих мастерских:

- мастерская для моделирования схем и карт дорожного движения – «Дорожные схемы и карты»;
- мастерская для конструирования дорожных знаков – «Дорожные знаки»;
- мастерская для конструирования макетов бумажных кукол (пешеходов, регулировщиков и др.), моделей дорожных знаков и автомобилей – «Кукольный театр»;
- мастерская для создания плакатов и открыток – «Плакаты и открытки».

На главном экране программы представлены все четыре мастерские (рис. 7).



Рис. 7

Мастерские созданы по принципу открытой развивающей среды для активной познавательно-исследовательской и творческо-продуктивной практической деятельности учащихся в рамках изучения БДД. В каждой из мастерских ученикам

будут предложены предметы и элементы по определенной теме, а также специальные инструменты, с помощью которых они могут создавать свой проект. Пути и способы осуществления проектов разнообразны: конструирование, моделирование, аппликация. Возможность работы на разных уровнях сложности (в программе предусмотрено два уровня сложности) позволяет педагогу учитывать возрастные, психофизиологические, индивидуальные особенности детей и применять конструктор среди учащихся разных возрастов. Первый уровень программы предполагает простые пользовательские действия и ориентирован на детей младшего школьного возраста, второй уровень предназначен для более взрослых учащихся, которые смогут выполнять проекты большей сложности.

Все элементы мастерских условно можно разбить на две категории: статичные объекты и изменяемые объекты.

1. К статичным объектам относятся элементы, которые не могут быть преобразованы в процессе творческой работы. Они представляют собой заданные контурные образы: фоны, на которых изображены разные участки дороги в городе, за городом; контуры дорожных знаков, автомобилей, специальные заготовки для информационных плакатов и др.

2. К изменяемым объектам относятся элементы, к которым применимы различные функции программы: перемещение, изменение цвета, размера, поворот, наложение и инверсия, многократное отображение и удаление.

Общим для всех видов элементов является их местонахождение в ящичках – в правой части каждой мастерской, сменяемость, возможность закрашивания. Закрашивание в программе – это не только заливка замкнутого контура выбранным цветом, но и значимое средство художественной выразительности.

Одной из самых важных особенностей структурного построения программы является возможность бесконечного воплощения замысла учащихся в выбранном ими пространстве. В программе нет установленного алгоритма действия, нет контрольного результата, нет жесткого критерия оценки, ее содержание открыто. В творческих мастерских каждому ученику даны безграничные возможности для реализации индивидуального личностного потенциала и творческого замысла.

Возможность сохранить, распечатать, вырезать и собрать композицию по одной из тем мастерских позволяет детям продолжить задуманную игру или другой собственный проект в дальнейшей индивидуальной деятельности.

Структурное построение каждой мастерской одинаково. В центре – рабочая зона в виде белого чистого листа. Справа в первых пяти вертикальных ящичках расположены изменяемые предметы и элементы для конструирования и творчества (рис. 8). В каждом ящичке находится более 10 тематических предметов для творческой работы, исключение составляет мастерская «Кукольный театр».

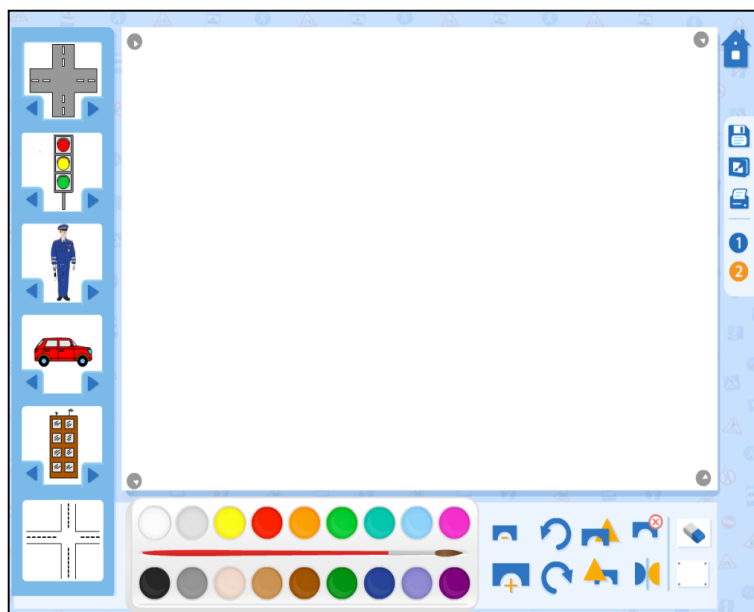


Рис. 8

Смена предметов происходит по щелчку левой кнопкой мыши по синим стрелкам («вперед» и «назад»), которые присутствуют на каждом ящичке. Чтобы достать предметы из первых пяти ящичков, нужно щелкнуть выбранный предмет и перетащить его на рабочее поле экрана. В самом нижнем ящичке расположены фоны, которые выбираются до начала работы щелчком мыши по иллюстрации (рис. 9).



Рис. 9

Создавать изображения можно поверх фоновой иллюстрации или на белом листе. При работе с фоном ученик получает возможность свободно раскрашивать все элементы рисунка на нем. При работе на белом чистом листе осуществлять его заливку каким-либо цветом невозможно, раскрашивать можно только те элементы, которые были выбраны из первых пяти ящичков. Для выбора рабочей области без фона, т. е. полностью белой, служит клавиша **Белый лист**. Для работы поверх фона выбираем необходимую иллюстрацию в самом нижнем ящичке.

Внизу экрана находится палитра с красками (18 цветов) и панель с изображением клавиш, с помощью которых выполняются разные действия в рабочей зоне:

- изменение размера (уменьшение / увеличение) выделенного объекта;
- изменение пространственного ракурса – перемещение по рабочей зоне выделенного объекта с поворотом вправо и влево (на 15 градусов);
- изменение взаимного расположения предметов (предмет спереди / предмет сзади);
- изменение расположения предмета относительно его вертикальной оси симметрии;
- удаление выбранного предмета из рабочей зоны;
- очистка фоновой иллюстрации от всех объектов и цветов (для начала новой работы с фоном);

- полная очистка рабочей зоны от предметов и фоновых иллюстраций (для работы на чистом белом фоне).

Прежде чем выполнить действие с каким-либо предметом на экране, его нужно выделить мышью.

В правой части экрана расположена панель с клавишами, с помощью которых можно сохранить работу в «Альбоме работ» и распечатать ее (сохранение работ учеников возможно в форматах \*.jpg и \*.png), выбрать уровень сложности, выйти из мастерской на главный экран программы.

### Содержание мастерских

1. «Дорожные схемы и карты». В первых пяти ящичках находятся элементы дороги с нанесенной разметкой (различные виды дорожной разметки), изображения светофоров в разных ракурсах с двумя и тремя секциями, дорожных знаков, людей (пешеходов, сотрудников полиции), транспорта, различных зданий, растений, а также изображения остановки и подземного перехода. В нижнем ящичке, который открывается на втором уровне сложности, находятся фоновые иллюстрации с изображением разных участков дорог. В данной мастерской учащиеся могут создавать схемы и карты, демонстрирующие дорожное движение в городе или за городом. Создавать композицию можно из отдельных предметов на чистом листе, а можно воспользоваться фоновой заготовкой.

2. «Дорожные знаки». В первых четырех ящичках предлагаются различные предметы и элементы, которые изображены на разных дорожных знаках, используемых в Российской Федерации. В пятом ящичке даны щиты дорожных знаков разной формы, геометрические фигуры, цифры, все буквы алфавита, таблички без надписи, с надписью Липецк и с контурным изображением города. С помощью элементов и предметов первых пяти ящичков можно сконструировать все группы дорожных знаков (разрешающие, запрещающие, предупреждающие, информационные, предписывающие, знаки приоритета и сервиса). На втором уровне доступен нижний ящичек, в котором располагаются фоны с дорожными знаками, выполненными в виде специальных разверток. Сконструированный знак можно вырезать по контуру развертки.

3. «Кукольный театр». Данная мастерская содержит специальные заготовки для создания кукол и других предметов для организации кукольного театра. С помощью заготовок первых пяти ящичков можно создавать: разные светофоры, регулировщиков, показывающих различные сигналы, пешеходов (людей разного пола и возраста), транспорт разного вида. В последнем ящичке, который доступен на втором уровне сложности, предлагаются развертки для создания велосипедиста на велосипеде, мотоциклиста на мопеде, человека в костюме для картинга, машины для картинга, человека в машине для картинга.

4. «Плакаты и открытки». Данная мастерская позволит учащимся смоделировать разные плакаты и открытки на тему БДД. Творческие работы предлагается создать с помощью фоновых иллюстраций, которые располагаются в нижнем ящичке. В первых пяти ящичках дублируются элементы мастерской «Дорожные схемы и карты», они помогут «дорисовать» изображения на фоновых иллюстрациях. Учащиеся могут также создавать свои работы свободно, не используя предлагаемые фоны. Из описываемой мастерской, с целью использования дополнительных элементов, возможен выход в мастерские «Дорожные знаки» и «Дорожные схемы и карты».

#### **1.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола**

Набор дидактических игр для интерактивного стола предназначен для практической отработки навыков и закрепления учащимися знаний по правилам безопасного поведения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства. По своему содержанию игры обеспечивают совместную игровую и учебную деятельность в малых группах, постоянное общение между учащимися и не ограничивают двигательную активность школьников. Игровая форма представленного материала и использование новейших сенсорных устройств (интерактивного стола) позволяют разнообразить учебный процесс, поддерживать интерес учащихся.

В набор входят следующие игры.

1. «Безопасный маршрут» – творческое задание на совместное моделирование дорожной ситуации.
2. «Дорожное домино» – игра для закрепления теоретического материала с возможностью выбора количества игроков.
3. «Сигналы светофора и регулировщика» – выбор правильных ответов из предложенных.

Интерфейс дидактических игр содержит следующие общие элементы:

- в центральной части экрана расположена рабочая область для выполнения задания;
- по периметру экрана находятся элементы (предметные картинки, слова, дорожные знаки, фигурки и пр.), предназначенные для «перетаскивания» в центральное поле.

Особенности работы с играми на интерактивных столах:

- элементы, представленные в игровых модулях, можно поворачивать на 360 градусов, увеличивать в размере;
- интерактивная поверхность стола распознает одновременные касания (их количество зависит от модели стола);

- пользователям предоставлена возможность выбора режима игры, уровня сложности, количества игроков;
- задания сопровождаются звуковыми сигналами;
- защита от случайного несанкционированного выхода из игры или изменения настроек.

Игры обеспечивают работу учащихся на столах любого типа и от любого производителя.

### **Игра «Безопасный маршрут»**

Игра начинается с выбора уровня сложности в главном меню (рис. 10), который определяется уровнем знаний и умений обучающихся, конкретными целями и задачами обучения.

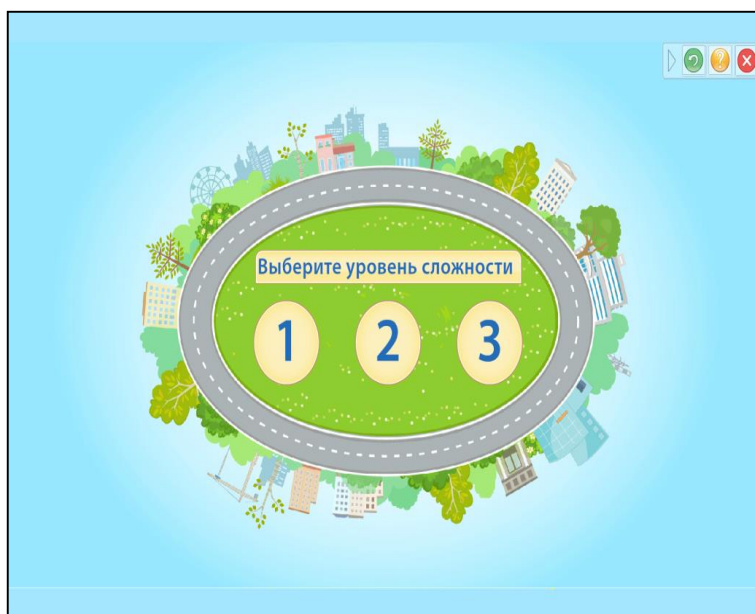


Рис. 10

В рабочей области находится изображение городской улицы с проезжей частью, тротуарами, зданиями, автомобилями и пешеходами. Задание заключается в том, чтобы пешеходы дошли из одной точки в другую, например из школы домой, по безопасному маршруту. В каждом задании пунктиром проложен маршрут, на котором участникам игры необходимо правильно расставить светофоры (транспортные и пешеходные), дорожные знаки («Наземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», дорожную разметку «зебра» (рис. 11).



Рис. 11

После того как все элементы расставлены правильно, запускается анимация – пешеходы идут по проложенному маршруту. По окончании задания звучит поощрительный сигнал, открывается информационное окно с сообщением о выполнении задания и становится активной кнопка перехода к следующему заданию.

Второй уровень отличается от первого сложностью маршрутов (количеством проезжих частей для перехода, наличием регулируемых и нерегулируемых пешеходных переходов). На третьем уровне необходимо расставить все дорожные знаки, которые могут располагаться на данном участке города («Дети», «Дорожные работы», «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса», «Жилая зона»).

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

- возврат в меню выбора уровня сложности;
- вызов инструкции;
- выход из игры.

### **Игра «Дорожное домино»**

Игра начинается с выбора количества игроков (2 или 4) в главном меню (рис. 12).

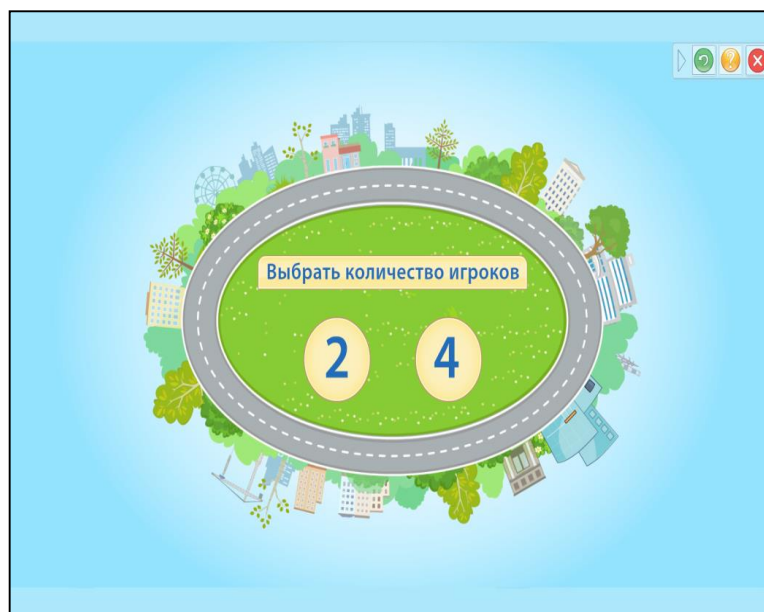


Рис. 12

Задание заключается в том, чтобы выстроить цепочку из дорожных знаков по аналогии с классическим домино. Игру начинает игрок, у которого находится карточка с дублем дорожного знака «Велосипедная дорожка». Далее игроки выстраивают цепочку, подбирая карточки с соответствующим дорожным знаком. Если подходящей карточки нет, игрок пропускает ход. Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последнюю карточку. Если ни у кого из игроков нет подходящей карточки, игра заканчивается вничью. В правом верхнем углу рабочей области расположены изображения карточек, которые находятся по краям цепочки (рис. 13).



Рис. 13

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, аналогичная панели инструментов в игре «Безопасный маршрут».

### **Игра «Сигналы светофора и регулировщика»**

Игра начинается с выбора одного из трех уровней сложности. Основная задача играющих – выбрать правильный ответ из предложенных. Условия и содержание игры определяются уровнем сложности.

*1 уровень.* Задание заключается в том, чтобы соотнести картинки в рабочей области с картинками, расположенными по периметру, и определить, при каком включенном сигнале светофора нужно стоять, а при каком можно идти. Для выполнения задания необходимо выбрать и перетащить в рабочую область все картинки, движения пешеходов на которых соответствуют сигналу светофора, находящегося в рабочей области (рис. 14). Если сигнал светофора запрещающий, необходимо перетащить стоящих пешеходов на тротуар, если сигнал светофора разрешающий – идущих пешеходов на дорожную разметку «зебра».

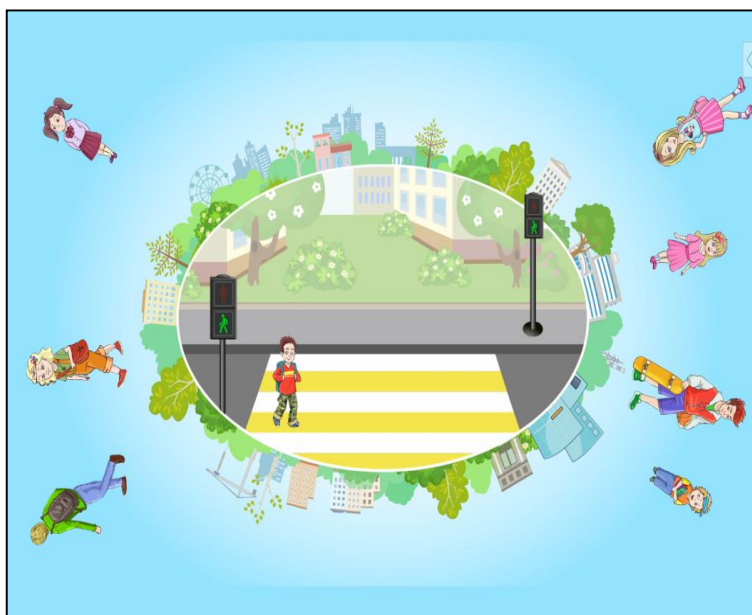


Рис. 14

При перетаскивании неправильного изображения пешехода картинка не ложится в центральное поле и возвращается в исходное положение. Когда задание выполнено, звучит поощрительный сигнал. Количество заданий неограниченно.

2 уровень. Игра выполнена по аналогии с 1 уровнем. Задание заключается в том, чтобы определить, при каком сигнале регулировщика нужно стоять, а при каком можно идти (рис. 15), и перетащить соответствующие изображения в рабочую область.



Рис. 15

3 уровень. Задание заключается в том, чтобы составить правильное утверждение. Для этого нужно соотнести начало предложения в рабочей области с вариантами окончания предложения, выбрать и перетащить в рабочую область правильный текст (рис. 16).

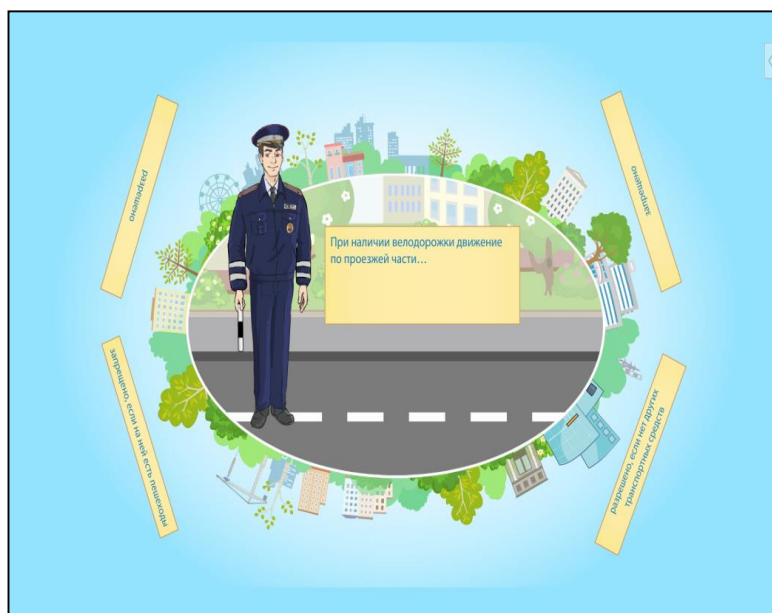


Рис. 16

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

- возврат в меню выбора уровня сложности;
- вызов инструкции;
- выход из игры.

С помощью данных игр осуществляется переход от ознакомления с материалом к организации собственно практической деятельности. Игровая атмосфера, а также психологически грамотно составленные средства направления и оценки действий обучающихся являются важной составляющей учебной мотивации и помогают школьникам эффективно усваивать материал.

## **1.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов**

### **1.3.1. Особенности организации воспитания и обучения младших школьников**

Работа по ознакомлению с правилами дорожного движения начинается на дошкольной ступени образования и продолжается в начальной школе. При этом важно сохранить преемственность и выстраивать работу с опорой на психофизиологические и возрастные особенности младших школьников:

- использовать знакомые, понятные, точные и интересные образы;
- не перегружать сложной информацией, большим количеством запретов;
- опираться на непроизвольность внимания и памяти;
- максимально задействовать игровые методы и приемы.

В процессе обучения младшие школьники усваивают стереотипы безопасного поведения, которые действуют лишь в ситуациях, аналогичных изученным на занятиях. Однако реальная дорожная обстановка вынуждает отступать от предполагаемых конкретных действий. Это связано с изменчивостью дорожных условий, а также индивидуальностью личности ребенка. Эффективность обучения состоит в том, чтобы учащиеся не только овладели знаниями правил безопасного поведения, но и научились адекватно реагировать на постоянно меняющуюся дорожную обстановку. Опасности могут подстерегать их на проезжей части дороги, во дворах, жилых зонах, на тротуарах, обочинах, при посадке и высадке из транспорта. При обучении младших школьников необходимо иметь в виду, что они в силу своих возрастных и психических особенностей не вполне осознают, что такое вообще опасность. Поэтому педагог, применяя методы внушения, убеждения, примеров, должен формировать у детей умение прогнозировать опасность, ее последствия и правильно оценивать свои возможности. Надо прививать детям психологическую устойчивость к опасным ситуациям, дисциплинированность, осторожность, наблюдательность, личностные качества, которые помогут им адаптироваться к дорожной среде.

### **1.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок**

Наглядно-демонстрационные пособия являются необходимым компонентом правильно построенного воспитательно-образовательного процесса. Они выполняют в процессе обучения следующие функции:

- служат средством познания обучающимися определенных фрагментов действительности (познавательная функция);
- являются средством развития способностей, чувств и воли обучающихся (формирующая функция);
- представляют собой важный источник знаний и умений, приобретаемых обучающимися, облегчают закрепление проработанного материала, проверку степени овладения знаниями (дидактическая функция).

Электронные наглядно-дидактические пособия являются современным средством обучения, специально разработанным для применения в классах, оснащенных демонстрационным оборудованием.

Интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок призвано обеспечить визуализацию учебного процесса, наглядно представить теоретические сведения из области безопасности дорожного движения для вовлечения младших школьников в активную учебно-познавательную деятельность, повышения заинтересованности и формирования мотивации.

В составе пособия присутствуют:

- разнотипные и качественные наглядные материалы (иллюстрации, анимации и др.), направленные на развитие наглядно-образного и ассоциативного мышления обучающихся;
- электронные тесты, предназначенные для закрепления материала.

Методологические особенности построения пособия заключаются в том, что оно обеспечивает педагога средствами наглядности и предоставляет инструмент для организации интерактивной работы с детьми на этапе предъявления новых знаний:

– интерактивные модули позволяют гибко оперировать своим содержанием (раскрывать поэлементно информацию, делить на логические части, регулировать темп подачи материала);

– минимальный текстовый комментарий предоставляет педагогу возможность устно проработать содержание с обучающимися;

– графический инструмент *Чертежник* помогает вариативно использовать содержание наглядно-демонстрационных ресурсов.

Обучение с использованием анимаций и другой графической информации позволяет:

– улучшить запоминание информации на 10 %;

– улучшить восприятие (понимание) информации на 30 %;

– увеличить вовлеченность обучаемого в процесс обучения на 10 %;

– уменьшить время обучения на 50 %.

Интерактивное наглядное пособие может быть использовано в качестве:

– демонстрационного пособия при объяснении нового материала;

– основы для выполнения заданий на закрепление пройденного материала;

– иллюстративного материала, сопровождающего ответы учащихся при опросе или докладе;

– наглядного пособия для самообразования по предмету;

– дополнительного источника информации при подготовке сообщений и докладов.

Наиболее распространенным методом применения интерактивного наглядного пособия является воспитательно-образовательная беседа в сочетании с практическими упражнениями, поэтому содержание модулей обеспечивает педагогов необходимыми мультимедийными интерактивными материалами на этапе знакомства учащихся с правилами ПДД, а также на этапе проведения практики и первичного среза знаний. Педагог может строить образовательную деятельность полностью на содержании плаката или применять мультимедийное средство эпизодически в зависимости от целей и задач урока (объяснение нового, закрепление матери-

ала, контроль и проверка знаний) или внеурочной деятельности, возможностей учащихся. Плакаты не ограничивают фантазию учителя, они призваны стимулировать педагогическое творчество, применение новых технологий и методик, основанных на использовании содержательных и функциональных возможностей пособия.

Данные ресурсы в первую очередь предназначены для проведения *фронтальной работы* с группой детей. В данном случае специальные функциональные возможности помогут педагогу вести предметный диалог с учащимися, вовлекать их в активное обсуждение увиденного, ставить проблемные задачи. (Например, педагог вместе с классом сначала анализирует предлагаемые дорожные ситуации, а затем с помощью наводящих вопросов помогает детям самим сформулировать правило.)

С помощью наглядных материалов и теоретических сведений можно организовывать и индивидуальную познавательную деятельность обучающихся. В данном случае ученики каждый в своем темпе просматривают и изучают содержание ресурсов. Использование таких ресурсов в самостоятельной работе учащихся может им овладеть надпредметными умениями:

- самостоятельно находить необходимую информацию;
- организовывать свою учебную деятельность.

Электронные тесты, разработанные к каждой теме пособия, оптимальны:

- для упражнений учащихся, закрепления пройденного материала;
- проверки знаний по той или иной теме курса;
- самостоятельной работы школьников в условиях домашнего воспитания.

Педагог может осуществить закрепление и контроль знаний в разной форме. Это может быть *фронтальное* или *групповое* прохождение тестов, в процессе которого учащиеся совместно выбирают ответ на вопрос, а затем он проверяется на экране. При проведении занятий с использованием пособия в компьютерном классе открываются большие возможности для организации *индивидуальной* работы – электронные тесты могут служить инструментом для закрепления полученных знаний. В условиях домашнего воспитания учащиеся могут проходить тесты самостоятельно, под контролем взрослых или по заданию учителя.



### **1.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся**

В учебном процессе важную роль играет проверка и оценка качества обучения учащихся. Программа для диагностики знаний, наряду с тестами интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок, предназначена для изучения уровня сформированности навыков, мониторинга освоения знаний по вопросам безопасности дорожного движения и коррекции педагогического воздействия.

Пособие реализует возможность использования различных форм организации детской деятельности: коллективной, индивидуальной, работы по подгруппам (парная, кооперативно-групповая, дифференцированно-групповая, индивидуально-групповая). Также пособие можно рекомендовать к использованию при организации внеурочной деятельности (в группах продленного дня) и в домашних условиях, где родители самостоятельно смогут оценить результаты выполнения заданий.

С помощью данного пособия могут быть осуществлены разные виды контроля:

- поурочный (повторение темы, изученной на предыдущем уроке);
- тематический (выбор модуля по одной теме);
- итоговый (выбор вопросов из разных тем).

Также с помощью пособия возможно проведение следующих видов работ:

- самостоятельная работа с учебным материалом;
- работа над ошибками;
- отработка навыков прохождения тестирования;
- контроль результатов тестирования, которые заносятся в индивидуальный отчет.

Следует, однако, отметить, что ознакомительная и диагностическая работа с детьми не должна ограничиваться только использованием данного пособия. Для

достижения высоких результатов обучения педагогу следует использовать различные виды средств обучения (интерактивные плакаты, диагностическое лото, раздаточный наглядный материал и др.).

*Примеры использования интерактивного диагностического пособия.*

*Тема «Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.».*

Эта тема – самая актуальная при изучении курса «Безопасность дорожного движения». Чтобы построить схему безопасного пути от дома до школы, ребенок должен быть хорошо знаком с дорожной азбукой: знать элементы дороги, дорожную разметку, дорожные знаки, их типы и назначение. Необходимо научить ребенка «читать» дорожные знаки. С этой целью проводится целый комплекс различных по содержанию и типу учебной деятельности занятий.

Рекомендуется начать работу по ознакомлению с дорожной азбукой со знакомства с элементами дороги (тема 1).

Чтобы создать благоприятный психологический настрой на работу, активизировать внимание учащихся на теме урока, можно предложить загадки, например:

На обочинах стоят,  
Молча с нами говорят.  
Всем готовы помогать.  
Главное – их понимать.

*(Дорожные знаки)*

Опоясал каменный ремень  
Сотни городов и деревень.

*(Шоссе)*

Высоких деревьев длинней,  
Травиночки маленькой ниже,  
С ней дали становятся ближе  
И мир открывается с ней.

*(Дорога)*

Не живая – а идет,  
Неподвижна – а ведет.

### *(Дорога)*

При коллективной работе целесообразно использовать ситуационные картинки из слайдов для обсуждения изображения (дорога, элементы, разметка) всем классом. Например:

- Что является элементом дороги? (Обочина, тротуар, проезжая часть)
- Кто является участником дорожного движения? (Пешеход, водитель, пассажир)
- Как вы думаете, каково назначение кювета? (Служит для отвода воды от дорожного полотна / проезжей части и обочины)
- Каким образом можно узнать, что на проезжей части установлено одностороннее движение? (Установлен соответствующий дорожный знак)
- Как можно определить, что данная полоса предназначена для общественного транспорта? (Наличие соответствующей дорожной разметки, а также дорожного знака)

В режиме тестирования возможно проведение коллективной и индивидуальной работы для установления уровня знаний обучающихся. Так, например, можно использовать заранее подготовленный раздаточный материал – карточки с ответами («ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ»). Учитель зачитывает вопрос с экрана, а ученики поднимают карточку с соответствующим ответом, учитель систематизирует ответы и выбирает нужную кнопку в пособии. После ответа дети всем классом вместе с учителем разбирают ситуацию и ответ на вопрос.

При закреплении материала целесообразно использование диагностического лото индивидуально с каждым учеником. Результат диагностики является показателем уровня знаний каждого ученика по конкретной теме – таким образом учитель соберет информацию по каждому ученику.

*Тема «Дорожные знаки».*

Чтобы организовать детей и заинтересовать образовательной деятельностью, ознакомление с темой можно начать с разгадывания загадок, например:

Тихо ехать нас обяжет,  
Поворот вблизи покажет  
И напомнит, что и как  
Вам в пути...

*(Дорожный знак)*

Можно встретить знак такой  
На дороге скоростной,  
Где больших размеров яма  
И ходить опасно прямо,  
Там, где строится район,  
Школа, дом иль стадион.

*(Движение пешеходов запрещено)*

В белом треугольнике  
С окаемкой красной  
Человечкам-школьникам  
Очень безопасно.  
Этот знак дорожный  
Знают все на свете:  
Будьте осторожны,  
На дороге ...

*(Дети)*

Под этим знаком, как ни странно,  
Все ждут чего-то постоянно.  
Кто-то сидя, кто-то стоя...  
Что за место здесь такое?

*(Место остановки автобуса)*

Перемолвились машины:  
Остудить пора бы шины,  
Остановимся, где сквер!  
Но вмешалась буква «Эр»:

Только я могу решить,  
Где стоянку разрешить!

*(Место стоянки)*

Что за «зебра» на дороге?  
Все стоят, разинув рот,  
Ждут, когда мигнет зеленый.  
Значит, это – ...

*(Переход)*

Организовать коллективную работу по ознакомлению с дорожными знаками и настроить детскую аудиторию на образовательную деятельность можно через погружение в историю (рассказать о происхождении дорожных знаков, о первом дорожном знаке, его значении).

В начале работы по изучению темы следует уточнить, знают ли дети виды дорожных знаков. Для этого можно предложить ряд вопросов, например:

- Для чего придуманы дорожные знаки?
- Назовите знаки, которые вы знаете.
- Как они выглядят, где устанавливаются?

Учитель использует ситуационные картинки с изображением разных дорожных знаков и знакомит детей с дорожными знаками, их типами и назначением: знаки делятся на предупреждающие, запрещающие, предписывающие, знаки особых предписаний и сервиса.

Работу по теме рекомендуется разделить на несколько уроков для более тщательного изучения каждой подгруппы знаков. Для этого может быть использовано несколько тем из пособия. Так, например, при изучении темы «Знаки особых предписаний» рекомендуется использовать тему 1 (слайд 4), тему 3 (слайд 1), тему 7 (слайд 4), тему 9 (слайд 4).

Для закрепления понимания смысла предписывающих знаков можно провести коллективную диагностическую работу с использованием заранее подготовленного раздаточного материала (карточки с ответами «ДА», «НЕТ», «НЕ

ЗНАЮ»). По мере изучения материала можно проводить выборочную индивидуальную диагностику детей, чтобы выяснить уровень знаний и необходимость повторного объяснения уже пройденного материала с целью его закрепления.

Аналогичная работа может быть проведена при изучении темы «Запрещающие знаки», «Знаки сервиса», «Световозвращающие элементы» и др.

Разработка уроков по данной теме должна проводиться с учетом уровня подготовки класса и индивидуальных интересов учащихся.

### **1.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности**

Интерактивный конструктор является специализированной учебной программой для организации проектной деятельности.

В основу метода проектов положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой задачи. Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной деятельности. Внутренний результат – опыт деятельности – становится бесценным достоянием учащегося, соединяя в себе знания и умения, компетенции и ценности.

Проект для учащихся – это возможность делать что-то интересное самостоятельно, в группе или индивидуально, максимально используя свои возможности; это деятельность, позволяющая проявить себя, приложить свои знания, реализоваться творчески, принести пользу и показать публично достигнутый результат; это деятельность, направленная на решение интересной проблемы.

Интерактивный конструктор содержит всё необходимое для реализации проектной деятельности в образовательном процессе. Можно выделить следующие его особенности:

- наличие творческих мастерских с набором объектов и инструментов, с помощью которых учащиеся смогут приобретать новые знания (путем экспериментирования, конструирования, моделирования), преобразовывать полученную информацию и создавать свой проект;
- вариативность содержания мастерских, предоставляющих широкие возможности для развития творческого потенциала учащихся;
- высокая интерактивность среды, содействующая формированию устойчивой учебной мотивации и активности учащихся;
- возможность перенести созданный проект из электронной среды в предметную поможет учащимся осознать практическую значимость своей работы.

Использование программы в проектной деятельности позволяет решать задачи по обучению младших школьников безопасности дорожного движения в совокупности с развитием интеллектуальных и личностных качеств. Возможность воплотить знания в творческой продуктивной деятельности способствует крепкому усвоению материала, формирует системное восприятие и мышление учащихся.

В организации проектной деятельности можно выделить четыре основных этапа.

1. Мотивационный. Основная роль принадлежит учителю, который создает положительный мотивационный настрой и пробуждает интерес к теме. Ученики обсуждают проблему, предлагают собственные идеи.

2. Подготовительно-планирующий. Школьники совместно с педагогом определяют тему и цели проекта, формулируют задачи, вырабатывают план действий, устанавливают критерии оценки результата и процесса, согласовывают способы совместной деятельности.

3. Информационно-операционный. Ученики собирают материал, работают с информацией, непосредственно выполняют проект. Учитель наблюдает, координирует, поддерживает, при необходимости сам является информационным источником.

4. Рефлексивно-оценочный. Ученики представляют проекты, участвуют в коллективном обсуждении и содержательной оценке результатов и процесса работы, осуществляют устную и письменную самооценку. Учитель выступает участником коллективной оценочной деятельности.

Содержание интерактивного конструктора удовлетворяет всем этапам проектной деятельности. В программе педагог вправе создавать наглядные дидактические материалы для введения учащихся в тему занятия и создания необходимого мотивационного настроения. Например, педагог может сконструировать дорожную ситуацию и предложить детям проанализировать ее. По итогам проведенного анализа будет сформулирована задача, которую учащиеся будут решать с помощью материалов конструктора. Далее ученики с помощью педагога выбирают творческую мастерскую, материал и инструментарий и выполняют проект. Созданные в

программе работы можно распечатать в виде рисунка, макета, модели и др. и использовать при подготовке к презентации. (Например, учащийся создает плакат по определенному правилу дорожного движения, вывешивает его на информационном стенде, а затем проводит презентацию проекта.) Продемонстрировать свою работу можно при помощи интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования, открыв ее из специального электронного альбома программы.

Программа рассчитана на использование в работе с учащимися разных возрастов. Это возможно, во-первых, благодаря открытости содержания конструктора. Программа предлагает обширный набор предметов для творчества и никак не ограничивает пользователей. Работая с мастерскими конструктора, ученики каждый раз решают новую познавательную задачу и каждый раз создают новый проект. Во-вторых, в программе предусмотрено два уровня сложности. Первый уровень рекомендуется применять с учащимися младшего школьного возраста, второй – со старшими.

Проектная деятельность с использованием интерактивного конструктора должна проводиться только после изучения и освоения его возможностей. Применение компьютерных конструкторских сред предполагает организацию различных по содержанию, времени и степени участия детей проектов.

Индивидуальные проекты могут использоваться учителем для закрепления и систематизации материала по конкретной теме. В течение одного или нескольких уроков учащиеся создают проекты, выбрав мастерские, придумав сценарий.

Групповые проекты подходят для проведения обобщающего повторения материала. Педагог предлагает учащимся разбиться на группы, определить тематику и создать проекты. Работая в группе, младшие школьники не только учатся проектированию, но и приобретают опыт коллективного взаимодействия в процессе решения интеллектуальных и творческих задач.

Защита проектов может проводиться в различной форме: выступление учащихся перед классом, обмен созданными работами, ролевая игра, выступление с презентацией на родительском собрании, представление работы на школьном кон-

курсе проектов и др. В самой идее презентации заложен большой учебно-воспитательный эффект: дети учатся аргументировано излагать мысли, анализировать свою деятельность, оценивать результаты деятельности своих товарищей.

Обозначим основные формы организации образовательной деятельности с использованием интерактивного конструктора:

- индивидуальная работа учащихся на компьютерах. Программа используется в качестве основного материала для индивидуальной деятельности учеников в рамках поставленных образовательных и психолого-педагогических задач;

- коллективная работа учащихся с использованием компьютеров. Учащиеся работают в группах за одним компьютером, распределяя между собой задачи и обязанности;

- коллективная работа учащихся с использованием интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования. Программа используется на этапе презентации выполненных проектов.

Примеры проектной деятельности с использованием интерактивного конструктора в начальной школе. В начальной школе особое значение имеют игровые методы и приемы, это обусловлено психологией возраста. Игровые методы – это привлекательная для учащихся форма, способ организации, стимулирования и контроля активной познавательной деятельности, в которой с легкостью и интересом приобретаются творческие умения, осуществляется интеллектуальное развитие. Поэтому проектную деятельность в конструкторской среде с учащимися начальной школы следует выстраивать в форме игры.

Для детей младшего школьного возраста будет актуальным создание плакатов и дорожных знаков, фигурок людей, автомобилей, макетов улицы, макетов дороги у школы и др. для организации сюжетной и ролевой игры и закрепления знаний по правилам дорожного движения. В игре учащемуся предоставляется некое практическое поле, где он может «отработать» усвоенную информацию. Темой игры являются правила дорожного движения, основной целью

– возможность для ребенка представить себя в дорожной ситуации и осуществить в ней логические действия.

Например, при закреплении темы «Светофор и его сигналы» детям можно предложить подготовить персонажей и декорации для игры в театр. В мастерских программы дети смогут сделать светофоры с разными сигналами, кукол-пешеходов, транспорт, а также фоновые иллюстрации. Когда всё будет готово для игры, ученики смогут воссоздать реальную дорожную ситуацию.

Организовывать проектную деятельность с помощью интерактивного конструктора можно в рамках изучения всех основных тем, которые должны усвоить учащиеся начальной школы (табл. 3).

Таблица 3

<i>Тема</i>	<i>Мастерская</i>
Элементы дороги и их назначение	«Дорожные схемы и карты»
Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	«Плакаты и открытки» «Дорожные схемы и карты»
Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	«Плакаты и открытки» «Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки»
Значение сигналов светофора и регулировщика	«Дорожные схемы и карты» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части по этим сигналам	«Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	«Дорожные знаки» «Дорожные схемы и карты»
Правила поведения пешехода на тротуаре	«Плакаты и открытки» «Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Кукольный театр»
Правила поведения при движении в группе	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Кукольный театр»
Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»

<i>Тема</i>	<i>Мастерская</i>
Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Кукольный театр»
Правила перехода через железнодорожные переезды	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Дорожные знаки»
Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Дорожные знаки» «Кукольный театр»
Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки» «Дорожные знаки» «Кукольный театр»
Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	«Плакаты и открытки» «Кукольный театр»
Основные причины ДТП с детьми	«Кукольный театр»
Световозвращающие элементы	«Плакаты и открытки»

Для достижения оптимального образовательного результата и повышения эффективности психолого-педагогической и воспитательной работы с детьми рекомендуется на занятиях сочетать информационно-коммуникационные возможности программы с традиционными видами продуктивной и творческой деятельности детей (рисованием, лепкой, аппликацией, музицированием, чтением стихов и др.). Например, можно предложить ученикам раскрасить красками или карандашами сделанные в конструкторе дорожные знаки, светофоры и др., смоделировать бумажных кукол и инсценировать стихотворение С. Михалкова про дядю Степу.

Педагогу при работе с интерактивным конструктором, в зависимости от поставленных задач, может отводиться как руководящая, так и направляющая роль. Следует отметить, что с помощью ресурса данного типа учителя могут сами разрабатывать творческие проекты. На этапе изучения правил дорожного движения

можно создать наглядные материалы или специальные интерактивные дидактические заготовки, которые дети в процессе занятия смогут изменять, а именно – добавлять или убирать объекты, менять их цвет. Например, педагог моделирует дорожную ситуацию, а дети расставляют светофоры и «зажигают» на них сигналы на интерактивной доске. Для закрепления знаний можно создавать задания, в том числе задания игрового характера. Например, можно сконструировать знаки дорожного движения с ошибками и предложить детям эти ошибки исправить.

Возможности применения проектирования при помощи интерактивного конструктора разнообразны. Исходя из понимания того, что проектную деятельность трудно уместить во временные рамки урока, целесообразно использовать внеурочную деятельность.

### **1.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола**

Использование игровых приемов как одного из способов формирования познавательной мотивации учащихся является актуальным на протяжении всего школьного обучения. Игры помогают создать положительную, эмоциональную атмосферу на занятиях, что способствует лучшему усвоению материала.

Дидактическая игра – это активная или интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент.

Участие младших школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В дидактических играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернативы.

Использование дидактических игр как средства обучения младших школьников объясняется рядом причин:

1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;

2) освоение учебной деятельности, включение в нее младших школьников идет медленно;

3) имеются возрастные особенности, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – способ обучения.

Говоря про реализацию игровых технологий, следует уделить отдельное внимание играм, обеспечивающим коллективную работу учащихся и, в частности, играм, предназначенным для интерактивных столов.

Интерактивные столы относятся к новейшим техническим средствам обучения, они позволяют сочетать инновационные и традиционные методы и приемы обучения. Столы предназначены для совместной учебной деятельности учеников в малых группах, работа с данным средством предполагает постоянное общение между детьми и не ограничивает их двигательную активность.

Особенности организации работы учащихся с использованием интерактивных столов:

- свободное расположение детей (без напряжения) во время выполнения игровых заданий;
- создание условий для развития навыков учебного сотрудничества и коммуникативных навыков;
- возможность работы с детьми, имеющими особые образовательные потребности (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья).

В целом игры для столов направлены на решение следующих задач:

- закрепление теоретического материала;
- развитие умений применять на практике полученные знания;
- формирование творческого подхода к решению учебных задач;
- развитие социальных навыков.

Специфика интерактивного стола предполагает его использование для организации *коллективной деятельности* младших школьников.

Основная педагогическая ценность дидактических игр для интерактивного стола – необходимость выполнять задание вместе, объединять усилия для достижения общей цели, определять последовательность действий, помогать друг другу, т. е. игры создают специальные условия для взаимодействия и общения.

Дидактические игры, представленные в комплекте, могут использоваться как на уроках окружающего мира в рамках изучения темы «Безопасность на дороге и в

транспорте», так и во внеурочной деятельности. На уроках стол с дидактическими играми может применяться на этапе ознакомления с новым материалом для организации практической деятельности детей или для закрепления и повторения материала (для выполнения упражнений). Во внеурочной деятельности оптимальным будет включение дидактических игр в содержание работы кружков, отрядов ЮИД, при проведении праздников и досугов соответствующей тематики.

Педагог может организовать *индивидуальную работу* с ребенком при решении коррекционных задач или проведении диагностики. Взрослый может предложить школьнику выполнить задание вместе, акцентируя внимание на тех моментах, которые вызывают наибольшее затруднение. Интерактивный характер игр поможет создать комфортную психологическую обстановку, провести диагностику или коррекцию в ненавязчивой форме.

Разнообразие содержания и функциональных особенностей дидактических игр, представленных в комплекте, определяет различные способы их использования на практике.

Коллективная деятельность по моделированию дорожной ситуации в игре «Безопасный маршрут» будет способствовать не только закреплению основных тем курса, но и развитию логического мышления, навыков прогнозирования и проектирования. В процессе игры у учащихся будет формироваться умение составлять алгоритмы безопасных действий в зависимости от дорожно-транспортной ситуации.

Игра «Дорожное домино» в увлекательной форме позволит закрепить названия и назначение основных дорожных знаков. Для повышения эффективности обучения педагог может предложить во время игры не только называть знаки, но и объяснять основные правила поведения всех участников дорожного движения.

Ситуации, предлагаемые в игре «Сигналы светофора и регулировщика», позволят отработать навыки движения через проезжую часть, закрепить в памяти значения сигналов регулировщика для пешеходов.

Кроме действий, предусмотренных непосредственно правилами дидактических игр, педагог, в зависимости от ситуации и потребностей, может предложить

учащимся составить связное высказывание, ответить на вопросы, аргументировать свою точку зрения. Все это будет способствовать формированию умения выявлять причинно-следственные связи в дорожно-транспортных ситуациях, использовать в речи термины, относящиеся к ПДД.

Начинать работу с дидактическими играми необходимо с первого уровня сложности. Постепенно, по мере расширения и углубления знаний и умений, педагог может предложить перейти к более сложному уровню, ориентируясь на решаемые образовательные задачи и степень подготовки учащихся.

#### 1.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов

Вопросы обучения безопасности на дорогах и в транспорте в начальной школе входят в содержание предметной области «Обществознание и естествознание» (окружающий мир). Федеральный базисный учебный план отводит на изучение данного предмета 68 часов в год (2 часа в неделю). Проблеме безопасности дорожного движения посвящены лишь отдельные темы курса: в 1-м классе – 6 часов, во 2-м – 3 часа, в 3-м – 2 часа, в 4-м – 1 час. Поэтому использование специализированного ПО в рамках учебных занятий возможно частично. В табл. 4–7 приведено соответствие тем курса и составляющих специализированного ПО, которые педагог может выбрать в зависимости от целей и задач обучения, наличия оборудования и уровня обучающихся.

Таблица 4

*Использование специализированного ПО для оборудования специализированных классов на уроках окружающего мира в 1 классе*

Тема (содержание)	Используемое специализированное ПО			
	интерактивное наглядное пособие	конструктор для проектной деятельности	программа для диагностики	дидактические игры
Дорога от дома до школы (безопасный путь, правила безопасного поведения на дороге)	Плакаты 2–8, 10, 15, 16, 20, 21	Все мастерские	Темы 2–8, 10, 15, 16, 20, 21	Все игры
Что вокруг нас может быть опасным (дорожные знаки, сигналы светофора, правила перехода проезжей части)	Плакаты 2–7, 9, 15, 16	Все мастерские	Темы 2–7, 9, 15, 16	Все игры

Что мы знаем о своем городе (элементы улиц и дорог)	Плакаты 1–7, 10	Все мастерские	Темы 1–7, 10	«Безопасный маршрут», «Дорожное домино»
Обобщение (правила безопасного поведения на дороге)	Плакаты 1–8, 10, 11, 15–17, 20–22	Все мастерские	Темы 1–8, 10, 11, 15–17, 20–22	Все игры
Когда изобрели велосипед (история, устройство, виды, правила безопасного обращения)	Плакат 18	Все мастерские	Тема 18	«Дорожное домино»
Зачем нужны автомобили (правила поведения)	Плакаты 20, 22	Мастерская «кукольный театр»	Темы 20, 22	«Дорожное домино»

Таблица 5

*Использование специализированного ПО для оборудования специализированных классов на уроках окружающего мира во 2 классе*

Тема (содержание)	Специализированное ПО			
	интерактивное наглядное пособие	конструктор для проектной деятельности	программа для диагностики	дидактические игры
Берегись автомобиля! (правила безопасного поведения на улицах и дорогах, переход проезжей части, дорожные знаки, светофор)	Плакаты 1–9, 20	Все мастерские	Темы 1–9, 20	Все игры
Школа пешехода	Плакаты 1, 3–5, 7, 10, 11, 13–15, 21, 22	Все мастерские	Темы 1, 3–5, 7, 10, 11, 13–15, 21, 22	Все игры

Мы – зрители и пассажиры (правила поведения в общественном транспорте)	Плакат 12	Мастерские «Дорожные схемы и карты», «Плакаты и открытки»	Тема 12	«Дорожное домино»
--	-----------	---	---------	-------------------

Таблица 6

*Использование специализированного ПО для оборудования специализированных классов на уроках окружающего мира в 3 классе*

Тема (содержание)	Специализированное ПО			
	интерактивное наглядное пособие	конструктор для проектной деятельности	программа для диагностики	дидактические игры
Чтобы быть счастливым (пешеход, правила безопасности, велосипедист, пассажир)	Плакаты 1–22	Все мастерские	Темы 1–22	Все игры
Дорожные знаки	Плакат 9	Мастерские «Дорожные знаки», «Дорожные схемы и карты»	Тема 9	«Дорожное домино»

Таблица 7

*Использование специализированного ПО для оборудования специализированных классов на уроках окружающего мира в 4 классе*

Тема (содержание)	Специализированное ПО			
	интерактивное наглядное пособие	конструктор для проектной деятельности	программа для диагностики	дидактические игры
Путешествие по России (ПДД)	Плакаты 1–22	Все мастерские	Темы 1–22	Все игры

Наиболее целесообразным будет организация изучения курса по безопасности дорожного движения в рамках внеурочной деятельности (кружков, факультативов и пр.). Представленное ниже тематическое планирование (табл. 8) расчи-

тано на 4 года обучения: 1 занятие в неделю, 34 часа в год. Основная форма обучения – занятия в специализированном классе с использованием специализированного ПО. Применение того или иного типа ресурсов будет зависеть от целей и задач конкретного занятия, уровня освоения обучающимися содержания курса. Тем не менее на этапе ознакомления с новым материалом наиболее оптимальным будет использование интерактивного пособия для интерактивной доски, для закрепления – дидактических игр для интерактивного стола и конструктора для проектной деятельности, для контроля – диагностических материалов. Кроме того, обучение предусматривает проектную деятельность школьников, экскурсии и работу в автогородке (при его наличии). Резервные часы педагог может наполнять содержанием по своему усмотрению.

Таблица 8

*Тематическое планирование работы по изучению курса в начальной школе*

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
<b>1-й год обучения (1 класс)</b>					
1	Элементы дороги и их назначение	2	2	1	5
2	Остановочный путь и его составляющие	3	2	1	6
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	2	2	1	5
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	2	2	1	5
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	2	2	1	5
	Проектная деятельность, экскурсии	6			
	Резерв	2			
	Итого	34			
<b>2-й год обучения (2 класс)</b>					
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	3	2	2	7

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
7	Правила перехода проезжей части по этим сигналам	2	2	2	6
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	2	1	1	4
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	2	2	2	6
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	2	1	1	4
	Проектная деятельность, экскурсии	5			
	Резерв	2			
	Итого	34			
<b>3-й год обучения (3 класс)</b>					
11	Правила поведения при движении в группе	2	1	1	4
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	2	2	2	6
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	2	1	1	4
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	3	1	1	5
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	2	2	2	6
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	2	1	1	4
	Проектная деятельность, экскурсии	4			
	Резерв	1			
	Итого	34			
<b>4-й год обучения (4 класс)</b>					
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	2	1	1	4
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	2	1	1	4
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	2	1	1	4

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
20	Основные причины ДТП с детьми	4	2	2	8
21	Световозвращающие элементы	1	1	1	3
22	Административная ответственность участников дорожного движения	2	1	1	4
	Проектная деятельность, экскурсии	5			
	Резерв	2			
	Итого	34			

## 1.5. Сценарии образовательной деятельности

### 1.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок

#### *Урок ознакомления с окружающим миром в 1 классе «Мой друг – велосипед»*

##### Задачи

1. Познакомить с правилами дорожного движения для водителей велосипедов.
2. Уточнить знания об устройстве велосипеда.
3. Формировать культуру безопасного поведения на дороге.
4. Развивать память, речь, коммуникативные способности.

Оборудование: интерактивная доска, интерактивное наглядное пособие (модуль 18 «Правила дорожного движения для велосипедистов»), карточки с цифрами от 1 до 4 по количеству обучающихся, учебник «Окружающий мир» для 1 класса.

Предварительная работа: ознакомление с правилами безопасного поведения на проезжей части, рассматривание иллюстраций с изображением велосипеда.

##### *Ход урока*

1. Актуализация опорных знаний.

*Педагог*: Для того чтобы узнать, о чем мы сегодня будем говорить на уроке, необходимо отгадать загадку:

Руль, седло и две педали,

Два блестящих колеса.

У загадки есть ответ –

Это мой ... (*Велосипед*)

*Педагог*: Правильно, это велосипед. Сколько радости бывает у человека, когда ему покупают велосипед. Словно крылья вырастают за спиной – можно передвигаться быстро, с ветерком. Катание на велосипеде полезно и для здоровья. А знаете ли вы, что:

- первый велосипед сконструировал Леонардо да Винчи;
- первые велосипедные дорожки появились во Франции;

- длина самого длинного велосипеда в мире составляет 22 метра;
- в Англии был построен двухэтажный велосипед;
- слово «велосипед» в переводе с латинского означает «быстроног».

Ребята, поднимите руку, у кого есть велосипед? Знаете ли вы, как он устроен?

*(Ответы детей.)* Давайте рассмотрим, из каких частей состоит велосипед.

## 2. Работа с интерактивным пособием.

*Педагог открывает интерактивное пособие на доске (модуль 18), слайд № 1 (Конструкция велосипеда). Обучающиеся рассматривают изображение на экране, называют части велосипеда, обсуждают их назначение.*

*Педагог:* Большое количество велосипедистов на улицах городов и поселков создает определенные трудности и проблемы дорожного движения. А возникают они от незнания правил или неумения применять их на практике. Давайте попробуем сформулировать правила, которые должны знать велосипедисты.

*Обучающиеся предлагают ответы, педагог систематизирует.*

1. Основное правило – выезжать на проезжую часть водителю велосипеда разрешается только с 14 лет.
2. Кататься можно в парках и во дворах, на специальных площадках, по велосипедным и велопешеходным дорожкам.
3. Места, где можно кататься на велосипедах, обозначаются специальными знаками – «Велосипедная дорожка», «Велопешеходная дорожка».
4. Правила дорожного движения обязывают позаботиться об экипировке – голова, руки и ноги велосипедиста должны быть защищены шлемом, налокотниками и наколенниками.
5. Перед началом движения необходимо проверить исправность тормозов, звонка, крепления руля и сиденья.

*Работа с интерактивным электронным пособием. Педагог открывает слайд № 2 (Водителям велосипедов запрещается), обучающиеся еще раз повторяют и дополняют правила для велосипедистов.*

*Педагог:* А теперь немного отдохнем.

## 3. Физкультминутка.

Движение – это здорово!	(Ходьба на месте.)
Движенье – это жизнь!	(Ходьба на месте.)
Не ленись – подтянись!	(Руки вверх.)
Ставим дружно ноги в ряд,	(Руки вниз.)
Три наклона вниз,	(Наклоны вниз.)
На четвертый – поднимись.	(Руки вверх.)
Раз – направо, два – налево,	(Поворот направо, поворот налево.)
Приседанья каждый день	(Присесть.)
Прогоняют сон и лень.	(Встать.)

#### 4. Закрепление материала.

*Фронтальная работа с электронным тестом. Каждый обучающийся получает карточки с цифрами от 1 до 4. Педагог озвучивает вопрос, обучающиеся выбирают ответы и поднимают соответствующие карточки. По наибольшему количеству поднятых карточек выбирается ответ (ответы), который затем проверяется при помощи программы. В случае необходимости педагог проводит обсуждение, выслушивает варианты и аргументы.*

#### 5. Работа с учебником.

*Педагог:* Посмотрите на изображения дорожных знаков, вспомните, что они означают. (Ответы детей.) Раскрасьте знаки.

*Дети работают с учебником.*

#### 6. Итог урока.

Итак, ребята, езда на велосипеде требует большого умения и навыка. Велосипедист должен хорошо знать и четко выполнять правила дорожного движения. Осторожность на дороге предотвратит несчастья. Знайте и выполняйте законы улиц и дорог.

#### Литература

Поурочные разработки по предмету «Окружающий мир»: 1 класс: к учебному комплексу А. А. Плешакова, 2-е изд., перераб. и доп. / Е. М. Тихомирова.

## 1.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся

### Урок ознакомления с окружающим миром в 3 классе «Дорожные знаки»

#### Задачи

1. Знакомство с дорожными знаками, их видами и назначением.
2. Уточнение знаний о местах установки дорожных знаков и их назначении.
3. Формирование культуры безопасного поведения на дороге.
4. Развитие памяти, речи, коммуникативных умений.

Виды деятельности: репродуктивная, аналитическая, творческая.

Оборудование: интерактивная доска, программа для диагностики знаний «Диагностическое лото» (тема 8).

Предварительная работа: ознакомление с правилами безопасного поведения на проезжей части, рассматривание иллюстраций с изображением дорожных знаков, ситуаций на дороге (предполагается знакомство с материалами пособия на предыдущих уроках).

#### *Ход урока*

1. Актуализация опорных знаний.

*Демонстрационный материал:* Репродукция картины В. М. Васнецова «Витязь на распутье».

*Педагог:* Можно сказать, что это были первые дорожные знаки. Рассмотрим картину В. М. Васнецова «Витязь на распутье». Сидит на своем коне у перекрестка дорог сказочный богатырь и думает, куда ему поехать. А на камне высечена информация: «Как прямо ехать – живу не бывати – нет пути ни проезжему, ни прохожему, ни пролетному; направо ехать – женату быти; налево ехать – богату быти». Так что камень этот можно считать первым дорожным знаком.

А какие дорожные знаки знаете вы?

*Педагог слушает ответы детей и систематизирует их, предлагает сформулировать тему урока. Среди предложенных тем выбирает тему «Дорожные знаки».*

*Педагог:* Давайте подумаем, верно ли утверждение «Дорожные знаки необходимы для того, чтобы правильно организовать движение на дороге»?

*Педагог:* Правильно, дорожные знаки необходимы для организации движения на дороге. А знаете ли вы...

В давние времена, когда не было личных автомобилей и общественного транспорта тем более, люди ходили пешком из одного поселения в другое. Но им надо было знать, куда ведет та или иная дорога, также важно было знать, какое расстояние осталось пройти до нужного места.

Чтобы передать эту информацию, люди в древности оставляли на дорогах специальные знаки: ставили камни, особым образом надламывали ветки, делали зарубки на стволах деревьев.

В Древнем Риме, во времена императора Августа, появились знаки, которые либо требовали – «Уступи дорогу», либо предупреждали – «Это опасное место». Также римляне стали ставить вдоль самых важных дорог каменные столбы. На них высекали расстояние от данного столба до главной площади в Риме – Римского Форума. Римская система обозначения расстояний позже распространилась и в других странах.

В России в XVI веке, при царе Федоре Иоанновиче, на дороге, которая вела из Москвы в царское имение Коломенское, поставили верстовые столбы высотой в 4 метра. Отсюда и пошло выражение «Верста коломенская».

При Петре I система верстовых столбов появилась на всех дорогах Российской империи. Столбы стали раскрашивать в черные и белые полосы. Такое цветовое решение было принято для того, чтобы было лучше видно в любое время суток. На них указывали название местности и расстояние от одного поселения до другого.

Необходимость в дорожных знаках возникла с появлением автомобилей, требовалось создание системы знаков, которая давала бы водителям и пешеходам необходимую информацию. Более ста лет назад на конгрессе Международного туристского союза было решено устанавливать дорожные знаки, единые по виду и назначению для всех стран.

В 1900 году было принято решение о том, что вместо надписей на знаках должны быть символы, понятные как неграмотным людям, так и иностранцам, не знающим языка страны, в которой они находятся. В 1903 году первые дорожные знаки были установлены на парижских улицах, еще через 6 лет было принято решение об установке дорожных знаков по правой стороне улицы, по ходу движения, на расстоянии 250 метров до начала опасного участка. Тогда же были установлены первые четыре дорожных знака. Они сохранились и до наших дней, хотя их внешний вид изменился. Эти знаки имеют такие названия: «Неровная дорога», «Опасный поворот», «Пересечение равнозначных дорог» и «Железнодорожный переезд со шлагбаумом».

В России первые дорожные знаки появились в 1909 году. Впоследствии были определены количество знаков, их форма и цвета.

*Педагог:* Дорожные знаки различаются по форме и цвету. Существует несколько групп дорожных знаков.

## 2. Работа с интерактивным пособием.

*Педагог открывает интерактивное пособие на доске (тема 8, модули 1–3), демонстрирует группы дорожных знаков. Обучающиеся рассматривают изображение на экране, обсуждают, для чего они нужны.*

*Педагог:* Давайте попробуем сформулировать правила, которым соответствуют эти знаки.

*Обучающиеся предлагают ответы, педагог систематизирует:*

Дорожные знаки в виде треугольника с красной полосой по краю – это **предупреждающие знаки**. Они предупреждают водителя о приближении к месту, где нужно быть особенно внимательным.

«*Неровная дорога*» предупреждает водителя о том, что он подъезжает к участку дороги, на поверхности которого могут быть ямы и другие неровности. Такие знаки обычно устанавливают на аварийных участках проезжей части дороги или там, где производится ее ремонт.

«*Опасный поворот*». Этот знак информирует водителей о приближении к закруглению дороги или к участку дороги с ограниченной видимостью, движение по которому требует повышенного внимания.

«*Пересечение равнозначных дорог*». Приближаясь к перекрестку, следует помнить: дороги на перекрестке признаются равнозначными независимо от их покрытия; водитель вынужден снизить скорость, потому что на таком перекрестке он обязан уступить дорогу транспортным средствам, приближающимся справа.

«*Железнодорожный переезд со шлагбаумом*». Знаки устанавливают перед всеми железнодорожными переездами, соответственно оборудованными или не оборудованными шлагбаумами. Знаки дублируют на дорогах с двумя или более полосами для движения в одном направлении, а на дорогах с одной полосой – если расстояние видимости переезда вне населенных пунктов менее 300 метров, а в населенных пунктах – менее 100 метров.

*Работа с интерактивным электронным пособием. Педагог открывает слайд, обучающиеся еще раз повторяют и дополняют правила.*

Дорожные знаки в виде круга с красной полосой по краю – это **запрещающие знаки**. Эти знаки вводят различные ограничения на поведение участников дорожного движения или, наоборот, отменяют введенные ранее ограничения.

«*Въезд запрещен*». Запрещает въезд с этой стороны. Но движение на этом участке не запрещено.

«*Движение запрещено*». Запрещает не просто въезд, а вообще движение любых транспортных средств внутри обозначенной зоны! Здесь движение разрешено только пешком. Даже с велосипеда надо слезть и катить его рядом.

*Работа с интерактивным электронным пособием (тема 8). Педагог открывает слайд, обучающиеся еще раз повторяют и дополняют правила.*

Дорожные знаки в виде голубого круга – это **предписывающие знаки**. Предписывать – значит приказывать или предлагать обязательно соблюдать что-либо.

*«Движение прямо»*. Знак обязывает двигаться только прямо.

*«Велосипедная дорожка»*. Знак разрешает движение только на велосипедах и мопедах, а также пешеходам, но только при отсутствии тротуара или пешеходной дорожки.

*«Пешеходная дорожка»*. Знак разрешает движение только пешеходам, запрещает движение любых транспортных средств.

*Работа с интерактивным электронным пособием. Педагог открывает слайд, обучающиеся еще раз повторяют и дополняют правила.*

**Дорожные знаки особых предписаний.** Многие из них – голубые квадраты и прямоугольники. Эти знаки указывают места остановок пассажирского транспорта, места пешеходных переходов.

*«Дорога с односторонним движением»*. Дорожный знак обозначает дорогу или проезжую часть, по которой движение транспорта по всей ширине осуществляется в одном направлении.

*«Места остановки автобуса, троллейбуса, трамвая и такси»*. Места остановки общественного транспорта (автобуса, троллейбуса, трамвая, такси) обозначают также остановку маршрутного транспорта.

*Работа с интерактивным электронным пособием. Педагог открывает слайд, обучающиеся еще раз повторяют и дополняют правила.*

*Педагог:* А теперь немного отдохнем.

### 3. Физкультминутка.

Постовой стоит упрямый. (Шагаем на месте.)

Людям машет: «Не ходи!» (Движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз.)

«Здесь машины едут прямо. (Руки перед собой.)

Пешеход, ты погоди!» (Руки в стороны.)

Посмотрите, улыбнулся! (Руки на пояс.)

Приглашает нас идти. (Шагаем на месте.)

Вы, машины, не спешите. (Хлопки руками.)

Пешеходов пропустите! (Прыжки на месте.)

#### 4. Закрепление материала.

*Педагог открывает программу для диагностики знаний.*

*Педагог:* Посмотрите на изображение дорожных знаков, вспомните, что они означают. (*Ответы детей.*) Давайте попробуем вместе ответить на вопрос и выполнить задание.

*Фронтальная работа с электронным тестом. Каждый обучающийся получает карточки с ответами «ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ». Педагог озвучивает вопрос, обучающиеся поднимают карточки, соответствующие ответу. По наибольшему количеству поднятых карточек с ответами педагог выбирает его на интерактивном пособии и затем проверяет при помощи программы. В случае необходимости педагог проводит обсуждение, выслушивает варианты и аргументы.*

#### 5. Итог урока.

*Педагог:* Итак, ребята, сегодня мы с вами изучили дорожные знаки, их виды и формы, а также узнали назначение групп знаков. Помните, каждый участник дорожного движения должен хорошо знать и четко выполнять правила дорожного движения. Осторожность на дороге предотвратит несчастья.

#### Литература

1. Безопасность на дорогах. 3 класс. Учебник-тетрадь. Часть 1. Маркин Н. И., Денисов М. Н. / под ред. Н. Ф. Виноградовой.

### 1.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности

#### *«Дорожные знаки», 4 класс*

##### Задачи

1. Закрепление знаний о дорожных знаках.
2. Формирование умений пользоваться полученными знаниями.
3. Развитие творческих способностей.

Оборудование: интерактивная доска, компьютеры, цветной принтер, ватман, клей, ножницы, фломастеры.

Действующие лица: ведущий (педагог), учащиеся, регулировщик (учащийся 4-го класса).

Предварительная работа: подготовить учащегося к исполнению роли регулировщика.

##### *Ход мероприятия*

*Педагог*: Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас пройдет необычный урок, мы с вами отправимся в волшебный город «Добромир», где все люди знают и соблюдают правила дорожного движения, где не бывает дорожно-транспортных происшествий, где все живут мирно и дружно. В этот город нас с вами пригласил мой друг. Отгадайте, кто он:

Посмотри, какой силач:

На ходу одной рукой

Останавливать привык

Пятитонный грузовик.

*Дети*: Регулировщик!

*Педагог*: Правильно! Это регулировщик!

*В класс входит Регулировщик (ученик).*

*Регулировщик*: Ребята, как я рад, что вы отгадали загадку про меня! Я служу в волшебном городе «Добромир». Только, к сожалению, не могу я вас сегодня туда

отвести, там случилось несчастье. Кто-то испортил все дорожные знаки. И теперь ни пешеходы, ни водители не знают, как им передвигаться по городу. Дети не ходят в школу, родители не ходят на работу, на дорогах аварии... Ребята, а может, вы поможете городу?

*Педагог:* Конечно, поможем. Мы с ребятами изучали знаки дорожного движения, мы поможем! Правда, ребята?

*Регулировщик:* Это хорошо. Тогда я вас попрошу сделать для нашего города знаки. Но прежде расскажу вам историю о том, как они появились.

В давние времена не было ни личных автомобилей, ни общественного транспорта. Даже конных экипажей еще не было, и люди ходили пешком из одного поселения в другое. Но им надо было знать, куда ведет та или иная дорога. А еще им важно было знать, какое расстояние осталось пройти до нужного места. Чтобы передать эту информацию, наши предки ставили на дорогах камни, особым образом надламывали ветки, делали зарубки на стволах деревьев.

А в Древнем Риме, во времена императора Августа, появились знаки, которые либо требовали – «Уступи дорогу», либо предупреждали – «Это опасное место». Кроме того, римляне стали ставить вдоль самых важных дорог каменные столбы. На них высекали расстояние от данного столба до главной площади в Риме – Римского Форума. Можно сказать, что это были первые дорожные знаки. При Петре I система верстовых столбов появилась на всех дорогах Российской империи. Столбы стали раскрашивать в черные и белые полосы. Так их было лучше видно в любое время суток. На них указывали расстояние от одного поселения до другого и название местности. Но серьезная необходимость в дорожных знаках возникла с появлением автомобилей. Высокая скорость, большой тормозной путь, плохое состояние дорог потребовали создания системы знаков, которые давали бы водителям и пешеходам нужную информацию. И сто с лишним лет назад, на конгрессе Международного туристского союза, было принято решение о том, что дорожные знаки должны быть во всем мире едиными по назначению и виду. А в 1900 году договорились, что на всех дорожных знаках должны быть не надписи, а символы – понятные и иностранным туристам, и неграмотным людям. В 1903 году на улицах

Парижа появились первые дорожные знаки. А еще через 6 лет на Международной конференции в Париже договорились устанавливать дорожные знаки с правой стороны, по ходу движения, за 250 метров до начала опасного участка. Тогда же были установлены первые четыре дорожных знака. Они сохранились и до наших дней, хотя их внешний вид изменился. Эти знаки имеют такие названия: «Неровная дорога», «Опасный поворот», «Пересечение равнозначных дорог» и «Железнодорожный переезд со шлагбаумом».

В 1909 году первые дорожные знаки официально появились и в России. В настоящее время помощниками водителей и пешеходов стали светофоры, дорожные знаки, работники ГИБДД, учителя в школах, которые учат ребят правилам дорожного движения, и, конечно, целая армия юных инспекторов движения. Это учащиеся школы, которые сами изучают правила и учат других.

*Педагог:* Ребята, а теперь расскажите, что же вы знаете о знаках. Ответьте на вопросы: что такое дорожный знак? Какие виды дорожных знаков вы знаете?

*(Ответы детей.)*

*Педагог:* А сейчас разгадаем загадки про знаки.

1. В дождь и ясную погоду

Здесь не ходят пешеходы.

Говорит им знак одно:

«Вам ходить запрещено!»

*(Движение пешеходов запрещено)*

2. Не шумите, музыканты,

Даже если вы таланты.

Здесь сигналить не годится:

Рядом школа иль больница.

*(Подача звукового сигнала запрещена)*

3. А здесь, ребята, не до смеха,

Ни на чем нельзя проехать,

Можно только своим ходом,

Можно только пешеходам.

*(Пешеходная дорожка)*

4. На автомобилях здесь, друзья,  
Ехать никому нельзя,  
Можно ехать, знаете, дети,  
Только на велосипеде.

*(Велосипедная дорожка)*

5. Что мне делать?  
Как мне быть?  
Нужно срочно позвонить.  
Должен знать и ты, и он –  
В этом месте...

*(Телефон)*

6. Знак водителя страшает,  
Въезд автомобилям запрещает!  
Не пытайтесь сгоряча  
Ехать мимо кирпича.

*(Въезд запрещен)*

*Регулировщик:* Вы, ребята, молодцы! Вижу, что знаете вы правила дорожного движения! Но как же вы сделаете для нашего волшебного города знаки?

*Педагог:* Дорогой Регулировщик, у нас есть специальная программа, в которой ребята смогут сконструировать знаки. Ребята, давайте с вами разделимся на команды и создадим знаки. У нас с вами будет три команды: «Предупреждающие знаки», «Запрещающие знаки», «Информационные и предписывающие знаки». Каждой команде нужно создать знаки, сделать информационный стенд и рассказать про свою работу.

*Ученики выполняют проекты. В программе (мастерская «Дорожные знаки») школьники должны создать знаки, распечатать их и создать стенд на ватмане. В ходе работы педагог и регулировщик помогают учащимся. После того как работы будут выполнены, ученики проводят презентации своих плакатов со знаками.*

\*Если в классе присутствуют учащиеся, которые не работали ранее с интерактивным конструктором, то до начала работы необходимо провести инструктаж.

*Регулировщик:* Ребята, какие вы молодцы! Наш город спасен! Я передам ваши плакаты жителям «Добромира». Ну а в следующий раз мы с вами отправимся к ним в гости. До свидания, ребята!

*Педагог:* Ребята, сегодня мы с вами вспомнили дорожные знаки и поняли, насколько знаки важны и нужны. Хочу вам напомнить: портить дорожные знаки, кидать в них камнями, переустанавливать знаки, отбрасывать в сторону, сталкивать в кювет – это преступление. Всякая своевольная перестановка дорожных знаков чрезвычайно опасна и равна преступлению. Чтобы не волновались ваши родители – будьте внимательны на улице, соблюдайте правила дорожного движения.

#### Литература

Загадки. – Казань: ГУ «НЦБЖД», 2012.

#### **1.5.4. Сценарий внеурочной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола**

##### *Досуг для 1 класса «Красный, желтый, зеленый»*

###### Задачи

1. Закреплять знания о сигналах светофора, основных видах дорожных знаков, правилах перехода проезжей части в зоне пешеходного перехода.
2. Формировать культуру безопасного поведения на дороге.
3. Воспитывать чувство ответственности.

Оборудование: интерактивный стол (дидактическая игра «Сигналы светофора и регулировщика»), разрезные картинки с изображением дорожных ситуаций на пешеходных переходах, карточки с изображением дорожных знаков, 4 коробки с условными изображениями (треугольник с красным ободком, круг с красным ободком, синий круг, синий прямоугольник).

Действующие лица: инспектор дорожного движения (ИДД), мальчик Петя.

###### *Ход мероприятия*

*Дети располагаются на стульях. Появляется инспектор дорожного движения.*

*ИДД*: Здравствуйте, ребята! Я – инспектор дорожного движения. Моя основная задача – следить за тем, чтобы соблюдались Правила дорожного движения. Ведь нарушителей на дорогах хватает: и пешеходов, и водителей, и велосипедистов. Работы у меня много, но когда выдается свободная минутка, я придумываю загадки. Попробуйте отгадать одну:

Он имеет по три глаза,  
По три с каждой стороны,  
И хотя еще ни разу  
Не смотрел он всеми сразу –  
Все глаза ему нужны.  
Он висит тут с давних пор

И на всех глядит в упор.

Что же это?

*Дети:* Светофор!

*ИДД:* Молодцы! Предлагаю вам вспомнить правила поведения пешеходов при различных сигналах светофора и поиграть в игру на интерактивном столе.

*Педагог выбирает первый уровень сложности в игре «Сигналы светофора и регулировщика», дети выбирают изображения в соответствии с сигналом светофора и перетаскивают их в рабочую область.*

*Вбегает запыхавшийся мальчик Петя.*

*Петя:* Здравствуйте, ребята! Вы не представляете, как я сейчас испугался!

*ИДД:* Что случилось, Петя?

*Петя:* Меня чуть не сбила машина. Этот водитель ездить не умеет. Сам я никогда не сяду за руль автомобиля. Лучше останусь пешеходом.

*ИДД:* И пешеход должен знать Правила дорожного движения.

*Петя:* А пешеходу они зачем?

*ИДД:* Чтобы знал свои обязанности.

*Петя:* А какие у него могут быть обязанности? Пешеход и есть пешеход.

*ИДД:* Вот ты, например, знаешь, с какой стороны нужно ходить по тротуару?

*Петя:* А какая разница?

*ИДД:* Ребята, помогите Пете.

*Ответы детей:* по правой стороне тротуара.

*Петя:* А если нет тротуара?

*ИДД:* Тогда иди по обочине или велосипедной дорожке.

*Входит учащийся, который держит в руках изображение знака «Пешеходное движение запрещено»:*

Если ты поставил ногу

На проезжую дорогу,

Обрати внимание, друг:

Знак дорожный – красный круг,

Человек, идущий в черном,

Красной черточкой зачеркнут.

И дорога вроде... но

Здесь ходить запрещено!

Ни проехать, ни пройти:

Знак дорожный на пути!

*Петя:* А где же я могу перейти через дорогу?

*ИДД:* Там, где есть пешеходный переход. Он может быть наземным, подземным или надземным. Ребята, давайте соберем картинки-пазлы про разные переходы.

*Дети делятся на 3 команды. Каждая команда собирает на столе картинку про переход (наземный, надземный или подземный). Собранные картинки демонстрируются Пете. Дети рассказывают о разных переходах и правилах поведения.*

*ИДД:* Скажи, Петя, ты когда-нибудь интересовался, что означает тот или иной дорожный знак?

*Петя:* Нет.

*ИДД:* А это нужно знать каждому.

*Петя:* Расскажите мне, пожалуйста.

*ИДД:* Дорожных знаков очень много. Есть знаки запрещающие, предписывающие, предупреждающие, знаки информации и многие другие. Например, запрещающие знаки. Они говорят водителю или пешеходу о том, где запрещено движение, остановки и повороты. Вот посмотри.

*Выходит ребенок с изображением дорожного знака:* Этот знак называется «Движение на велосипедах запрещено». Все запрещающие знаки – круглой формы и имеют красный ободок.

*ИДД:* Предписывающие знаки служат для организации дорожного движения. Все предписывающие знаки – круглой формы и синего цвета.

*Ребенок с дорожным знаком:* Знак «Пешеходная дорожка» применяется для обозначения дорожек, предназначенных только для пешеходов.

*Петя:* А предупреждающие знаки?

*ИДД:* Предупреждающие знаки нужны для того, чтобы сообщить водителю, что он должен быть особенно внимателен.

*Ребенок с дорожным знаком:* Знак «Дети» говорит о том, что недалеко находится детское учреждение (школа, детский сад) и на проезжей части могут появиться дети. Все предупреждающие знаки – треугольной формы и имеют красный ободок.

*ИДД:* Знаки особых предписаний руководят режимом движения транспорта.

*Ребенок с дорожным знаком:* Знак «Место остановки автобуса» напоминает, что автомобильное движение не должно мешать посадке и высадке пассажиров. Знаки особых предписаний и информации обычно синего цвета и прямоугольной формы.

*Петя:* Как же это все запомнить?

*ИДД:* А наши ребята хорошо знают основные группы знаков и их значение.

*Игра «Дорожные знаки. Группировка».* Дети делятся на 2 команды. У каждой команды на столе 4 коробки и 8 знаков – по два каждого типа. Каждой команде предлагается разложить в коробки дорожные знаки (запрещающие, предупреждающие, предписывающие и особых предписаний) и рассказать про каждый знак.

*Петя:* Здорово! Я и не знал, что дорога таит в себе столько неожиданного. Обязательно буду учить правила дорожного движения. Прямо сейчас и начну! До свидания, ребята! До свидания, инспектор!

## **1.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися начальной школы по вопросам безопасности дорожного движения**

В соответствии с Федеральным образовательным стандартом начального общего образования (ФГОС НОО) основная образовательная программа начального общего образования реализуется в том числе через внеурочную деятельность.

Под внеурочной деятельностью следует понимать образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования. Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Правильно организованная система внеурочной деятельности представляет собой ту сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, которая обеспечит воспитание свободной личности.

Кроме того, внеурочная деятельность в начальной школе позволяет решить еще целый ряд очень важных задач:

- обеспечить благоприятную адаптацию ребенка к школе;
- оптимизировать учебную нагрузку обучающихся;
- улучшить условия для развития ребенка;
- учесть возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

Внеурочная деятельность организуется в таких формах, как экскурсии, кружки, секции, круглые столы, конференции, диспуты, школьные научные общества, олимпиады, соревнования, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики и др. При отборе содержания и видов деятельности учитываются интересы и потребности самих детей, пожелания родителей, опыт внеурочной деятельности педагогов и материально-техническая база школы.

Целью внеурочной работы по профилактике дорожно-транспортного травматизма является обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность.

Внеурочная деятельность по вопросам безопасности дорожного движения может организовываться в разных формах:

- курс по безопасности дорожного движения (кружок, факультатив);
- изучение правил дорожного движения в группе продленного дня (ГПД);
- викторины, олимпиады, соревнования с привлечением учащихся средней и старшей школы;
- экскурсии, тематические и целевые прогулки;
- ролевые, дидактические и подвижные игры;
- практические занятия по моделированию ситуаций;
- отработка умений и навыков безопасного поведения в автогородках (при наличии);
- театрализованная деятельность;
- конкурсы детских рисунков по дорожной тематике.

*Изучение правил дорожного движения в группе продленного дня.*

Внеклассная работа, проводимая в ГПД, способствует повторению, углублению и закреплению знаний и навыков, полученных на уроках. Она проводится в следующих формах: оформление уголков ПДД, выпуск газет, занятия по ПДД, беседы, соревнования, викторины, словесные игры (шарады, загадки), отгадывание кроссвордов, подвижные игры, целевые прогулки.

Уголок ПДД комплектуется на стене, содержит лозунги, таблицы, схемы дорог и микрорайонов, безопасные маршруты, просветительскую литературу, модели средств регулирования движения, дорожные знаки, атрибуты для ролевых игр по безопасности движения, настольно-печатные игры.

*Викторины, олимпиады, соревнования с привлечением учащихся средней и старшей школы.*

Данная форма работы всегда интересна и актуальна. Участие старших товарищей мотивирует младших школьников на изучение и применение правил дорожного движения, а для учащихся 5–11 классов служит хорошим способом повторения знаний и закрепления полученных навыков. Материалом при проведении соревнований могут служить различные компоненты учебно-методического комплекта: программы для диагностики знаний учащихся, дидактические игры для интерактивного стола, обучающая мультимедийная игра и пр.

*Экскурсии, тематические и целевые прогулки.*

Практическая отработка навыков безопасного движения во время экскурсий и прогулок является непременным компонентом обучения. Целевые прогулки по улицам микрорайона (населенного пункта) с наблюдением взаимодействия различных участников дорожного движения, работы светофора, поиском и обсуждением возможных опасностей (припаркованные транспортные средства, деревья, движущийся транспорт и пр.) на пути следования станут достойным продолжением изучения курса в специализированном классе.

*Ролевые, дидактические и подвижные игры.*

Увиденное и изученное младшие школьники смогут закрепить в процессе игры. В ролевой игре по безопасности дорожного движения дети смогут развить и продолжить ситуации, предложенные обучающей мультимедийной игрой. Дидактические игры для интерактивного стола будут интересны как на занятиях, так и во внеурочное время. Подвижные игры на дорожную тематику станут отличным дополнением к занятиям в классе.

*Практические занятия по моделированию ситуаций, отработка умений и навыков безопасного поведения в автогородках (при наличии).*

Данные формы работы целесообразно проводить параллельно с изучением интерактивного курса по безопасности дорожного движения или занятий с использованием интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок. Закрепление изученного материала на практике будет способствовать формированию устойчивых навыков безопасного поведения.

*Театрализованная деятельность.*

Посредством театрализованной деятельности реализуются новейшие педагогические и психологические технологии с целью формирования устойчивых знаний, умений и навыков безопасного поведения на дороге. Материал к спектаклям подбирается согласно возрастным особенностям обучающихся. С помощью театральных постановок реализуется практико-ориентированный, деятельностный подход в обучении, наилучшим образом формирующий ключевые компетенции обучающихся. Использование анимационных и видеофильмов по безопасности дорожного движения сделает интересным запоминание самой сложной инструкции или правила.

#### *Конкурсы детских рисунков по дорожной тематике.*

Проведение конкурсов рисунков является одной из популярных форм работы с учащимися начальной школы. Педагог может предложить нарисовать рисунки после изучения курса БДД в классе или кружке, после просмотра анимационных и видеофильмов, после работы с электронным интерактивным курсом или обучающей мультимедийной игрой. Тематика конкурса будет зависеть от уровня подготовки школьников и решаемых педагогических задач.

Внеурочная работа по вопросам безопасности дорожного движения обязательно должна проводиться с привлечением родителей обучающихся и сотрудников ГИБДД.

Исследования показывают, что большинство родителей не знают правил дорожного движения. Многим взрослым неизвестны психофизиологические особенности поведения детей в дорожной среде – основные причины несчастных случаев и аварий. Поэтому родителям необходимо разьяснять причины, способствующие дорожно-транспортным происшествиям с участием детей. Следовательно, организуя учебно-воспитательный процесс с учащимися, педагог должен методически обеспечить и работу с родителями.

Формы работы с родителями:

- родительские собрания (просветительская работа с родителями, ознакомление со статистикой ДТП с участием школьников младших классов);
- совместные мероприятия с детьми (конкурсы, викторины, соревнования);

- составление схемы микрорайона с возможными безопасными маршрутами;
- создание информационных стендов.

Сотрудничество с ГИБДД включает:

- привлечение учащихся начальной школы к участию в отрядах ЮИД;
- разработка схем безопасного движения;
- проведение семинаров для педагогов, детей и родителей;
- разработка памяток безопасного поведения.

## 2. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей

### 2.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся 1–4 классов

Мультимедийные ресурсы, которые обеспечат мотивированную познавательную деятельность учащихся после уроков и во время каникул (анимационные и видеофильмы, обучающая мультимедийная игра, электронный интерактивный курс), разработаны на основе тех сведений, которые должны усвоить дети младшего школьного возраста.

Все составляющие учебно-методического комплекта, предназначенные для освоения как в рамках специально организованной образовательной деятельности, так и в условиях домашнего воспитания, имеют единую тематику и содержание для каждой возрастной ступени. Сведения, которые должны знать учащиеся начальной школы, представлены в табл. 9.

Таблица 9

№	Тема	Содержание
1	Элементы дороги и их назначение	– Понятия «пешеход, водитель, пассажир»; – элементы дороги: проезжая часть, тротуар, обочина; – назначение каждого элемента дороги в городе и вне города; – понятие улицы с односторонним движением
2	Остановочный путь и его составляющие	– Скорость транспортного средства в населенном пункте, вне его и на автомагистрали; – понятие «остановочный путь транспортного средства», его составляющие
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	– Правила перехода проезжей части; – обозначение пешеходного перехода (знаки); – подземный, наземный и надземный пешеходные переходы
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	– Места для перехода дороги; – правила перехода дороги вне зоны видимости перехода; – траектория перехода проезжей части; – использование световозвращающих элементов на одежде при движении в темное время суток или в условиях недостаточной видимости

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Понятие «перекресток»;</li> <li>– типы и границы перекрестков;</li> <li>– регулируемый и нерегулируемый перекресток;</li> <li>– правила перехода проезжей части в зоне перекрестков</li> </ul>
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>– История появления светофоров;</li> <li>– светофоры, их виды (транспортный и пешеходный);</li> <li>– сигналы светофора;</li> <li>– регулировщик и его сигналы</li> </ul>
7	Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила перехода проезжей части по сигналам светофора;</li> <li>– правила перехода проезжей части по сигналам регулировщика;</li> <li>– правила перехода проезжей части с односторонним и двусторонним движением</li> </ul>
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Значение предупредительных сигналов водителей для безопасности пешеходов;</li> <li>– предупредительные сигналы: световые, рукой, звуковые, переключение света фар, ближний свет, аварийная сигнализация, проблесковый маяк</li> </ul>
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Дорожные знаки и их назначение;</li> <li>– группы дорожных знаков;</li> <li>– место установки дорожных знаков</li> </ul>
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Тротуар;</li> <li>– правила движения пешеходов по тротуарам и в отсутствие последних;</li> <li>– правила движения по обочине и краю проезжей части</li> </ul>
11	Правила поведения при движении в группе	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Групповые передвижения;</li> <li>– организованная пешая колонна;</li> <li>– переход улицы в группе</li> </ul>

№	Тема	Содержание
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Обозначения остановок городского маршрутного транспорта;</li> <li>– правила поведения в зоне остановки маршрутного транспорта;</li> <li>– движение через проезжую часть к месту остановки;</li> <li>– правила посадки и высадки из маршрутного транспортного средства;</li> <li>– правила поведения в салоне транспорта общего пользования</li> </ul>
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Элементы дороги вне населенного пункта;</li> <li>– движение пешеходов по загородной дороге;</li> <li>– правила перехода проезжей части вне населенного пункта</li> </ul>
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Термин «Железнодорожный переезд»;</li> <li>– виды наземных транспортных средств, движущихся по железнодорожным путям;</li> <li>– виды железнодорожных переездов;</li> <li>– оборудование железнодорожного переезда;</li> <li>– дорожные знаки;</li> <li>– правила движения пешеходов через железнодорожный переезд</li> </ul>
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Внезапный выход на проезжую часть перед приближающимся транспортным средством;</li> <li>– выход на проезжую часть при несоблюдении мер безопасности;</li> <li>– выход на проезжую часть из-за объектов, закрывающих обзор;</li> <li>– подражание пешеходам, нарушающим ПДД</li> </ul>
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Безопасный путь, безопасный маршрут;</li> <li>– правила ожидания маршрутных транспортных средств;</li> <li>– правила перехода проезжей части перед посадкой и высадкой из маршрутного транспортного средства;</li> <li>– правила посадки и высадки из транспортного средства;</li> <li>– выход на проезжую часть из-за препятствий</li> </ul>
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Велосипедная дорожка, пешеходная дорожка;</li> <li>– места для игр и катания на велосипеде, роликовых коньках и скейтборде</li> </ul>

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	– Конструкция велосипеда; – правила дорожного движения для велосипедистов; – знак «Велосипедное движение запрещено»
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	– История создания, развития картинга; – картинг как средство развития способностей, воспитания различных качеств; – трасса для картинга; – классы картов и возраст водителей, допускаемых к соревнованиям
20	Основные причины ДТП с детьми	– Нарушение правил перехода проезжей части; – игры на проезжей части и возле нее; – езда на велосипеде, роликовых коньках по проезжей части; – невыполнение требований сигналов светофора; – несоблюдение правил пользования маршрутным транспортом; – перевозка детей в автомобиле без использования детских удерживающих устройств
21	Световозвращающие элементы	– Значение световозвращающих элементов для обеспечения безопасности пешеходов; – значение одежды со световозвращающими элементами; – виды: фликеры, тесьма, нарукавные повязки
22	Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	– Ответственность родителей за противоправные действия детей до 14 лет; – перевозка детей до 12 лет в транспортных средствах

## 2.2. Содержание мультимедийных программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения

### 2.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов

Для учащихся начальной школы предлагается пятнадцать анимационных фильмов (мультфильмов), которые в увлекательной форме знакомят детей с правилами дорожного движения. Мультфильмы предназначены для занятий школьников в условиях домашнего воспитания. Однако мультфильмы также можно использовать и в образовательных организациях на дополнительных занятиях, кружках, секциях, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения.

Каждый мультфильм – это законченная история со своим сюжетом, истории объединены между собой действующими героями. В сериале нет тем с продолжением, поэтому серии можно смотреть с любого выпуска.

Для учащихся начальной школы мультфильмы (в необходимом объеме) раскрывают следующие темы (табл. 10).

Таблица 10

<i>№</i>	<i>Название серии</i>	<i>Изучаемые темы</i>
1	«Урок в музее»	1. Правила поведения при движении в группе. 2. Значение сигналов светофора и регулировщика
2	«Мой друг велосипед»	1. Места, где разрешается кататься на велосипеде, роликовых коньках, скейтбордах. 2. Правила дорожного движения для велосипедистов
3	«Дорога и ее элементы»	1. Элементы дороги и их назначение. 2. Остановочный путь и его составляющие
4	«Безопасная дорога»	1. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора. 2. Безопасный путь в школу, кружок, магазин
5	«На дороге пешеход!»	1. Как безопасно перейти проезжую часть, если рядом нет пешеходного перехода. 2. Тротуар, правила движения пешеходов по тротуарам. 3. Световозвращающие элементы

<i>№</i>	<i>Название серии</i>	<i>Изучаемые темы</i>
6	«Репетиция»	1. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств
7	«Доброе дело»	1. Правила пользования маршрутным и другими видами транспорта
8	«Железнодорожный переезд»	1. Правила перехода через железнодорожные переезды
9	«Грибники»	1. Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов
10	«Стенгазета»	1. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части. 2. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей. 3. Роль классного руководителя и социального педагога в профилактике ДТП
11	«Чудеса во дворе»	1. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки
12	«Соревнование»	1. Правила поведения пешеходов на тротуаре. 2. Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми
13	«Свет во тьме»	1. Световозвращающие элементы
14	«Гонки»	1. История создания и развития картинга
15	«Сказка о перекрестках»	1. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками. 2. Пешеходный переход. Обозначение переходов. Правила пользования переходами. 3. Правила перехода дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка

Мультфильмы выполнены в технологии 2D-анимации, в формате \*.mov, озвучены профессиональными актерами, продолжительность каждой серии – 5 минут.

Действие происходит во всевозможных местах: в школе, музее, на детской площадке, в парке, на улицах города, за городом, в лесу и т. д., в разное время суток. Главные действующие лица в мультфильмах – это дети, учащиеся общеобразовательной школы (рис. 17). С детьми взаимодействуют взрослые – учитель, инспек-

тор, родители и другие родственники и просто незнакомые люди. Ученики попадают в разные ситуации и в каждой из них узнают что-то новое о правилах дорожного движения, а взрослые помогают им усвоить новую информацию и справиться с поставленными задачами.



Рис. 17

В мультфильмах используется красивая яркая графика, запоминающиеся образы. Мультипликационные фильмы эффективнее других средств реализуют наглядность, благодаря которой у учеников проявляется интерес к учебе, развивается наблюдательность, внимание, мышление, память. В каждой из серий представлены конкретные примеры дорожных ситуаций, что позволяет детям увидеть применение правил дорожного движения на практике (рис. 18).



Рис. 18

Серии очень содержательны и богаты событиями и познавательными моментами. Кроме тем по безопасности дорожного движения, в мультфильмах рассматриваются такие важные для воспитания школьников темы, как уважение к старшим, дружба, взаимопомощь и взаимовыручка, умение общаться и выстраивать диалог с окружающими людьми, старание и прилежность в учебе. Отдельно следует заметить, что мультфильмы содействуют формированию положительного образа сотрудника ГИБДД, образ инспектора из мультфильмов может служить примером уважаемой и нужной профессии.

Мультфильмы очень просты в использовании. Просматривать серии можно на любых устройствах – компьютере, телевизоре и видеоплеере, цифровом мобильном устройстве. Самообучаться и развиваться с помощью мультфильмов можно в любом месте – дома, в транспорте, на прогулке и др. Для применения анимационных фильмов в образовательных организациях необходимо любое демонстрационное оборудование.

Использование той или иной серии анимационных фильмов в образовательном процессе зависит от темы проведения урока (или формы внеурочной деятельности), уровня подготовки обучающихся, технических возможностей учреждения. Наиболее оправданным будет их применение на этапе ознакомления с новым материалом. В этом случае педагог демонстрирует ту или иную серию, заранее продумывает вопросы для обсуждения поведения детей и взрослых в той или иной ситуации. С целью закрепления знаний о правилах безопасности на дорогах и в транспорте педагог может создать проблемную ситуацию, предложив перед просмотром серии спрогнозировать действия школьников. Интересной формой работы будет задание придумать продолжение истории. Творческая работа такого плана может быть выполнена в устной или письменной форме (сочинение), индивидуально или коллективно. Тот или иной вариант применения анимационных и видеофильмов в образовательном процессе зависит от целей и задач работы, возможностей детей и педагогического мастерства педагога.

## 2.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры

Обучающая мультимедийная игра предназначена для демонстрации принципов правильного и безопасного поведения на дороге, ознакомления с основами дорожного движения, обучения правилам дорожного движения в практических условиях в рамках смоделированных ситуаций.

### *Цели и задачи игры*

1. Сделать изучение правил безопасности дорожного движения наглядными и интересными.
2. Дать возможность отрабатывать практику поведения на дорогах в виртуальной реальности.
3. Предоставить возможность выбора действий на дороге игроку и наглядно визуализировать результаты этого выбора путем моделирования различных ситуаций и последствий.

Обучающая мультимедийная игра призвана наглядно и доступно продемонстрировать обучающимся принципы, лежащие в основе культурного поведения на дорогах. Для обеспечения наглядности канва сюжетных событий игры создана на конкретных жизненных ситуациях, с которыми школьники сталкиваются каждый день: дорога в школу, магазин, использование наземных и подземных переходов, поведение на дорогах, понимание сигналов светофора. Подобные ситуации кажутся обыденными на первый взгляд, но, удачно обыгранные сюжетом, мотивируют школьников на прохождение игры и, как следствие, отработку и закрепление навыков безопасного поведения на дорогах. Реализация игры дает возможность осознать те или иные тонкости, которые невозможно раскрыть в рамках классического электронного обучающего курса или обучения в специализированном классе. Множественные примеры и нюансы позволят отработать одни и те же правила в различных дорожных ситуациях и обстоятельствах взаимодействия различных участников дорожного движения: пешеходов, велосипедистов, автомобилей, городского наземного общественного транспорта.

Игра разработана в едином визуальном стиле с остальными частями учебно-методического комплекта. Персонажи игры соответствуют персонажам анимационных и видеофильмов, обучающего электронного курса, специализированного ПО для оборудования специализированных классов. Для младших школьников основные прорабатываемые темы – внимательность на дорогах, переходах, использование средств передвижения (самокат, скейтборд), предлагаются в более простых дорожных условиях, на дорогах с минимальной загруженностью.

В результате прохождения игры младшие школьники закрепят следующие навыки и знания:

- определение места перехода через проезжую часть;
- знание знаков дорожного движения и дорожной разметки;
- переход через проезжую часть дороги;
- выстраивание безопасного маршрута в различных ситуациях;
- определение мест для использования средств передвижения (самокат, скейтборд);
- ориентирование в условиях интенсивного дорожного движения.

#### *Описание обучающей мультимедийной игры для младших школьников*

По сюжету игры пользователь управляет выбранным персонажем-школьником, которому нужно по заданию учителя помочь работникам цирка и отыскать потерявшихся в городе цирковых животных. Преследуя эту цель, главному герою необходимо передвигаться по городу, соблюдая правила дорожного движения в меняющейся дорожной ситуации смоделированной реальности. Игровой процесс состоит в последовательном выполнении определенных заданий, которые даются игроку в результате приближения к основной цели – нахождения и поимки животных.

В ходе выполнения передвижений по городу игроку начисляются баллы за верное соблюдение правил дорожного движения и правил безопасного поведения. При этом баллы снимаются за нарушение требований безопасности или правил до-

рожного движения (ПДД). Допущенные пользователем ошибки сразу же разъясняются. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы, дающие дополнительные баллы.

### *Интерфейс обучающей мультимедийной игры*

После загрузки пользователю предлагается выбрать режим игры – одиночный («один игрок»), командный («коллективная игра») или обучение (рис. 19).



Рис. 19

Режим «один игрок» предназначен для самостоятельных игровых занятий, выполнения заданий в одиночку.

Работа в режиме «коллективная игра» дает возможность организации командных соревнований; в совместном режиме возможна как командная, так и одиночная работа. Игра в совместном режиме имеет социальную и эмоциональную составляющую, что всегда способствует непринужденному и прочному закреплению материала, так как обучение будет сопряжено с получением положительных эмоций. Для побуждения школьника к самостоятельному использованию программного продукта в обучающей мультимедийной игре введена система виртуальных поощрений. Все дорожные знаки в мультимедийной игре интерактивны: предусмотрена возможность получения информации о значении каждого знака.

Кнопка **Обучение** ведет на портал, содержащий электронный интерактивный курс по БДД для школьников.

Кнопка **Меню** раскрывает меню функций (рис. 20), представленное следующими опциями:

- **Заккрыть** – выход из игры;
- **Звук** – отображение включенных / отключенных звуков игры;
- **Музыка** – отображение включенного / отключенного воспроизведения музыки;
- **Достижения** – вывод на экран диалогового окна достижений;
- **Помощь** – получение оперативной справки;
- **Статистика** – вызов диалогового окна, отображающего количество набранных очков на разных уровнях, количество выполненных квестов, количество нарушений ПДД, время, затраченное на прохождение игры, количество собранных бонусов.

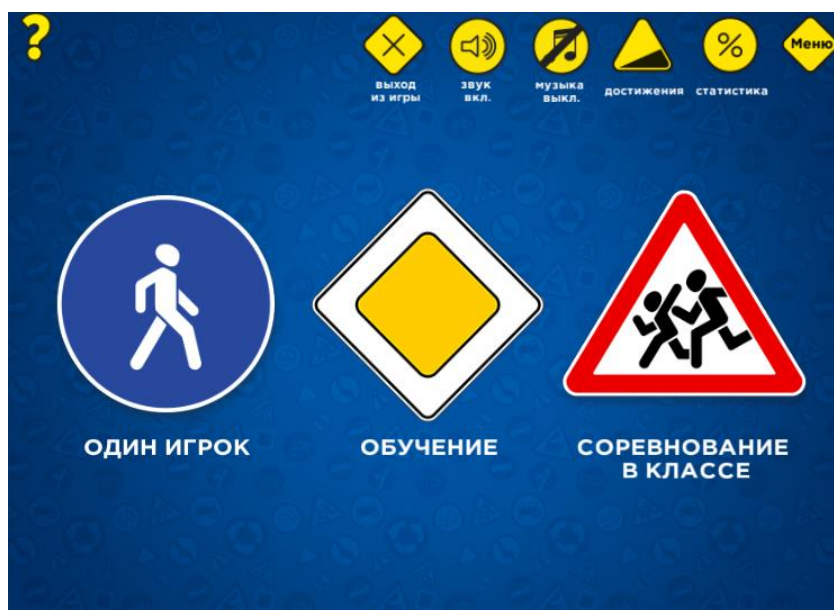


Рис. 20

## Игра в одиночном режиме

Выбрав одиночный режим игры, пользователю предлагается диалоговое окно, в котором он может выбрать: продолжить сохраненную игру либо начать новую. Для того чтобы начать новую игру, необходимо выбрать уровень сложности (1–4 класс), пол главного героя (мальчик или девочка) и нажать на кнопку «Старт» (рис. 21).

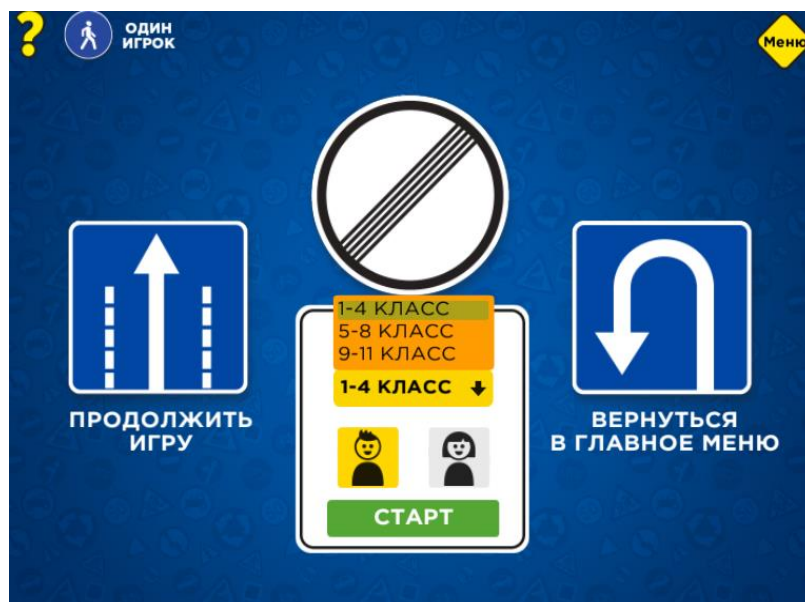


Рис. 21

После загрузки отобразится основной экран игры (рис. 22), на котором отображается главный герой игры, текущее состояние выполнения заданий, элементы управления, количество набранных очков.

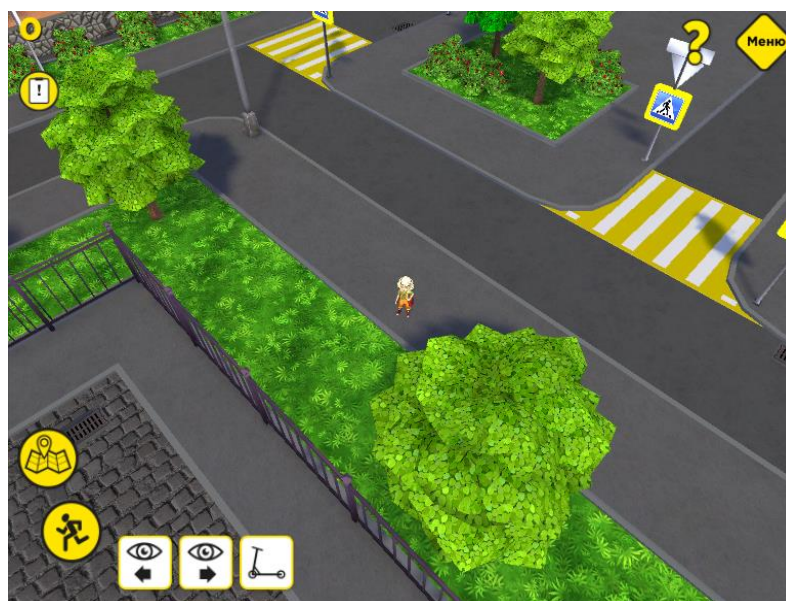


Рис. 22

Игра для младших школьников содержит следующие элементы управления внутриигрового интерфейса:

- кнопка **Меню** – раскрывает меню функций (аналогичное меню главного экрана);
- кнопка **Помощь** – получение оперативной справки;
- кнопка **Текущее задание по сюжету** – вызов диалогового окна с актуальным квестом (заданием);
- кнопка **Карта** – активация на экране карты города, в котором происходят события игры. На карте условными обозначениями указано местоположение героя, других персонажей и места, с которыми связано выполнение текущего квеста;
- кнопки **Посмотреть направо** / **Посмотреть налево** – при нажатии этой кнопки главный герой смотрит направо / налево для того, чтобы убедиться в безопасности;
- кнопка **Использовать самокат** – при нажатии этой кнопки главный герой начинает передвигаться на самокате;
- кнопка **Режим передвижения** – отображение текущего вида движения главного героя (ходьба или бег), при нажатии кнопки изменяется вид движения.

Для того чтобы главный герой переместился, ему следует указать на экране точку назначения. Аналогично происходит перемещение, если герой пользуется средствами передвижения – самокатом или скейтбордом. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы. Чтобы собрать предмет, главный герой должен вплотную приблизиться к этому предмету. Чтобы убедиться в безопасности пешеходного перехода и перейти его без ошибок, необходимо перейти с бега на шаг. При этом если игровой персонаж передвигается на велосипеде, самокате, скейтборде, пользователь должен перевести его тоже в режим движения «шаг». Затем, остановившись, не доходя до края тротуара, используя кнопки **Посмотреть налево** и **Посмотреть направо**, нужно сделать так, чтобы главный герой посмотрел, откуда едет транспорт, а затем – в обратную сто-

рону. Убедившись в отсутствии приближающихся автомобилей и еще раз посмотрев в ту сторону, откуда едет транспорт, можно безопасно перейти пешеходный переход. Соответственно, если дорога с двусторонним движением, пользователь должен заставить игрового персонажа сперва посмотреть налево, затем направо, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе, или автомобилей, едущих задним ходом, затем посмотреть снова налево. Подходя к середине пешеходного перехода, следует посмотреть направо. При несоблюдении правил безопасности или правил дорожного движения пользователю разъясняются допущенные ошибки и из набранных им очков вычитаются штрафные баллы. При переходе дороги с односторонним движением следует убедиться, что игровой персонаж подошел к дороге с односторонним движением, и определить, с какой стороны может двигаться транспорт. Например, можно дождаться проезжающего автомобиля или обратить внимание на дорожные знаки. Убедившись, с какой стороны едет транспорт, следует заставить игрового персонажа в эту сторону посмотреть. Затем надо заставить игрового персонажа посмотреть в обратную сторону, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе, или автомобилей, едущих задним ходом, затем снова посмотреть в сторону, откуда могут ехать автомобили. В случае ошибки обучающийся получает сообщение-подсказку о необходимости убедиться в безопасности перехода.

Информацию обо всех дорожных знаках и большинстве значимых элементов дороги можно получить непосредственно в ходе игры. При щелчке по изображению дорожного знака появляется всплывающее окно с описанием знака. При щелчке по светофору высвечивается состояние его сигналов. Это полезно, когда светофор находится в поле зрения игрового персонажа, но состояние сигналов может быть не очень хорошо заметно пользователю.

Для того чтобы завести разговор с персонажем, сюжетно связанным с выполнением текущего задания, главному герою необходимо приблизиться к этому пер-

сонажу. При щелчке на прочих персонажей последние произносят какую-либо характерную реплику, из которой ясно, что диалог с ними завести не удастся и разговор не поможет продвинуться дальше по сюжету игры.

### **Игра в коллективном режиме**

Коллективная игра запускается в двух режимах: «создать новую игру» (режим «сервер») или «присоединиться к существующей игре» (режим «клиент»). Первый пользователь, запустивший в сети приложение в режиме коллективной игры (учитель), автоматически запускает игру в режиме сервера и имеет возможность создать новую игру, к которой впоследствии присоединятся другие пользователи (ученики).

#### Режим коллективной игры «Сервер».

При создании новой коллективной игры необходимо указать следующие параметры (рис. 23):

- сложность – выбрать уровень сложности игры «1–4 класс»;
- режим – выбрать один из трех режимов игры («Время», «Очки» или «Спринт»): в режиме «время» приоритетным является время, затраченное на прохождение выбранного квеста; в режиме «очки» – количество набранных очков, полученных при прохождении выбранного квеста; в режиме «спринт» – скорость продвижения по заданиям квеста;
- квест – выбрать один из 14 квестов, соответствующих выбранному уровню сложности.

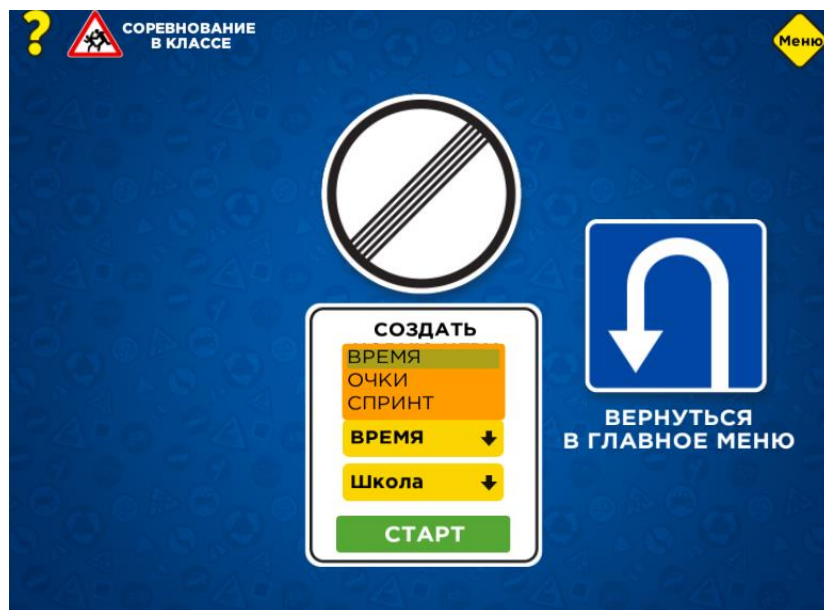


Рис. 23

Режим коллективной игры «Клиент».

После создания коллективной игры остальные ее участники могут присоединиться к игре в режиме «клиент». Для этого в соответствующем меню достаточно выбрать желаемый пол главного героя и нажать кнопку *Старт* (рис. 24). При этом пользователь, находящийся в режиме «сервер», имеет возможность отслеживать текущий статус участников коллективной игры.

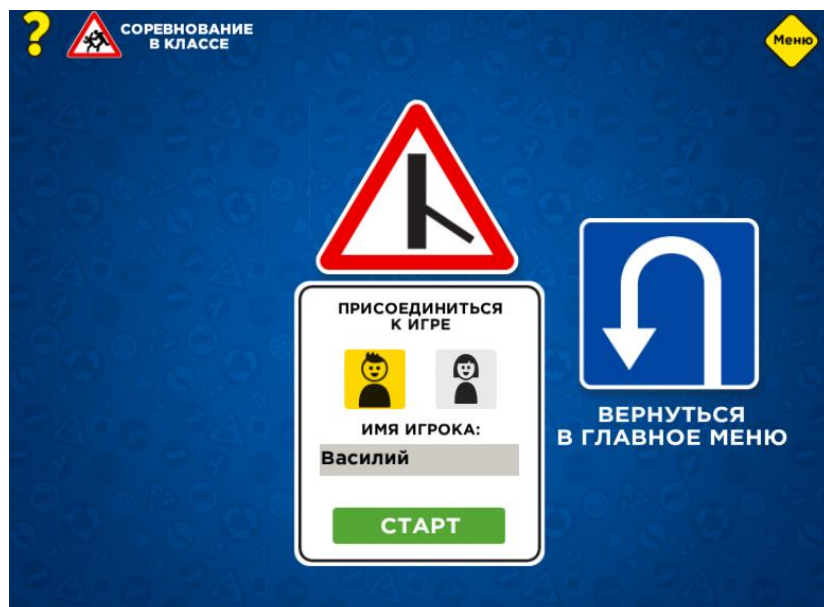


Рис. 24

Оптимальным вариантом включения обучающей мультимедийной игры в образовательный процесс начальной школы будет ее применение в рамках внеурочной деятельности. Выполнение задания станет отличной основой при проведении викторин и соревнований по БДД, организации ролевых игр по правилам дорожного движения. Ситуации, рассматриваемые в игре, могут стать темой конкурса детских рисунков или диспута во время классного часа. Школьники, находящиеся на дистанционном обучении, могут применять игру для практической отработки тех или иных навыков. Содержание и функционал игры настолько разнообразны, что позволяют использовать ее для закрепления материала, контроля и диагностики знаний. Способы внедрения данной составляющей учебно-методического комплекта определяет педагог, исходя из своего педагогического опыта, потребностей воспитательно-образовательного процесса и возможностей воспитанников.

### 2.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников

Интерактивный курс по безопасности дорожного движения призван научить учеников начальной школы соблюдать основные правила дорожного движения и ориентироваться в различных дорожно-транспортных ситуациях, сформировать у них культуру безопасного поведения на дорогах, улицах и в транспорте.

Курс выполнен в форме электронного учебника и включает 22 урока по 22 темам. Уроки представлены последовательностью теоретических, тренировочных и контрольных материалов по БДД (рис. 25).



Рис. 25

Программа предлагает свободное прохождение уроков, образовательный маршрут школьников может начинаться с любой выбранной ими (или взрослым – родителем или педагогом) темы.

Электронное пособие в необходимом объеме (для учащихся начальной школы) раскрывают следующие темы БДД (табл. 11).

Таблица 11

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
1. Элементы дороги и их назначение	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Что такое дорога?</li> <li>b. Элементы дороги: проезжая часть, тротуар, обочина.</li> <li>c. Назначение каждого элемента дороги.</li> <li>d. Правостороннее движение.</li> <li>e. Переход дороги с правосторонним движением.</li> <li>f. Участники дорожного движения.</li> <li>g. Договоримся о терминах и понятиях</li> </ul>
2. Остановочный путь и его составляющие	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Скорость движения транспортных средств.</li> <li>b. Остановочный путь.</li> <li>c. Тормозной путь</li> </ul>
3. Пешеходный переход	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Виды пешеходных переходов: наземные, подземные, надземные.</li> <li>b. Знаки обозначения пешеходных переходов.</li> <li>c. Правила пользования переходами.</li> <li>d. Экскурсия на пешеходные переходы</li> </ul>
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Как безопасно перейти проезжую часть, если рядом нет пешеходного перехода и перекрестка?</li> <li>b. По какой траектории правильно переходить дорогу.</li> <li>c. Использование световозвращающих элементов на одежде при движении в темное время суток или в условиях недостаточной видимости</li> </ul>
5. Перекресток	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Что такое перекресток?</li> <li>b. Типы перекрестков.</li> <li>c. Правила перехода дороги в зоне перекрестка</li> </ul>
6. Значение сигналов светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. История появления светофоров.</li> <li>b. Светофоры, их различие и назначение.</li> <li>c. Значение сигналов транспортного светофора.</li> <li>d. Значение сигналов пешеходного светофора.</li> <li>e. Правила перехода дороги пешеходами при сигналах регулировщика</li> </ul>
7. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Правила перехода дороги в зоне регулируемого пешеходного перехода.</li> <li>b. Правила перехода дороги с односторонним движением.</li> <li>c. Правила перехода дороги с двусторонним движением.</li> <li>d. Маршрут учащихся из дома в школу.</li> <li>e. Схема маршрутов учащихся из дома в школу</li> </ul>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Предупредительные сигналы и их назначение.</li> <li>b. Звуковые сигналы.</li> <li>c. Автомобили со специальными сигналами</li> </ul>
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Группы дорожных знаков.</li> <li>b. Роль дорожных знаков в обеспечении безопасности дорожного движения.</li> <li>c. Места установки дорожных знаков</li> </ul>
10. Правила поведения пешехода на тротуаре	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Тротуар – часть дороги для пешеходов.</li> <li>b. Правила движения пешеходов по тротуарам.</li> <li>c. Правила движения пешеходов при отсутствии тротуаров.</li> <li>d. Правила движения пешеходов по обочинам</li> </ul>
11. Правила поведения при движении в группе	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Группа детей.</li> <li>b. Правила движения группы детей</li> </ul>
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Правила поведения в зоне остановки маршрутного транспорта.</li> <li>b. Правила пассажира.</li> <li>c. Движение через проезжую часть к месту остановки маршрутного транспорта.</li> <li>d. Правила посадки и высадки из маршрутного транспорта.</li> <li>e. Правила поведения пассажиров в салоне маршрутного транспорта</li> </ul>
13. Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Из каких элементов состоит дорога, проходящая вне населенного пункта?</li> <li>b. Как должны двигаться пешеходы по дороге, проходящей вне населенного пункта?</li> <li>c. Что должны иметь пешеходы при движении по дороге вне населенного пункта в темное время суток и в условиях недостаточной видимости?</li> <li>d. Правила перехода дороги, проходящей вне населенного пункта</li> </ul>
14. Правила перехода через железнодорожные переезды	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Что обозначает термин «железнодорожный переезд»?</li> <li>b. Виды наземных транспортных средств, движущихся по железнодорожным путям.</li> <li>c. Виды железнодорожных переездов.</li> <li>d. Оборудование железнодорожного переезда для движения транспортных средств и пешеходов.</li> <li>e. Правила движения пешеходов через железнодорожный переезд</li> </ul>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Внезапное появление на проезжей части перед приближающимся транспортом.</li> <li>b. Выход на проезжую часть при несоблюдении правил безопасности.</li> <li>c. Выход на проезжую часть из-за объектов, ограничивающих видимость.</li> <li>d. Подражание другим пешеходам, переходящим дорогу на запрещающий красный и желтый сигналы светофора</li> </ul>
16. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Разработка с помощью родителей маршрута безопасного пути в школу и домой с составлением схемы маршрута.</li> <li>b. Объяснение учащимся порядка движения по маршруту с выделением опасных мест на дороге</li> </ul>
17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Велосипедная дорожка, пешеходная дорожка.</li> <li>b. Спортивная площадка в парке. Дорожки в парке. Спортивная площадка во дворе</li> </ul>
18. Правила дорожного движения для велосипедистов	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Что такое велосипед?</li> </ul>
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. История картинга.</li> <li>b. Картинг – средство развития индивидуальных способностей, воспитания волевых, физических и спортивно-технических качеств.</li> <li>c. Общее устройство гоночного автомобиля «карт».</li> <li>d. Трассы для проведения соревнований на автомобилях «карт».</li> <li>e. Классы картов и возраст водителей, допускаемых к соревнованиям</li> </ul>
20. Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Переход дороги в неустановленном месте, перед близко идущим транспортным средством.</li> <li>b. Игры на проезжей части дороги и возле нее.</li> <li>c. Езда на велосипеде, роликовых коньках, других самокатных средствах по проезжей части дороги.</li> <li>d. Невыполнение требований сигналов светофора. Переход проезжей части на красный или желтый сигнал светофора.</li> <li>e. Выход ребенка из маршрутного транспортного средства впереди взрослого.</li> <li>f. Перевозка детей в легковом автомобиле без использования детских удерживающих устройств</li> </ul>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
21. Световозвращающие элементы	а. Виды световозвращающих элементов. б. Световозвращающие элементы делают пешехода заметным
22. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	а. Кто такие пешеходы? б. Кто такие пассажиры? с. Нарушение пешеходом правил дорожного движения. д. Нарушение пассажиром транспортного средства правил дорожного движения

Содержание курса проработано с учетом возрастных особенностей учеников 1–4 классов. Учебный материал сопровождается наглядными и понятными для детей начальной школы иллюстрациями. Используется большое количество заданий занимательно-игрового характера – загадки, ребусы, кроссворды, которые делают занятия интересными и увлекательными для детей, а также помогают формировать у ребенка устойчивую мотивацию к обучению.

Кроме того, на страницах учебного пособия присутствует персонаж-помощник – представитель отряда юных инспекторов дорожного движения (ЮИД) (рис. 26). Отряды юных инспекторов движения – это добровольные объединения учащихся, которые создаются в общеобразовательных организациях и организациях дополнительного образования с целью формирования у детей знаний и умений безопасного поведения на дороге, воспитания гражданственности и ответственности, вовлечения школьников в работу по пропаганде безопасного поведения на дорогах и улицах среди детей младшего и среднего возраста. Участники отрядов ЮИД – это школьники 11–15 лет. Персонаж-помощник выступает в роли наставника, старшего товарища. ЮИДовец помогает детям: акцентирует внимание на важной теоретической информации и интерактивных элементах, дает подсказки, а также вносит дополнительный эмоциональный компонент, вовлекающий учеников в учебный процесс.



Рис. 26

Наряду с упражнениями занимательно-игрового характера в курсе присутствуют разнотипные тестовые задания (рис. 27). Реализованы следующие виды заданий: «Соответствие», «Выбор нескольких из многих», «Выбор одного из многих», «Группировка», «Нанести отметки», «Составить последовательность», «Ввести текст с клавиатуры», «Моделирование ситуации».



Рис. 27

Разработанные практические модули помогают учащимся наглядно понять, как соблюдаются правила дорожного движения водителями и пешеходами, выработать устойчивые умения и навыки безопасного поведения на улицах, дорогах и в транспорте, проверить свои знания.

Все задания выполнены с обратной связью: программа проверяет правильность ответов учащихся, что позволяет им контролировать и оценивать свою успешность. Если ученик не доволен результатом, он может воспользоваться кнопкой **Обновить** и решить задачу еще раз. Кроме того, в пособии предусмотрена бонусная система поощрения. За верные ответы ученики получают бонусы – значки. Количество заработанных значков можно посмотреть в окне «Статистика».

Структура уроков одинакова, для осуществления навигации и управления учебным материалом пользователи могут воспользоваться следующими функциональными кнопками:

- **Содержание** – позволяет узнать, какие разделы содержит курс, а также перейти в нужный раздел, выбрав соответствующий пункт меню;
- **Вперед / Назад** – последовательный переход на следующую и предыдущую страницы курса в соответствии с рекомендованной траекторией обучения;
- **Статистика** – демонстрирует результаты выполнения учащимися заданий курса и накопленные бонусы;
- **Словарь** – содержит изучаемые в курсе термины;
- **Помощь** – позволяет получить оперативную справку по работе с курсом;
- **Звук** – включение и отключение звука, а также регулировка громкости звука;
- **Воспроизведение / Стоп** – запуск / остановка событий на странице;
- **Печать** – распечатка краткого конспекта с теорией по теме урока;
- **Обновить** – перезагрузка страницы;
- **Заккрыть** – выход из программы.

Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. После удачного прохождения курса учащемуся будет доступен для прохождения итоговый тест с последующей выдачей сертификата о прохождении курса.

Содержание и возможности электронного интерактивного курса позволяют использовать его на различных этапах обучения. Материалы курса можно применять для ознакомления с правилами дорожного движения в рамках уроков по окружающему миру, которые проводятся в компьютерном классе. В этом случае каждый ребенок получит возможность проходить курс в удобном для себя режиме, самостоятельно регулируя время для изучения отдельных тем, выполнения заданий. Кроме того, курс является оптимальным вариантом для организации дистанционного образования. Разнообразные формы внеурочной деятельности могут также базироваться на содержании курса: педагог активизирует полученные знания во время тематических экскурсий, практических занятий по моделированию дорожных ситуаций, творческих конкурсов и пр.

### 2.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта

#### *Интегрированный урок по русскому языку и ознакомлению с окружающим миром во 2 классе*

##### Задачи

1. Познакомить с группами дорожных знаков.
2. Формировать умение выделять предложения в устной речи и оформлять их на письме.
3. Учить распознавать предложения по цели высказывания и по интонации.
4. Систематизировать знания о правилах поведения в общественном транспорте.
5. Развивать познавательные способности, память, речь.
6. Воспитывать старательность, аккуратность, умение разрешать проблемные ситуации.

Оборудование: интерактивная доска, электронный интерактивный курс (урок 9 «Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки»), анимационный фильм по БДД (серия 7 «Доброе дело»), изображения дорожных знаков различных групп (предупреждающих, предписывающих, запрещающих, приоритета, особых предписаний и информационных), листочки с текстом для самостоятельной работы.

##### *Ход урока*

1. Актуализация опорных знаний.

*Педагог*: Сегодня у нас с вами необычный урок. Для того чтобы узнать, кто пришел к нам в гости, необходимо отгадать загадки:

*1 ребенок*:

Друзья мои, приятели, живу я много лет.

Примите восклицательный мой пламенный привет!

Обычно в предложениях стою я для того,

Чтоб выразить волнение, тревогу, восхищение,  
Победу, торжество!

*Дети:* Восклицательный знак.

*2 ребенок:*

Разные вопросы задаю я всем:

– Как? Откуда? Сколько? Почему? Зачем?

*Дети:* Вопросительный знак.

*3 ребенок:*

Ты думаешь, что этот знак явился просто так?

Без знака не бывает того, что дальше ждем,

И знак наш прибывает нам строчку, как гвоздем.

*Дети:* Точка.

*Педагог:* Посмотрите, знаки очень грустные сегодня. С ними приключилась беда. Им надо добраться до Царства знаков. Путь предстоит долгий, трудный, с разными заданиями. Они просят им помочь.

2. Закрепление материала. Словарная работа.

Прежде чем отправиться в путь, давайте вспомним и напишем словарные слова, обозначающие различные транспортные средства.

*Дети отвечают (автобус, троллейбус, трамвай), один ученик работает у доски, остальные – записывают слова в тетрадях.*

3. Работа с интерактивным пособием, ознакомление с новым материалом.

*Педагог:* На каком виде транспорта удобнее путешествовать?

*Дети:* На автобусе.

*Педагог:* Прежде чем стать пассажирами, мы должны определить, где находится остановка нужного нам транспорта. Как мы это можем сделать?

*Дети:* Там стоит знак «Остановка автобуса».

*Педагог:* Правильно. Сегодня у нас в гостях не только знаки препинания, к нам пришел наш виртуальный друг – юный инспектор дорожного движения. Сегодня он расскажет нам о дорожных знаках.

*Педагог открывает интерактивное пособие на доске (урок № 9), демонстрирует, предлагает обсудить увиденное.*

*Педагог: Давайте вспомним, как выглядит знак «Остановка автобуса».*

*Дети: Это знак особого предписания. Он синего цвета, квадратный или прямоугольный.*

*Педагог: Какие еще знаки этой группы вы знаете?*

*Дети: «Пешеходный переход», «Остановка трамвая».*

*Педагог: Отправляемся в путь.*

#### **4. Формирование новых знаний.**

*Педагог: Остановка «Составляй-ка». Вам необходимо составить предложения из слов.*

*Педагог выкладывает на доске следующие группы слов и знаков:*

*– нужно, транспорт, на, Ожидать, остановке.*

*– светофора, сигналы, знаете, Вы?*

*– дороге, на, внимателен, Будь!*

*Дети выполняют задание (один ученик – у доски, остальные – в тетради), проводят проверку.*

*Педагог: С одинаковой ли интонацией звучат эти предложения?*

*Дети: Нет.*

*Педагог просит прочитать детей вопросительное предложение, повествовательное, побудительное, побудительное восклицательное, побудительное невосклицательное.*

*Педагог: Предложения по интонации делятся на восклицательные и невосклицательные, по цели высказывания – на повествовательные, вопросительные и побудительные. В конце предложений ставится точка, знак вопроса, восклицательный знак. Мы выполнили задание, едем дальше.*

#### **5. Закрепление знаний. Работа по ПДД.**

*Педагог:* Остановка «Разбери знаки». Вам необходимо разделить на 3 команды и разложить дорожные знаки по группам. Первая команда собирает предупреждающие и предписывающие знаки, вторая – знаки приоритета и особых предписаний, третья – запрещающие и информационные знаки.

6. Просмотр анимационного фильма по БДД.

*Педагог:* Двигаемся дальше, а чтобы наше путешествие не было скучным, давайте посмотрим мультфильм о правилах поведения в общественном транспорте.

*Педагог включает анимационный фильм (серия 7 «Доброе дело»), вместе с обучающимися смотрит серию, задает вопросы по сюжету.*

7. Закрепление материала. Составление предложений по картинкам.

*Педагог:* Следующая остановка – развитие речи. Предлагаю вам составить предложения по картинкам на тему «Правила поведения в общественном транспорте».

*Педагог предлагает 3 иллюстрации по следующим правилам: «Уступай место старшим», «Не отвлекай водителя», «Оплати проезд». Дети составляют предложения устно.*

*Педагог:* Какие предложения по цели высказывания и по интонации мы с вами придумали?

*(Ответы детей.)*

8. Совершенствование знаний, умений, навыков.

*Педагог:* Остановка «Подумай-ка». У вас на листочках написан текст, который надо разделить на предложения: «Мы путешествуем на автобусе как надо вести себя в транспорте знай и соблюдай правила поведения пассажиров».

*Дети работают. Затем проверяют, отвечают на вопросы педагога.*

9. Обобщение и подведение итогов.

*Педагог:* Наконец-то мы доехали до Царства знаков. Сегодня мы с вами говорили не только про знаки препинания, но и про дорожные знаки. Разобрались в видах предложений и группах дорожных знаков. Молодцы!

## **2.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся 1–4 классов в условиях домашнего воспитания**

Образовательная деятельность в условиях домашнего воспитания проходит в форме *самообучения*. Под самообучением понимается личностно-регулируемая познавательная деятельность, в которой обучающийся формируется как субъект, способный самостоятельно организовать свое обучение, контролировать и оценить его. Самообучение при нарастающей его сложности и трудности развивает познавательные способности детей, содействует выработке практических умений и навыков, повышает культуру умственного труда, делает приобретаемые знания более осмысленными и глубокими. Самостоятельная познавательная деятельность учащихся по усвоению знаний и умений обычно протекает в отсутствие непосредственного руководства преподавателя или родителя, хотя и направляется ими.

Можно выделить следующие педагогические условия эффективности формирования познавательной самостоятельности у учащихся.

1. Самообучение возникает и направляется учебно-познавательной мотивацией. Осуществление самостоятельной учебной деятельности предполагает умение выполнять упражнения разного типа и уровня сложности; при этом упражнения должны носить проблемный характер, что послужит активизации познавательной деятельности ученика, вызовет интерес и желание выполнить предложенное задание.

2. Соединение теоретических знаний с практикой. Одна из возможностей применения теоретических знаний в практической деятельности учащихся заключается в создании таких условий, когда необходимо активное применение имеющихся знаний.

3. Творческо-поисковый характер учебной деятельности. Этот характер обеспечивается нацеленностью учебного материала на проявление творческого подхода учащихся к решению учебных задач и развитию навыков самостоятельной познавательной и исследовательской деятельности, что способствует раскрытию личностного потенциала.

4. Рефлексия, т. е. процесс и результат фиксирования учениками состояния своего саморазвития, должна осуществляться не только по окончании, но и в процессе деятельности для предотвращения ошибки.

При таком подходе в процессе самообучения дети будут усваивать мыслительные операции, умения и навыки, применять их в других условиях, что является одним из самых значимых образовательных результатов. Родителям или педагогам в данном случае отводится руководящая или координирующая роль, которая ведет к росту самостоятельности учеников.

Для осуществления самостоятельной образовательной деятельности учащихся необходимо предоставить учащимся такие дидактические ресурсы, которые обеспечат обозначенные выше педагогические условия.

Предлагаемые в рамках учебно-методического комплекта разнотипные электронные ресурсы (анимационные и видеофильмы, обучающая мультимедийная игра, электронный интерактивный курс) позволяют организовать самостоятельную образовательную деятельность по формированию навыков безопасного поведения в разных формах.

#### **Анимационные и видеофильмы по безопасности дорожного движения**

Для учащихся начальной школы мультфильм является важным компонентом мультимедийной среды и оказывает большое влияние на эмоциональное состояние ребенка. Все дети любят мультфильмы, для них это приятное и веселое времяпрепровождение. Но оно не всегда оправданно, поскольку просмотр мультфильмов зачастую неконтролируем и нецеленаправлен со стороны взрослых. Включая ребенка мультфильм (иногда даже не просмотрев его предварительно), родители не преследуют никаких воспитательных целей. И современный ребенок проводит перед телевизором до нескольких часов в день! Все это может привести к весьма нежелательным последствиям.

Между тем мультфильмы являются эффективным средством для организации самостоятельного обучения и развития детей, так как обладают богатыми педагогическими возможностями:

- расширяют представления об окружающей действительности, знакомят с новыми понятиями, явлениями, ситуациями;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- формируют оценочное отношение к миру, развивают мышление, внимание, логику, память;
- развивают эстетический вкус и художественное восприятие, творческие способности, речевую активность;
- обогащают эмоциональную сферу.

К сожалению, родителями и педагогами во многом недооценены возможности мультфильма. И эта проблема сводится к неосведомленности взрослых о наличии полезных анимационных фильмов, которые не развлекают, а обучают и развивают детей.

Цель разработанных мультфильмов по БДД – предоставить обучающий ресурс с привлекательным для детей содержанием и, используя красочный антураж, запоминающихся героев, учитывая интересы и склонности современных школьников, проводить пропаганду правильного поведения на дороге, способствовать выработке навыков уважительного отношения к правилам дорожного движения.

Учебные анимационные фильмы обеспечат изучение правил дорожного движения и формирование навыков грамотного и безопасного поведения на улицах, дорогах, в транспорте. На основе мультфильмов очень легко выстроить систематические самостоятельные занятия учащихся.

1. Форма подачи учебного материала в виде мультфильмов привлекательна для детей.
2. Содержание мультфильмов – это представление в доступной и наглядной форме правил дорожного движения с демонстрацией применения их на практике.
3. В мультфильмах рассматриваются конкретные дорожные ситуации, например, переход улицы на зеленый свет, организация движения в группе,

использование световозвращающих элементов в темное время суток и многое другое.

4. В каждой серии есть сюжет, происходят активные действия, перед персонажами встают вопросы, на которые необходимо найти ответы. При этом темы мультфильмов не повторяются.

5. Кульминацией каждой серии является подтверждение необходимости знаний того или иного правила дорожного движения.

Все перечисленное формирует устойчивый познавательный интерес у учащихся и еще раз подтверждает, что мультфильм – эффективное средство для самообучения.

При организации самостоятельных занятий учащихся важно учитывать следующее:

- просматривать мультфильмы можно каждый день, но не более одного за один сеанс, чтобы не перегружать детей информацией;
- после просмотра рекомендуется выполнить задания из интерактивного курса для учащихся 1–4 классов по аналогичной теме.

Несмотря на то что с помощью мультфильмов дети могут самообучаться, родителям или педагогу необходимо контролировать деятельность учеников, время, проведенное за работой, обсуждать содержание мультфильмов. Например, можно предложить детям изложить краткое содержание мультфильма, а затем задать вопросы:

- Что сделали герои?
- Как ты оцениваешь их поступок?
- А как бы ты поступил на месте такого-то героя (героев)?
- Какие выводы ты сделал?

Взрослым рекомендуется посмотреть мультфильмы, если нет возможности сделать это вместе с детьми, то можно сделать это самостоятельно. Знание содержания серий поможет взрослым не только вести активный диалог с детьми, но и в дальнейшем, в процессе самообучения.

Если мультфильмы используются в образовательном учреждении, то по итогам просмотра можно организовать обсуждения или провести викторину.

### **Обучающая мультимедийная игра**

Игра является сложным социально-психологическим явлением, социология рассматривает ее как форму включения младшего школьника в мир человеческих действий и отношений.

Значение компьютерных игр для развития способностей школьников очень велико. Интерес к компьютерным играм принадлежит к числу интересов, характерных для младших школьников. Ребенок любит проводить время за компьютерными играми, которые привлекают его разнообразностью сюжетов, яркими реалистичными изображениями, звуковым сопровождением. Учащиеся знают названия многих десятков компьютерных игрушек, делятся своими достижениями и результатами со своими сверстниками. Почти у каждого ребенка есть свои любимые компьютерные игрушки, успехи и неудачи в которых он глубоко переживает.

Введение компьютеров в процесс обучения наряду с пользой порождает и ряд проблем, одна из которых – негативные последствия взаимодействия ребенка с компьютером. Психологи и психотерапевты все чаще сталкиваются с отрицательными побочными эффектами применения информационных технологий – технострессы, компьютерофобия, компьютерная игровая зависимость, сужение круга интересов, некоммуникабельность и аутизм. Если умеренное проявление заинтересованности к компьютерным играм является естественной потребностью младшего школьника в игре, то доминирование зависимых тенденций оказывает отрицательное влияние на его личностное развитие.

Использование обучающей мультимедийной игры в образовательном процессе позволяет направить естественный интерес к компьютерным играм в нужное русло. Младший школьник в непринужденной форме, с использованием эмоциональной составляющей, на положительном психологическом подкреплении применяет полученные знания о правилах безопасного поведения. В итоге мультимедийная обучающая игра как часть УМК вносит немаловажный вклад в формирование

культуры безопасного поведения школьников на дорогах, улицах: закрепляет и отрабатывает умения ориентироваться в различных дорожно-транспортных ситуациях, формирует положительный образ сотрудника ГИБДД. Также мультимедийная игра «Безопасность дорожного движения» способствует воспитанию грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям.

Большим плюсом является то, что дети могут играть в игру не только на занятиях в школе, но и дома – тогда, когда захотят. Для этого нужен только компьютер и доступ к сети Интернет. Игра будет полезна и учителям: благодаря наличию режима коллективной игры учителя смогут планировать и проводить интересные коллективные занятия, посвященные безопасности дорожного движения.

Чрезмерное увлечение компьютерными играми имеет свои теневые стороны. Во-первых, оно может захватить ребенка настолько, что все другие дела (учеба, занятия в спортивной секции, прогулки, общение с друзьями, чтение книг и т. д.) отодвигаются на задний план. Во-вторых, многочасовое сидение за компьютером нарушает режим ребенка и вредно отражается на его здоровье. Поэтому в условиях домашнего воспитания со стороны родителей необходимы строжайший контроль над временем, которое отводится на компьютерную игру, и соблюдение санитарно-гигиенических норм во время игры.

Участие родителей в образовании своих детей не должно сводиться к обеспечению только учебниками, школьной формой и прочими образовательными товарами. Мотивация школьников к образованию значительно увеличивается, когда родственники находятся с ними в сотрудничестве, помогают решать учебные задачи, объясняют, проверяют знания детей.

В младшем школьном возрасте ребенок, в силу возрастных психофизиологических особенностей, охотно делится с родителями успехами и неудачами в игре, предлагает присоединиться или понаблюдать за успешным выполнением задания. Обсуждение с учащимся начальной школы достижений ребенка, совместная игра с поиском ответов на поставленные вопросы позволит не только создать доверительную атмосферу в семье, но и закрепить навыки безопасного поведения.

## **Электронный интерактивный курс по безопасности дорожного движения для младших школьников**

Интерактивный курс предназначен прежде всего для самообучения младших школьников в условиях домашнего воспитания. Но вместе с тем он может быть использован для организации самостоятельных занятий в образовательных организациях на дополнительных занятиях, в кружках и секциях, посвященных БДД, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения.

Содержание курса имеет все необходимые ресурсы для эффективной организации самообучения учащихся начальной школы.

- Курс представляет собой электронный учебник, структура которого схожа с традиционным печатным учебником. Ученики легко могут ориентироваться в содержании, самостоятельно выбирать темы и уроки для занятий, т. е. организовывать свой образовательный процесс.

- Проходить темы курса учащимся помогает виртуальный персонаж – ЮИДовец. Это старшеклассник, который является примером для учеников начальной школы. ЮИДовец ведет простой и понятный диалог с учениками и использует форму обращения «ты». Введение в учебный курс наставника-подростка позволяет создать комфортную психологическую атмосферу, герой располагает к себе и пробуждает эмоциональную сферу детей. Такой герой будет поддерживать интерес учащихся к занятиям с курсом, служить примером для достижения хороших результатов в обучении.

- Разнотипность и вариативность заданий. В курсе подобраны разнообразные задания, которые обеспечивают сочетание репродуктивной и творческой деятельности детей, требующей от них сообразительности, размышлений, поиска собственных путей решения.

- Наличие заданий, которые основываются на исследовании ошибочных действий в дорожно-транспортной ситуации и выборе правильного алгоритма действия, приводящего к выходу из данной ситуации. Для построения связи между прави-

лами дорожного движения и собственным поведением участника в дорожно-транспортной среде необходимо практико-ориентированное обучение, направленное на создание ситуаций, в которых приходится действовать школьнику.

- Игровые задания. Материал курса проработан с учетом особенностей восприятия детей разного возраста: для учащихся начальной школы предлагается большое количество заданий игрового характера – ребусы, кроссворды, задания на развитие логики и внимания. Психолого-педагогические особенности, характерные для возраста начальной школы, обуславливают широкое применение разных вариантов игровых методик. Игровые технологии способствуют повышению мотивации и лучшему усвоению материала.

- Все задания курса реализованы с обратной связью. Обратная связь составляет одно из важнейших условий успешности процесса усвоения знаний. Учащиеся должны понимать свой результат, видеть правильные и неправильные ответы. Без точной обратной связи трудно научить даже несложным действиям.

- Словарь. Словарь содержит изучаемые в курсе термины. Наличие такого ресурса учит детей самостоятельно организовывать работу по повторению теории ПДД, овладевать таким важным навыком, как нахождение нужной информации.

- Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. Это значит, что учащиеся могут воспользоваться материалами курса не только с помощью компьютера. Распечатку школьники могут читать в любом удобном для этого месте, что обеспечивает непрерывность самообразования.

- Поощрение учащихся. В ходе работы с курсом дети могут зарабатывать бонусы, а за удачное прохождение итогового теста получить сертификат. Использование таких приемов поощрения поддерживает интерес детей, формирует устойчивую мотивацию.

Использование курса поможет учащимся приобрести опыт организации самостоятельных систематических занятий по безопасности дорожного движения и профилактике дорожно-транспортных происшествий и подготовит школьников к безопасной жизнедеятельности в дорожной среде.

При организации самообучения важно помнить о временных нормах, которые содержатся в современных санитарно-эпидемиологических требованиях к работе учащихся с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой. Работу с курсом рекомендуется проводить не более двух раз в неделю и за один сеанс проходить не более двух тем. Это позволит выстроить систему занятий, не перегружая детей новой информацией. Несмотря на то что курс полностью поддерживает самостоятельную работу детей, родителям или педагогу необходимо контролировать деятельность учеников, следить за временем работы, задавать контролирующие вопросы по темам курса.

## 2.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере

Место занятий с применением компьютеров в режиме дня младшего школьника четко определено санитарно-эпидемиологическими нормами и правилами (СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

*Гигиенические нормы и требования к рабочему месту школьника.*

1. Площадь рабочего места:
  - старые мониторы (на базе ЭЛТ) – 6м<sup>2</sup> (~ 3х2 м);
  - плоские мониторы – 4,5м<sup>2</sup> (~ 2х2 м).
2. Помещения для занятий оборудуются одноместными столами, предназначенными для работы с компьютерами:
  - конструкция одноместного стола должна состоять из двух частей или столов, соединенных вместе: на одной поверхности стола располагается дисплей, на другой – клавиатура;
  - конструкция стола должна предусматривать плавную и легкую регулировку по высоте с надежной фиксацией горизонтальной поверхности для видеомонитора в пределах 460–520 мм при глубине – не менее 550 мм и ширине – не менее 600 мм; возможность плавного и легкого изменения угла наклона поверхности для клавиатуры от 0 до 10° с надежной фиксацией;
  - ширина и глубина поверхности под клавиатуру должна быть не менее 600 мм;
  - поверхность стола для клавиатуры должна быть ровной, без углублений;
  - пространство для ног под столом над полом должно составлять не менее 400 мм.
3. Запрещается использовать для занятий табуретки или скамейки.

- Размеры мебели и ее маркировка приведены в табл. 12.

Таблица 12

<i>Номера мебели</i>	<i>Группа роста (в мм)</i>	<i>Высота над полом крышки края стола, обращенного к ученику, (в мм)</i>	<i>Цвет маркировки</i>	<i>Высота над полом переднего края сиденья (в мм)</i>
1	1000–1150	460	Оранжевый	260
2	1150–1300	520	Фиолетовый	300
3	1300–1450	580	Желтый	340
4	1450–1600	640	Красный	380
5	1600–1750	700	Зеленый	420
6	Свыше 1750	760	Голубой	460

- Поверхность сиденья стула должна легко поддаваться дезинфекции.
- Стул должен регулироваться по высоте и наклону спинки.
- Обязателен контроль посадки ребенка:
  - голова ребенка должна быть слегка наклонена (5–7 градусов);
  - линия взора ребенка (от глаз до экрана) должна быть перпендикулярна экрану, направляться в центр или на 2/3 высоты экрана;
  - оптимальное расстояние от глаза до экрана 60–70 см, допустимое – не менее 50 см.

*Гигиенические нормы и требования к помещению.*

1. Помещения, где размещаются рабочие места с персональными компьютерами, должны быть оборудованы защитным заземлением (занулением) в соответствии с техническими требованиями по эксплуатации.

2. В помещениях должны обеспечиваться оптимальные параметры микроклимата (температура 19–21 °С, относительная влажность 55–62%) и проводиться ежедневная влажная уборка.

3. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видеодисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам и естественный свет падал преимущественно слева.

*Гигиенические нормы и требования к использованию демонстрационной техники.*

1. Допускается оборудование учебных помещений и кабинетов интерактивными досками, отвечающими гигиеническим требованиям. При использовании интерактивной доски и проекционного экрана необходимо обеспечить равномерное освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости.

2. Минимальное расстояние от зрителя до экрана – полуторная ширина экрана; максимальное расстояние – шестикратная ширина экрана.

3. Продолжительность непрерывного использования в образовательном процессе технических средств обучения устанавливается согласно табл. 13.

Таблица 13

<i>Виды деятельности</i>	<i>Классы</i>	
	<i>1–2</i>	<i>3–4</i>
Просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	10 мин.	15 мин.
Просмотр телепередач	15 мин.	20 мин.
Просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	15 мин.	20 мин.
Работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой	15 мин.	15 мин.

При работе с компьютером необходимо проведение гимнастики для глаз.

*Примерные комплексы упражнений для глаз.*

#### Комплекс № 1

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом – прямо вдаль на счет 1–6; затем налево вверх – направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

### Комплекс № 2

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторять 4–5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3, открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторять 4–5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторять 4–5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1–4, потом перенести взор вдаль на счет 1–6. Повторять 4–5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторять 1–2 раза.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведения физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

# **НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ**

## **3. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов**

### **3.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС**

Работа образовательных учреждений по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и изучению правил дорожного движения (ПДД), принятых в Российской Федерации, очень важна. Основной причиной дорожно-транспортных происшествий (ДТП), в которых страдают дети и подростки, является незнание правил грамотного и безопасного поведения на улицах, на дорогах, в транспорте. Обучение ПДД следует рассматривать как составную часть общей образовательно-воспитательной деятельности каждой школы.

Просветительская работа по безопасности дорожного движения (БДД) должна начинаться с первого класса начальной школы как в рамках урочной, так и внеурочной деятельности, в основной и старшей школе учащиеся должны повторять изученные правила и продолжать обучение. Нужно сформировать у ребенка с самых ранних лет привычку правильного поведения на дорогах. Дети должны знать, к чему могут привести нарушения ПДД пешеходом и водителем, какие опасности подстерегают людей на дорогах. Только многократное повторение теории, коллективное обсуждение дорожных ситуаций, тренировочные упражнения, участие в тематических играх, проектная деятельность помогут учащимся выучить ПДД, что в свою очередь позволит им чувствовать себя уверенно в качестве пешехода (а позднее в качестве водителя) и, самое важное, – избежать аварийных ситуаций и сохранить жизнь.

Современные образовательные стандарты закрепляют требования о проведении занятий по формированию культуры здорового и безопасного образа жизни обучающихся. В начальной школе ПДД изучается в рамках предметной области «Обществознание и естествознание (окружающий мир)», в основной и старшей – «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности». Кроме того, образовательные организации должны формировать и реализовывать дополнительные образовательные программы, которые предусматривают:

- внедрение в систему работы образовательного учреждения программ, направленных на формирование ценности здоровья и здорового образа жизни, в качестве отдельных образовательных модулей или компонентов, включенных в учебный процесс;
- проведение дней здоровья, конкурсов, праздников и т. п.;
- создание общественного совета по здоровью, включающего представителей администрации, учащихся старших классов, родителей (законных представителей), разрабатывающих и реализующих школьную программу по безопасности здоровья.

Программы, направленные на формирование ценности здоровья и здорового образа жизни, предусматривают разные формы организации занятий, интеграцию в базовые образовательные дисциплины, проведение часов здоровья, факультативные занятия, занятия в кружках, проведение досуговых мероприятий.

Изучение ПДД и формирование навыков безопасного поведения на дороге, умений адекватно реагировать в экстремальных ситуациях должно осуществляться как с применением традиционных дидактических материалов, так и инновационных. В соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) информационно-образовательная среда каждого образовательного учреждения должна включать в себя совокупность технологических средств, в том числе и цифровые образовательные ресурсы.

В рамках реализации проекта «Создание, тиражирование и передача конечным пользователям учебно-методических и наглядных пособий, учебных фильмов, игр, программ для участников дорожного движения разных возрастных категорий,

в том числе с использованием мультимедийных средств, освещающих вопросы безопасности дорожного движения», было создано программное обеспечение (набор интерактивных учебных пособий) для оборудования специализированных классов. Программное обеспечение предназначено для различного компьютерного оборудования (компьютеров, мобильных и стационарных, интерактивных досок и столов) и призвано обеспечить мультимедийной поддержкой все виды образовательной деятельности как в урочное, так и внеурочное время.

Для работы с учащимися 5–8 классов разработаны следующие мультимедийные продукты:

- интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок;
- дидактические игры для интерактивного стола;
- интерактивный конструктор для проектной деятельности;
- программа для диагностики знаний учащихся (интерактивные тесты).

Предлагаемые ресурсы обеспечат реализацию требований образовательных стандартов к личностным, предметным и метапредметным результатам освоения учащимися общеобразовательной программы (табл. 14), а также реализацию системно-деятельностного подхода в обучении, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- формирование соответствующей целям общего образования социальной среды развития обучающихся в системе образования, переход к стратегии социального проектирования и конструирования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;
- ориентацию на достижение цели и основного результата образования – развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;

- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного и социального развития обучающихся;
- учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли, значения видов деятельности и форм общения при построении образовательного процесса и определении образовательно-воспитательных целей и путей их достижения;
- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося.

Таблица 14

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Изучение ПДД Российской Федерации	Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности	Сформированные ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах
Формирование навыков безопасного поведения на улице, на дороге и в транспорте	Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач	Освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Развитие умений ориентироваться в дорожно-транспортных ситуациях	Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией	Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности
Воспитание культуры поведения на улице, на дороге и в транспорте	Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию
Формирование положительного образа сотрудника ГИБДД	Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности	Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики
Формирование сознательного и ответственного отношения к собственному здоровью, личной безопасности и безопасности окружающих	Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач	Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации о дорожной ситуации	Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение	Развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам
	Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)	
	Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей	

Прогнозируемые результаты внедрения программного обеспечения для специализированных классов в учебный процесс:

- воспитание грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям;
- активизация и модернизация изучения ПДД в образовательных организациях за счет применения новых мультимедийных дидактических средств.

## **3.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов**

### **3.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок**

Наглядное пособие для интерактивных досок – это набор мультимедийных учебных модулей (плакатов), в каждом из которых содержится наглядный дидактический материал и интерактивные тесты.

Программа предназначена для объяснения и наглядного представления материала, вовлечения обучающихся в активную познавательную деятельность. Пособие предполагает проведение фронтальной работы со школьниками с применением демонстрационного оборудования. Основная роль в организации познания отводится педагогу.

Содержание, структура и форма представления учебных материалов ресурса разработаны с учетом требований к электронным изданиям для фронтальной работы с использованием демонстрационного оборудования:

- высокий уровень интерактивности и мультимедийности материалов позволяет организовать активную познавательную деятельность у доски;
- возможность регулировки темпа подачи наглядного материала, пошагового его представления, присутствие интерактивных элементов и инструментов помогает педагогу гибко оперировать содержанием каждого модуля;
- все объекты представлены крупно, контрастно, что позволяет обучающимся хорошо видеть учебный материал из любой точки класса.

Пособие обеспечивает работу на интерактивных досках любого типа и от любого производителя.

Работа с интерактивным наглядным пособием начинается с выбора группы пользователей в главном меню (5–8 класс). Затем пользователь попадает в меню тем (рис. 28).

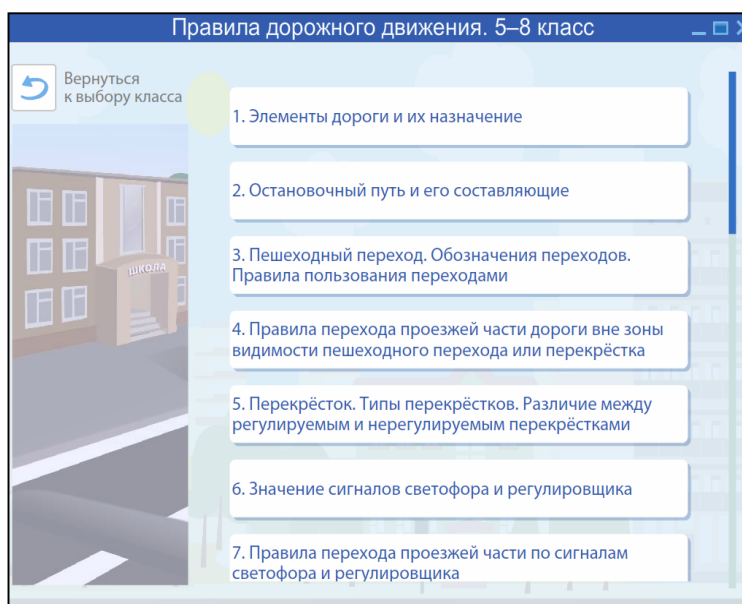


Рис. 28

Пособие содержит 22 модуля по основным темам, которые необходимо изучить с учащимися 5–8 классов. Осуществлять переход от одной темы к другой можно как с помощью главного меню, так и при помощи стрелок на панели инструментов, расположенной справа внизу на каждом экране.

Выбрав тему, пользователь попадает непосредственно в учебный модуль. Наглядный дидактический материал каждого модуля выполнен в виде плаката, состоящего из последовательных экранных страниц (слайдов). Переход от одного слайда к другому осуществляется при помощи стрелок внизу рабочей области. Все плакаты имеют похожий интерфейс – рабочую область и панель инструментов справа (рис. 29).

Панель инструментов представлена следующими кнопками:

- **Меню** – возврат в меню тем.
- **Тесты** – переход к выполнению интерактивных тестов.
- **Чертежник** – активация инструмента, позволяющего делать необходимые записи. **Чертежник** предоставляет возможность писать двумя цветами – синим и красным. С помощью функций **Ластик** и **Стереть всё** можно удалить написанное. Кнопки **Увеличить / Уменьшить прозрачность** изменяют тонирование виртуальной доски от абсолютно прозрачной до непрозрачной белой.
- **Масштабирование** – возможность увеличить / уменьшить масштаб.

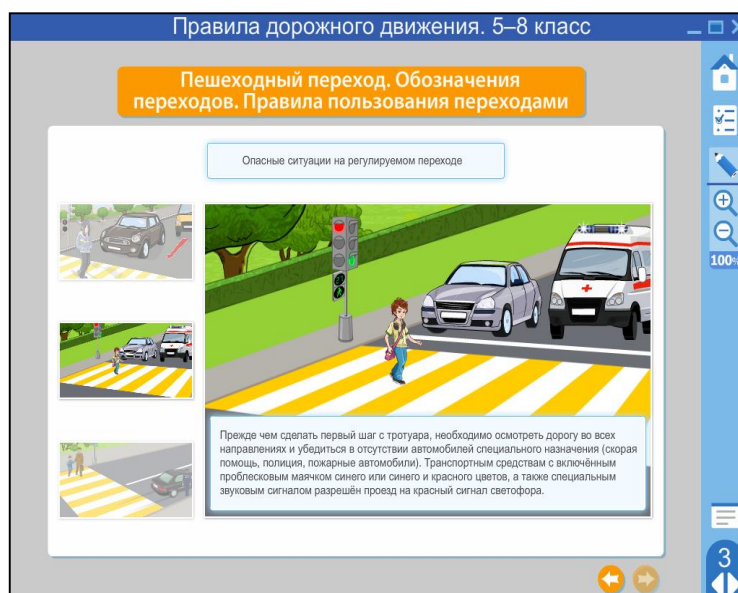


Рис. 29

Каждый плакат содержит от 2 до 9 слайдов с информационными ресурсами, представленными в виде иллюстраций с текстовым пояснением, схем, анимаций. Иллюстрации могут быть «статичными» и «всплывающими». «Статичные» иллюстрации не реагируют на действия пользователя, «всплывающие» – увеличиваются в размере при щелчке кнопкой мыши на изображении или при нажатии кнопки с порядковым номером.

Пособие содержит отобранные на научной основе современные сведения по вопросам безопасности дорожного движения. Информационное и наглядное наполнение плакатов представлено в табл. 15.

Таблица 15

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
<b>1. Элементы дороги и их назначение</b>	
Дорога в населенном пункте и вне населенного пункта	Статичные иллюстрации с всплывающим текстом
Полоса движения	Статичная иллюстрация с текстом
Пешеходный переход	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Опасные ситуации на дороге	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Движение при отсутствии тротуара и пешеходной дорожки	Статичная иллюстрация с текстом
<b>2. Остановочный путь и его составляющие</b>	
Остановочный путь и его составляющие	Статичная иллюстрация с текстом, схема
Формула остановочного пути	Формула с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Зависимость тормозного пути от погодных условий	4 всплывающие иллюстрации с анимацией и текстом
Влияние погодных условий на безопасность дорожного движения	5 всплывающих иллюстраций с текстом
3. Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	
Пешеходный переход	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Регулируемый и нерегулируемый пешеходный переход	Статичная иллюстрация с текстом
Правила перехода проезжей части по наземному нерегулируемому пешеходному переходу	Анимация с текстом
Правила перехода проезжей части в зоне регулируемого пешеходного перехода	Анимация с текстом
Опасные ситуации на регулируемом пешеходном переходе	3 всплывающие иллюстрации с текстом
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	
Переход проезжей части вне зоны видимости пешеходного перехода	Статичные иллюстрации с текстом
Разделительные линии	Статичные иллюстрации с текстом
Разделительные полосы	Статичные иллюстрации с текстом
Правила перехода проезжей части вне зоны видимости пешеходного перехода	3 всплывающие иллюстрации с текстом
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	
Зона пешеходного перехода	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Регулируемый и нерегулируемый перекрестки	Статичные иллюстрации с текстом
Перекрестки равнозначных и неравнозначных дорог	Статичные иллюстрации с текстом
Круговое движение	Статичная иллюстрация с текстом
6. Значение сигналов светофора и регулировщика	
Транспортные и пешеходные светофоры	Статичная иллюстрация с текстом
Значение сигналов светофора	Иллюстрация с текстом и анимацией
Регулировщик и его сигналы	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Сигналы регулировщика для водителей	4 всплывающие иллюстрации с текстом
7. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Правила перехода проезжей части в зоне регулируемого пешеходного перехода	Анимация с текстом
Светофоры с дополнительными секциями	Статичная иллюстрация с текстом
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	
Осветительные приборы автомобиля	Статичная иллюстрация с текстом
Сигналы, подаваемые водителями транспортных средств световыми указателями поворота или рукой	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Стоп-сигналы	Статичная иллюстрация с текстом
Аварийная световая сигнализация	5 всплывающих иллюстраций с текстом
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	
Дорожные знаки, их группы	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Дорожная разметка	Статичная иллюстрация с текстом
Горизонтальная разметка	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Временная дорожная разметка	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Вертикальная дорожная разметка	3 всплывающие иллюстрации с текстом
10. Правила поведения пешеходов на тротуаре	
История правостороннего движения	Статичные иллюстрации с текстом
Правила движения пешеходов по тротуару	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Использование световозвращающих элементов	Статичные иллюстрации с текстом
Правила поведения пешеходов на тротуаре	3 всплывающие иллюстрации с текстом
11. Правила поведения при движении в группе	
Правила поведения при движении в группе	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Движение в разное время суток	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Движение пешеходов в темное время суток	Статичные иллюстрации с текстом
Транспорт – источник повышенной опасности	Статичные иллюстрации с текстом
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	
Правила поведения на остановочных площадках	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила поведения в транспорте общего пользования	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Пассажирам транспортного средства запрещено	6 всплывающих иллюстраций с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Основные меры безопасности при использовании железнодорожного транспорта	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Основные меры безопасности при использовании водного транспорта	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила пользования фуникулером	Статичная иллюстрация с текстом
<b>13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге</b>	
Элементы дороги вне населенного пункта	Схема с условными обозначениями
Порядок движения и перехода загородной дороги	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила перехода проезжей части вне населенного пункта	Статичные иллюстрации с текстом
Возраст управления различными транспортными средствами вне населенного пункта	Статичные иллюстрации с текстом
Правила движения различных транспортных средств вне населенного пункта	4 всплывающие иллюстрации с текстом
<b>14. Правила перехода через железнодорожные переезды</b>	
Железнодорожный переезд	Статичная иллюстрация с текстом
Виды железнодорожных транспортных средств	Статичные иллюстрации с текстом
Оснащение железнодорожных переездов	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Светофорная и звуковая сигнализация на железнодорожном переезде	Статичные иллюстрации с текстом
В зоне движения железнодорожного транспорта запрещено	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила перехода через железнодорожный переезд	Статичная иллюстрация с текстом
Правила движения транспортных средств через железнодорожный переезд	5 всплывающих иллюстраций с текстом
<b>15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части</b>	
Внезапное появление на проезжей части перед приближающимся транспортом	Статичные иллюстрации с текстом
Выход на проезжую часть вне зоны пешеходного перехода	Статичные иллюстрации с текстом
Движение через проезжую часть к месту остановки транспорта общего пользования	3 всплывающие иллюстрации с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Переход проезжей части на зеленый сигнал светофора с заканчивающимся действием	Статичные иллюстрации с текстом
16. Безопасный маршрут в школу, кружок, магазин и т. п.	
Безопасный маршрут в школу и домой	Статичная иллюстрация с текстом
Правила безопасного перехода проезжей части	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Опасные ситуации	3 всплывающие иллюстрации с текстом
17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	
Места, разрешенные для езды на велосипедах, роликовых коньках и скейтбордах	Статичная иллюстрация с текстом
Тренировочный комплекс для занятий скейтбордом, роликовыми коньками	Статичная иллюстрация с текстом
Передвижение на велосипедах	Статичная иллюстрация с текстом
Пешеходные дорожки	Статичная иллюстрация с текстом
18. Правила дорожного движения для велосипедистов	
Велосипед и велосипедист	Статичные иллюстрации с текстом
Типы велосипедов	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Экипировка велосипедиста	Статичная иллюстрация с текстом
Правила движения для велосипедистов от 7 до 14 лет	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Водителям велосипедов и мопедов запрещается	9 всплывающих иллюстраций с текстом
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	
Картинг и его значение для подготовки компетентного водителя, механика, спортсмена-автогонщика	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Устройство карта	Статичная иллюстрация с текстом
Посадка в карт	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Остановка и выход из карта	Статичная иллюстрация с текстом
Отработка навыка управления картом	5 иллюстраций с текстом
Отработка навыка переключения передач	Статичная иллюстрация с текстом
Подготовка к соревнованиям: сигнальные флаги	13 всплывающих иллюстраций с текстом
Подготовка к соревнованиям: сигналы тренера	7 всплывающих иллюстраций с текстом
Экипировка картингиста	Статичная иллюстрация с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
<b>20. Основные причины ДТП с детьми</b>	
Внезапный выход на проезжую часть в местах с ограниченной видимостью	5 всплывающих иллюстраций с текстом
Переход проезжей части в неустановленном месте	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Незнание правил перехода регулируемого и нерегулируемого перекрестка	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Движение по проезжей части при наличии тротуара	Статичная иллюстрация с текстом
Бег через проезжую часть к месту остановки маршрутного транспорта	Статичная иллюстрация с текстом
Неиспользование ремней безопасности при поездке в легковом автомобиле	Статичные иллюстрации с текстом
<b>21. Световозвращающие элементы</b>	
Световозвращающие элементы	2 анимации с текстом
Фликеры	Статичная иллюстрация с текстом
Световозвращающая нить	Статичная иллюстрация с текстом
Нарукавные повязки, световозвращающие браслеты	Статичная иллюстрация с текстом
<b>22. Административная ответственность участников дорожного движения</b>	
Административное правонарушение	Статичные иллюстрации с текстом
Статья 12.6	Статичные иллюстрации с текстом
Статья 12.29	Статичные иллюстрации с текстом
Статья 12.30	Статичные иллюстрации с текстом
Статья 12.7	Статичные иллюстрации с текстом

Каждый модуль содержит интерактивный тест, включающий 5 вопросов по теме соответствующего плаката (рис. 30). Сверху в рабочей области расположено поле с текстом вопроса, в центральной части – варианты ответов, внизу – кнопки **Сброс** и **Проверка**. Кнопка **Сброс** позволяет отменить выбранный ответ, кнопка **Проверка** – оценить правильность ответа. Если выбран правильный ответ / ответы на вопрос, внизу рабочей области появляется надпись «Верно» на плашке зеленого цвета. В случае неправильного ответа появляется надпись «Неверно» на плашке красного цвета. При прохождении теста обучающимся предлагается выбрать правильный ответ / ответы, подобрать иллюстрацию, разгадать ребус.

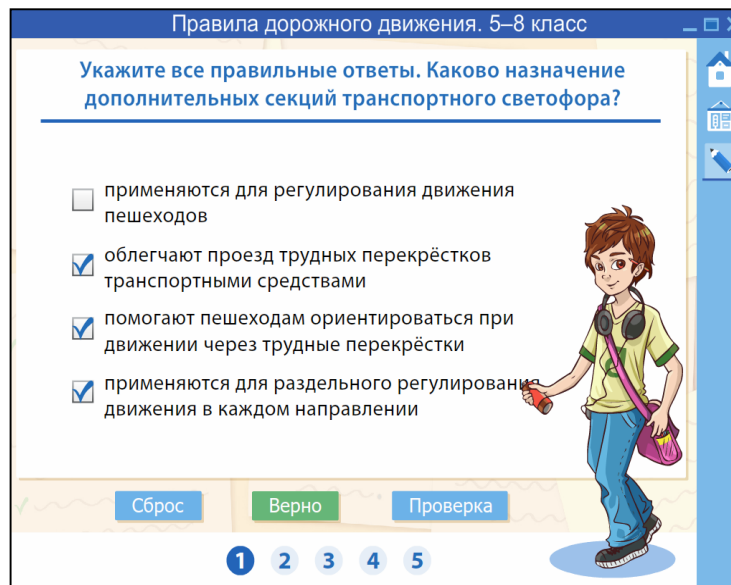


Рис. 30

Пособие отличается простотой и удобством в применении. Педагогу легко ориентироваться в содержании и выбирать для каждого занятия в каждом конкретном классе актуальный теоретический и практический материал в том объеме, который позволит сделать обучение посильным и интересным.

### **3.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся**

Программа для диагностики знаний учащихся 5–8 классов – интерактивное мультимедийное пособие, предназначенное для обеспечения методической поддержки учебного процесса как на уроках (на всех его этапах), так и во внеурочной деятельности. Данное программное обеспечение поможет наполнить образовательную деятельность школы новыми методами и формами работы с применением мультимедийных дидактических ресурсов, активно задействовать на занятиях инновационные компьютерные технологии.

Содержательная часть (контент) включает в себя вопросы по основным темам безопасности дорожного движения.

1. Элементы дороги и их назначение. Места перехода через проезжую часть. Дорожные ловушки. Правила движения пешеходов по обочинам.
2. Остановочный путь и его составляющие. Формула определения тормозного пути.
3. Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами.
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка. Линия, разделяющая транспортные потоки противоположных направлений. Разделительная полоса. Обязанности пешехода при пересечении проезжей части вне пешеходного перехода.
5. Перекресток. Типы перекрестков.
6. Значение сигналов светофора и регулировщика. Назначение светофоров с дополнительной секцией, их сигналы.
7. Правила перехода проезжей части по этим сигналам.
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств.
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки. Основные группы знаков, их различие.

10. Правила поведения пешехода на тротуаре. История правостороннего движения.
11. Правила поведения при движении в группе. Движение группы детей.
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта.
13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге. Виды дорог вне населенного пункта.
14. Правила перехода через железнодорожные переезды. Ж/д переезды, их виды, ж/д транспортные средства.
15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части.
16. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.
17. Места для игр и езды на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.
18. Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов.
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения. Значение картинга для подготовки компетентного водителя.
20. Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов.
21. Основные причины ДТП с детьми.
22. Световозвращающие элементы. Роль световозвращающих элементов.
23. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей.
24. Роль классного руководителя и социального педагога в профилактике ДДТТ.

Каждая тема интерактивного пособия содержит не менее пяти вопросов. Результаты тестирования сохраняются и фиксируются в индивидуальном отчете, который можно распечатать.

Программа для диагностики представляет собой сборник интерактивных тестовых заданий, другими словами, тренажер. В тренажере теория и практика поведения на дороге рассматриваются на примере конкретных ситуаций.

Перед началом работы ученику необходимо пройти регистрацию (ввести свое имя, фамилию), чтобы сохранять индивидуальные результаты диагностики. Данные по диагностике могут быть использованы в дальнейшем для определения уровня знаний каждого конкретного ученика (рис. 31).

БЕЗОПАСНОСТЬ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ  
Диагностика знаний учащихся. 5–8 класс

Карточка ученика

Имя **Оксана**.....  
Фамилия **Бубнова**.....  
Класс **5А**.....  
Дата **8 сентября 2015**...

Режим работы

Тренинг     Контроль

Уровень сложности

**120** сек.    **90** сек.    **75** сек.  
Лёгкий    Средний    Трудный

Рис. 31

Работа с программой предполагает два режима – тренинг и контроль. В режиме тренинга ученику предоставляется возможность выполнять задания без учета времени, при этом один и тот же тест можно пройти неоднократно и затем проверить правильность ответов. В этом режиме тестирование проходит без учета времени. Варианты ответов к заданиям оформлены в виде текста или картинки, изображающей тот или иной дорожный знак или ситуацию (рис. 32).

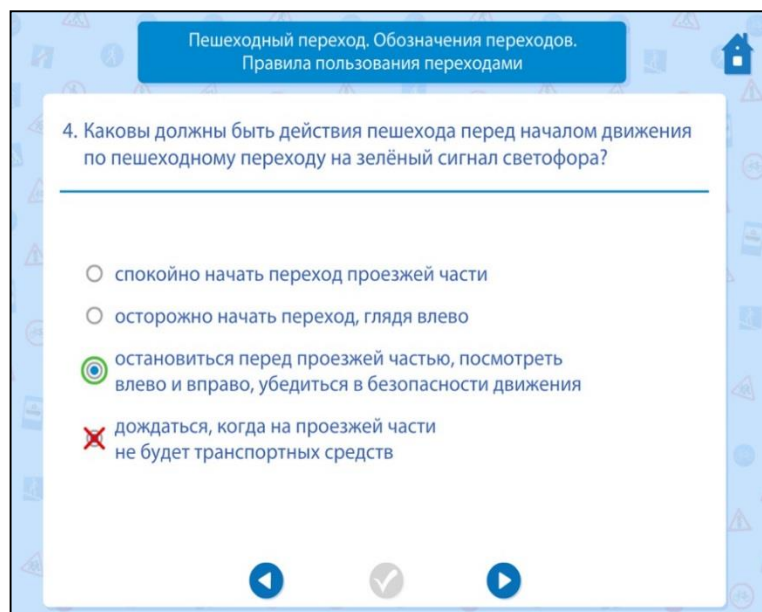


Рис. 32

В режиме контроля необходимо выполнить задание в четко определенный промежуток времени (в зависимости от выбранного уровня сложности время, отведенное на выполнение задания, может меняться – 120, 90 или 75 секунд) (рис. 33). Итоги тестирования сохраняются в виде отчета, которые потом при необходимости можно распечатать.

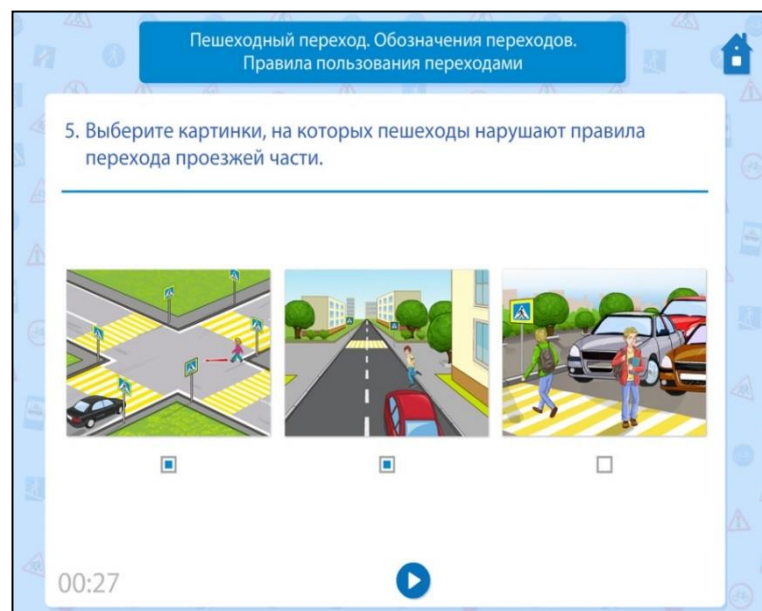


Рис. 33

Навигация внутри пособия осуществляется с помощью понятного интерфейса, обучающийся может легко выбрать тему для прохождения тестирования,

щелкнув его название левой кнопкой мыши. Учащийся выбирает тему тестирования, выполняет задание и выбирает правильный ответ, нажав кнопку **Проверить ответ**. Правильный ответ будет обведен зеленым цветом, неправильный – зачеркнут красным, при этом в случае неправильного ответа ученик имеет возможность посмотреть правильный ответ. Переход к следующему вопросу (или вернуться к предыдущему) осуществляется с помощью кнопок **Вперед**, **Назад**.

С помощью программы для диагностики учащиеся смогут улучшить знания в области ПДД, что позволит им избежать многих проблем и опасностей, связанных с транспортом и дорогой.

### 3.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности

Конструктор для проектной деятельности – это мультимедийная программа, выполненная в виде интерактивной конструкторской среды с набором творческих мастерских:

- мастерская для моделирования схем и карт дорожного движения – «Дорожные схемы и карты»;
  - мастерская для конструирования дорожных знаков – «Дорожные знаки»;
  - мастерская для конструирования макетов бумажных кукол (пешеходов, регулировщиков и др.), моделей дорожных знаков и автомобилей – «Кукольный театр»;
  - мастерская для создания плакатов и открыток – «Плакаты и открытки».
- На главном экране программы представлены все четыре мастерские (рис. 34).



Рис. 34

Мастерские созданы по принципу открытой развивающей среды для активной познавательно-исследовательской и творческо-продуктивной практической деятельности учащихся в рамках изучения БДД. В каждой из мастерских ученикам

будут предложены предметы и элементы по определенной теме, а также специальные инструменты, с помощью которых они могут создавать свой проект путем конструирования, моделирования, выполнения аппликации. Возможность работы на разных уровнях сложности – в программе предусмотрено два уровня сложности – позволяет педагогам учитывать возрастные, психофизиологические, индивидуальные особенности детей и применять конструктор с учащимися разных возрастов. Первый уровень программы предполагает более простые пользовательские действия и ориентирован на детей младшего школьного возраста, второй уровень предназначен в большей степени для более взрослых учащихся, которые смогут выполнять более сложные проекты.

Все элементы мастерских условно можно разбить на две категории: статичные объекты и изменяемые объекты.

К статичным объектам относятся элементы, которые не могут быть преобразованы в процессе творческой работы. Они представляют собой заданные контурные образы: фоны, на которых изображены разные участки дороги в городе, за городом; контуры дорожных знаков, автомобилей, специальные заготовки для информационных плакатов и др.

К изменяемым объектам относятся элементы, к которым применимы различные функции программы: перемещение, изменение цвета, размера, поворот, наложение и инверсия, многократное отображение и удаление.

Общим для всех видов элементов является их местонахождение в ящичках в правой части каждой мастерской, сменяемость, возможность закрашивания. Закрашивание в программе – это не только заливка замкнутого контура выбранным цветом, но и значимое средство художественной выразительности.

Одной из самых важных особенностей структурного построения программы является возможность бесконечного воплощения замысла учащихся в выбранном ими пространстве. В программе нет установленного алгоритма действия, нет контрольного результата, нет жесткого критерия оценки, ее содержание открыто. В творческих мастерских каждому ученику даны безграничные возможности для реализации индивидуального личностного потенциала и творческого замысла.

Возможность сохранить, распечатать, вырезать и собрать композицию по одной из тем мастерских позволяет детям продолжить задуманную игру или другой собственный проект в дальнейшей индивидуальной деятельности.

Структурное построение каждой мастерской одинаково. В центре – рабочая зона в виде белого чистого листа. Справа в первых пяти вертикальных ящичках расположены изменяемые предметы и элементы для конструирования и творчества (рис. 35). В каждом ящичке находится более 10 тематических предметов для творческой работы, исключение составляет мастерская «Кукольный театр».

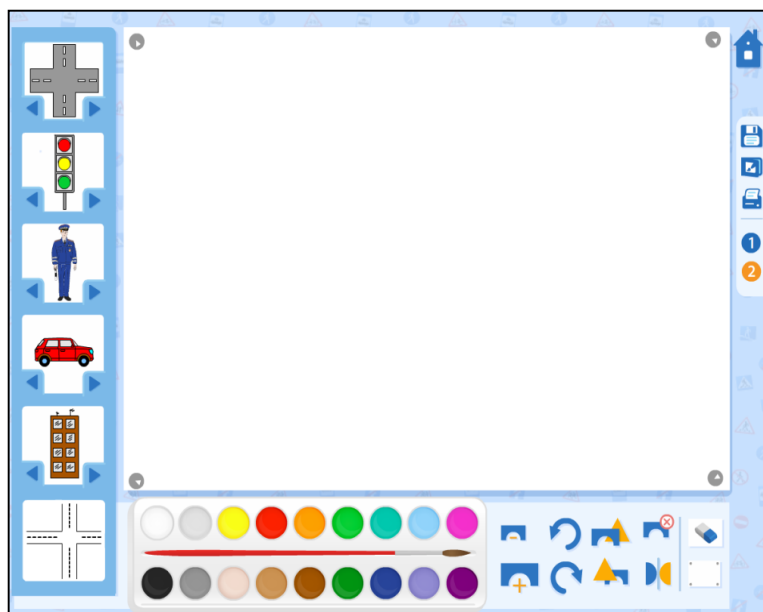


Рис. 35

Смена предметов происходит щелчком левой кнопки мыши по синим стрелкам, которые присутствуют на каждом из ящичков (вперед и назад). Чтобы достать предметы из первых пяти ящичков, нужно щелкнуть выбранный предмет и перетащить его на рабочее поле экрана. В самом нижнем ящичке расположены фоны, которые выбираются до начала работы. Выбирается фон щелчком мыши по иллюстрации (рис. 36).



Рис. 36

Создавать изображения можно поверх фоновой иллюстрации или на белом листе. При работе с фоном ученик получает возможность свободно раскрашивать все элементы рисунка на нем. При работе на белом чистом листе осуществлять его заливку каким-либо цветом невозможно, раскрашивать можно только те элементы, которые были выбраны из первых пяти ящичков. Для выбора рабочей области без фона, т. е. полностью белой, служит клавиша **Белый лист**. Для работы поверх фона выбираем необходимую иллюстрацию в самом нижнем ящичке.

Внизу экрана находится палитра с красками (18 цветов) и панель с изображением клавиш, с помощью которых выполняются разные действия в рабочей зоне:

- изменение размера (уменьшение / увеличение) выделенного объекта;
- изменение пространственного ракурса – перемещение по рабочей зоне выделенного объекта с поворотом вправо и влево (на 15 градусов);
- изменение взаимного расположения предметов (предмет спереди / предмет сзади);
- изменение расположения предмета относительно его вертикальной оси симметрии;
- удаление выбранного предмета из рабочей зоны;
- очистка фоновой иллюстрации от всех объектов и цветов (для начала новой работы с фоном);

- полная очистка рабочей зоны от предметов и фоновых иллюстраций (для работы на чистом белом фоне).

Прежде чем выполнить действие с каким-либо предметом на экране, его нужно выделить мышью.

В правой части экрана расположена панель с клавишами, с помощью которых можно сохранить работу в «Альбоме работ» и распечатать ее (сохранение работ учеников возможно в форматах \*.jpg и \*.png), выбрать уровень сложности, выйти из мастерской на главный экран программы.

### Содержание мастерских

1. «Дорожные схемы и карты». В первых пяти ящичках находятся элементы дороги с нанесенной разметкой (разные виды дорожной разметки), изображения светофоров в разных ракурсах с двумя и тремя секциями, дорожных знаков, людей (пешеходов, сотрудников полиции), транспорта, различных зданий, растений, а также остановки и подземного перехода. В нижнем ящичке, который открывается на втором уровне сложности, находятся фоновые иллюстрации с изображением разных участков дорог. В данной мастерской учащиеся могут создавать схемы и карты, демонстрирующие дорожное движение в городе или за городом. Создавать композицию можно из отдельных предметов на чистом листе, а можно воспользоваться фоновой заготовкой.
2. «Дорожные знаки». В первых четырех ящичках предлагаются различные предметы и элементы, которые изображены на разных дорожных знаках. В пятом ящичке даны щиты дорожных знаков разной формы, геометрические фигуры, цифры, все буквы алфавита, таблички без надписи, с надписью Липецк и с контурным изображением города. С помощью элементов и предметов первых пяти ящичков можно сконструировать все группы дорожных знаков (разрешающие, запрещающие, предупреждающие, информационные, предписывающие, знаки приоритета и сервиса). На втором уровне доступен нижний ящичек, в котором располагаются развертки дорожных знаков. Сконструированный знак можно вырезать по контуру развертки.

3. «Кукольный театр». Данная мастерская содержит специальные заготовки для создания кукол и других предметов для организации кукольного театра. С помощью заготовок первых пяти ящичков можно создавать: разные светофоры, регулировщиков, показывающих различные сигналы, пешеходов (людей разного пола и возраста), транспорт разного вида. В последнем ящичке, который доступен на втором уровне сложности, предлагаются развертки для создания велосипедиста на велосипеде, мотоциклиста на мопеде, человека в костюме для картинга, машины для картинга, человека в машине для картинга.
4. «Плакаты и открытки». Мастерская позволит учащимся смоделировать разные плакаты и открытки на тему БДД. Творческие работы ученикам предлагается создать с помощью фоновых иллюстраций, которые располагаются в нижнем ящичке. В первых пяти ящичках дублируются элементы мастерской «Дорожные схемы и карты», они помогут «дорисовать» изображения на фоновых иллюстрациях. Учащиеся смогут также создавать свои работы свободно, то есть не используя предлагаемые фоны. В данной мастерской возможен выход в мастерские «Дорожные знаки» и «Дорожные схемы и карты», чтобы использовать дополнительные элементы.

### **3.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола**

Набор дидактических игр для интерактивного стола предназначен для практической отработки навыков и закрепления учащимися средней школы знаний по правилам безопасного поведения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства. По своему содержанию игры обеспечивают совместную игровую и учебную деятельность в малых группах, постоянное общение между учащимися и не ограничивают двигательную активность школьников. Игровая форма представленного материала и использование новейших сенсорных устройств (интерактивного стола) позволяют разнообразить учебный процесс, поддерживают интерес учащихся.

В набор входят следующие игры:

1. «Безопасный маршрут» – творческое задание на совместное моделирование дорожной ситуации.
2. «Дорожное домино» – игра для закрепления теоретического материала с возможностью выбора количества игроков.
3. «Сигналы светофора и регулировщика» – выбор правильных ответов из предложенных.

Интерфейс дидактических игр содержит следующие общие элементы:

- в центральной части экрана расположена рабочая область для выполнения задания;
- по периметру экрана находятся элементы (предметные картинки, слова, дорожные знаки, фигурки и пр.), предназначенные для «перетаскивания» в центральное поле.

Особенности работы с играми на интерактивных столах:

- элементы, представленные в игровых модулях, можно поворачивать на 360 градусов, увеличивать в размере;
- интерактивная поверхность стола распознает одновременные касания (их количество зависит от модели стола);

- пользователям предоставлены возможности выбора режима игры, уровня, количества игроков;
- задания сопровождаются звуковыми сигналами;
- защита от случайного несанкционированного выхода из игры или изменения настроек.

Игры обеспечивают работу учащихся на столах любого типа и от любого производителя.

### **Игра «Безопасный маршрут»**

Игра начинается с выбора уровня сложности в главном меню (рис. 37), который определяется уровнем знаний и умений обучающихся, конкретными целями и задачами обучения.

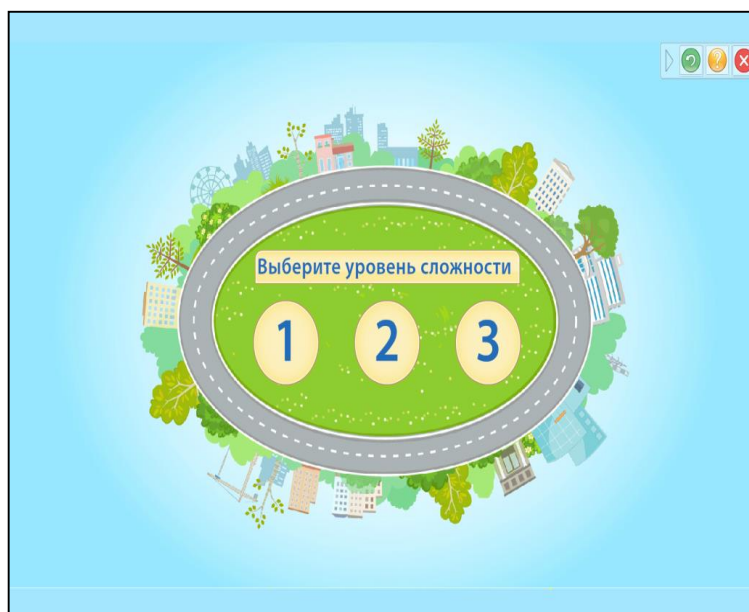


Рис. 37

В рабочей области находится изображение городской улицы с проезжей частью, тротуарами, зданиями, автомобилями и пешеходами. Задание заключается в том, чтобы пешеходы дошли из одной точки в другую, например из школы домой, по безопасному маршруту. В каждом задании пунктиром проложен маршрут, на котором участникам игры необходимо правильно расставить светофоры (транспортные и пешеходные), дорожные знаки («Наземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», дорожную разметку «зебра») (рис. 38).



Рис. 38

После того как все элементы расставлены правильно, запускается анимация – пешеходы идут по проложенному маршруту. По окончании задания звучит поощрительный сигнал, открывается информационное окно с сообщением о выполнении задания и становится активной кнопка перехода к следующему заданию.

Второй уровень отличается от первого сложностью маршрутов (количеством проезжих частей для перехода, наличием регулируемых и нерегулируемых пешеходных переходов). На третьем уровне необходимо расставить все дорожные знаки, которые могут располагаться на данном участке города («Дети», «Дорожные работы», «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса», «Жилая зона»).

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

- возврат в меню выбора сложности;
- вызов инструкции;
- выход из игры.

### **Игра «Дорожное домино»**

Игра начинается с выбора количества игроков (2 или 4) в главном меню (рис. 39).

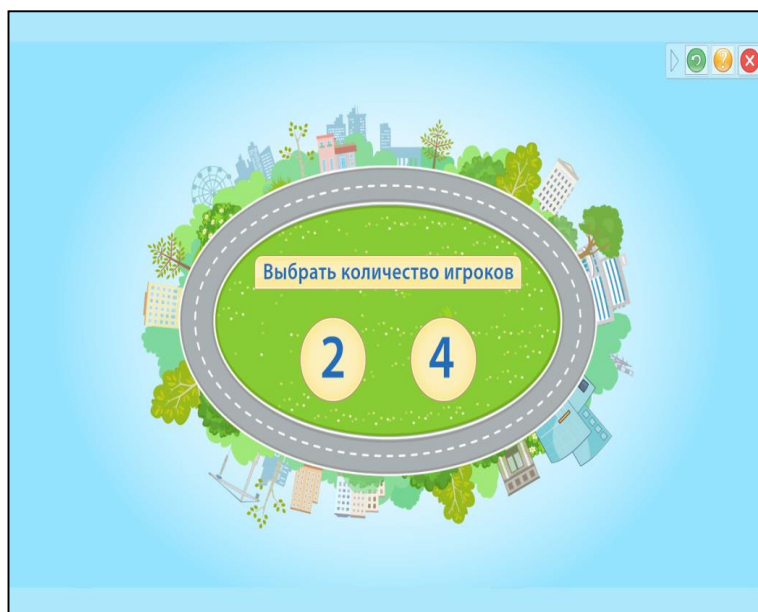


Рис. 39

Задание заключается в том, чтобы выстроить цепочку из дорожных знаков по аналогии с классическим домино. Игру начинает игрок, у которого находится карточка с дублем дорожного знака «Велосипедная дорожка». Далее игроки выстраивают цепочку, подбирая карточки с соответствующим дорожным знаком. Если подходящей карточки нет, игрок пропускает ход. Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последнюю карточку (он считается победителем). Если ни у кого из игроков нет подходящей карточки, игра заканчивается вничью. В правом верхнем углу рабочей области расположены изображения карточек, которые находятся по краям цепочки (рис. 40).

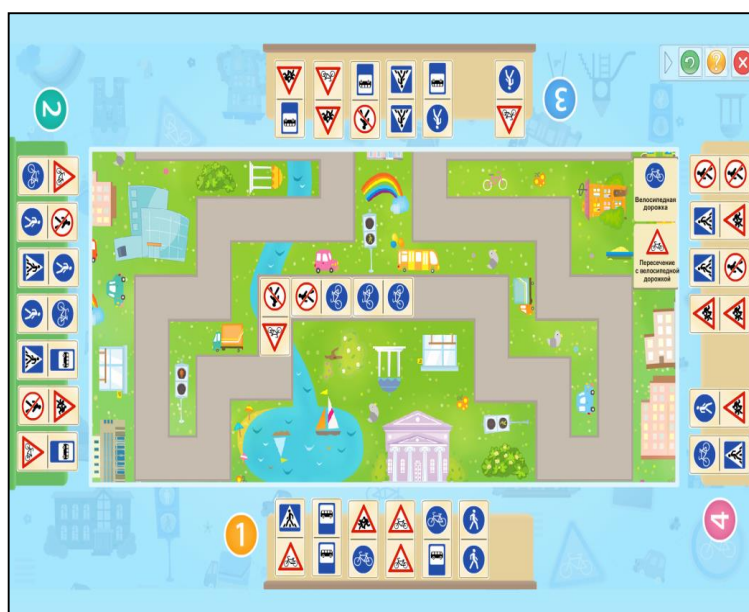


Рис. 40

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, аналогичная панели инструментов в игре «Безопасный маршрут».

### **Игра «Сигналы светофора и регулировщика»**

Игра начинается с выбора одного из трех уровней сложности. Основная задача играющих – выбрать правильный ответ из предложенных. Условия и содержание игры определяются уровнем сложности.

*1 уровень.* Задание заключается в том, чтобы соотнести картинку в рабочей области с картинками, расположенными по периметру, и определить, при каком включенном сигнале светофора нужно стоять, а при каком можно идти. Для выполнения задания необходимо выбрать и перетащить в рабочую область все картинки, движения пешеходов на которых соответствуют сигналу светофора, находящегося в рабочей области (рис. 41). Если сигнал светофора запрещающий, необходимо перетащить стоящих пешеходов на тротуар, если сигнал светофора разрешающий – идущих пешеходов на дорожную разметку «зебра».

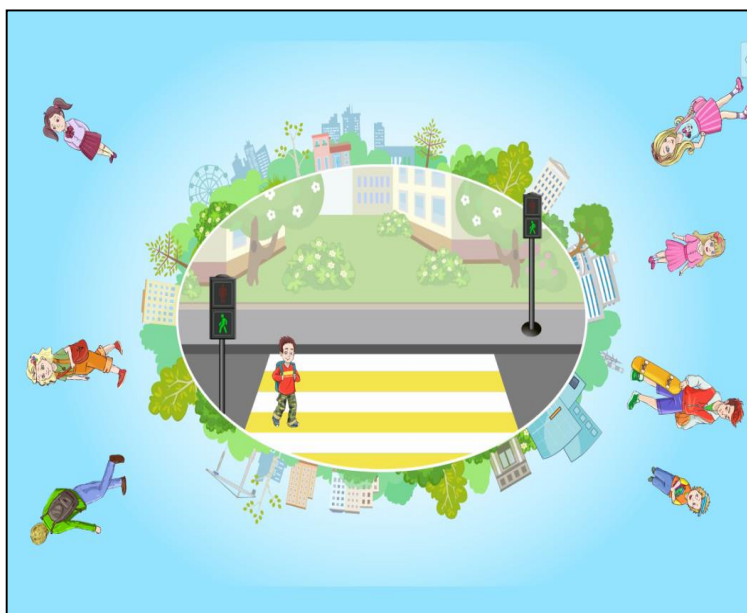


Рис. 41

При перетаскивании неправильного изображения пешехода картинка не ложится в центральное поле и возвращается в исходное положение. Когда задание выполнено, звучит поощрительный сигнал. Количество заданий неограниченно.

2 уровень. Игра выполнена по аналогии с 1-м уровнем. Задание заключается в том, чтобы определить, при каком сигнале регулировщика нужно стоять, а при каком можно идти (рис. 42), и перетащить соответствующие изображения в рабочую область.



Рис. 42

3 уровень. Задание заключается в том, чтобы составить правильное утверждение. Для этого нужно соотнести начало предложения в рабочей области с вариантами окончания предложения, выбрать и перетащить в рабочую область правильный текст (рис. 43).

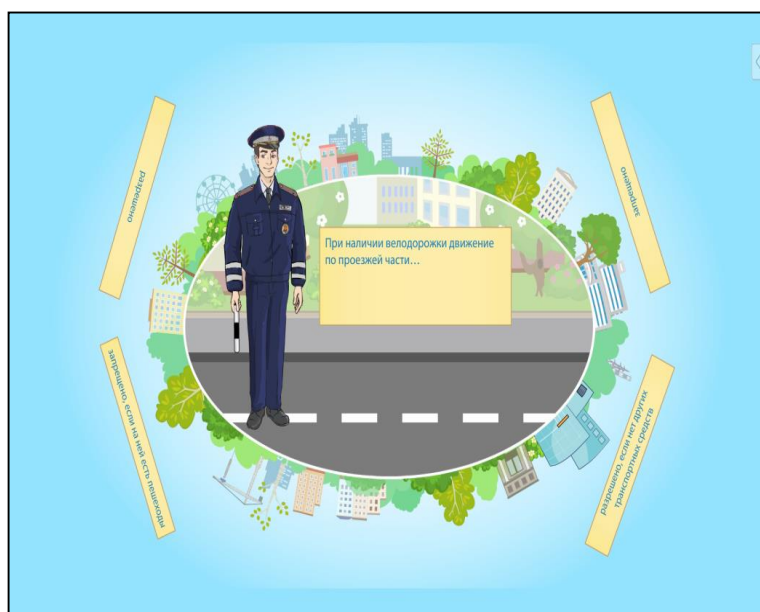


Рис. 43

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

– *Возврат в меню выбора сложности;*

– *Вызов инструкции;*

– *Выход из игры.*

С помощью данных игр осуществляется переход от ознакомления с материалом к организации собственно практической деятельности. Игровая атмосфера, а также психологически грамотно составленные средства направления и оценки действий обучающихся являются важной составляющей учебной мотивации и помогают школьникам эффективно усваивать материал.

### **3.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов**

#### **3.3.1. Особенности организации обучения и воспитания учащихся средней школы**

Для учащихся среднего школьного возраста характерны значительные изменения в мышлении и познавательной деятельности. Подростки стараются понять сущность изучаемого предмета и явления, причинно-следственные связи. Наставления, инструкции в этом возрасте не являются действенным методом обучения. Поэтому на этом этапе процессу обучения следует постепенно придавать проблемный характер, стимулировать мышление ученика и стремление принимать правильные решения самостоятельно. Для активизации познавательной деятельности следует использовать межпредметные связи, объяснять физическую, химическую и биологическую природу опасностей на дорогах, рассматривать причины тех или иных проявлений опасностей, учить прогнозировать возможные опасности.

Период интенсивного роста и созревания диктует свои особенности работы с учебно-методическим комплектом:

- реализация потребности в общении со сверстниками через организацию дискуссий, обсуждений, коллективных форм деятельности;
- использование методов ситуативного обучения, тренингов и моделирования;
- разбор конкретных дорожно-транспортных ситуаций, предлагаемых в материалах комплекта, с использованием статистических данных, предоставляемых ГИБДД.

Воспитание учащихся организуется одновременно с обучением. Школьники должны понимать, что такое правонарушение в области дорожного движения, и осознавать, что ответственность за них несут родители.

Образование на этапе основной школы характеризуется, прежде всего, концентричностью, т. е. изучается та же номенклатура опасностей, что и на более ранней стадии, но более углубленно. Рассматривается природа дорожных

опасностей, объясняются причинно-следственные связи. При этом происходит и расширение круга рассматриваемых дорожных опасностей. Учащийся среднего школьного возраста должен быть знаком с основными опасностями, встречающимися в дорожном движении. Он должен знать основные положения законов, регулирующих вопросы безопасности дорожного движения, свои права и обязанности и быть готов их осознанно соблюдать. Школьник этого возраста должен быть способен анализировать, сопоставлять и адекватно реагировать на наиболее распространенные и типовые опасности и угрозы, иметь навыки безопасного поведения в дорожной среде.

### 3.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок

Интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок призвано обеспечить визуализацию учебного процесса, наглядно представить теоретические сведения из области безопасности дорожного движения для вовлечения учащихся 5–8 классов в активную учебно-познавательную деятельность.

Методологические особенности построения пособия заключаются в том, что оно обеспечивает педагога средствами наглядности и предоставляет инструмент для организации интерактивной работы с обучающимися:

- интерактивные модули позволяют гибко оперировать своим содержанием (раскрывать поэлементно информацию, делить на логические части, регулировать темп подачи материала);

- минимальный текстовый комментарий предоставляет педагогу возможность устно проработать содержание с обучающимися;

- графический инструмент *Чертежник* помогает вариативно использовать содержание наглядно-демонстрационных ресурсов.

Интерактивные плакаты содержат готовые учебные ресурсы, которые можно полностью или выборочно использовать в соответствии с учебными целями на любых этапах обучения. При подготовке к уроку учитель знакомится с материалами плакатов и выстраивает свою последовательность их использования.

Работу с пособием необходимо проводить с учетом психофизиологических особенностей обучающихся. Сложность проблемы поведения подростка на дороге заключается не в незнании правил, а в поверхностном, несерьезном, а иногда и нигилистическом отношении к их соблюдению. Данный возраст характеризуется мощным приливом физической силы, большим оптимизмом, нередко чувством превосходства, но малым жизненным и практическим опытом, в силу чего требования правил дорожного движения недооцениваются в их социальной и личностной значимости. Для детей этого возраста мнение сверстников приобретает

большее значение, чем мнение взрослых. Стремясь выделиться перед сверстниками, школьник может пренебречь ранее усвоенными правилами и нормами, в том числе и правилами безопасного поведения на улице. Кроме того, такими экстремальными методами он проверяет себя, пытается определить свои возможности. Это наиболее неуправляемый с точки зрения родителей и педагогов возраст. Вместе с тем для среднего школьного возраста характерны значительные изменения в мышлении и познавательной деятельности. Подростки стараются понять сущность изучаемого предмета и явления, причинно-следственные связи. Наставления, инструкции, которые подходят для учащихся начальной школы, в этом возрасте не являются действенным методом обучения. Поэтому педагогам следует стимулировать мышление ученика и стремление принимать правильные решения самостоятельно. Для активизации познавательной деятельности необходимо использовать межпредметные связи, объяснять физическую, химическую и биологическую природу опасностей на дорогах, рассматривать причины тех или иных явлений, учить прогнозировать возможные последствия неправильного поведения.

Наглядное пособие, созданное специально для использования в помещениях, оборудованных интерактивными досками, оптимально для проведения *фронтальной работы*. В этом преимущество интерактивной доски перед работой с ПК, которая обычно строится по индивидуальному принципу – каждый самостоятельно просматривает теоретический материал, выполняет собственный вариант практического задания. Педагог, открывая очередную страницу плаката, может организовать коллективное обсуждение проблемы, вызвать одного или двух обучающихся для того, чтобы они проявили знание теоретического материала, которое целесообразно потом прокомментировать со всем классом, а в случае неправильного ответа организовать дискуссию.

Интерактивное наглядное пособие может быть использовано в качестве:

- демонстрационного пособия при объяснении нового материала;
- основы для выполнения заданий на закрепление пройденного материала;
- иллюстративного материала, сопровождающего ответы учащихся при опросе или докладе;

- наглядного пособия для самообразования по предмету;
- дополнительного источника информации при подготовке сообщений и докладов.

Педагог может строить образовательную деятельность полностью на содержании плаката или применять мультимедийное средство эпизодически в зависимости от целей и задач урока (объяснение нового, закрепление материала, контроль и проверка знаний) или внеурочной деятельности, возможностей учащихся. Плакаты не ограничивают фантазию учителя, а призваны стимулировать педагогическое творчество, применение новых технологий и методик, основанных на использовании содержательных и функциональных возможностей пособия.

С помощью наглядных материалов и теоретических сведений можно организовывать и *индивидуальную познавательную деятельность* обучающихся. В данном случае ученики каждый в своем темпе просматривают и изучают содержание ресурсов. Использование таких ресурсов в самостоятельной работе учащихся может им овладеть надпредметными умениями:

- самостоятельно находить необходимую информацию;
- организовывать свою учебную деятельность.

Электронные тесты, разработанные к каждой теме пособия, оптимальны:

- для упражнения учащихся, закрепления пройденного материала;
- проверки знаний по той или иной теме курса;
- самостоятельной работы школьников в условиях домашнего воспитания.

Педагог может осуществить закрепление и контроль знаний в разной форме. Это может быть *фронтальное* или *групповое* прохождение тестов, в процессе которого учащиеся совместно выбирают ответ на вопрос, а затем он проверяется на экране. При проведении занятий с использованием пособия в компьютерном классе открываются большие возможности для организации *индивидуальной* работы – электронные тесты могут служить инструментом для закрепления полученных знаний. В условиях домашнего воспитания учащиеся могут проходить тесты самостоятельно, под контролем взрослых или по заданию учителя.

### 3.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся

Диагностика уровня сформированности знаний является неотъемлемой частью процесса обучения. Программа для диагностики знаний, наряду с тестами интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок, предназначена для мониторинга освоения знаний по вопросам безопасности дорожного движения и коррекции педагогического воздействия.

Пособие реализует возможность использования различных форм организации детской деятельности: коллективной, индивидуальной, работы по подгруппам (парной, кооперативно-групповой, дифференцированно-групповой, индивидуально-групповой). Также пособие можно рекомендовать к использованию при организации интеграции в базовые образовательные дисциплины (проведение часов здоровья, факультативные занятия, занятия в кружках, проведение досуговых мероприятий), а также для использования в домашних условиях, где родители самостоятельно смогут оценить результаты выполнения заданий.

С помощью данного пособия могут быть осуществлены разные виды контроля:

- поурочный (повторение темы, изученной на предыдущем уроке);
- тематический (выбор модуля по одной теме);
- итоговый (выбор вопросов из разных тем).

Также с помощью пособия возможно проведение следующих видов работ:

- самостоятельная работа с учебным материалом;
- работа над ошибками;
- отработка навыков прохождения тестирования;
- контроль результатов тестирования, которые заносятся в индивидуальном отчете.

Многократное повторение теории, коллективное обсуждение дорожных ситуаций, тренировочные упражнения с использованием средств наглядности (как

традиционных, так и средств новых информационных технологий) помогут ребенку закрепить полученные знания о ПДД.

*Примеры использования программы для диагностики знаний при изучении темы «Ответственность за нарушения правил дорожного движения».*

Тема является актуальной при изучении курса «Безопасность дорожного движения». Мы каждый день применяем правила дорожного движения (идем по тротуару, пересекаем проезжую часть, пользуемся общественным транспортом) и часто, нарушая (может, и не специально), не задумываемся о последствиях такого неосторожного поведения, а ведь они могут быть очень плачевными.

Прежде чем приступить к работе по изучению безопасности дорожного движения, рекомендуется провести диагностическое тестирование для определения уровня знаний учащихся.

Данную работу можно провести фронтально (для определения общего уровня подготовки детей) и индивидуально (с целью выявить уровень знаний каждого учащегося). Эти данные могут быть весьма ценны для учителя при проведении воспитательно-образовательной деятельности. Такая работа будет способствовать созданию благоприятного психологического настроения учащихся, активизировать внимание детей на теме урока, а учителю поможет понять уровень подготовки детей.

Для диагностики можно использовать не все модули пособия, а выборочно, например: модуль 3, слайды 1–4; модуль 4, слайды 1–4; модуль 5, слайды 1–4; модуль 7, слайды 1–4; модуль 10, слайды 1–4; модуль 11, слайды 1–4; модуль 12, слайды 1–4; модуль 18, слайды 1–4.

Ознакомительную диагностическую работу рекомендуется провести по предложенной схеме: педагог вместе с детьми обсуждает ситуации, изображенные на сюжетных картинках, ученик, вызванный к доске, отвечает на вопросы задания.

Также можно рекомендовать использовать заранее подготовленный раздаточный материал – карточки с ответами («ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ»). Учитель за-

читывает вопрос с экрана, а ученики поднимают карточку с соответствующим ответом, учитель систематизирует ответы и выбирает нужную кнопку. Потом дети вместе с учителем разбирают ситуацию.

Не лишним будет стимулировать работу детей наводящими тематическими вопросами. Например:

- Что является элементом дороги? (Обочина, тротуар, проезжая часть)
- Кто является участником дорожного движения? (Пешеход, водитель, пассажир)
- Какие бывают пешеходные переходы? (Наземный, подземный, надземный)
- По каким признакам можно узнать о приближении к пешеходному переходу? (Наличие соответствующего дорожного знака)
- Какие вы знаете типы перекрестков? (Регулируемые, нерегулируемые)
- Что помогает участникам дорожного движения не попасть в аварию? (Соблюдение правил дорожного движения)
- Какие меры наказания применяются к нарушителям дорожного движения? (Административные – штраф, уголовные меры наказания)

Целесообразно провести небольшой экскурс в историю, рассказать о происхождении дорожных знаков и правил дорожного движения. Правила дорожного движения придумали с целью упорядочивания организации дорожного движения.

При закреплении материала целесообразно использование пособия индивидуально с каждым учеником. Результат диагностики – показатель уровня знаний каждого ученика по конкретной теме, что позволит учителю собрать информацию по каждому ученику.

Аналогичная работа может быть проведена при изучении темы «Дорожные знаки», «Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах», «Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов» и др.

Разработка уроков по данной теме должна проводиться с учетом уровня подготовки класса и индивидуальных интересов учащихся.

### **3.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности**

Интерактивный конструктор является специализированной учебной программой для организации проектной деятельности.

В основу метода проектов положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой задачи. Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной деятельности. Внутренний результат – опыт деятельности – становится бесценным достоянием учащегося, соединяя в себе знания и умения, компетенции и ценности.

Проект для учащихся – это возможность делать что-то интересное самостоятельно, в группе или индивидуально, максимально используя свои возможности; это деятельность, позволяющая проявить себя, приложить свои знания, реализоваться творчески, принести пользу и показать публично достигнутый результат; это деятельность, направленная на решение интересной проблемы.

Интерактивный конструктор имеет в себе все необходимое для реализации проектной деятельности в образовательном процессе. Можно выделить следующие особенности конструктора:

- содержит творческие мастерские с набором объектов и инструментов, с помощью которых учащиеся смогут приобретать новые знания (путем экспериментирования, конструирования, моделирования), преобразовывать полученную информацию и создавать свой проект;
- вариативность содержания мастерских предоставляет широкие возможности для развития творческого потенциала учащихся;
- высокая интерактивность среды содействует формированию устойчивой учебной мотивации и активности учащихся;
- возможность перенести созданный проект из электронной среды в предметную помогает учащимся осознать практическую значимость своей работы.

Использование программы в проектной деятельности позволяет решать задачи по обучению школьников безопасности дорожного движения в совокупности с развитием интеллектуальных и личностных качеств. Возможность воплотить знания в творческой продуктивной деятельности способствует крепкому усвоению материала, формирует системное восприятие и мышление учащихся.

В организации проектной деятельности можно выделить четыре основных этапа.

1. Мотивационный. Основная роль принадлежит учителю, который создает положительный мотивационный настрой и пробуждает интерес к теме. Ученики обсуждают проблему, предлагают собственные идеи.

2. Подготовительно-планирующий. Школьники совместно с педагогом определяют тему и цели проекта, формулируют задачи, вырабатывают план действий, устанавливают критерии оценки результата и процесса, согласовывают способы совместной деятельности.

3. Информационно-операционный. Ученики собирают материал, работают с информацией, непосредственно выполняют проект. Учитель наблюдает, координирует, поддерживает, при необходимости сам является информационным источником.

4. Рефлексивно-оценочный. Ученики представляют проекты, участвуют в коллективном обсуждении и содержательной оценке результатов и процесса работы, осуществляют устную и письменную самооценку. Учитель выступает участником коллективной оценочной деятельности.

Содержание интерактивного конструктора удовлетворяет всем этапам проектной деятельности. В программе педагог может создавать наглядные дидактические материалы для введения учащихся в тему занятия и создания необходимого мотивационного настроения. Например, педагог может сконструировать дорожную ситуацию и предложить детям проанализировать ее. По итогам проведенного анализа будет сформулирована задача, которую учащиеся будут решать с использованием конструктора. Далее ученики с помощью педагога выбирают творческую ма-

стерскую, материал и инструментарий и выполняют проект. Созданные в программе работы можно распечатать в виде рисунка, макета, модели и др. и провести презентацию. Например, учащийся может создать плакат по определенному правилу дорожного движения и вывесить его на информационном стенде, а затем – провести презентацию проекта. Продемонстрировать свою работу можно также из программы, на этапе презентации ученики могут открывать свои работы из специального электронного альбома и демонстрировать их с помощью интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования.

Программу можно использовать в работе с учащимися разных возрастов. Это возможно, во-первых, благодаря открытости содержания конструктора. Программа предлагает обширный набор предметов для творчества и никак не ограничивает пользователей. Ученики, работая с мастерскими конструктора, каждый раз могут решать новую познавательную задачу и каждый раз создавать новый проект. Во-вторых, в программе предусмотрено два уровня сложности. Первый уровень рекомендуется применять с учащимися младшего школьного возраста, второй – со старшими.

Проектная деятельность с использованием интерактивного конструктора должна проводиться только после изучения и освоения его возможностей. Применение компьютерных конструкторских сред предполагает организацию различных по содержанию, времени и степени участия детей проектов.

Индивидуальные проекты могут использоваться учителем для закрепления и систематизации материала по конкретной теме. В течение одного или нескольких уроков учащиеся создают проекты, выбрав мастерские, придумав сценарий.

Групповые проекты подходят для проведения обобщающего повторения материала. Педагог предлагает учащимся разбиться на группы, определить тематику и создать проекты. Работа в группе способствует развитию навыков взаимодействия в процессе решения интеллектуальных и творческих задач.

Защита проектов может проводиться в различной форме, например: выступление учащихся перед классом, обмен работами, ролевая игра, презентация на родительском собрании, представление работы на школьном конкурсе и др. В самой

идея презентации заложен большой учебно-воспитательный эффект – дети учатся аргументированно излагать мысли, анализировать свою деятельность, оценивать результаты деятельности своих товарищей.

Обозначим основные формы организации образовательной деятельности с использованием интерактивного конструктора:

- индивидуальная работа учащихся на компьютерах. Программа используется в качестве основного материала для индивидуальной деятельности учеников в рамках поставленных образовательных и психолого-педагогических задач;

- коллективная работа учащихся с использованием компьютеров. Учащиеся работают в группах с одним компьютером, распределяя между собой задачи и обязанности;

- коллективная работа учащихся с использованием интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования. Программа используется на этапе презентации выполненных проектов.

Примеры проектной деятельности с использованием интерактивного конструктора с учащимися среднего школьного звена (5–8 классы). Основная психологическая потребность подросткового возраста – это стремление к общению со сверстниками. При организации проектной деятельности необходимо учитывать данную возрастную особенность. Потребности в общении учащихся 5–8-х классов возможно удовлетворить через организацию обсуждений, дискуссий, коллективных форм деятельности, в том числе учебные игры, викторины, интеллектуальные марафоны и др.

Для среднего школьного возраста проектную деятельность на базе интерактивного конструктора рекомендуется направить на моделирование различных дорожных ситуаций, создание наглядно-демонстрационных материалов, презентаций, с помощью которых в дальнейшем можно провести обсуждение и создать ситуацию общения. Например, учащимся предлагается разработать обучающее наглядное пособие для коллективного ознакомления с работой регулировщика. Используя фоновые заготовки, объекты и элементы

мастерской «Плакаты и открытки», школьники выполняют проект, который можно сохранить и включить в презентацию на тему «Правила дорожного движения».

Организовывать проектную деятельность с помощью конструктора можно в рамках изучения всех основных тем, которые должны усвоить учащиеся среднего школьного звена (табл. 16).

Таблица 16

<i>Тема</i>	<i>Мастерская</i>
Элементы дороги и их назначение	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Значение сигналов светофора и регулировщика	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части по этим сигналам	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки»
Правила поведения пешехода на тротуаре	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Правила поведения при движении в группе	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Правила перехода через железнодорожные переезды	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки»

<i>Тема</i>	<i>Мастерская</i>
Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	«Дорожные схемы и карты» «Кукольный театр»
Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	«Дорожные схемы и карты» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Световозвращающие элементы	«Плакаты и открытки»

Для достижения оптимального образовательного результата и для повышения эффективности психолого-педагогической работы рекомендуется на уроках сочетать информационно-коммуникационные возможности программы с традиционными видами продуктивной и творческой познавательной деятельности обучающихся (рисованием, аппликацией, музицированием, чтением стихов и др.). Например, можно предложить ученикам создать стенгазету: тексты учащиеся напишут на ватмане, а наглядные материалы к статьям можно создать в конструкторе.

Педагогу при работе с интерактивным конструктором может отводиться как руководящая, так и направляющая роль в зависимости от поставленных задач. Следует отметить, что с помощью ресурса данного типа учителя могут сами разрабатывать творческие проекты. Для этапа изучения правил дорожного движения можно создать наглядные материалы или специальные интерактивные дидактические заготовки, которые дети в ходе занятия смогут изменять, а именно – добавлять

или убирать объекты, менять их цвет и др. Например, педагог моделирует на интерактивной доске дорожную ситуацию и использует ее как наглядный материал при объяснении нового правила. В ходе обсуждения (в зависимости от изучаемой темы) можно предложить учащимся добавить на иллюстрацию дорожные знаки или изменить разметку и др. Для проведения закрепления знаний также можно создавать задания, в том числе задания игрового характера. Например, можно провести игру «Узнай и нарисуй». Учитель открывает на доске изображения контуров дорожных знаков и предлагает их дорисовать и раскрасить.

Возможности применения проектирования при помощи интерактивного конструктора разнообразны. Исходя из понимания того, что проектную деятельность трудно уместить во временные рамки урока, целесообразно использовать также внеурочную деятельность.

Освоение умений работать с информацией и использовать инструменты ИКТ может входить в содержание факультативных курсов, кружков, школьных научных обществ, при организации олимпиад, соревнований, поисковых и научных исследований, подготовке викторин и т. д.

Следует отдельно сказать о том, что конструктор для проектной деятельности может эффективно использоваться учащимися, входящими в отряды юных инспекторов движения (ЮИД). С помощью конструктора ЮИДовцы могут моделировать ситуации дорожного движения, создавать плакаты, баннеры и другие творческие проекты, в том числе макеты бумажных кукол и декорации для осуществления театрализованной деятельности, например, для проведения просветительской работы с младшими школьниками. Разработанные продукты обучающиеся смогут использовать сами на занятиях отрядов ЮИД, а также применять в качестве материала для проведения общественных мероприятий по пропаганде БДД.

### **3.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола**

Сегодня основная функция педагога – не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания, создавать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не учиться. Школьная практика и теоретические исследования последних лет свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс.

Основой успешного усвоения любого учебного предмета у подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии окружающего мира и на привлекательности самого процесса деятельности. Эмоциональность игры – очень важная особенность, которая делает ее успешной и нужной не только у младших школьников, но и у подростков. Использование дидактических игр не только способствует развитию интереса к учебной деятельности, но и развитию творческих способностей, формированию общеучебных умений, дает учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности. Коллективная игра помогает сдружиться классу, учит взаимопомощи, поддержке, дает возможность быть со всеми, а не оставаться на периферии. Ученик может не бояться быть отвергнутым, так как если работает команда, то место в ней для достижения высокого результата найдется всем.

В термине «дидактическая игра» подчеркивается ее педагогическая направленность, отражается многообразие применения. Поэтому использование дидактической игры в системе обучения в 5–8-х классах является важнейшим средством активизации учебного процесса, осуществления преемственности между младшим и средним звеном.

Говоря про реализацию игровых технологий, следует уделить отдельное внимание играм, обеспечивающим коллективную работу учащихся и, в частности, играм, предназначенным для интерактивных столов.

Интерактивные столы относятся к новейшим техническим средствам обучения, они позволяют сочетать инновационные и традиционные методы и приемы обучения. Столы предназначены для совместной учебной деятельности учеников в малых группах, работа с данным средством предполагает постоянное общение между детьми и не ограничивает их двигательную активность.

Коллективные игры с использованием интерактивного стола следует различать по дидактическим задачам урока.

*Обучающей* будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения, навыки. Ситуации, предлагаемые в игре «Сигналы светофора и регулировщика», позволят запомнить значение сигналов регулировщика, отработать навык движения через проезжую часть, систематизировать основные правила дорожного движения.

*Контролирующей* будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Игра «Дорожное домино» в увлекательной форме позволит закрепить название и назначение основных дорожных знаков. Для повышения эффективности обучения педагог может предложить во время игры не только называть знаки, но и объяснять основные правила поведения всех участников дорожного движения, проверяя тем самым степень усвоения знаний.

*Обобщающие* игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей. Коллективная деятельность по моделированию дорожной ситуации в игре «Безопасный маршрут» будет способствовать не только закреплению основных тем курса, но и развитию логического мышления, навыков прогнозирования и проектирования. В процессе игры у учащихся будет формироваться умение составлять алгоритмы безопасных действий в зависимости от дорожно-транспортной ситуации.

Дидактические игры, представленные в комплекте, могут использоваться как на уроках ОБЖ в рамках изучения темы «Безопасность на дороге и в транспорте», так и во внеурочной деятельности. На уроках стол с дидактическими играми может применяться на этапе ознакомления с новым материалом для организации практической деятельности учащихся или для закрепления и повторения материала в качестве упражнения. Во внеурочной деятельности оптимальным будет включение дидактических игр в содержание работы кружков, отрядов ЮИД, шефской работы с младшими школьниками, при проведении праздников и досугов соответствующей тематики. Выбор уровня сложности игры будет зависеть от актуальных потребностей обучения, решаемых педагогических задач и степени подготовки учащихся.

### 3.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов

Вопросы обучения безопасности на дорогах и в транспорте в средней школе входят в содержание предметной области «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности». Федеральный базисный учебный план отводит на изучение предмета «Основы безопасности жизнедеятельности» 35 часов (по 1 часу в неделю в 8 классе). Проблеме безопасности дорожного движения посвящены лишь отдельные темы курса. Поэтому использование специализированного ПО в рамках учебных занятий возможно частично и только с обучающимися 8 класса. В табл. 17 приведено соответствие тем курса и составляющих специализированного ПО, которые педагог может выбрать в зависимости от целей и задач обучения, наличия оборудования и уровня обучающихся.

Таблица 17

<i>Тема (содержание)</i>	<i>Используемое специализированное ПО</i>			
	<i>интерактивное наглядное пособие</i>	<i>конструктор для проектной деятельности</i>	<i>программа для диагностики</i>	<i>дидактические игры</i>
Причины ДТП и травматизм людей	Плакаты 2–4, 6, 7, 10, 11, 13–15, 17, 20–22	«Дорожные схемы и карты», «Дорожные знаки», «Плакаты и открытки», «Кукольный театр»	Темы 2–4, 6, 7, 10, 11, 13–15, 17, 20–22	«Безопасный маршрут», «Сигналы светофора и регулятора», «Дорожное домино»
Организация дорожного движения. Обязанности пешеходов и пассажиров	Плакаты 1–17, 21, 22	«Дорожные схемы и карты», «Дорожные знаки», «Плакаты и открытки», «Кукольный театр»	Темы 1–17, 21, 22	«Безопасный маршрут», «Сигналы светофора и регулятора», «Дорожное домино»

Велосипедист – водитель транспортного средства	Плакаты 8, 9, 14, 17–19, 22	«Дорожные схемы и карты», «Дорожные знаки», «Кукольный театр», «Плакаты и открытки»	Темы 8, 9, 14, 17–19, 22	«Дорожное домино»
--	-----------------------------	---	--------------------------	-------------------

Наиболее целесообразным решением будет организация изучения курса по безопасности дорожного движения в рамках внеурочной деятельности (кружков, факультативов, элективных курсов, отрядов юных инспекторов движения и пр.). Представленное ниже тематическое планирование (табл. 18) рассчитано на 4 года обучения по 1 занятию в неделю, 34 часа в год. Основная форма обучения – занятия в специализированном классе с использованием специализированного ПО. Применение того или иного типа ресурсов будет зависеть от целей и задач конкретного занятия, уровня освоения обучающимися содержания курса. Тем не менее на этапе ознакомления с новым материалом оптимальным вариантом будет использование интерактивного пособия для интерактивной доски, для закрепления материала – дидактических игр для интерактивного стола и конструктора для проектной деятельности, для контроля знаний – диагностических материалов. Резервные часы (при их наличии) педагог может наполнять содержанием по своему усмотрению: организацией проектной деятельности школьников, экскурсиями, моделированием и прочими формами работы.

Таблица 18

*Тематическое планирование работы по изучению курса в средней школе*

№	Тема	Количество часов			
		ознакомление	закрепление	контроль	всего
<b>1 год обучения (5 класс)</b>					
1	Элементы дороги и их назначение	2	1	1	5
2	Остановочный путь и его составляющие	2	2	2	6

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	2	1	1	4
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	2	1	1	4
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	2	1	1	4
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	2	2	1	5
7	Правила перехода проезжей части по этим сигналам	2	2	2	6
	Итого	34			
<b>2 год обучения (6 класс)</b>					
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	2	1	1	4
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	2	1	1	4
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	2	2	1	5
11	Правила поведения при движении в группе	2	2	1	5
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	4	2	2	8
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	2	2	2	6
	Резерв	2			
	Итого	34			
<b>3 год обучения (7 класс)</b>					
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	2	2	2	6
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	2	2	2	6
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	2	1	1	4
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	2	1	1	4

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	2	2	2	6
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	4	2	2	8
	Итого	34			
<b>4 год обучения (8 класс)</b>					
20	ПДД для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	3	2	2	7
21	Основные причины ДТП с детьми	3	3	3	9
22	Световозвращающие элементы	1	1	1	3
23	Административная ответственность участников дорожного движения	3	2	2	7
	Роль классного руководителя и социального педагога в профилактике ДДТТ	2	2	2	6
	Резерв	2			
	Итого	34			

### **3.5. Сценарии образовательной деятельности**

#### **3.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок**

##### ***Урок по основам безопасности жизнедеятельности в 8 классе «Правила безопасности на железнодорожном транспорте. Железнодорожный переезд»***

###### Задачи

1. Познакомить учащихся с назначением, оборудованием, порядком действия железнодорожного переезда, дорожными знаками в зоне железнодорожного переезда.
2. Закрепить навыки безопасного поведения на железнодорожном транспорте и в зоне железнодорожного переезда.
3. Воспитывать сознательную дисциплину, ответственное отношение к личной и общественной безопасности.

Оборудование: интерактивная доска, интерактивное наглядное пособие (модуль 14 «Правила перехода через железнодорожные переезды»), электрифицированный макет железнодорожного переезда.

Предварительная работа: ознакомление с правилами поведения на железнодорожном транспорте.

###### ***Ход урока***

1. Актуализация опорных знаний.

*Педагог открывает интерактивное пособие на доске (модуль 14), демонстрирует слайд 1 (Что такое железнодорожный переезд).*

*Педагог:* Тема нашего урока – «Правила безопасности на железнодорожном транспорте. Железнодорожный переезд». Для начала определимся с понятием. Железнодорожный переезд – пересечение дороги с железнодорожными путями на одном уровне. Это специальное сооружение, предназначенное для обеспечения безопасного проезда автомобилей, прохода пешеходов через железную дорогу. Вспомните, какие бывают железнодорожные транспортные средства.

*Педагог выслушивает ответы учащихся, демонстрирует слайд 2 (Железнодорожные транспортные средства) наглядного пособия.*

2. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог: Железнодорожные переезды могут быть регулируемы и нерегулируемы. Регулируемый переезд оборудован светофором и шлагбаумом. Нерегулируемый переезд не оборудован данными устройствами.*

*Педагог демонстрирует слайд 3 (Оснащение железнодорожных переездов), активизирует всплывающие иллюстрации в нужном порядке, обсуждает с учащимися представленную информацию (оснащение и назначение шлагбаума, предупреждающие знаки о видах железнодорожного переезда, количестве путей).*

*Педагог: Как вы думаете, для чего нужна светофорная и звуковая сигнализация на железнодорожном переезде?*

*Педагог выслушивает ответы учащихся, демонстрирует слайд 4 (Светофорная и звуковая сигнализация на железнодорожном переезде) наглядного пособия.*

3. Работа с макетом железнодорожного переезда.

*Педагог предлагает рассмотреть макет железнодорожного переезда, найти на макете шлагбаум, светофор, тепловоз. Запускает макет: приближается тепловоз, опускается шлагбаум, звенит электрический звонок. Обязательно упоминает случаи, когда дежурный может самостоятельно регулировать работу переезда. Предлагает учащимся смоделировать возможные опасные ситуации, обсуждает варианты правильного поведения участников дорожного движения.*

4. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог: Попробуем сформулировать правила поведения пешеходов в зоне железнодорожного переезда.*

*Педагог демонстрирует слайды 4 и 5, рассматривает иллюстрации, обсуждает с учащимися правила поведения пешеходов в зоне железнодорожного переезда.*

*Педагог:* А теперь разберем правила движения транспортных средств через железнодорожный переезд.

*Педагог демонстрирует слайд 6, рассматривает иллюстрации, обсуждает с учащимися правила движения транспортных средств через железнодорожный переезд, задает проблемные вопросы.*

#### 5. Закрепление пройденного материала.

*Педагог:* В заключение урока предлагаю проверить себя. Вам необходимо выбрать ответы на предложенные вопросы, а затем мы вместе проверим правильность прохождения теста.

*Педагог переходит к электронным тестам наглядного пособия, учащиеся отмечают ответы. Затем вызывается к доске один из учащихся и выполняет тест еще раз с проверкой. Правильные и неправильные ответы обсуждаются всем классом.*

#### 6. Итог урока.

*Педагог предлагает учащимся домашнее задание – выяснить нахождение железнодорожных переездов в населенном пункте (районе и пр.), определить вид и наличие железнодорожных знаков.*

### 3.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся

#### *Урок по основам безопасности жизнедеятельности в 5 классе «Ответственность за нарушения правил дорожного движения»*

##### Задачи

1. Закрепить у обучающихся четкое понимание того, что ПДД – это закон для всех, соблюдение которого является обязательным.
2. Познакомить с разделами «Кодекса РФ об административных правонарушениях».
3. Воспитывать сознательную дисциплину, ответственное отношение к личной и общественной безопасности.

Виды деятельности: репродуктивная, аналитическая, творческая.

Оборудование: интерактивная доска, программа для диагностики знаний учащихся (модуль 23).

Предварительная работа: ознакомление с правилами безопасного поведения на дорогах (предполагается знакомство с материалами пособия на предыдущих уроках).

##### *Ход урока*

1. Актуализация опорных знаний.

*Педагог:* Прежде чем объявить тему урока, давайте проверим, насколько хорошо вы знаете Правила дорожного движения, для чего нужно соблюдать Правила дорожного движения? Кто является участником дорожного движения?

2. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог открывает пособие на интерактивной доске (модуль 3, слайды 1–4; модуль 4, слайды 1–4; модуль 5, слайды 1–4; модуль 7, слайды 1–4; модуль 10, слайды 1–4; модуль 11, слайды 1–4; модуль 12, слайды 1–4; модуль 18, слайды 1–4). Обучающиеся по одному выходят к доске и отвечают на вопросы. Остальные вместе с педагогом обсуждают ответы.*

*Педагог:* немного истории.

В 1683 году был издан именной указ, «сказанный разных чинов людям», который категорически запрещал управление лошадьми с помощью вожжей. Тогда считали, что кучер должен управлять лошадью сидя на ней верхом, для того чтобы лучше видеть дорогу.

В ту пору на спине извозчика прямо под воротником можно было видеть еще кожаный номер. Кроме цифр здесь были также оттиски, обозначающие часть и околотов, к которым извозчик приписан. Так велел «извозничий билет», введенный в конце XVIII века. В документе этом предписывалось: «...ездить самому в санях, одноколках, или роспусках, или в каретах с заклеяменными хомутами и номером, пришитым к платью на спине... В городе и предместьях ездить на взнузданных лошадях малой рысью, а скоро отнюдь не ездить. А когда случится подъехать к перекрестку, тогда ехать тише и осматриваться во все стороны, чтобы кому повреждения не учинить или с кем не съехаться... С ездоками поступать вежливо и грубости не чинить. На улицах громко не кричать и не свистеть...»

Уже в 1705 году кучеров, ехавших на невзнузданных лошадях или сбивших пешехода, велено было драть кнутом и ссылать на каторгу.

В указе, изданном в 1724 году, говорилось: «Ежели кто на лошадях резво ездить будет, тех через полицейские команды ловить и лошадей отсылать на конюшню государыни».

В 1730 году был издан новый указ, который гласил: «Извозчикам и прочим всяких чинов людям ездить, имея лошадей, взнузданными, со всякими опасениями и осторожностью, смирно». За ослушание «виновные за первую вину будут биты кошками, за вторую кнутом, а за третью сосланы будут на каторгу».

А уже в 1736 году на главных улицах Санкт-Петербурга были введены специальные караулы, коим предписывалось следить, чтобы «никто скоро не ездил». Ездить по городу разрешалось со скоростью не более 10 км/ч. Нам кажется, что эта скорость черепашня, а современники отмечали, что «езда в Петербурге чрезвычайно быстра, расстояния огромны, а мостовая тяжела».

Как вы думаете, что это за указы? Как можно назвать по-другому указы?

*Педагог слушает ответы детей, систематизирует.*

Правильно, это была попытка организовать движение, можно сказать, что это были первые Правила дорожного движения. А что это за «извозничий билет»?

Правильно, это первое водительское удостоверение.

В 1812 году были введены правила, устанавливающие правостороннее движение, ограничение скорости, требования к техническому состоянию экипажей, введение номерных знаков для экипажей. Однако пешеходное движение было беспорядочным и неорганизованным.

3. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог:* Итак, тема нашего урока – «Ответственность за нарушения Правил дорожного движения».

Как вы думаете, если у пешеходов и водителей транспортных средств будет беспорядочное движение, что произойдет?

А что помогает участникам дорожного движения не попасть в аварию?

*Педагог выслушивает и систематизирует ответы обучающихся.*

*Педагог:* Правильно, только соблюдение правил дорожного движения помогает участникам дорожного движения не создавать аварийной ситуации на дорогах и не попасть в аварию.

А могут ли дети быть причиной ДТП?

Давайте вместе разберем ситуации, в которых дети могут спровоцировать ДТП.

*Педагог открывает пособие на доске (модуль 21, слайды 1–4).*

*Обучающиеся отвечают на вопросы, учитель систематизирует ответы и выбирает нужную кнопку. Обучающиеся получают карточки с ответами («ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ»), педагог зачитывает вопрос, на интерактивной доске появляется изображение ситуации, дети поднимают карточку с предполагаемым ответом. Педагог систематизирует ответы и проверяет с помощью «Диагностического лото».*

*Педагог:* Как думаете, существуют ли меры наказания за несоблюдение Правил дорожного движения? И какие это меры наказания? Правильно. За несоблюдение Правил дорожного движения существуют меры наказания. За

незначительные нарушения водитель получает предупреждение, за серьезные – штраф (административная ответственность). Размер штрафа зависит от размера минимальной заработной платы. В зависимости от степени тяжести нарушения норм безопасности движения водителя могут лишиться права управления транспортным средством или привлечь к уголовной ответственности.

А существуют ли меры наказания для пешеходов?

Пешеходы и велосипедисты, нарушившие ПДД, могут быть привлечены к ответственности в дисциплинарном, общественном и административном порядке. К числу таких взысканий, в зависимости от характера нарушений, относятся устное предупреждение, предупреждение с сообщением о поступке в школу, родителям. К пешеходам, достигшим 16 лет, применяется такая мера административного взыскания, как штраф (если нарушителю еще не исполнилось 16 лет, штраф может быть наложен на родителей).

*Педагог:* В заключение урока предлагаю проверить себя. Вам необходимо выбрать ответы на предложенные вопросы, а затем вместе разберем ситуации, в которых дети могут быть привлечены к административному штрафу.

*Педагог открывает пособие на доске (модуль 23, слайды 1–4).*

*Обучающиеся отвечают на вопросы, учитель систематизирует ответы. Педагог зачитывает вопрос, на интерактивной доске появляется изображение ситуации, дети в рабочей тетради отмечают правильный ответ. После работы педагог проверяет ответ и обсуждает с детьми правильность выбранного ответа.*

4. Итог урока.

*Педагог предлагает учащимся домашнее задание: повторить Правила дорожного движения, тему «Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей».*

### 3.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности

#### *Марафон «Учите ПДД!», 7 класс*

##### Задачи

1. Закрепление знаний о правилах дорожного движения.
2. Формирование умений пользоваться полученными знаниями.
3. Развитие творческих способностей.

Оборудование: интерактивная доска, компьютеры, интерактивный конструктор, цветной принтер, ватманы, ножницы, фломастеры.

Действующие лица: ведущий (педагог), учащиеся 7 класса, жюри (в качестве жюри приглашены учащиеся старших классов – 3 человека).

Предварительная работа: подготовить учащегося к исполнению роли регулировщика.

#### *Ход мероприятия*

##### Правила игры

До начала игры учащиеся делятся на три команды. В ходе игры участникам предстоит пройти 5 конкурсов, за каждый конкурс жюри поставит баллы. Победителем марафона станет та команда, которая наберет большее количество баллов.

##### Конкурсы

1. Приветствие команд.
2. Викторина.
3. Дорожные ситуации. Исправь ошибки.
4. Загадки.
5. Лучший плакат.

Вступление. Во вступлении ведущий (педагог) приветствует ребят, представляет жюри, объясняет правила марафона.

1. Конкурс *Приветствие команд*.

Каждая из команд должна придумать:

- название команды;

- эмблему команды;
- девиз команды.

Для разработки эмблемы учащиеся должны воспользоваться интерактивным конструктором. На выполнение задания отводится 15 минут. Высший балл – 3 балла.

## 2. Конкурс *Викторина*.

Вопросы викторины будут задаваться поочередно, в случае неправильного ответа возможность ответить переходит к следующей команде. Каждый правильный ответ оценивается 1 баллом. От каждой команды приглашаются по три игрока, после трех вопросов вызывается следующая тройка. Вопросы сгруппированы по темам: «Пешеход», «Светофор», «Велосипед», «Дорожные знаки».

### 1) «Пешеход»

- Какой стороны должен придерживаться пешеход при движении по тротуару? (Правой)
- Что сказано в Правилах о переходе дороги, если приближается автомобиль со специальным сигналом? (Воздержаться от перехода)
- Место для ожидания транспорта. (Остановка)
- Назовите часть дороги, по которой идут пешеходы. (Тротуар)
- Человек, идущий по тротуару. (Пешеход)
- Что должно быть в руках у сопровождающих группу детей? (Флажок)

### 2) «Светофор»

- Какие сигналы имеют пешеходные светофоры? (Красный, зеленый)
- Где появился первый светофор? (В Англии)
- Сколько сигналов имел первый электрический светофор? (Два)
- Сигнал светофора, на который движение запрещено. (Красный)
- Что в переводе с греческого означает слово «светофор»? (Носитель света)
- Сигнальное устройство на железной дороге. (Семафор)

### 3) «Велосипед»

- Механизм, который поможет, если у велосипеда спустилось колесо. (Насос)
  - Велосипед для двух ездоков. (Тандем)
  - «Горючее» для велосипеда. (Мускульная сила ног)
  - С какого возраста разрешается выезжать на велосипеде на проезжую часть? (С14 лет)
  - Что означает в переводе с латинского слово «велосипед»? (Быстрые ноги)
  - Название первого велосипеда, который не имел ни руля, ни педалей. (Бегунок)
- 4) «Дорожные Знаки»
- Знак – обозначение дороги, по которой нельзя ходить пешеходам. (Автомагистраль)
  - Внутри круга велосипед, но проезд запрещен. («Движение на велосипедах запрещено»)
  - Знак, разрешающий переходить дорогу. («Пешеходный переход»)
  - Знак, который поможет в пути, если проголодались. («Пункт питания»)
  - Дорожный знак для лежебок. («Кемпинг», «Место отдыха»)
  - Дорожный знак, который ставят у школ, детских садов и других детских учреждений. («Дети»)

### 3. Конкурс *Дорожные ситуации. Исправь ошибки.*

Для проведения конкурса заранее в интерактивном конструкторе готовим три иллюстрации. Выбираем три разных фона с разными перекрестками и заполняем их, намеренно делаем три ошибки: неправильно ставим знаки, неправильно наносим разметку и т. п. В ходе конкурса ученики должны найти ошибки и исправить их. От команды выбирается 1 участник, на интерактивной доске он выполняет работу (исправляет ошибки). Каждому ученику отводится 5 минут, за каждую исправленную ошибку он получает 2 балла.

\*Если в классе присутствуют учащиеся, которые не работали ранее с интерактивным конструктором, то до начала работы необходимо провести инструктаж.

#### 4. Конкурс *Загадки*.

Командам предлагаются загадки на разные темы ПДД. Загадки загадываются всем командам сразу, кто быстрее ответит, тому засчитывается 1 балл. Ответы принимаются по поднятой вверх руке. Если команда, которая подняла первая руку, ответит неправильно, то ведущий зачитывает правильный ответ.

1. В дождь и ясную погоду

Здесь не ходят пешеходы.

Говорит им знак одно:

«Вам ходить запрещено!»

*(Знак «Движение пешеходов запрещено»)*

2. Вот кружок с каемкой красной,

А внутри рисунка нет.

Может, девочки прекрасной

Должен быть внутри портрет?

Круг пустой зимой и летом,

Как же знак зовется этот?

*(Знак «Движение запрещено»)*

3. Не шумите, музыканты,

Даже если вы таланты.

Здесь сигналить не годится:

Рядом школа иль больница.

*(Знак «Подача звукового сигнала запрещена»)*

4. А здесь, ребята, не до смеха,

Ни на чем нельзя проехать,

Можно только своим ходом,

Можно только пешеходам.

*(Знак «Пешеходная дорожка»)*

5. На автомобилях здесь, друзья,

Ехать никому нельзя,

Можно ехать, знаете, дети,

Только на велосипеде

*(Знак «Велосипедная дорожка»)*

6. Что такое? Отгадай!

Не автобус, не трамвай,  
Не нуждается в бензине,  
Хоть колеса на резине.

*(Троллейбус)*

7. Железные избушки

Прицеплены друг к дружке.

Одна из них с трубой

Ведет всех за собой.

*(Поезд)*

8. Чтоб тебя я повез

Мне не нужен овес,

Накорми меня бензином,

На копыта дай резину,

И тогда, поднявши пыль,

Побежит...

*(Автомобиль)*

9. Чтоб тебе помочь

Путь пройти опасный,

Горит и день, и ночь –

Зеленый, желтый, красный.

*(Светофор для автомобилей)*

10. Вот дорожная загадка:

Как зовется та лошадка,

Что легла на переходы,

Где шагают пешеходы.

*(Зебра)*

5. Конкурс *Лучший плакат.*

Творческий конкурс. Командам нужно выбрать одно правило дорожного движения (или несколько) и создать информационный плакат. Работа проводится на компьютерах с использованием мастерских интерактивного конструктора. На выполнение задания отводится 15 минут. Нужно придумать плакат, разработать его и провести презентацию. Кроме конструктора ученики могут использовать ватманы и фломастеры. Максимальное количество баллов за конкурс – 5. Жюри должно оценить и плакат, и презентацию.

\*Если в классе присутствуют учащиеся, которые не работали ранее с интерактивным конструктором, то до начала работы необходимо провести инструктаж.

#### 6. Итог урока.

По итогам всех 5 конкурсов жюри подсчитывает баллы и называет победителя марафона.

#### Литература

Загадки. – Казань: ГУ «НЦБЖД», 2012.

### **3.5.4. Сценарий внеурочной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола**

#### ***Классный час в 5 классе «Юный пешеход»***

##### Задачи

1. Предупреждение детского дорожно-транспортного травматизма.
2. Проверка и закрепление знаний правил безопасного поведения на дорогах.
3. Формирование умений работать в команде.
4. Воспитание чувства коллективизма, внимательного отношения друг к другу.

Оборудование: интерактивный стол (дидактическая игра «Дорожное домино»), бланки с тестами, маршрутные листы, призы и грамоты.

Жюри: педагоги, учащиеся старших классов, представитель ГИБДД.

##### ***Ход классного часа***

Игра проводится в форме круговой эстафеты. Каждая команда, получив маршрутный лист, должна пройти 4 этапа. На каждом этапе команды выполняют задания, посвященные правилам дорожного движения. Оценки выставляются в маршрутный лист. По окончании игры подводятся итоги, команда-победитель награждается грамотами и подарками.

*Педагог*: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы проводим классный час, посвященный правилам дорожного движения. Мы вспомним правила, узнаем новое, а также будем продолжать учиться работать в команде.

*Педагог при помощи жеребьевки формирует 4 команды. Каждая команда получает маршрутный лист, на котором нарисован маршрут передвижения от станции к станции. По сигналу председателя жюри начинается соревнование.*

*1 этап: «Азбука пешехода».*

Тест на знание правил дорожного движения. За каждый правильный ответ команда получает 2 балла.

1. Пешеход – это:

- человек, производящий работу на дороге;
- лицо, идущее по тротуару;
- лицо, находящееся вне транспортного средства на дороге и не производящее на ней работу.

производящее на ней работу.

2. Какие из перечисленных ситуаций могут стать причинами дорожно-транспортных происшествий:

- переход дороги в неустановленном месте;
- игры на проезжей части;
- хождение по проезжей части.

3. Что означает мигание зеленого сигнала светофора:

- светофор неисправен;
- время зеленого сигнала истекает;
- движение запрещено.

4. Как должна двигаться пешая колонна по проезжей части:

- по левой стороне, навстречу движущемуся транспорту;
- по правой стороне, не более четырех человек в ряд, по направлению движения транспорта. Спереди и сзади колонны, с левой стороны должны находиться сопровождающие с красными флажками.

5. Чем должен руководствоваться пешеход, если сигнал регулировщика противоречит требованию светофора:

- сигналом регулировщика;
- сигналом светофора;
- действовать по своему усмотрению.

6. Какие требования правил дорожного движения должен соблюдать пешеход, переходя дорогу при отсутствии в зоне видимости перехода или перекрестка:

- переходить под прямым углом к краю проезжей части на участках без разделительной полосы и ограждений там, где она хорошо просматривается в обе стороны;

- переходить под прямым углом к краю проезжей части на участках с разделительной полосой и ограждениями там, где она не просматривается в обе стороны;

- не должны задерживаться или останавливаться, если это не связано с обеспечением безопасности движения.

7. Что означает сочетание красного и желтого сигналов светофора:

- можно начинать переход;
- скоро будет включен зеленый сигнал;
- скоро останется только красный сигнал.

*2 этап: «Перекресток загадок».*

Участникам предлагается отгадать загадки по дорожной тематике. За каждый правильный ответ командам начисляется по 1 баллу.

1. Для этого коня еда – бензин, и масло, и вода.

На лугу он не пасется, по дорогам он несется.

*(Автомобиль)*

2. Ясным утром вдоль дороги

На траве блестит роса.

По дороге едут ноги и бегут два колеса.

У загадки есть ответ, это мой...

*(Велосипед)*

3. Тянется нитка, среди полей петляя.

Лесом, перелесками без конца и края.

Ни ее порвать, ни в клубок смотать.

*(Дорога)*

4. Наш приятель тут как тут –

Всех домчит он в пять минут.

Эй, садись, не зевай,

Отправляется...

*(Трамвай)*

5. Мы специальные автомобили,

На помощь нас зови.  
У нас на дверце боковой  
Написано – 03.

*(Скорая помощь)*

6. Мы специальные автомобили,  
И если вдруг беда.  
У нас на дверце боковой  
Написано – 02.

*(Полиция)*

7. Мы специальные автомобили,  
Пожар мы победим.  
Если пламя вспыхнет,  
Звоните – 01.

*(Пожарный автомобиль)*

*3 этап: «Автомульты».*

Участникам предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства. За каждый правильный ответ командам начисляется по 1 баллу.

1. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
2. Любимый двухколесный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Ехали медведи на велосипеде,  
А за ним комарики... (На воздушном шарике)
4. В чем переплавлялись по морю царица со своим младенцем в сказке о царе Салтане? (В бочке)
5. При помощи какого транспорта передвигались Бременские музыканты?  
(Повозки)
6. Кто путешествовал в мультфильме «Чунга-Чанга»? (Кораблик)
7. На чем ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
8. На чем летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолете)

9. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)

10. На чем поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)

11. На чем летал барон Мюнхгаузен? (На ядре)

*4 этап: Домино «Дорожные знаки».*

Вызывается по одному представителю от каждой команды. Проводится игра «Дорожное домино» на интерактивном столе. Каждый игрок должен не только передвинуть карточку, но и объяснить значение данного знака. Выигравший получает 5 баллов, в случае ничьей каждый игрок получает по 2 балла.

Пройдя все станции, команды сдают классному руководителю маршрутные листы с полученными баллами. Жюри подводит итоги, награждает команду-победительницу. Пока ведутся подсчеты, целесообразно еще раз повторить с детьми основные правила дорожного движения.

### **3.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися средней школы по вопросам безопасности дорожного движения**

Внеурочная деятельность – образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования. Внеурочная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса, способствует реализации требований ФГОС, включена в образовательную программу учреждения. Правильно организованная система внеурочной деятельности представляет собой ту сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, обеспечить воспитание свободной личности.

Внеурочная деятельность организуется в таких формах, как экскурсии, кружки, секции, круглые столы, конференции, диспуты, школьные научные общества, олимпиады, соревнования, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики и др. При отборе содержания и видов деятельности учитываются интересы и потребности самих детей, пожелания родителей, опыт внеурочной деятельности педагогов и материально-техническая база школы.

Целью внеурочной работы по профилактике дорожно-транспортного травматизма является обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность.

Внеурочная деятельность по вопросам безопасности дорожного движения может организовываться в разных формах:

- курс по безопасности дорожного движения (кружок, факультатив);
- организация отрядов ЮИД;
- изучение ПДД в секциях, кружках юных велосипедистов, картингистов;
- организация и проведение мероприятий в начальной школе;
- тематические экскурсии;

- моделирование дорожно-транспортных ситуаций, проактивная игра.

#### *Организация отрядов ЮИД.*

Движение юных инспекторов движения (ЮИД) является одной из наиболее эффективных форм транспортного образования и воспитания школьников. Отряды юных инспекторов движения – это добровольные объединения учащихся, которые создаются в общеобразовательных учреждениях, учреждениях дополнительного образования, подростковых клубах, домах творчества по месту жительства с целью сформировать у детей специальные знания, умения, практические навыки безопасного поведения на дороге, воспитать чувство гражданственности и ответственности, вовлечь школьников в работу по пропаганде безопасного поведения на дорогах и улицах среди детей младшего и среднего возраста.

Основными направлениями деятельности отрядов ЮИД являются:

- обучающая – организация и проведение занятий по изучению ПДД в начальной школе, проведение «линеек безопасности», организация практических игр на территории автоплощадок и автогородков;
- информационно-пропагандистская – создание стендов, стенгазет и информационных листков, работа со средствами массовой информации;
- шефская – оказание помощи в создании уголков безопасности в дошкольных учреждениях и начальной школе, подготовка наглядных пособий, помощь педагогам в проведении экскурсий;
- патрульно-рейдовая – организация патрулирования в микрорайонах, проведение рейдов «Юный пешеход»;
- культурно-досуговая – создание агитбригад, проведение викторин, конкурсов, соревнований, досугов.

Любое направление деятельности отрядов ЮИД невозможно без использования компонентов учебно-методического комплекта по безопасности дорожного движения как для обучения самих юных инспекторов движения, так и для проведения различных мероприятий.

*Изучение ПДД в секциях, кружках юных велосипедистов, картингистов.*

Необходимо максимально использовать потенциал форм работы, интересных данной возрастной категории. Изучение ПДД в секциях и спортивных кружках способствует повторению, углублению и закреплению знаний и навыков, полученных на занятиях. В зависимости от целей и задач обучения, уровня подготовки подростков можно использовать анимационные и видеофильмы, электронный интерактивный курс или специализированное ПО для специализированных классов.

*Организация и проведение мероприятий в начальной школе.*

Данная форма работы всегда интересна и актуальна. Участие в мероприятиях старших товарищей мотивирует младших школьников на изучение и применение правил дорожного движения, а для учащихся средней школы служит хорошим способом повторения знаний и закрепления полученных навыков. Материалом при проведении соревнований могут служить различные компоненты учебно-методического комплекта: программы для диагностики знаний учащихся, дидактические игры для интерактивного стола, обучающая мультимедийная игра и пр.

*Тематические прогулки.*

Практическая отработка навыков безопасного движения во время экскурсий и прогулок является неременным компонентом обучения. Целевые прогулки по улицам микрорайона (населенного пункта) с наблюдением взаимодействия различных участников дорожного движения, работы светофора, поиском и обсуждением возможных опасностей (припаркованные транспортные средства, деревья, движущийся транспорт и пр.) на пути следования станут достойным продолжением изучения курса в специализированном классе. Целесообразно организовать тематические экскурсии на транспортные предприятия, подразделения ГИБДД, полиции на транспорте (железнодорожном и воздушном) и транспортной инспекции.

*Моделирование дорожно-транспортных ситуаций, проактивная игра.*

Данные формы работы целесообразно проводить параллельно с изучением интерактивного курса по безопасности дорожного движения или занятий с использованием интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок. Закрепление

изученного материала на практике будет способствовать формированию устойчивых навыков безопасного поведения. Моделирование ситуаций риска с поиском решений правильного и безопасного поведения в них способствует эффективному формированию специфических качеств личности детей.

Внеурочная работа по вопросам безопасности дорожного движения обязательно должна проводиться с привлечением родителей обучающихся и сотрудников ГИБДД.

Исследования показывают, что большинство родителей не знают правил дорожного движения. Многим взрослым неизвестны психофизиологические особенности поведения детей в дорожной среде – основные причины несчастных случаев и аварий. Поэтому родителям необходимо раскрывать причины, способствующие дорожно-транспортным происшествиям с участием детей. Следовательно, организуя учебно-воспитательный процесс с учащимися, педагог должен методически обеспечить и работу с родителями.

Формы работы с родителями:

- разработка маршрутов безопасного движения;
- ознакомление со статистикой ДТП с участием учащихся средней школы;
- профилактические беседы;
- совместные классные часы;
- создание информационных стендов.

Сотрудничество с ГИБДД включает:

- информирование учащихся о законодательстве в сфере ПДД;
- проверку знаний по вопросам безопасности дорожного движения;
- работу с отрядами ЮИД;
- кружки юных велосипедистов, картингистов;
- проведение соревнований «Безопасное колесо»;
- совместное оформление «уголков безопасности»;
- разработку схем безопасного движения.



#### 4. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей

##### 4.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся средней школы

Мультимедийные ресурсы, которые обеспечат мотивированную познавательную деятельность учащихся после уроков и во время каникул (анимационные и видеофильмы, обучающая мультимедийная игра, электронный интерактивный курс), разработаны на основе тех сведений, которые должны усвоить дети среднего школьного возраста.

Все составляющие учебно-методического комплекта, предназначенные для освоения как в рамках специально организованной образовательной деятельности, так и в условиях домашнего воспитания, имеют единую тематику и содержание для каждой возрастной ступени. Сведения, которые должны знать учащиеся средней школы, представлены в табл. 19.

Таблица 19

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
1	Элементы дороги и их назначение	– Дороги в населенном пункте и вне населенного пункта; – полоса движения; – пешеходный переход; – опасные ситуации на дороге; – движение при отсутствии тротуара и пешеходной дорожки
2	Остановочный путь и его составляющие	– Остановочный путь и его составляющие; – формула определения остановочного пути; – зависимость тормозного пути от погодных условий; – влияние погодных условий на безопасность дорожного движения
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	– Регулируемые и нерегулируемые пешеходные переходы; – правила перехода в зоне нерегулируемого пешеходного перехода; – правила перехода в зоне регулируемого пешеходного перехода; – дорожные ловушки на регулируемом переходе

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	– Переход проезжей части вне зоны видимости проезжей части; – разделительные линии и полосы; – обязанности пешехода при пересечении проезжей части вне пешеходного перехода
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	– Зона пешеходного перехода; – перекрестки регулируемые и нерегулируемые; – перекрестки равнозначных и неравнозначных дорог; – перекрестки с круговым движением
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	– Транспортные и пешеходные светофоры; – значение сигналов светофора; – регулировщик и его сигналы; – сигналы регулировщика для водителей
7	Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	– Правила перехода проезжей части в зоне регулируемого перехода; – правила поведения пешеходов по сигналам светофора с дополнительными секциями
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	– Понятие об осветительных приборах автомобиля и их назначении; – стоп-сигнал; – аварийная световая сигнализация
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	– Основные группы знаков, их различие; – горизонтальная (постоянная и временная) и вертикальная дорожная разметка
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	– История правостороннего движения; – правила движения пешеходов по тротуару; – использование световозвращающих элементов при движении по обочине или по краю проезжей части в темное время суток; – правила поведения пешеходов на тротуаре
11	Правила поведения при движении в группе	– Правила поведения при движении в группе; – особенности движения в темное время суток; – транспорт – источник повышенной опасности
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	– Правила поведения на остановочных площадках; – основные меры безопасности при использовании различных видов транспорта: наземного, водного, воздушного

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Элементы дороги вне населенного пункта;</li> <li>– порядок движения и перехода загородной дороги;</li> <li>– возраст управления различными ТС вне населенных пунктов;</li> <li>– правила движения различных ТС вне населенных пунктов</li> </ul>
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Железнодорожные переезды, их виды;</li> <li>– железнодорожные транспортные средства;</li> <li>– оснащение железнодорожных переездов;</li> <li>– правила поведения около железной дороги;</li> <li>– места перехода железной дороги;</li> <li>– правила переезда железной дороги</li> </ul>
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Выход на дорогу вне зоны пешеходного перехода;</li> <li>– внезапное появление на проезжей части перед приближающимся транспортом;</li> <li>– переход дороги в местах остановок маршрутного транспорта;</li> <li>– переход проезжей части на запрещающий сигнал светофора</li> </ul>
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Безопасный маршрут в школу и домой;</li> <li>– правила безопасного перехода проезжей части;</li> <li>– опасные ситуации</li> </ul>
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Места для игр и езды на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.;</li> <li>– тренировочный комплекс для занятий скейтбордом, роликовыми коньками;</li> <li>– передвижение на велосипедах;</li> <li>– пешеходные дорожки</li> </ul>
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Типы велосипедов;</li> <li>– экипировка велосипедиста;</li> <li>– правила движения для велосипедистов от 7 до 14 лет;</li> <li>– дорожные знаки для велосипедистов;</li> <li>– предупредительные сигналы велосипедиста</li> </ul>

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Значение картинга для подготовки компетентного водителя;</li> <li>– устройство карта;</li> <li>– посадка и выход, переключение передач, органы управления картом;</li> <li>– подготовка к соревнованиям: сигналы тренера, пилота, судей, сигнальные флаги, разметка, защита</li> </ul>
20	Основные причины ДТП с детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Внезапный выход на проезжую часть в местах с ограниченной видимостью;</li> <li>– переход проезжей части в неустановленном месте;</li> <li>– незнание правил перехода регулируемого и нерегулируемого перекрестка;</li> <li>– движение по проезжей части при наличии тротуара;</li> <li>– бег через дорогу к месту остановки маршрутного ТС;</li> <li>– неиспользование ремней безопасности при поездке в легковом автомобиле</li> </ul>
21	Световозвращающие элементы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Роль световозвращающих элементов в повышении безопасности пешехода;</li> <li>– виды: фликеры, тесьма, нарукавные повязки</li> </ul>
22	Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Административное правонарушение;</li> <li>– статьи 12.6, 12.29, 12.30, 12.7</li> </ul>

## 4.2. Содержание мультимедийных программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения

### 4.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов

Анимационные фильмы (мультфильмы) помогут учащимся 5–8 классов продолжить изучение правил дорожного движения и актуализировать информацию, полученную в начальной школе. Мультфильмы предназначены для самостоятельной познавательной деятельности школьников в условиях домашнего воспитания. Однако их также можно использовать и в образовательных организациях на дополнительных занятиях, в кружках, секциях, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения.

Каждый мультфильм – это законченная история со своим сюжетом, все истории объединены между собой действующими героями. В сериале нет тем с продолжением, поэтому серии можно смотреть, начиная с любого выпуска.

В необходимом объеме для учащихся среднего школьного звена мультфильмы раскрывают следующие темы (табл. 20).

Таблица 20

<i>№</i>	<i>Название</i>	<i>Изучаемые темы</i>
1	«После каникул»	1. Значение сигналов светофора и регулировщика. 2. Правила поведения при движении в группе. 3. Пешеходный переход, правила пользования пешеходными переходами
2	«Поручительство»	1. Элементы дороги и их назначение. 2. Остановочный путь и его составляющие. 3. Правила перехода дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка. 4. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части

<i>№</i>	<i>Название</i>	<i>Изучаемые темы</i>
3	«Марш-бросок»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика.</li> <li>2. Значение сигналов светофора и регулировщика.</li> <li>3. Перекресток. Типы перекрестков.</li> <li>4. Пешеходный переход. Виды пешеходных переходов</li> </ol>
4	«Гонка»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения.</li> <li>2. Правила дорожного движения для велосипедистов.</li> <li>3. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликовых коньках, скейтбордах и т. п.</li> <li>4. Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов</li> </ol>
5	«Свет любви»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств.</li> <li>2. Световозвращающие элементы</li> </ol>
6	«Железнодорожный переезд»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Правила безопасного поведения на дороге.</li> <li>2. Правила перехода через железнодорожные переезды</li> </ol>
7	«Следствие вели...»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Правила пользования маршрутным транспортным средством.</li> <li>2. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.</li> <li>3. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки</li> </ol>
8	«Сон»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми.</li> <li>2. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей.</li> <li>3. Роль классного руководителя и социального педагога в профилактике ДТП</li> </ol>

Мультфильмы выполнены в технологии 2D-анимации, в формате \*.mov, озвучены профессиональными актерами, длительность серий – 10 минут каждая.

Главные действующие лица в мультфильмах – это дети, учащиеся общеобразовательной школы. С учениками взаимодействуют взрослые – инспектор ГИБДД,

учитель, родители и другие родственники и просто незнакомые люди. Ученики попадают в разные ситуации и в каждой из них узнают что-то новое о правилах дорожного движения, а взрослые помогают им разобраться в новой информации и справиться с поставленными задачами. Основные действия происходят в школе, в учебном центре юных инспекторов дорожного движения (ЮИД), на школьном дворе, спортивной площадке, разных участках дороги в городе (рис. 44).



Рис. 44

В мультфильмах используется красивая яркая графика, запоминающиеся образы. Мультипликационные фильмы как ничто другое реализуют наглядность, благодаря которой у учеников появляется интерес к учебе, развивается наблюдательность, внимание, мышление, память. В каждой из серий даются конкретные примеры дорожных ситуаций, что позволяет детям увидеть своими глазами применение правил дорожного движения с практической стороны.

Содержание серий очень насыщено, на экране происходит много событий и познавательных моментов. Практически в каждой из серий затрагивается тема обучения школьников в отрядах ЮИД. В сериале присутствует герой ЮИДовец, который является примером для других мальчиков и девочек. Мальчик Руслан – смелый, добрый и отзывчивый, он знает правила дорожного движения и помогает своим товарищам изучать их и осваивать навыки грамотного и безопасного поведения на улицах, дорогах, в транспорте.

Кроме тем по безопасности дорожного движения в мультсериале рассматриваются такие важные для воспитания школьников темы, как уважение к старшим,

дружба, взаимопомощь и взаимовыручка, умение общаться и выстраивать диалог с окружающими людьми, старание и прилежность в учебе. Отдельно следует заметить, что мультфильмы содействуют формированию положительного образа сотрудника ГИБДД, для школьников инспектор из серий мультфильмов может служить примером уважаемой и нужной профессии, т. е. стать профессиональным ориентиром (рис. 45).



Рис. 45

Мультфильмы очень просты в использовании. Просматривать серии можно на любых устройствах – на компьютере, телевизоре и видеоплеере, цифровом мобильном устройстве. Самообучаться и развиваться с помощью мультфильмов можно в любом месте – дома, в транспорте, на прогулке и др. Для применения анимационных фильмов в образовательных организациях необходимо любое демонстрационное оборудование.

Мультфильмы органично встраиваются в образовательный процесс. Их использование будет зависеть от темы проведения урока (или формы внеурочной деятельности), уровня подготовки обучающихся, технических возможностей учреждения. Наиболее оправданным будет применение на этапе ознакомления с новым материалом. В этом случае педагог демонстрирует ту или иную серию, заранее продумывает вопросы для обсуждения поведения подростков и взрослых в той или иной ситуации. С целью закрепления знаний о правилах безопасности на дорогах и в транспорте педагог может создать проблемную ситуацию, предложив перед про-

смотрим серии спрогнозировать действия школьников или придумать продолжение истории. Наиболее интересным и оправданным будет применение мультфильмов в процессе обучения участников отрядов ЮИД. Просмотр мультфильмов может применяться не только для изучения и закрепления материала, но и для отработки практических навыков в качестве учебного пособия при шефской работе ЮИДовцев в дошкольных образовательных учреждениях и начальной школе. Вариант применения анимационных и видеофильмов в образовательном процессе будет зависеть от конкретных целей и задач, возможностей школьников и педагогического мастерства педагога.

#### **4.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры**

Обучающая мультимедийная игра предназначена для демонстрации принципов правильного и безопасного поведения на дороге, ознакомления с основами дорожного движения, обучения правилам дорожного движения в практических условиях в рамках смоделированных ситуаций.

*Цели и задачи игры.*

1. Сделать изучение правил безопасности дорожного движения наглядными и интересными.
2. Дать возможность отрабатывать практику поведения на дорогах в виртуальной реальности.
3. Предоставить возможность выбора действий на дороге игроку и наглядно визуализировать результаты этого выбора путем моделирования различных ситуаций и последствий.

Обучающая мультимедийная игра наглядно и доступно демонстрирует принципы, лежащие в основе культурного поведения на дорогах. Для обеспечения наглядности канва сюжетных событий игры создана на конкретных жизненных ситуациях, с которыми школьники сталкиваются каждый день: дорога в школу, в магазин, использование наземных и подземных переходов, поведение на дорогах, понимание сигналов светофора. Подобные ситуации кажутся обыденными на первый взгляд, но, удачно обыгранные сюжетом, мотивируют школьников на прохождение игры и, как следствие, отработку и закрепление навыков безопасного поведения на дорогах. Реализация игры дает возможность осознать те или иные тонкости, которые невозможно раскрыть в рамках классического электронного обучающего курса или обучения в специализированном классе. Множественные примеры и нюансы позволят отработать одни и те же правила в различных дорожных ситуациях и обстоятельствах взаимодействия различных участников дорожного движения: пешеходов, велосипедистов, автомобилей, городского наземного общественного транспорта.

Игра разработана в едином визуальном стиле с остальными частями учебно-методического комплекта. Персонажи игры соответствуют персонажам анимационных и видеофильмов, обучающего электронного курса, специализированного ПО для оборудования специализированных классов. Для учащихся средней школы основные темы – внимательность на дорогах, в(на) переходах, использование средств передвижения (самоката, скейтборда) – предлагаются в условиях плотного трафика автотранспорта.

*Описание обучающей мультимедийной игры для учащихся средней школы.*

По сюжету игры пользователь управляет выбранным персонажем-школьником, которому нужно по заданию учителя помочь работникам цирка и отыскать потерявшихся в городе цирковых животных. Преследуя эту цель, главному герою необходимо передвигаться по городу, соблюдая правила дорожного движения в меняющейся дорожной ситуации смоделированной реальности. Игровой процесс состоит в последовательном выполнении определенных заданий на пути к основной цели – нахождению и поимке животных.

Во время передвижений по городу игроку начисляются баллы за соблюдение правил дорожного движения и правил безопасного поведения. При этом баллы снимаются за нарушение требований безопасности или правил дорожного движения (ПДД). Допущенные пользователем ошибки сразу же разъясняются. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы, дающие дополнительные баллы.

*Интерфейс обучающей мультимедийной игры.*

После загрузки пользователю предлагается выбрать режим игры – одиночный («один игрок»), командный («коллективная игра») или обучение (рис. 46).



Рис. 46

Режим «один игрок» предназначен для самостоятельных игровых занятий.

Работа в режиме «коллективная игра» дает возможность организации командных соревнований; в совместном режиме возможна как командная, так и одиночная работа. Игра в совместном режиме имеет социальную и эмоциональную составляющую, что всегда способствует непринужденному и прочному закреплению материала, так как обучение будет сопряжено с получением положительных эмоций. Для побуждения школьника к самостоятельному использованию программного продукта в обучающей мультимедийной игре введена система виртуальных поощрений. Все дорожные знаки в мультимедийной игре интерактивны: предусмотрена возможность получения информации о значении каждого знака.

Кнопка «обучение» ведет на портал, содержащий электронный интерактивный курс по БДД для школьников.

Кнопка *Меню* открывает меню функций (рис. 47), представленных следующими кнопками:

- *Закрыть* – выход из игры;
- *Звук* – отображение включенных / отключенных звуков игры;
- *Музыка* – отображение включенного / отключенного воспроизведения музыки;
- *Достижения* – выводит на экран диалогового окна достижений;

- **Помощь** – получение оперативной справки;
- **Статистика** – вызов диалогового окна, отображающего количество набранных очков на разных уровнях, количество выполненных квестов, количество нарушений ПДД, время, затраченное на прохождение игры, количество собранных бонусов.

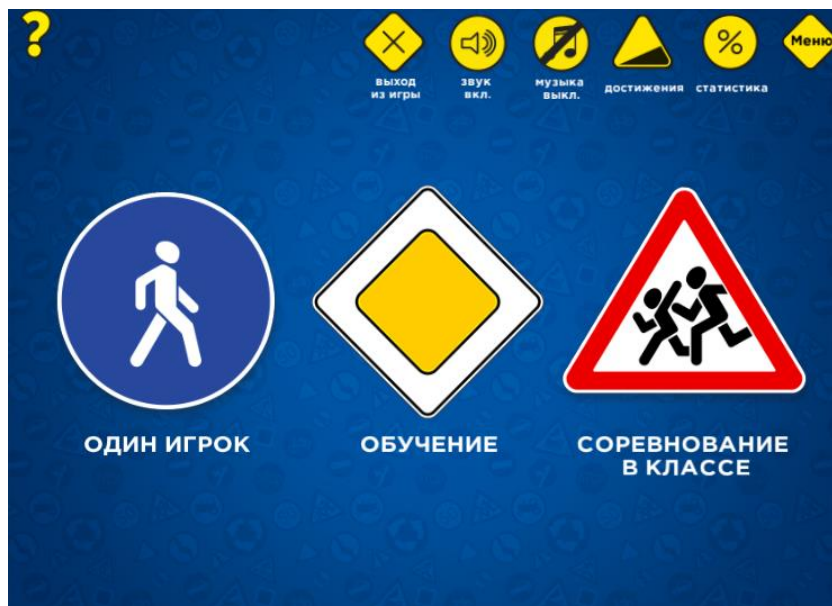


Рис. 47

### **Игра в одиночном режиме**

Выбрав одиночный режим игры, пользователю предлагается диалоговое окно, в котором он может выбрать: продолжить сохраненную игру либо начать новую. Для того чтобы начать новую игру, необходимо выбрать уровень сложности (5–8 класс), пол главного героя (мальчик или девочка) и нажать кнопку **Старт** (рис. 48).

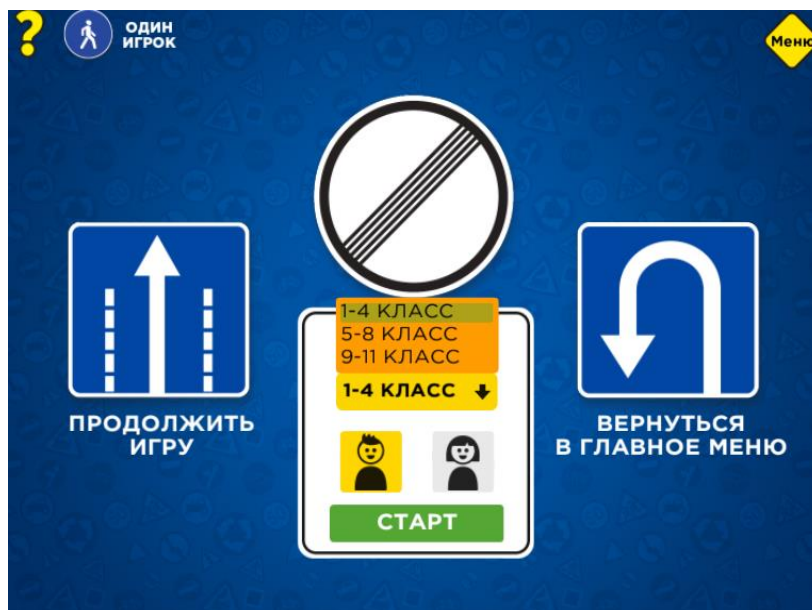


Рис. 48

После загрузки отобразится основной экран игры (рис. 49), на котором будут представлены: главный герой игры, текущее состояние выполнения заданий, элементы управления, количество набранных очков.



Рис. 49

Управление внутриигровым интерфейсом осуществляется при помощи следующих кнопок:

- **Меню** – раскрывает меню функций (аналогичное меню главного экрана);
- **Помощь** – получение оперативной справки;

- **Текущее задание по сюжету** – вызов диалогового окна с актуальным квестом (заданием);
- **Карта** – активация на экране карты города, в котором происходят события игры; на карте условными обозначениями указано местоположение героя, других персонажей и место, с которым связано выполнение текущего квеста;
- **Посмотреть налево / Посмотреть направо** – при нажатии кнопки главный герой смотрит налево / направо, для того чтобы убедиться в безопасности;
- **Использовать самокат** – при нажатии этой кнопки главный герой начинает передвигаться на самокате;
- **Режим передвижения** – отображение текущего вида движения главного героя (ходьба или бег), нажатием кнопки изменяется вид движения.

Для того чтобы главный герой переместился, ему следует указать на экране точку назначения. Перемещение происходит и в случаях, когда герой пользуется самокатом или скейтбордом. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы. Чтобы собрать предмет, главный герой должен вплотную приблизиться к этому предмету. Убедиться в безопасности пешеходного перехода и перейти его без ошибок можно, перейдя с бега на шаг. При этом если игровой персонаж передвигается на велосипеде, самокате, скейтборде, пользователь должен перевести его также в режим движения «шаг». Затем, не доходя до края тротуара, остановиться и, используя кнопку **Посмотреть налево / Посмотреть направо**, сделать так, чтобы главный герой посмотрел в сторону, откуда едет транспорт, а затем – в обратную. Убедившись в отсутствии приближающихся автомобилей и ещё раз посмотрев в ту сторону, откуда едет транспорт, можно безопасно перейти пешеходный переход. Соответственно, если дорога с двусторонним движением, пользователь должен заставить игрового персонажа сначала посмотреть налево, затем направо, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе или автомобилей, едущих задним ходом, затем посмотреть снова налево. Подходя к середине пешеходного перехода, следует посмотреть направо. При несоблюдении правил безопасности или правил дорожного движения, пользователю разъясняются допущенные

ошибки и из набранных им очков вычитаются штрафные баллы. При переходе дороги с односторонним движением следует убедиться, что игровой персонаж подошел к дороге с односторонним движением, и определить, с какой стороны может двигаться транспорт. Например, можно дождаться проезжающего автомобиля или обратить внимание на дорожные знаки. Убедившись в направлении движения транспорта, следует заставить игрового персонажа посмотреть в эту сторону, затем – в обратную, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе, или автомобилей, едущих задним ходом. И, наконец, снова посмотреть в сторону, откуда могут ехать автомобили. В случае ошибки звучит сообщение-подсказка о необходимости убедиться в безопасности перехода.

Обо всех дорожных знаках и большинстве значимых элементов дороги можно получить информацию прямо в ходе игры. Щелчок по изображению дорожного знака приводит к появлению всплывающего окна с описанием знака. Щелкнув по светофору, можно узнать о состоянии его сигналов. Это необходимо, когда светофор находится в поле зрения игрового персонажа, но его состояние может быть не очень хорошо заметно пользователю.

Для того чтобы завести разговор с персонажем, сюжетно связанным с выполнением текущего задания, главному герою необходимо приблизиться к этому персонажу. Активизируемые щелчком мыши другие персонажи произносят какую-либо характерную реплику, из которой ясно, что диалога с ними не получится и разговор не поможет продвинуться дальше по сюжету игры.

### **Игра в коллективном режиме**

Коллективная игра запускается в двух режимах – «создать новую игру» (режим «сервер») или «присоединиться к существующей игре» (режим «клиент»). Первый пользователь, запустивший в сети приложение в режиме коллективной игры (учитель), автоматически запускает игру в режиме сервера и имеет возможность создать новую игру, к которой впоследствии присоединятся другие пользователи (ученики).

### Режим коллективной игры «Сервер».

При создании новой коллективной игры необходимо указать следующие параметры (рис. 50):

- сложность – выбрать уровень сложности игры «5–8 класс»;
- режим – выбрать один из трех режимов игры («Время», «Очки» или «Спринт»): в режиме «время» приоритетным является время, затраченное на прохождение выбранного квеста; в режиме «очки» – количество набранных очков, полученных при прохождении выбранного квеста; в режиме «спринт» – скорость продвижения по заданиям квеста;
- квест – выбрать один из 14 квестов, соответствующих выбранному уровню сложности.

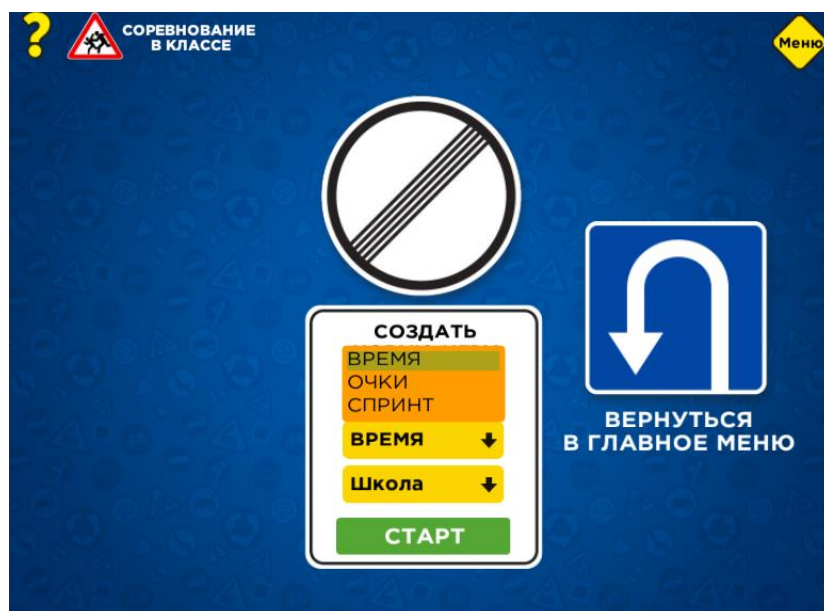


Рис. 50

### Режим коллективной игры «Клиент».

После создания коллективной игры остальные ее участники могут присоединиться к игре в режиме «клиент». Для этого в соответствующем меню достаточно выбрать желаемый пол главного героя и нажать кнопку **Старт** (рис. 51). При этом пользователь, находящийся в режиме «сервер», имеет возможность отслеживать текущий статус участников коллективной игры.

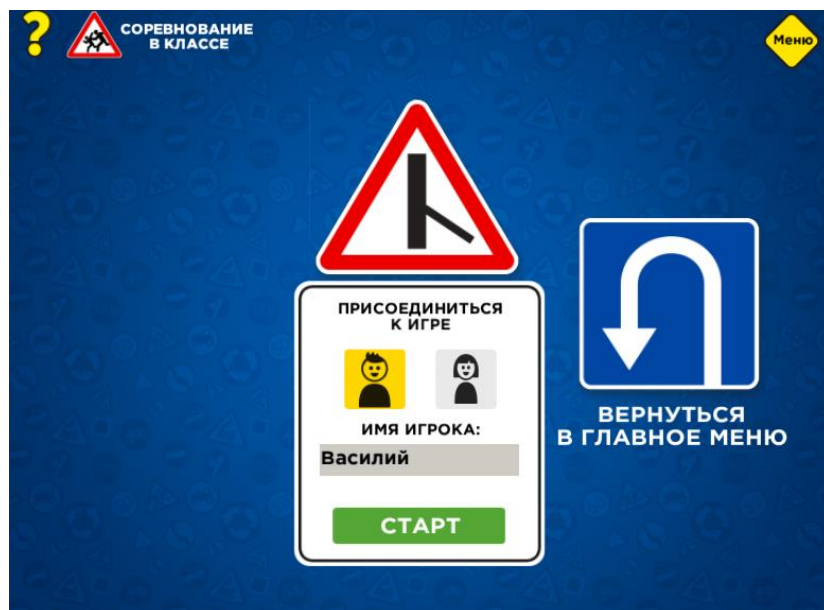


Рис. 51

Оптимальным вариантом включения обучающей мультимедийной игры в образовательный процесс средней школы будет ее применение в рамках внеурочной деятельности. Выполнение задания станет отличной основой при проведении викторин и соревнований по БДД как среди подростков, так и в рамках шефской работы в начальной школе. В рамках проведения «Недели безопасности дорожного движения» могут быть организованы как индивидуальные, так и коллективные турниры. Ситуации, рассматриваемые в игре, могут стать темой диспута во время классного часа. Школьники, находящиеся на дистанционном обучении, могут применять игру для практической отработки тех или иных навыков. Содержание и функционал игры настолько разнообразны, что позволяют использовать ее для закрепления материала, контроля и диагностики знаний. Способы внедрения данной составляющей учебно-методического комплекта определяет педагог, исходя из своего педагогического опыта, потребностей воспитательно-образовательного процесса и возможностей воспитанников.

### 4.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников

Интерактивный курс по безопасности дорожного движения поможет учащимся 5–8 классов самостоятельно продолжить изучение правил дорожного движения и актуализировать информацию, полученную в начальной школе. Систематические занятия с курсом будут способствовать развитию навыков безопасного поведения в различных дорожно-транспортных ситуациях.

Курс выполнен в форме электронного учебника и включает 22 урока по 22 темам. Уроки представлены последовательностью теоретических, тренировочных и контрольных материалов по БДД (рис. 52). Программа предлагает свободное прохождение уроков – образовательный маршрут школьников может начинаться с любой выбранной ими (либо родителем или педагогом) темы.



Рис. 52

Электронное пособие в объеме, предусмотренном для учащихся 5–8 классов, содержит следующие темы по БДД (табл. 21).

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Элементы дороги и их назначение	Повторение. Назначение элементов дороги: проезжая часть, тротуар, обочина, трамвайные пути и разделительная полоса. Полоса движения. Места для перехода дороги. Опасные ситуации. Правила движения пешеходов по обочинам
Остановочный путь и его составляющие	Повторение. Что такое остановочный путь и тормозной путь. Действия водителя при остановке автомобиля. Формула определения тормозного пути. Решение задач. Погодные условия и расстояние тормозного пути автомобиля. Влияние погодных условий на безопасность дорожного движения
Пешеходный переход	Повторение. Знаки обозначения пешеходных переходов. Регулируемые и нерегулируемые пешеходные переходы. Правила перехода дороги в зоне нерегулируемого пешеходного перехода. Правила перехода дороги в зоне регулируемого пешеходного перехода. Опасные ситуации на нерегулируемом пешеходном переходе. Опасные ситуации на регулируемом переходе
Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка	Повторение. По какой траектории переходят дорогу, если рядом нет пешеходного перехода и перекрестка? Линия, разделяющая потоки противоположных направлений. Разделительная полоса. Обязанности пешехода при переходе дороги вне пешеходного перехода
Перекресток	Повторение. Понятие «зона перехода». Перекрестки регулируемые и нерегулируемые. Нерегулируемые перекрестки: перекрестки равнозначных и неравнозначных дорог. Перекрестки с круговым движением

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Значение сигналов светофора и регулировщика	Повторение. Назначение пешеходного и транспортного светофоров. Повторение. Сигналы светофора. Назначение светофора с дополнительной секцией. Сигналы светофора с дополнительными секциями. Правила движения пешехода при сигналах регулировщика
Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	Повторение. Как правильно перейти дорогу с односторонним и двусторонним движением в зоне регулируемого пешеходного перехода? Особенности перехода дороги на перекрестках со светофором с дополнительной секцией
Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	Повторение. Какими способами подаются предупредительные сигналы? Понятие об осветительных приборах автомобиля и их назначении. Стоп-сигналы. Аварийная световая сигнализация
Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	Повторение. Какие вы знаете группы дорожных знаков? Каково назначение каждой их групп дорожных знаков? Дорожная разметка. Горизонтальная разметка. Временная разметка. Вертикальная разметка (сочетание черных и белых полос). Места нанесения и назначение
Правила поведения пешехода на тротуаре	История появления тротуара. История правостороннего движения в России. Повторение. Где может передвигаться пешеход? Использование световозвращающих элементов. Тротуар не место для игр
Правила поведения при движении в группе	Движение группы детей. Сумерки, темное время суток, недостаточная видимость. Особенности движения в сумерки, в темное время суток и в условиях недостаточной видимости. Транспорт – источник повышенной опасности

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
<p>Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта</p>	<p>Повторение. Правила поведения на остановочных площадках.  Правила безопасного поведения в маршрутном транспорте.  Какие запреты существуют для пассажиров?  Основные меры безопасности пассажира при использовании железнодорожного транспорта.  Основные меры безопасности пассажира при использовании водного транспорта.  Основные меры безопасности пассажира при использовании фуникулера</p>
<p>Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов</p>	<p>Повторение. Правила движения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов.  Повторение. Правила перехода дороги, проходящей вне населенных пунктов.  Виды дорог вне населенного пункта и их элементы.  С какого возраста разрешается учащимся управлять велосипедом, мопедом, мотоциклом, гужевой повозкой (санями), быть погонщиком вьючных, верховых животных или стада при движении по дорогам, проходящим вне населенного пункта?  Как должны двигаться велосипеды, мопеды, мотоциклы, гужевые повозки (сани), верховые и вьючные животные?  Что запрещается водителю велосипеда и мопеда?  Какие правила должны соблюдать водители велосипеда и мопеда при перевозке пассажира и груза?</p>
<p>Правила перехода через железнодорожные переезды</p>	<p>Повторение. Железнодорожный переезд.  Виды железнодорожных транспортных средств.  Оборудование железнодорожных переездов.  Светофорная и звуковая сигнализация на железнодорожном переезде.  Запрещение движения через железнодорожный переезд.  Местонахождение пешеходов при запрещении движения через железнодорожный переезд.  Правила движения мотоциклов, мопедов и велосипедов через железнодорожный переезд</p>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	Повторение. Нарушения, допускаемые пешеходами при переходе дороги. Выход на дорогу вне зоны пешеходного перехода, где водитель не ожидает появления на проезжей части пешехода. Переход дороги в местах остановки маршрутных транспортных средств. Переход дороги по пешеходному переходу на запрещающий сигнала светофора. Переход дороги при зеленом сигнале светофора с заканчивающимся временем действия
Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	Повторение. Правила перехода дороги в опасных местах. Определение опасных мест на дороге. Повторение. Безопасный маршрут в школу и домой. Разработка маршрутов движения в магазин, кинотеатр, в кружки для занятий по программам дополнительного образования. Практическое освоение правил прохождения составленных маршрутов совместно с родителями. Выделение на составленных маршрутах опасных мест и составление правил поведения в этих местах. Обучение учащегося приемам предвидения и прогнозирования возникновения опасных ситуаций на дороге и прилегающей территории. Опасные ситуации
Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	Повторение. Места, разрешенные для езды на велосипедах, роликовых коньках, скейтбордах. Тренировочный комплекс для занятий на роликовых коньках, скейтбордах. Велосипедная дорожка. Пешеходная дорожка
Правила дорожного движения для велосипедистов	Повторение. Велосипед и велосипедист. Правила пользования велосипедом и мопедом. Типы велосипедов. Экипировка велосипедиста. Движение велосипедистов в возрасте от 7 до 14 лет

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	Повторение. Картинг и его назначение для подготовки компетентного водителя, механика, спортсмена-автомотогонщика. Посадка в карт. Остановка и выход из карта. Отработка навыка управления картом. Отработка навыка переключения передач. Устройство карта. Подготовка к соревнованиям: сигналы тренера, пилота, судей, сигнальные флаги, знаки. Сигналы тренера. Экипировка картингиста
Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми	Повторение. Правила перехода дороги и поведение пешехода. Повторение. Правила пользования роликовыми коньками, велосипедом и другими самокатными средствами. Переход проезжей части на желтый или красный сигнал светофора. Отсутствие световозвращающих элементов на одежде. Внезапный выход на проезжую часть в местах с ограниченной видимостью. Переход дороги в неустановленном месте при высадке из маршрутного транспортного средства. Незнание правил перехода дороги по пешеходному переходу на регулируемом и нерегулируемом перекрестках. Движение по проезжей части при наличии тротуара, пешеходной дорожке или велопешеходной дорожке. Бег через дорогу к другу или к месту остановки маршрутного транспортного средства. Неиспользование ремней безопасности при поездке в легковом автомобиле
Световозвращающие элементы	Повторение. Роль световозвращающих элементов в повышении безопасности. Виды световозвращающих элементов. Световозвращающая нить. Нарукавные повязки, световозвращающие браслеты
Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	Административное правонарушение. Повторение. Ответственность пешехода и пассажира за нарушение правил дорожного движения. Непристегнутые ремни безопасности. Нарушение правил дорожного движения человеком, управляющим мопедом, велосипедом, либо возчиком

Так как курс предназначен для самостоятельных занятий учащихся, на страницах пособия присутствует персонаж-помощник – представитель отряда юных инспекторов дорожного движения (ЮИД) (рис. 53). ЮИДовец является ровесником учащихся, он помогает изучать материал, акцентирует внимание на важной теоретической информации и интерактивных элементах, дает подсказки, а также вносит эмоциональный компонент, способствующий вовлечению детей в учебный процесс. Данный персонаж используется и в курсе для начальной школы. Наличие сквозного персонажа играет немаловажную роль для обучающихся. Это знакомый образ, который является проводником в процессе знакомства с новой информацией.



Рис. 53

Структура уроков одинакова, для осуществления навигации и управления учебным материалом пользователи могут воспользоваться следующими функциональными клавишами:

- **Содержание** – позволяет узнать, какие разделы содержит курс, а также перейти в нужный раздел, выбрав соответствующий пункт меню;
- **Вперед / Назад** – последовательный переход на следующую и предыдущую страницы курса в соответствии с рекомендованной траекторией обучения;
- **Статистика** – демонстрирует результаты выполнения учащимися заданий курса и накопленные бонусы;

- **Словарь** – содержит изучаемые в курсе термины;
- **Помощь** – позволяет получить оперативную справку по работе с курсом;
- **Звук** – включение и отключение звука, а также регулировка громкости звука;
- **Воспроизведение / Стоп** – запуск / остановка событий на странице;
- **Печать** – распечатка краткого конспекта с теорией по теме урока;
- **Обновить** – перезагрузка страницы;
- **Закреть** – выход из программы.

Курс отличается большим количеством разнотипных тестовых модулей, которые помогают учащимся закрепить знания и проверить уровень их усвоения (рис. 54). В программе реализованы следующие виды заданий: «Соответствие», «Выбор нескольких из многих», «Выбор одного из многих», «Группировка», «Нанести отметки», «Составить последовательность», «Ввести текст с клавиатуры», «Моделирование ситуации».



Рис. 54

Практические модули сопровождаются наглядными иллюстрациями, которые помогают учащимся представить, понять и запомнить, как соблюдают правила дорожного движения водители и пешеходы, выработать устойчивые умения и навыки безопасного поведения на улицах, дорогах и в транспорте.

Наряду с заданиями тестового характера в пособии имеются упражнения-игры, такие как ребусы и кроссворд (рис. 55). Они позволяют закреплять знания учащихся в игровой форме, что, в свою очередь, повышает интерес школьников к самостоятельным занятиям с курсом.

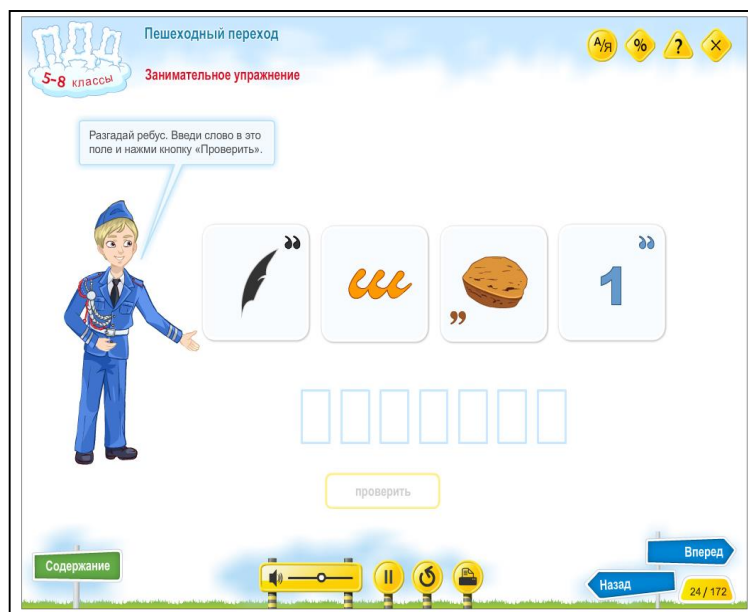


Рис. 55

Все задания выполнены с обратной связью: программа проверяет правильность ответов учащихся, что позволяет им контролировать и оценивать свою успешность. Если ученик не доволен результатом, он может воспользоваться кнопкой **Обновить** и решить задачу еще раз. Кроме того, в пособии предусмотрена бонусная система поощрения. За верные ответы ученики получают бонусы – значки. Количество заработанных значков можно посмотреть в окне «Статистика».

Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. После успешного освоения курса учащемуся будет доступен итоговый тест с последующей выдачей сертификата о прохождении курса.

Электронный интерактивный курс можно применять на различных этапах обучения, таких как: ознакомление с новым материалом, закрепление знаний, диагностика и контроль. С курсом удобно будет работать в компьютерном классе. В этом случае каждый школьник получит возможность осваивать материал в удобном для себя режиме, самостоятельно регулируя время изучения отдельных тем и

выполнения заданий. Кроме того, курс является оптимальным вариантом для организации дистанционного образования. Разнообразные формы внеурочной деятельности могут также базироваться на содержании курса: знания можно закреплять во время тематических прогулок, практических занятий по моделированию дорожных ситуаций и пр.

### **4.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта**

#### ***Викторина по правилам дорожного движения «Счастливый случай» в 6 классе***

##### Задачи

1. Проверить и закрепить знания правил дорожного движения.
2. Воспитывать культуру безопасного поведения.
3. Развивать навыки коллективного взаимодействия.

Оборудование: 5 квадратов красного, желтого и зеленого цветов; персональные компьютеры, обучающая мультимедийная игра (коллективный режим, уровень сложности «5–8 класс», квест 7), интерактивная доска, анимационный фильм по БДД (серия 2 «Поручительство»), 3 комплекта табличек с цифрами 1, 2, 3.

##### ***Ход мероприятия***

*Ведущий:* Сегодня мы проводим викторину по правилам дорожного движения «Счастливый случай». С каждым днем на наших дорогах появляется все больше автомобилей. Высокая скорость и интенсивность движения требуют повышенного внимания всех участников дорожного движения. Знание и соблюдение правил дорожного движения – основа безопасности. В викторине участвуют 3 команды.

Ведущий представляет команды и членов жюри (педагоги, инспектор ГИБДД, родители) и объявляет начало игры.

##### 1 гейм «вопрос – ответ».

На столе квадраты трех цветов (красного, желтого и зеленого), которые обозначают области знаний. Красный – сигналы светофора, дорожная разметка; желтый – обязанности пассажиров; зеленый – правила перехода проезжей части. Капитаны команд выбирают квадрат определенного цвета. Каждая команда получает по 5 вопросов, за каждый правильный ответ жюри присуждает по 1 баллу.

Вопросы на тему «Сигналы светофора, дорожная разметка»:

– Какие сигналы пешеходного светофора вы знаете, что они обозначают?

- Как на проезжей части обозначается пешеходный переход?
- Какие бывают светофоры?
- Где и как должны пешеходы ходить по улице?
- Какие виды дорожной разметки вы знаете?

Вопросы на тему «Обязанности пассажиров»:

- Где следует стоять в ожидании трамвая, троллейбуса, автобуса?
- Какие существуют правила безопасного поведения в транспорте?
- Как следует переходить проезжую часть при выходе из троллейбуса, автобуса?
- Каков порядок посадки в общественный транспорт?
- Как называется и к какой группе принадлежит знак, который помогает определить расположение остановки трамвая?

Вопросы на тему «Правила перехода проезжей части»:

- Из каких частей состоит дорога?
- Где и как следует переходить проезжую часть?
- Сколько сигналов у пешеходного светофора?
- Как называется и к какой группе принадлежит знак, который запрещает движение пешеходов?
- Что такое улица с односторонним движением?

Жюри подводит итоги 1 гейма.

*Ведущий:* 2 гейм называется «Ты – мне, я – тебе». В нем команды будут задавать друг другу заранее подготовленные вопросы по правилам дорожного движения. Каждая команда подготовила по 3 вопроса, правильный ответ будет оцениваться в 1 балл.

Команды по очереди задают вопросы, засчитывается первый правильный ответ. Жюри подсчитывает баллы.

*Ведущий:* 3 гейм – игра на внимание «Перейди проезжую часть».

Ведущий держит в руках 2 кружка: первый – с одной стороны зеленый, с другой – красный, второй – с одной стороны красный, с другой – желтый. По 3 игрока от каждой команды встают в линию на расстоянии 2–4 шага друг от друга. Задача

– перейти «проезжую часть», т. е. дойти до параллельной линии по сигналам ведущего. Зеленый кружок означает шаг вперед, желтый – остановку на месте, красный – шаг назад. Кружки поднимаются в произвольном порядке. Те, кто ошибся, выбывают из игры. Побеждает та команда, игрок которой «перейдет проезжую часть» первым. За победу присуждается 2 балла.

*Ведущий:* 4 гейм называется «Пройди уровень». Каждая команда должна пройти уровень в обучающей мультимедийной игре.

Педагог заранее запускает игру на ПК в коллективном режиме, выбирает уровень сложности (5–8 класс), режим «очки» и квест № 7. Участники команд занимают места за компьютерами, присоединяются к игре в режиме «клиент» и начинают игру. В соответствии с выбранным режимом приоритетным в игре является количество набранных очков. Члены жюри отслеживают статус участников в режиме «сервер». После прохождения квеста (выполнения задания) жюри подсчитывает набранные очки и присуждает баллы (3 балла за максимальное количество очков).

*Ведущий:* 5 гейм – конкурс капитанов «Дальше, дальше».

Капитанам команд раздаются таблички с цифрами 1, 2, 3. Ведущий (в быстром темпе) задает вопросы и дает к каждому 3 ответа. Капитан должен поднять цифру, которая соответствует правильному ответу. Жюри фиксирует количество правильных ответов. Капитан, набравший наибольшее количество очков, получает 3 балла.

### Вопросы

1. По какой стороне тротуара должны идти пешеходы:

- по правой;
- по левой;
- посередине.

2. Что означает зеленый сигнал светофора:

- движение запрещено;
- движение разрешено;
- можно бежать.

3. Запрещающие дорожные знаки:

- имеют круглую форму и синий цвет;
- имеют треугольную форму и красную окантовку;
- *имеют круглую форму и красную окантовку.*

4. Чьи сигналы являются приоритетными для участников дорожного движения:

- светофора;
- *регулирущика;*
- ничьи.

5. Может ли учащийся 4 класса ездить на мотоцикле:

- да;
- *нет;*
- да, только в парке.

Пока жюри подводит итоги викторины, педагог предлагает школьникам посмотреть серию 2 «Поручительство» анимационного фильма по БДД. После просмотра проводит обсуждение поведения героев, предлагает поразмышлять на тему «Как бы я поступил на месте героев мультфильма?».

Ведущий предоставляет слово членам жюри для подведения итогов и награждения команд.

#### **4.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся средней школы в условиях домашнего воспитания**

Образовательная деятельность в условиях домашнего воспитания проходит в форме *самообучения*. Под самообучением понимается личностно-регулируемая познавательная деятельность, в которой обучающийся формируется как субъект, способный самостоятельно организовать свое обучение, проконтролировать и оценить его. Самообучение при нарастающей его сложности и трудности развивает познавательные способности детей, содействует выработке практических умений и навыков, повышает культуру умственного труда, делает приобретаемые знания более осмысленными и глубокими. Самостоятельная познавательная деятельность учащихся по усвоению знаний и умений обычно протекает в отсутствие непосредственного руководства – преподавателя или родителя, хотя и направляется ими.

Можно выделить следующие педагогические условия эффективности формирования познавательной самостоятельности у учащихся.

1. Самообучение возникает и направляется учебно-познавательной мотивацией. Осуществление самостоятельной учебной деятельности предполагает умение выполнять упражнения разного типа разного уровня сложности; при этом упражнения должны носить проблемный характер, что послужит активизации познавательной деятельности ученика, вызовет интерес и желание выполнить предложенное задание.

2. Соединение теоретических знаний с практикой. Одна из возможностей применения теоретических знаний в практической деятельности учащихся заключается в создании таких условий, когда необходимо активное применение имеющихся знаний.

3. Творческо-поисковый характер учебной деятельности. Этот характер обеспечивается нацеленностью учебного материала на проявление творческого подхода учащихся к решению учебных задач и развитию навыков самостоятельной познавательной и исследовательской деятельности, что способствует раскрытию личностного потенциала.

4. Рефлексия, т. е. процесс и результат фиксирования учениками состояния своего саморазвития, должна осуществляться не только по окончании, но и в процессе деятельности для предотвращения ошибки.

При таком подходе в процессе самообучения дети будут усваивать мыслительные операции, умения и навыки, применять их в других условиях, что является одним из самых значимых образовательных результатов. Родителям или педагогам в данном случае отводится руководящая или координирующая роль, которая ведет к росту самостоятельности учеников.

Для осуществления самостоятельной образовательной деятельности учащихся необходимо предоставить учащимся такие дидактические ресурсы, которые обеспечат обозначенные выше педагогические условия.

Предлагаемые в рамках учебно-методического комплекта разнотипные электронные ресурсы (анимационные и видеофильмы, обучающая мультимедийная игра, электронный интерактивный курс) позволяют организовать самостоятельную образовательную деятельность по формированию навыков безопасного поведения в разных формах.

*Анимационные и видеофильмы по безопасности дорожного движения.*

Учебные и художественные видеофильмы и анимационные фильмы дают наглядную картину безопасного для себя и окружающих людей поведения школьников в различных дорожных ситуациях. В силу возрастных особенностей для учащихся среднего звена наиболее предпочтительным будет использование мультипликационных фильмов.

Анимационные фильмы зачастую воспринимаются родителями и педагогами только лишь как средство развлечения. Между тем мультфильмы являются эффективным средством для организации самостоятельного обучения и развития детей, так как обладают богатыми педагогическими возможностями:

- расширяют представления об окружающей действительности, знакомят с новыми понятиями, явлениями, ситуациями;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;

- формируют оценочное отношение к миру, развивают мышление, внимание, логику, память;
- развивают эстетический вкус и художественное восприятие, творческие способности, речевые навыки;
- обогащают эмоциональную сферу.

Мультипликация дает возможность легко проникнуть в суть реальных вещей и явлений и в простой и наглядной форме донести информацию до учащихся. Методически важно и то, что интерес к мультфильмам не ослабевает при многократных просмотрах. Это помогает поддерживать внимание к неоднократно предъявленному учебному материалу и обеспечивает эффективность восприятия.

Цель разработанных мультфильмов по БДД – предоставить обучающий ресурс с привлекательным для детей содержанием и, используя красочный антураж, запоминающихся героев, учитывая интересы и склонности современных школьников, проводить пропаганду правильного поведения на дороге, способствовать выработке навыков уважительного отношения к правилам дорожного движения.

На основе мультфильмов можно выстроить систематические самостоятельные занятия учащихся 5–8 классов.

1. Содержание в доступной и наглядной форме представляет ученикам правила дорожного движения, демонстрируя применение их на практике.

2. В мультфильмах рассматриваются конкретные дорожные ситуации и правила, актуальные для данной возрастной аудитории. Например, ситуация о том, что нельзя в звуконепроницаемых наушниках переходить улицу, или правила безопасной езды на велосипеде и др.

3. В каждой серии есть сюжет, происходят активные действия, перед персонажами встают вопросы, на которые необходимо найти ответы. При этом темы мультфильмов не повторяются.

4. Кульминацией каждой серии является подтверждение необходимости знаний того или иного правила дорожного движения.

Все это формирует устойчивый познавательный интерес учащихся и позволяет мультфильмам стать средством для самообучения.

Мультфильмы оптимальны для использования их на этапе изучения ПДД. При организации самостоятельных занятий учащихся важно учитывать следующее:

- просматривать мультфильмы можно каждый день, но не более двух за один сеанс, чтобы не перегружать детей информацией;
- после просмотра рекомендуется выполнить задания из интерактивного курса для учащихся 5–8 классов по аналогичной теме.

Несмотря на то что с помощью мультфильмов дети могут самостоятельно самообучаться, родителям или педагогу необходимо контролировать деятельность учеников, следить за временем работы, проводить обсуждения содержания мультфильмов, чтобы помочь прочно закрепить в памяти изученный материал. Пример вопросов для проведения беседы:

- Кратко расскажи содержание мультфильма.
- Что сделали герои?
- Оцени поступок героя(-ев) в той или иной дорожной ситуации.
- А как бы ты поступил на месте такого-то героя(-ев)?
- Какие выводы ты сделал?

Взрослым рекомендуется посмотреть мультфильмы, если нет возможности сделать это вместе с детьми, то можно отдельно от них. Знание содержания серий позволит взрослым вести равноправный диалог с детьми, помогать им в процессе самообучения.

Если фильмы используются в образовательном учреждении, то по итогам просмотра можно организовать обсуждение в форме игры, например, устроить дебаты или провести викторину.

#### *Обучающая мультимедийная игра.*

Значение компьютерных игр для формирования навыков безопасного поведения школьников подросткового возраста достаточно велико. Применение компьютеров в обучении создает эмоциональный настрой, что, в свою очередь, положительно сказывается на развитии учащихся.

Интерес к компьютерным играм принадлежит к числу интересов, характерных для подростков. Они любят проводить время за компьютерными играми, которые привлекают разнообразием сюжетов, яркими реалистичными изображениями, звуковым сопровождением. Учащиеся 5–8 классов знают названия многих десятков компьютерных игрушек, делятся своими достижениями и результатами со сверстниками. Почти у каждого подростка есть свои любимые компьютерные игры, успехи и неудачи в которых он глубоко переживает.

Введение компьютеров наряду с пользой порождает и ряд проблем, одна из которых – негативные последствия взаимодействия школьника с компьютером. Психологи и психотерапевты все чаще сталкиваются с отрицательными побочными эффектами применения информационных технологий: технострессами, компьютерофобией, компьютерной игровой зависимостью, сужением круга интересов, некоммуникабельностью. Если умеренное проявление заинтересованности к компьютерным играм является естественной потребностью подростка к игре, то доминирование зависимых тенденций оказывает отрицательное влияние на его личностное развитие. Чрезмерное увлечение компьютерными играми может захватить ребенка настолько, что все другие дела (учеба, занятия в спортивной секции, прогулки, общение с друзьями, чтение книг и т. д.) отодвинутся на задний план. Кроме того, многочасовое сидение за компьютером нарушает режим и вредно отражается на здоровье формирующегося организма.

Стремление подростка пройти на более высокий уровень в игре или достичь более высоких результатов иногда настолько высоко, что он не может абстрагировать свое внимание ни на какие другие формы деятельности. В этом случае можно предположить, что ребенок находится на начальной стадии игровой компьютерной зависимости.

В подростковом возрасте, в отличие от младшего школьного, дети уже не так активно стремятся обсуждать свои успехи и неудачи с родителями, для них более важным является мнение сверстников. Поэтому основными способами участия родителей в самообучении будет, во-первых, обеспечение правильного игрового ре-

жима (длительности игрового взаимодействия, выбора оптимального времени в режиме дня, соблюдения гигиенических условий и т. п.), во-вторых, обсуждение сложных ситуаций в игре, совместный поиск правильных решений.

Использование обучающей мультимедийной игры в образовательном процессе позволяет направить естественный интерес к компьютерным играм в нужное русло. Школьник в непринужденной форме, с использованием эмоциональной составляющей, на положительном психологическом подкреплении применяет полученные знания о правилах безопасного поведения.

В итоге мультимедийная обучающая игра вносит немаловажный вклад в формирование культуры безопасного поведения школьников на дорогах, улицах: закрепляет и отрабатывает умения ориентироваться в различных дорожно-транспортных ситуациях, формирует положительный образ сотрудника ГИБДД. Также мультимедийная игра «Безопасность дорожного движения» способствует воспитанию грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям.

Большим плюсом является то, что дети могут играть в игру не только в рамках организованного обучения, но и дома в удобное время. Для этого нужен компьютер и доступ к сети Интернет. Игра будет полезна и учителям: благодаря наличию режима коллективной игры педагоги смогут планировать и проводить интересные коллективные занятия, посвященные безопасности дорожного движения.

*Электронный интерактивный курс по безопасности дорожного движения для младших школьников.*

Интерактивный курс предназначен прежде всего для самостоятельных занятий школьников в условиях домашнего воспитания. Но вместе с тем он может быть использован для организации самообучения в образовательных организациях на дополнительных занятиях, в кружках и секциях, посвященных БДД, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения.

Содержание курса имеет все необходимые ресурсы для эффективной организации самообучения учащихся 5–8 классов.

- Курс представляет собой электронный учебник, структура которого схожа с традиционным печатным учебником. Ученики легко могут ориентироваться в содержании, самостоятельно выбирать темы и уроки для занятий.

- Проходить темы курса учащимся помогает виртуальный персонаж – ЮИДовец. Это сверстник, который своими взглядами и интересами близок учащимся 5–8 классов. ЮИДовец ведет простой и понятный диалог с учениками и использует форму обращения «ты». Введение в учебный курс такого персонажа позволяет создать комфортную психологическую атмосферу. Ученики видят в герое своего товарища, соседа по школьной парте, с кем можно дружить. (Основная психологическая потребность подросткового возраста – это стремление к общению со сверстниками.) Такой герой располагает к себе и пробуждает эмоциональную сферу детей, что положительно влияет на формирование познавательного интереса. Для учебных пособий, предназначенных для самостоятельных занятий школьников, характерно наличие сквозного положительного персонажа, который помогает учащимся изучать учебный предмет и справляться с поставленными задачами.

- Разнотипность и вариативность заданий. В курсе подобраны разнообразные задания, которые обеспечивают сочетание репродуктивной и творческой деятельности детей, требующей от них сообразительности, размышлений, поиска собственных путей решения.

- Наличие заданий, которые основываются на исследовании ошибочных действий в дорожно-транспортной ситуации и выборе правильного алгоритма действия, приводящего к выходу из данной ситуации. Для построения связи между правилами дорожного движения и собственным поведением участника в дорожно-транспортной среде необходимо практико-ориентированное обучение, направленное на создание ситуаций, в которых приходится действовать школьнику.

- Все задания курса реализованы с обратной связью. Обратная связь составляет одно из важнейших условий успешного процесса усвоения знаний. Учащиеся должны понимать свой результат, видеть правильные и неправильные ответы. Без точной обратной связи трудно научить даже несложным действиям.

- Словарь. Словарь содержит изучаемые в курсе термины. Наличие такого ресурса учит детей самостоятельно организовывать работу по повторению теории ПДД, находить нужную теоретическую информацию.

- Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. Это значит, что учащиеся могут воспользоваться материалами курса не только с помощью компьютера, но и в предметной среде, что обеспечивает непрерывность самообразования.

- Поощрение учащихся. В ходе работы с курсом дети могут зарабатывать бонусы, а за удачное прохождение итогового теста получить сертификат. Использование таких приемов поощрения поддерживает интерес детей, формирует устойчивую мотивацию.

При организации самообучения важно помнить о временных нормах, установленных современными санитарно-эпидемиологическими требованиями на работу учащихся с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой. Работу с курсом рекомендуется проводить не более трех раз в неделю и за один сеанс проходить не более двух тем. Это позволит выстроить систему занятий, не перегружая детей новой информацией. Несмотря на то что курс полностью поддерживает самостоятельную работу детей, родителям или педагогу необходимо контролировать деятельность учеников, следить за временем работы, задавать контролирующие вопросы по темам курса.

Использование курса поможет учащимся приобрести опыт организации самостоятельных систематических занятий по безопасности дорожного движения и профилактике дорожно-транспортных происшествий и подготовит школьников к безопасной жизнедеятельности в дорожной среде.

#### **4.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере**

Место занятий с применением компьютеров в режиме дня учащихся средней школы четко определено санитарно-эпидемиологическими нормами и правилами (СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

*Гигиенические нормы и требования к рабочему месту школьника.*

1. Площадь рабочего места:

- старые мониторы (на базе ЭЛТ) – 6 м<sup>2</sup> (~ 3 × 2 м);
- плоские мониторы – 4,5 м<sup>2</sup> (~ 2 × 2 м).

2. Помещения для занятий оборудуются одноместными столами, предназначенными для работы с компьютерами:

- конструкция одноместного стола должна состоять из двух частей или столов, соединенных вместе: на одной поверхности стола располагается дисплей, на другой – клавиатура;

- конструкция стола должна предусматривать плавную и легкую регулировку по высоте с надежной фиксацией горизонтальной поверхности для видеомонитора в пределах 460–520 мм при глубине не менее 550 мм и ширине – не менее 600 мм; возможность плавного и легкого изменения угла наклона поверхности для клавиатуры от 0 до 10 градусов с надежной фиксацией;

- ширина и глубина поверхности под клавиатуру должна быть не менее 600 мм;

- поверхность стола для клавиатуры должна быть ровной, без углублений;

- пространство для ног под столом над полом должно составлять не менее 400 мм.

3. Запрещается использовать для занятий табуретки или скамейки.

4. Размеры мебели и ее маркировка приведены в табл. 22.

Таблица 22

<i>Номера мебели</i>	<i>Группа роста (мм)</i>	<i>Высота над полом крышки края стола, обращенного к ученику (мм)</i>	<i>Цвет маркировки</i>	<i>Высота над полом переднего края сиденья (мм)</i>
1	1000–1150	460	Оранжевый	260
2	1150–1300	520	Фиолетовый	300
3	1300–1450	580	Желтый	340
4	1450–1600	640	Красный	380
5	1600–1750	700	Зеленый	420
6	Свыше 1750	760	Голубой	460

- Поверхность сиденья стула должна легко поддаваться дезинфекции.
- Стул должен регулироваться по высоте и по наклону спинки.
- Обязателен контроль посадки ребенка:
  - голова ребенка должна быть слегка наклонена (5–7 градусов);
  - линия взора ребенка (от глаз до экрана) должна быть перпендикулярна экрану, направляться в центр или на 2/3 высоты экрана;
  - оптимальное расстояние от глаза до экрана 60–70 см, допустимое – не менее 50 см.

*Гигиенические нормы и требования к помещению:*

- помещения, где размещаются рабочие места с персональными компьютерами, должны быть оборудованы защитным заземлением (занулением) в соответствии с техническими требованиями по эксплуатации;
- в помещениях должны обеспечиваться оптимальные параметры микроклимата (температура 19–21 °С, относительная влажность 55–62%) и проводиться ежедневная влажная уборка;
- рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видеодисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам и естественный свет падал преимущественно слева.

*Гигиенические нормы и требования к использованию демонстрационной техники.*

1. Допускается оборудование учебных помещений и кабинетов интерактивными досками, отвечающими гигиеническим требованиям. При использовании интерактивной доски и проекционного экрана необходимо обеспечить равномерное ее освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости.

2. Минимальное расстояние от зрителя до экрана – полуторная ширина экрана, максимальное расстояние – шестикратная ширина экрана.

3. Продолжительность непрерывного использования в образовательном процессе технических средств обучения устанавливается согласно табл. 23.

Таблица 23

<i>Виды деятельности</i>	<i>Классы</i>	
	<i>5–7</i>	<i>8–11</i>
Просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	20 мин.	25 мин.
Просмотр телепередач	25 мин.	30 мин.
Просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	25 мин.	30 мин.
Работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой	20 мин.	25 мин.

При работе с компьютером необходимо проведение гимнастики для глаз.

*Примерные комплексы упражнений для глаз.*

#### Комплекс № 1

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1–6; затем налево вверх – направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

#### Комплекс № 2

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4–5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3, открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5)). Повторить 4–5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4–5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1–4, потом перенести взор вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 1–2 раза.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведения физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

# **НАБОР УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДАЦИЙ И ДИАГНОСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ СТАРШЕЙ ШКОЛЫ**

## **5. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов**

### **5.1. Психолого-педагогические задачи в соответствии с требованиями ФГОС**

Работа образовательных учреждений по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма и изучению правил дорожного движения (ПДД), принятых в Российской Федерации, очень важна. Основной причиной дорожно-транспортных происшествий (ДТП), в которых страдают дети и подростки, является незнание правил грамотного и безопасного поведения на улицах, на дорогах, в транспорте. Обучение ПДД следует рассматривать как составную часть общей образовательно-воспитательной деятельности каждой школы.

Просветительская работа по безопасности дорожного движения (БДД) должна начинаться с первого класса начальной школы как в рамках урочной, так и внеурочной деятельности, в основной и старшей школе учащиеся должны повторять изученные правила и продолжать обучение. Нужно сформировать у ребенка с самых ранних лет привычку правильного поведения на дорогах. Дети должны знать, к чему могут привести нарушения ПДД пешеходом и водителем, какие опасности подстерегают людей на дорогах. Только многократное повторение теории, коллективное обсуждение дорожных ситуаций, тренировочные упражнения, участие в тематических играх, проектная деятельность помогут учащимся выучить ПДД, что, в свою очередь, позволит им чувствовать себя уверенно в качестве пешехода (а позднее в качестве водителя) и самое важное – избежать аварийных ситуаций и сохранить жизнь.

Современные образовательные стандарты закрепляют требования о проведении занятий по формированию культуры здорового и безопасного образа жизни

обучающихся. В начальной школе ПДД изучается в рамках предметной области «Обществознание и естествознание (окружающий мир)», в основной и старшей – «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности». Кроме того, образовательные организации должны формировать и реализовывать дополнительные образовательные программы, которые предусматривают:

- внедрение в систему работы образовательного учреждения программ, направленных на формирование ценности здоровья и здорового образа жизни, в качестве отдельных образовательных модулей или компонентов, включенных в учебный процесс;
- проведение дней здоровья, конкурсов, праздников и т. п.;
- создание общественного совета по здоровью, включающего представителей администрации, учащихся старших классов, родителей (законных представителей), разрабатывающих и реализующих школьную программу по безопасности здоровья.

Программы, направленные на формирование ценности здоровья и здорового образа жизни, предусматривают разные формы организации занятий, интеграцию в базовые образовательные дисциплины, проведение часов здоровья, факультативные занятия, занятия в кружках, проведение досуговых мероприятий.

Изучение ПДД и формирование навыков безопасного поведения на дороге, умений адекватно реагировать в экстремальных ситуациях должно осуществляться как с применением традиционных дидактических материалов, так и инновационных. В соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) информационно-образовательная среда каждого образовательного учреждения должна включать в себя совокупность технологических средств, в том числе и цифровые образовательные ресурсы.

В рамках реализации проекта «Создание, тиражирование и передача конечным пользователям учебно-методических и наглядных пособий, учебных фильмов, игр, программ для участников дорожного движения разных возрастных категорий, в том числе с использованием мультимедийных средств, освещающих вопросы безопасности дорожного движения», было создано программное обеспечение (набор

интерактивных учебных пособий) для оборудования специализированных классов. Программное обеспечение предназначено для различного компьютерного оборудования (компьютеры, мобильные и стационарные, интерактивные доски и столы) и призвано обеспечить мультимедийной поддержкой все виды образовательной деятельности как в урочное, так и в неурочное время.

Для работы с учащимися 9–11 классов разработаны следующие мультимедийные продукты:

- интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок;
- дидактические игры для интерактивного стола;
- интерактивный конструктор для проектной деятельности;
- программа для диагностики знаний учащихся (интерактивные тесты).

Предлагаемые ресурсы обеспечат реализацию требований образовательных стандартов к личностным, предметным и метапредметным результатам освоения учащимися общеобразовательной программы (табл. 24), а также реализацию системно-деятельностного подхода в обучении, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- формирование соответствующей целям общего образования социальной среды развития обучающихся в системе образования, переход к стратегии социального проектирования и конструирования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;
- ориентацию на достижение цели и основного результата образования – развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;

- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного и социального развития обучающихся;
- учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли, значения и видов деятельности и форм общения при построении образовательного процесса и определении образовательно-воспитательных целей и путей их достижения;
- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося.

Таблица 24

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Сформированность знаний ПДД Российской Федерации	Умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность	Сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности
Навыки безопасного поведения на улице, на дороге и в транспорте	Умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности	Навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности

<i>Предметные результаты</i>	<i>Метапредметные результаты</i>	<i>Личностные результаты</i>
Умения ориентироваться в дорожно-транспортных ситуациях	Владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности	Готовность и способность к образованию, сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности
Культура поведения на улице, на дороге и в транспорте	Умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности	Принятие и реализация ценностей здорового и безопасного образа жизни
Сформированность положительных представлений об образе сотрудника ГИБДД	Умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей	
Осознанное и ответственное отношение к собственному здоровью, личной безопасности и безопасности окружающих в различных дорожных ситуациях	Владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения	
Первичные навыки анализа и критичной оценки получаемой информации о дорожной ситуации		

Прогнозируемые результаты внедрения программного обеспечения для специализированных классов в учебный процесс:

- воспитание грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям;
- активизация и модернизация изучения ПДД в образовательных организациях за счет применения новых мультимедийных дидактических средств.

## **5.2. Содержание, структура и функциональные возможности программного обеспечения, предназначенного для оборудования специализированных классов**

### **5.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок**

Наглядное пособие для интерактивных досок – это набор мультимедийных учебных модулей (плакатов), в каждом из которых содержится наглядный дидактический материал и интерактивные тесты.

Программа предназначена для объяснения и наглядного представления материала, для вовлечения обучающихся в активную познавательную деятельность. Пособие предполагает проведение фронтальной работы со школьниками с применением демонстрационного оборудования. Основная роль в организации познания отводится педагогу.

Содержание, структура и форма представления учебных материалов ресурса разработаны с учетом требований к электронным изданиям для фронтальной работы с использованием демонстрационного оборудования:

- высокий уровень интерактивности и мультимедийности материалов позволяет организовать активную познавательную деятельность у доски;
- возможность регулировки темпа подачи наглядного материала, пошагового его представления, присутствие интерактивных элементов и инструментов помогает педагогу гибко оперировать содержанием каждого модуля;
- все объекты представлены крупно, контрастно, что позволяет обучающимся хорошо видеть учебный материал из любой точки класса.

Пособие обеспечивает работу на интерактивных досках любого типа и от любого производителя.

Работа с интерактивным наглядным пособием начинается с выбора группы пользователей в главном меню (9–11 класс). Затем пользователь попадает в меню тем (рис. 56).



Рис. 56

Пособие содержит 23 модуля по основным темам, которые необходимо изучить с учащимися 9–11 классов. Осуществлять переход от одной темы к другой можно как с помощью главного меню, так и при помощи стрелок на панели инструментов, расположенной справа внизу на каждом экране.

Выбрав тему, пользователь попадает непосредственно в учебный модуль. Наглядный дидактический материал каждого модуля выполнен в виде плаката, состоящего из последовательных экранных страниц (слайдов). Переход от одного слайда к другому осуществляется при помощи стрелок внизу рабочей области. Все плакаты имеют похожий интерфейс – рабочую область и панель инструментов справа (рис. 57).

Панель инструментов представлена кнопками *Меню*, *Тесты*, *Чертежник*, *Масштабирование*. Инструмент *Чертежник* позволяет писать двумя цветами – синим и красным. С помощью функций *Ластик* и *Стереть все* можно удалить написанное. Кнопки *Увеличить / Уменьшить прозрачность* изменяют тонирование виртуальной доски от абсолютно прозрачной до непрозрачной белой.

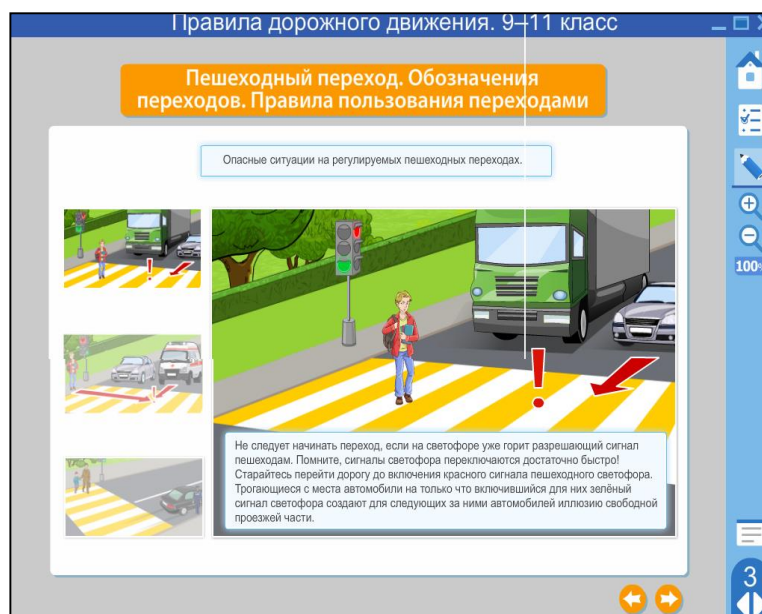


Рис. 57

Каждый плакат содержит от 3 до 9 слайдов с информационными ресурсами, представленными в виде иллюстраций с текстовым пояснением, схем, анимаций. Иллюстрации могут быть «статичными» и «всплывающими». Статичные иллюстрации не реагируют на действия пользователя, всплывающие – увеличиваются в размере при нажатии левой кнопкой мыши на изображение или кнопку с порядковым номером.

Информационное и наглядное наполнение плакатов представлено в табл. 25.

Таблица 25

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
<b>1. Элементы дороги и их назначение</b>	
Правила перехода дороги с односторонним и двусторонним движением	Статичная иллюстрация с текстом
Опасные ситуации	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Ответственность за нарушение правил дорожного движения	3 всплывающие иллюстрации с текстом
<b>2. Остановочный путь и его составляющие</b>	
Остановочный путь и его составляющие	Анимация с текстом
Время реакции водителя	7 всплывающих иллюстраций с текстом
Выбор скорости транспортного средства с учетом погодных условий	4 всплывающие иллюстрации с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Административная, гражданская и уголовная ответственность	3 всплывающие иллюстрации с текстом
3. Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	
Предупреждающий знак «Пешеходный переход»	Статичная иллюстрация с текстом
Опасные ситуации на регулируемом пешеходном переходе	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Опасные ситуации на нерегулируемом пешеходном переходе	Статичные иллюстрации с текстом
Правила проезда пешеходного перехода транспортными средствами	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Административная ответственность за нарушение правил перехода проезжей части	3 всплывающие иллюстрации с текстом
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	
Переход проезжей части при приближении транспортного средства с включенным проблесковым маячком	Статичная иллюстрация с текстом
Административная ответственность за нарушение правил дорожного движения при переходе проезжей части	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Обязанности водителей по отношению к пешеходам	5 всплывающих иллюстраций с текстом
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	
Правила перехода проезжей части на регулируемых и нерегулируемых перекрестках	Статичные иллюстрации с текстом
Перекресток и место пересечения проезжих частей	Иллюстрации с текстом и анимацией
Правила проезда регулируемых перекрестков	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила проезда нерегулируемых перекрестков	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Действие дорожных знаков	Статичные иллюстрации с текстом
6. Значение сигналов светофора и регулировщика	
Формы регулирования движения	Статичная иллюстрация с текстом
Сигналы регулировщика для транспортных средств и пешеходов	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Сигналы регулировщика с вытянутой вперед рукой	4 всплывающие иллюстрации с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
7. Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	
Светофоры с дополнительными секциями	Статичная иллюстрация с текстом
Движение безрельсовых транспортных средств и пешеходов по сигналам светофоров с дополнительными секциями	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Регулируемый перекресток	Статичная иллюстрация с текстом
Сигналы регулировщика	3 иллюстрации с текстом
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	
Значение подачи водителем предупредительных сигналов	Статичная иллюстрация с текстом
Правила подачи водителем предупредительных сигналов (сигнал торможения)	Статичная иллюстрация с текстом
Правила подачи водителем предупредительных сигналов (сигнал левого поворота или разворота)	Статичная иллюстрация с текстом
Правила подачи водителем предупредительных сигналов (сигнал правого поворота)	Статичная иллюстрация с текстом
Аварийная световая сигнализация	7 всплывающих иллюстраций с текстом
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	
Горизонтальная разметка	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Несовпадение дорожных знаков и линий горизонтальной разметки	Статичная иллюстрация с текстом
Постоянная и временная дорожная разметка	Статичная иллюстрация с текстом
10. Правила поведения пешеходов на тротуаре	
Правила передвижения пешеходов	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила движения пешеходов, перевозящих или переносящих громоздкие предметы	Статичная иллюстрация с текстом
Административная ответственность за повреждение средств регулирования дорожного движения	Статичная иллюстрация с текстом
11. Правила поведения при движении в группе	
Организованная пешая колонна	Статичная иллюстрация с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Правила движения лиц, сопровождающих пешую колонну	Статичные иллюстрации с текстом
Правила движения групп детей	Статичная иллюстрация с текстом
Правила движения организованных групп детей	4 всплывающие иллюстрации с текстом
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	
Источники повышенной опасности	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Ответственность за приведение в негодность транспортных средств	Статичная иллюстрация с текстом
Ремни безопасности и детские удерживающие устройства	Статичные иллюстрации с текстом
Ошибки пешеходов при переходе проезжей части в местах остановки маршрутных транспортных средств	Статичные иллюстрации с текстом
13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	
Автомостраль	Статичная иллюстрация с текстом
Порядок движения и перехода загородной дороги	Статичная иллюстрация с текстом
Правила поведения велосипедистов вне населенного пункта	6 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила передвижения гужевых повозок	Статичная иллюстрация с текстом
Предупреждающие знаки, информирующие об опасных местах на дороге	10 всплывающих иллюстраций с текстом
14. Правила перехода через железнодорожные переезды	
Способы регулирования движения пешеходов и транспортных средств через железнодорожные пути	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила поведения пассажиров при вынужденной остановке на железнодорожном переезде	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Сигналы общей тревоги и остановки	Статичные иллюстрации с текстом
Ситуации, при которых водителям транспортных средств запрещается выезжать на железнодорожный переезд	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила прогона скота через железнодорожный переезд	2 всплывающие иллюстрации с текстом
15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Нарушения при переходе проезжей части в местах остановок маршрутных транспортных средств	Статичные иллюстрации с текстом
Нарушения в местах, не установленных для перехода проезжей части	Статичные иллюстрации с текстом
Типичные ошибки пешеходов при переходе проезжей части на регулируемом пешеходном переходе	Статичные иллюстрации с текстом
Невыполнение требований сигналов светофора и регулировщика	Иллюстрации с текстом
Нарушение пешеходами правил дорожного движения при переходе проезжей части, имеющей разделительную полосу или ограждение	Статичные иллюстрации с текстом
Переход проезжей части перед приближающимся транспортным средством с включенным проблесковым маячком	Статичные иллюстрации с текстом
<b>16. Безопасный маршрут в школу, кружок, магазин и т. п.</b>	
Выделение опасных мест по пути в школу, кружок, магазин	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Выделение важных социальных объектов	Статичная иллюстрация с текстом
Изучение схемы движения маршрутных транспортных средств населенного пункта	Статичная иллюстрация с текстом
<b>17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.</b>	
Правила поведения во время катания на роликовых коньках и скейтбордах	Статичная иллюстрация с текстом
Средства индивидуальной защиты при катании на роликовых коньках и скейтбордах	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила движения для велосипедистов, достигших возраста 14 лет	Статичные иллюстрации с текстом
<b>18. Правила дорожного движения для велосипедистов</b>	
Правила дорожного движения для велосипедистов, не достигших возраста 7 лет	Статичная иллюстрация с текстом
Правила дорожного движения для велосипедистов от 7 до 14 лет	Статичная иллюстрация с текстом
Правила дорожного движения для велосипедистов старше 14 лет	4 всплывающие иллюстрации с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Правила движения для колонны велосипедистов	Статичная иллюстрация с текстом
Правила поворота велосипедиста налево	Статичные иллюстрации с текстом
Световое оборудование велосипеда	Статичная иллюстрация с текстом
Правила буксировки велосипедов	Статичные иллюстрации с текстом
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	
Флажковые сигналы	13 всплывающих иллюстраций с текстом
Сигналы тренера	7 всплывающих иллюстраций с текстом
Экипировка картингиста	Статичная иллюстрация с текстом
Классификация и технические требования на автомобили «карт»	Статичная иллюстрация с текстом
Общие требования к двигателям класса «Национальный – Юниор»	Статичная иллюстрация с текстом
Техника прохождения поворотов	6 всплывающих иллюстраций с текстом
20. Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	
История мопеда	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Скутер и мокик	Статичные иллюстрации с текстом
Мотоцикл, квадроцикл, квадрицикл	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила управления мопедом, мотоциклом, квадроциклом, квадрициклом	4 всплывающие иллюстрации с текстом
Правила дорожного движения для водителей мопедов	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Водителям мопедов запрещается	8 всплывающих иллюстраций с текстом
Правила движения на мопеде в темное время суток или в условиях недостаточной видимости	Статичные иллюстрации с текстом
21. Основные причины ДТП с детьми	
Переход проезжей части при отсутствии пешеходного перехода	2 всплывающие иллюстрации с текстом
Переход проезжей части в зоне регулируемого и нерегулируемого пешеходного переходов	Статичные иллюстрации с текстом
Правила ожидания транспорта общественного пользования	3 всплывающие иллюстрации с текстом

<i>Содержание плаката</i>	<i>Описание наглядности</i>
Остановка на середине проезжей части	Статичная иллюстрация с текстом
Отсутствие световозвращающих элементов	2 анимации с текстом
<b>22. Световозвращающие элементы</b>	
Виды световозвращающих элементов	Статичные иллюстрации с текстом
Нарукавные повязки, световозвращающие браслеты	Статичная иллюстрация с текстом
Расположение световозвращающих элементов на одежде и аксессуарах	6 всплывающих иллюстраций с текстом
<b>23. Административная ответственность участников дорожного движения</b>	
Ответственность за нарушение правил дорожного движения	Статичная иллюстрация с текстом
Меры ответственности за нарушение правил дорожного движения	3 всплывающие иллюстрации с текстом
Ответственность за нарушение правил поведения на железнодорожном, воздушном или водном транспорте	6 всплывающих иллюстраций с текстом

Каждый модуль содержит интерактивный тест, включающий 5 вопросов по теме соответствующего плаката (рис. 58). Сверху в рабочей области расположено поле с текстом вопроса, в центральной части – варианты ответов, внизу – кнопки **Сброс** и **Проверка**. Кнопка **Сброс** позволяет отменить выбранный ответ, кнопка **Проверка** – оценить правильность ответа. Если выбран правильный ответ (ответы) на вопрос, внизу рабочей области появляется надпись «Верно» на плашке зеленого цвета, в случае неправильного ответа – надпись «Неверно» на плашке красного цвета. При прохождении теста обучающимся предлагается выбрать правильный ответ / ответы, подобрать иллюстрацию, разгадать ребус.

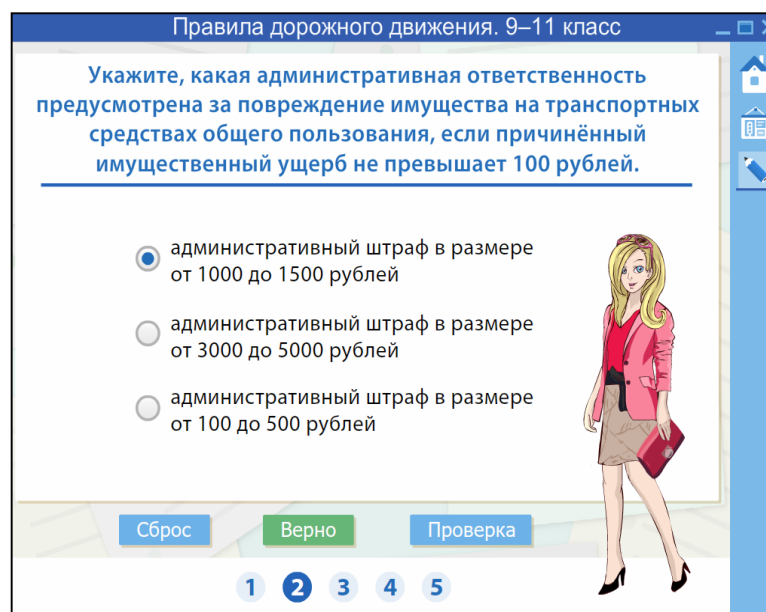


Рис. 58

Пособие отличается простотой и удобством в применении. Педагогу легко ориентироваться в содержании и выбирать для каждого занятия в каждом конкретном классе актуальный теоретический и практический материал в том объеме, который позволит сделать обучение посильным и интересным.

## 5.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности программы для диагностики знаний учащихся

Программа для диагностики учащихся старшей школы – интерактивное мультимедийное пособие, созданное для проведения диагностик учащихся старшей школы в предметной области «обществознание и обществоведение». Программное обеспечение поможет разнообразить образовательную деятельность включением в нее инновационных компьютерных технологий, содержащих мультимедийные дидактические ресурсы.

Содержательная часть (контент) включает в себя вопросы по основным темам безопасности дорожного движения таким образом, чтобы обеспечить теоретическую и практическую подготовку обучающихся.

1. Элементы дороги и их назначение.
2. Остановочный путь и его составляющие.
3. Пешеходный переход.
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка.
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками.
6. Значение сигналов светофора и регулировщика.
7. Правила перехода проезжей части по этим сигналам.
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств.
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки.
10. Правила поведения пешехода на тротуаре.
11. Правила поведения при движении в группе.
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта.
13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге.
14. Правила перехода через железнодорожные переезды.

15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части.
16. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.
17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.
18. Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов.
19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения.
20. Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов.
21. Основные причины ДТП с детьми.
22. Световозвращающие элементы.
23. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей.

Самой оптимальной формой выявления уровня знаний является тестирование, поэтому пособие для диагностики представляет собой сборник интерактивных тестовых заданий, другими словами, тренажер, где теория и практика поведения на дороге рассматриваются на примере конкретных ситуаций.

Перед началом работы ученику необходимо пройти регистрацию (ввести свое имя, фамилию, класс обучения), чтобы сохранять индивидуальные результаты диагностики (рис. 59). Данные по диагностике могут быть использованы в дальнейшем для определения уровня знаний каждого конкретного ученика.

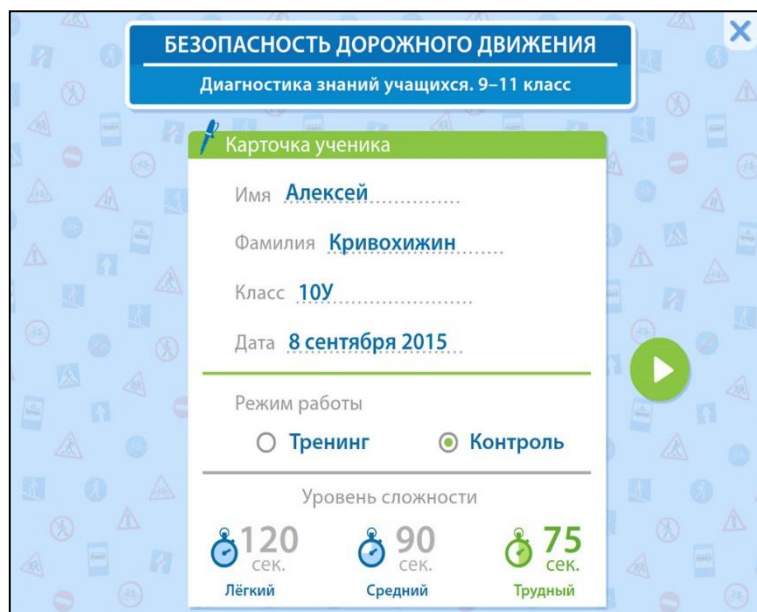


Рис. 59

Работа с программой предполагает два режима – тренинг и контроль. В режиме *тренинга* ученику предоставляется возможность выполнять задания без учета времени, при этом один и тот же тест можно пройти неоднократно и затем проверить правильность ответов. В этом режиме тестирование проходит без учета времени. Варианты ответов к заданиям оформлены в виде текста или картинки, изображающей тот или иной дорожный знак или ситуацию (рис. 60).

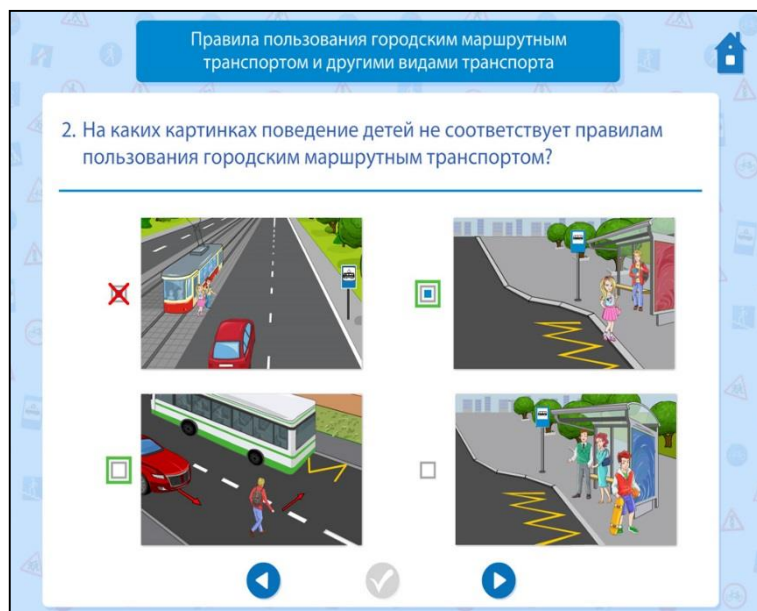


Рис. 60

В режиме *контроля* необходимо выполнить задание в четко определенный промежуток времени (в зависимости от выбранного уровня сложности, время, отведенное на выполнение задания, может меняться – 120, 90 или 75 секунд). Итоги тестирования сохраняются в виде отчета, которые потом можно при необходимости распечатать (рис. 61).

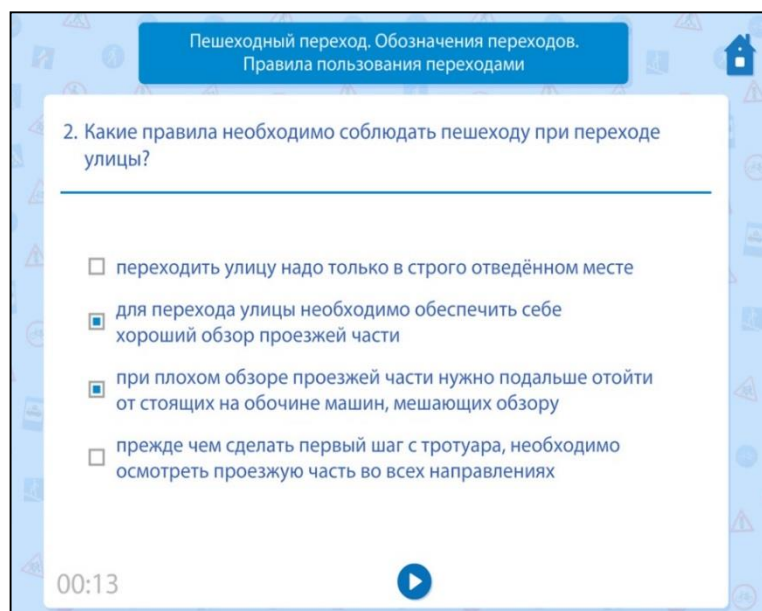


Рис. 61

Навигация внутри пособия осуществляется с помощью понятного интерфейса, обучающийся может легко выбрать тему для прохождения тестирования, щелкнув название левой кнопкой мыши. Учащийся выбирает тему тестирования, выполняет задание, отмечает правильный ответ и затем нажимает кнопку «Проверить ответ». Правильный ответ будет обведен зеленым цветом, неправильный – зачеркнут красным, при этом в случае неправильного ответа ученик имеет возможность посмотреть правильный ответ. Переход к следующему (или вернуться к предыдущему вопросу) осуществляется с помощью кнопок ***Вперед, Назад***.

С помощью программы для диагностики учащиеся смогут улучшить знания в области ПДД, что позволит им избежать многих проблем и опасностей, связанных с транспортом и дорогой.

### 5.2.3. Содержание, структура и функциональные возможности интерактивного конструктора для проектной деятельности

Конструктор для проектной деятельности – это мультимедийная программа, выполненная в виде интерактивной конструкторской среды с набором творческих мастерских:

- мастерская для моделирования схем и карт дорожного движения – «Дорожные схемы и карты»;
- мастерская для конструирования дорожных знаков – «Дорожные знаки»;
- мастерская для конструирования макетов бумажных кукол (пешеходов, регулировщиков и др.), моделей дорожных знаков и автомобилей – «Кукольный театр»;
- мастерская для создания плакатов и открыток – «Плакаты и открытки».

На главном экране программы представлены все четыре мастерские (рис. 62).



Рис. 62

Мастерские созданы по принципу открытой развивающей среды для активной познавательно-исследовательской и творческо-продуктивной практической деятельности учащихся в рамках изучения БДД. В каждой из мастерских ученикам

будут предложены предметы и элементы по определенной теме, а также специальные инструменты, с помощью которых они могут создавать свой проект путем конструирования, моделирования, выполнения аппликации. Возможность работы на разных уровнях сложности – в программе предусмотрено два уровня сложности – позволяет педагогам учитывать возрастные, психофизиологические, индивидуальные особенности детей и применять конструктор с учащимися разных возрастов. Первый уровень программы предполагает более простые пользовательские действия и ориентирован на детей младшего школьного возраста, второй уровень предназначен в большей степени для взрослых учащихся, которые смогут выполнять более сложные проекты.

Все элементы мастерских условно можно разбить на две категории: статичные объекты и изменяемые объекты.

К статичным объектам относятся элементы, которые не могут быть преобразованы в процессе творческой работы. Они представляют собой заданные контурные образы: фоны, на которых изображены разные участки дороги в городе, за городом; контуры дорожных знаков, автомобилей, специальные заготовки для информационных плакатов и др.

К изменяемым объектам относятся элементы, к которым применимы различные функции программы: перемещение, изменение цвета, размера, поворот, наложение и инверсия, многократное отображение и удаление.

Общим для всех видов элементов является их местонахождение в ящичках в правой части каждой мастерской, сменяемость, возможность закрашивания. Закрашивание в программе – это не только заливка замкнутого контура выбранным цветом, но и значимое средство художественной выразительности.

Одной из самых важных особенностей структурного построения программы является возможность бесконечного воплощения замысла учащихся в выбранном ими пространстве. В программе нет установленного алгоритма действия, нет контрольного результата, нет жесткого критерия оценки, ее содержание открыто. В творческих мастерских каждому ученику даны безграничные возможности для реализации индивидуального личностного потенциала и творческого замысла.

Возможность сохранить, распечатать, вырезать и собрать композицию по одной из тем мастерских позволяет детям продолжить задуманную игру или другой собственный проект в дальнейшей индивидуальной деятельности.

Структурное построение каждой мастерской одинаково. В центре – рабочая зона в виде белого чистого листа. Справа в первых пяти вертикальных ящичках расположены изменяемые предметы и элементы для конструирования и творчества (рис. 63). В каждом ящичке находится более 10 тематических предметов для творческой работы, исключение составляет мастерская «Кукольный театр».

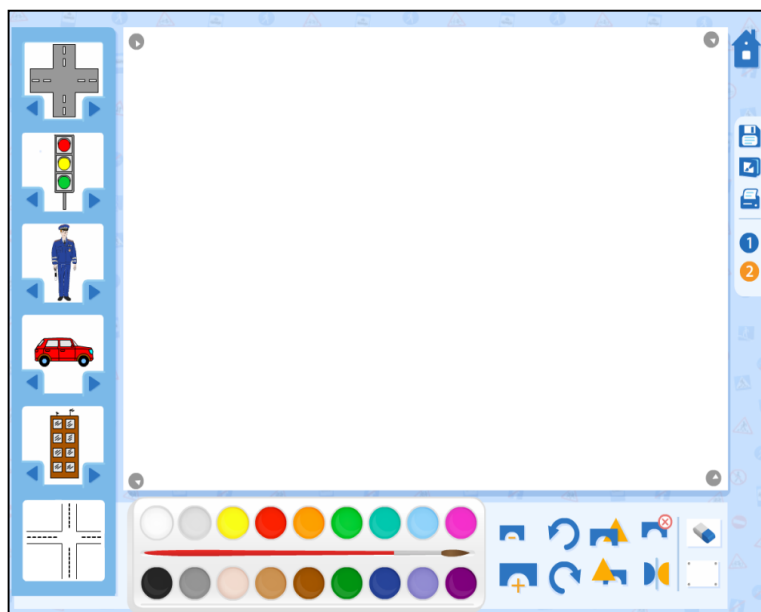


Рис. 63

Смена предметов происходит щелчком мыши по синим стрелкам (вперед и назад), которые присутствуют на каждом из ящичков. Чтобы достать предметы из первых пяти ящичков, нужно щелкнуть выбранный предмет и перетащить его на рабочее поле экрана. В самом нижнем ящичке расположены фоны, которые выбираются до начала работы. Выбирается фон щелчком мыши по иллюстрации (рис. 64).

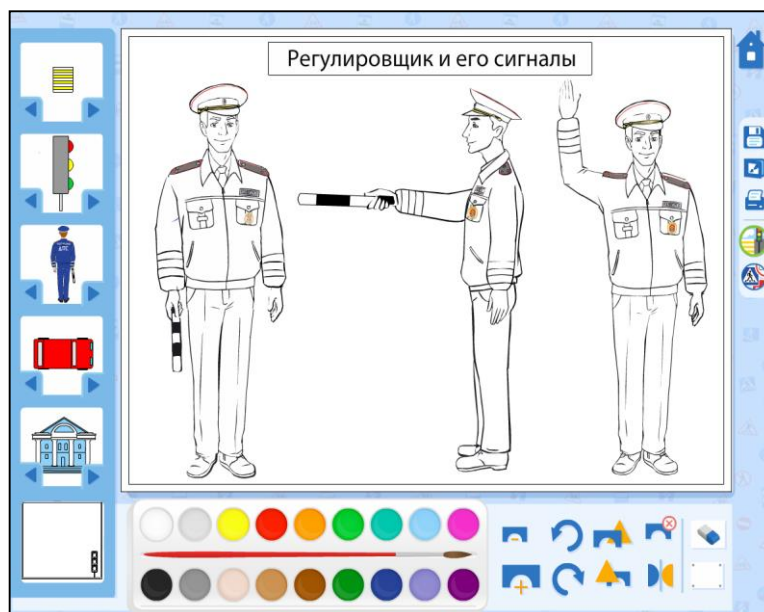


Рис. 64

Создавать изображения можно поверх фоновой иллюстрации или на белом листе. При работе с фоном ученик получает возможность свободно раскрашивать все элементы рисунка на нем. При работе на белом чистом листе осуществлять его заливку каким-либо цветом невозможно, раскрашивать можно только те элементы, которые были выбраны из первых пяти ящичков. Для выбора рабочей области без фона, т. е. полностью белой, служит клавиша **Белый лист**. Для работы поверх фона выбираем необходимую иллюстрацию в самом нижнем ящичке.

Внизу экрана находится палитра с красками (18 цветов) и панель с изображением клавиш, с помощью которых выполняются разные действия в рабочей зоне:

- изменение размера (уменьшение / увеличение) выделенного объекта;
- изменение пространственного ракурса – перемещение по рабочей зоне выделенного объекта с поворотом вправо и влево (на 15 градусов);
- изменение взаимного расположения предметов (предмет спереди / предмет сзади);
- изменение расположения предмета относительно его вертикальной оси симметрии;
- удаление выбранного предмета из рабочей зоны;
- очистка фоновой иллюстрации от всех объектов и цветов (для начала новой работы с фоном);

- полная очистка рабочей зоны от предметов и фоновых иллюстраций (для работы на чистом белом фоне).

Прежде чем выполнить действие с каким-либо предметом на экране, его нужно выделить мышью.

В правой части экрана расположена панель с клавишами, с помощью которых можно сохранить работу в «Альбоме работ» и распечатать ее (сохранение работ учеников возможно в форматах \*.jpg и \*.png), выбрать уровень сложности, выйти из мастерской на главный экран программы.

### Содержание мастерских

1. «Дорожные схемы и карты». В первых пяти ящичках находятся элементы дороги с нанесенной разметкой (разные виды дорожной разметки), изображения светофоров в разных ракурсах с двумя и тремя секциями, изображения дорожных знаков, людей (пешеходов, сотрудников полиции), транспорта, различных зданий, растений, а также остановки и подземного перехода. В нижнем ящичке, который открывается на втором уровне сложности, находятся фоновые иллюстрации с изображением разных участков дорог. В данной мастерской учащиеся могут создавать схемы и карты, демонстрирующие дорожное движение в городе или за городом. Создавать композицию можно из отдельных предметов на чистом листе, а можно воспользоваться фоновой заготовкой.

2. «Дорожные знаки». В первых четырех ящичках предлагаются различные предметы и элементы, которые изображены на разных дорожных знаках. В пятом ящичке даны щиты дорожных знаков разной формы, геометрические фигуры, цифры, все буквы алфавита, таблички без надписи, с надписью Липецк и с контурным изображением города. С помощью элементов и предметов первых пяти ящичков можно сконструировать все группы дорожных знаков (разрешающие, запрещающие, предупреждающие, информационные, предписывающие, знаки приоритета и сервиса). На втором уровне доступен нижний ящичек, в котором располагаются фоны с дорожными знаками, выполненными в виде специальных разверток. Сконструированный знак можно вырезать по контуру развертки.

3. «Кукольный театр». Мастерская содержит специальные заготовки для создания кукол и других предметов для организации кукольного театра. С помощью заготовок первых пяти ящичков можно создавать разные светофоры, регулировщиков, показывающих различные сигналы, пешеходов (людей разного пола и возраста), транспорт разного вида. В последнем ящичке, который доступен на втором уровне сложности, предлагаются развертки для создания велосипедиста на велосипеде, мотоциклиста на мопеде, человека в костюме для картинга, машины для картинга, человека в машине для картинга.

4. «Плакаты и открытки». Данная мастерская позволит учащимся смоделировать разные плакаты и открытки на тему БДД. Творческие работы ученикам предлагается создать с помощью фоновых иллюстраций, которые располагаются в нижнем ящичке. В первых пяти ящичках дублируются элементы мастерской «Дорожные схемы и карты», они помогут «дорисовать» изображения на фоновых иллюстрациях. Учащиеся могут также создавать свои работы, не используя предлагаемые фоны. Из этой мастерской возможен переход в мастерские «Дорожные знаки» и «Дорожные схемы и карты», чтобы использовать дополнительные элементы.

#### **5.2.4. Содержание, структура и функциональные возможности дидактических игр для интерактивного стола**

Набор дидактических игр для интерактивного стола предназначен для практической отработки навыков и закрепления учащимися 9–11 классов знаний по правилам безопасного поведения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства. Благодаря своему содержанию игры обеспечивают совместную игровую и учебную деятельность в малых группах, постоянное общение между учащимися и не ограничивают двигательную активность школьников. Игровая форма представленного материала и использование новейших сенсорных устройств (интерактивного стола) позволяют разнообразить учебный процесс, поддерживают интерес учащихся.

В набор входят следующие игры:

1. «Безопасный маршрут» – творческое задание на совместное моделирование дорожной ситуации.
2. «Дорожное домино» – игра для закрепления теоретического материала с возможностью выбора количества игроков.
3. «Сигналы светофора и регулировщика» – выбор правильных ответов из предложенных.

Интерфейс дидактических игр содержит следующие общие элементы:

- в центральной части экрана расположена рабочая область для выполнения задания;
- по периметру экрана находятся элементы (предметные картинки, слова, дорожные знаки, фигурки и пр.), предназначенные для перетаскивания в центральное поле.

Особенности работы с играми на интерактивных столах:

- элементы, представленные в игровых модулях, можно поворачивать на 360 градусов, увеличивать в размере;
- интерактивная поверхность стола распознает одновременные касания (их количество зависит от модели стола);

- пользователям предоставлены возможности выбора режима игры, уровня, количества игроков;
- задания сопровождаются звуковыми сигналами;
- защита от случайного несанкционированного выхода из игры или изменения настроек.

Игры обеспечивают работу учащихся на столах любого типа и от любого производителя.

### **Игра «Безопасный маршрут»**

Игра начинается с выбора уровня сложности в главном меню (рис. 65), который определяется уровнем знаний и умений обучающихся, конкретными целями и задачами обучения.

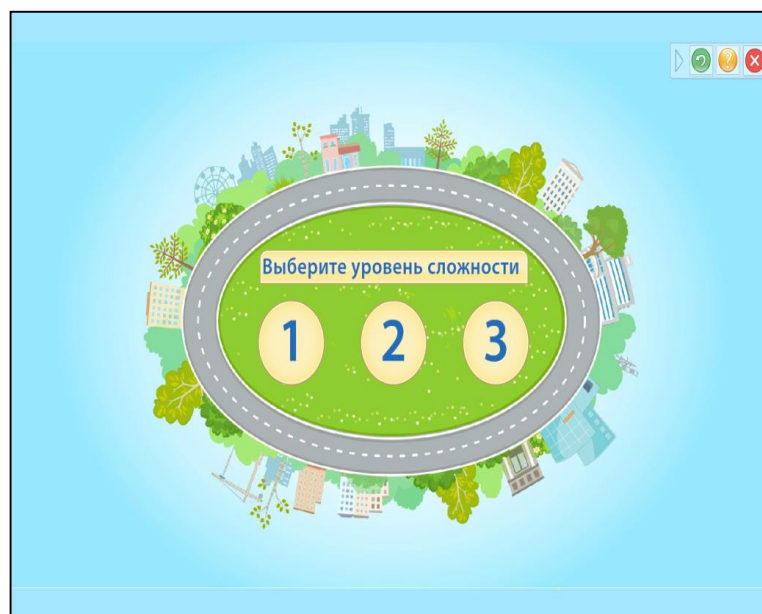


Рис. 65

В рабочей области находится изображение городской улицы с проезжей частью, тротуарами, зданиями, автомобилями и пешеходами. Задание заключается в том, чтобы пешеходы прошли из одной точки в другую, например из школы домой, по безопасному маршруту. В каждом задании пунктиром проложен маршрут, на котором участникам игры необходимо правильно расставить светофоры (транспортные и пешеходные), дорожные знаки («Наземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход»), дорожную разметку «зебра» (рис. 66).



Рис. 66

После того как все элементы будут расставлены правильно, запускается анимация – пешеходы идут по проложенному маршруту. По окончании задания звучит поощрительный сигнал, открывается информационное окно с сообщением о выполнении задания и становится активной кнопка перехода к следующему заданию.

Второй уровень отличается от первого сложностью маршрутов (количеством проезжих частей для перехода, наличием регулируемых и нерегулируемых пешеходных переходов). На третьем уровне необходимо расставить все дорожные знаки, которые могут располагаться на данном участке города («Дети», «Дорожные работы», «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса», «Жилая зона»).

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

- **Возврат** в меню выбора сложности;
- **Вызов** инструкции;
- **Выход** из игры.

### **Игра «Дорожное домино»**

Игра начинается с выбора количества игроков (2 или 4) в главном меню (рис. 67).

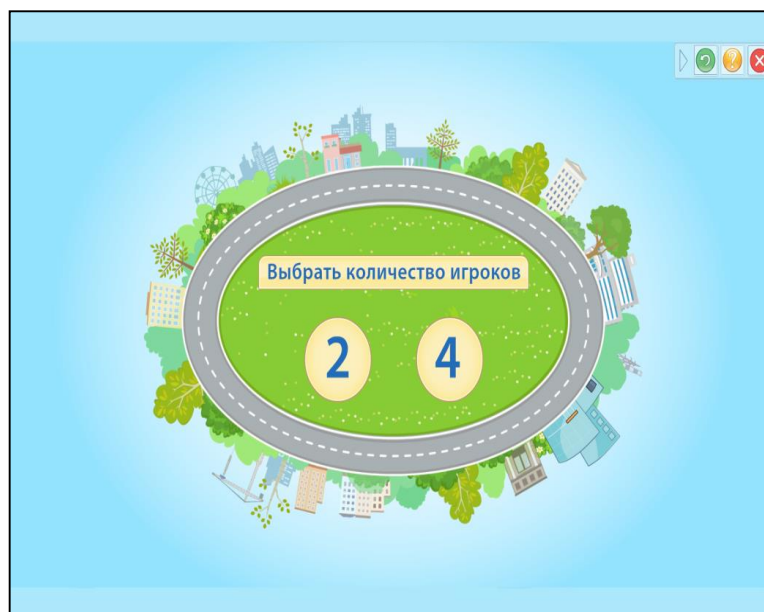


Рис. 67

Задание заключается в том, чтобы выстроить цепочку из дорожных знаков по аналогии с классическим домино. Игру начинает игрок, у которого находится карточка с дублем дорожного знака «Велосипедная дорожка». Далее игроки выстраивают цепочку, подбирая карточки с соответствующим дорожным знаком. Если подходящей карточки нет, игрок пропускает ход. Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последнюю карточку (он считается победителем). Если ни у кого из игроков нет подходящей карточки, игра заканчивается вничью. В правом верхнем углу рабочей области расположены изображения карточек, которые находятся по краям цепочки (рис. 68).

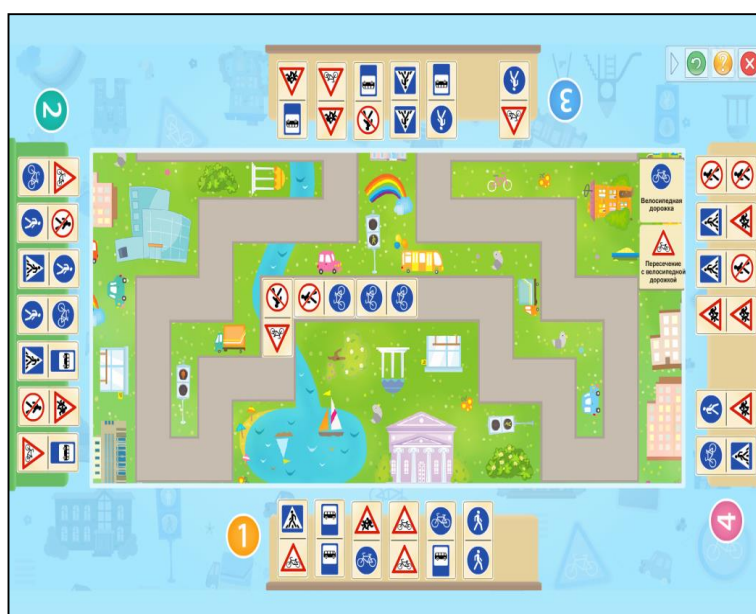


Рис. 68

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, аналогичная панели инструментов в игре «Безопасный маршрут».

### **Игра «Сигналы светофора и регулировщика»**

Игра начинается с выбора одного из трех уровней сложности. Основная задача играющих – выбрать правильный ответ из предложенных. Условия и содержание игры определяются уровнем сложности.

*1 уровень.* Задание заключается в том, чтобы соотнести картинку в рабочей области с картинками, расположенными по периметру, и определить, при каком включенном сигнале светофора нужно стоять, а при каком можно идти. Для выполнения задания необходимо выбрать и перетащить в рабочую область все картинки, движения пешеходов на которых соответствуют сигналу светофора, находящегося в рабочей области (рис. 69). Если сигнал светофора запрещающий, необходимо перетащить стоящих пешеходов на тротуар, если сигнал светофора разрешающий – идущих пешеходов на дорожную разметку «зебра».

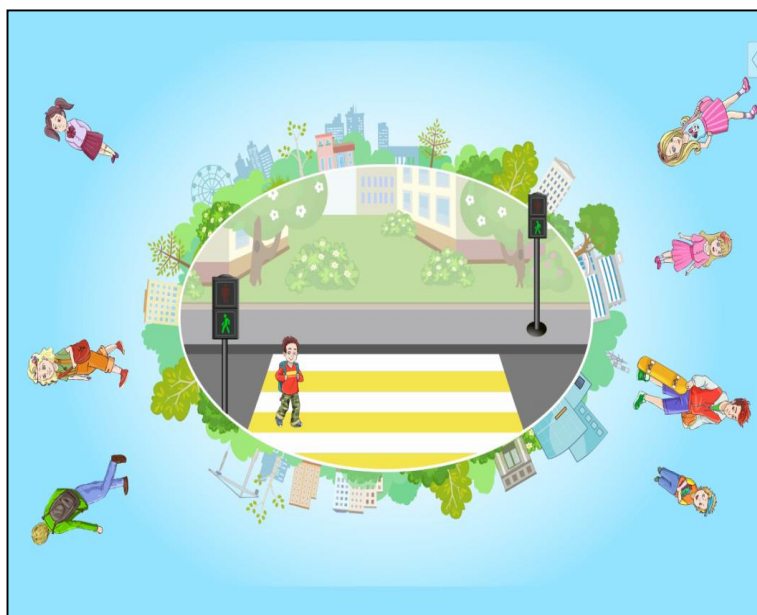


Рис. 69

При перетаскивании неправильного изображения пешехода картинка не ложится в центральное поле и возвращается в исходное положение. Когда задание выполнено, звучит поощрительный сигнал. Количество заданий неограниченно.

*2 уровень.* Игра выполнена по аналогии с 1-м уровнем. Задание заключается в том, чтобы определить, при каком сигнале регулировщика нужно стоять, а при

каком можно идти (рис. 70), и перетащить соответствующие изображения в рабочую область.

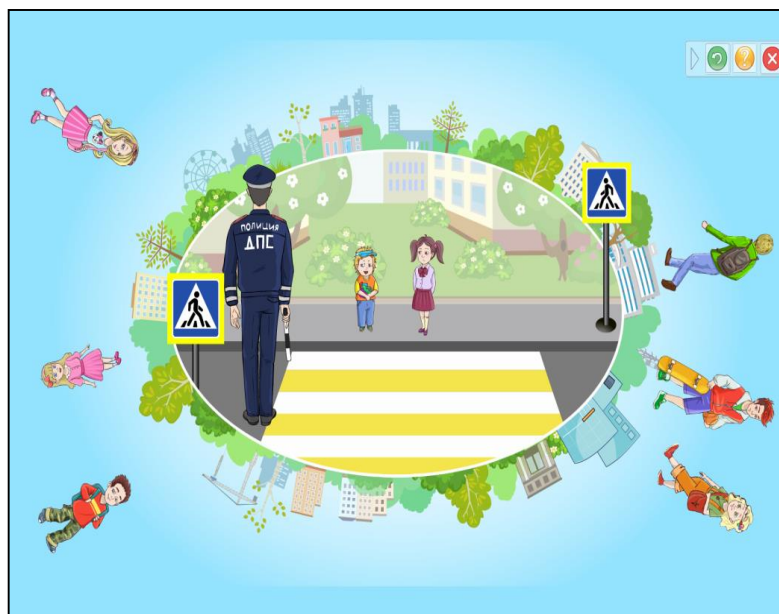


Рис. 70

3 уровень. Задание заключается в том, чтобы составить правильное утверждение. Для этого нужно соотнести начало предложения в рабочей области с вариантами окончания предложения, выбрать и перетащить в рабочую область правильный текст (рис. 71).



Рис. 71

В правом верхнем углу расположена всплывающая панель инструментов, представленная стандартными кнопками:

– **Возврат** в меню выбора сложности;

– **Вызов** инструкции;

– **Выход** из игры.

С помощью данных игр осуществляется переход от ознакомления с материалом к организации собственно практической деятельности. Игровая атмосфера, а также психологически грамотно составленные средства направления и оценки действий обучающихся являются важной составляющей учебной мотивации и помогают старшим школьникам эффективно усваивать материал.

### **5.3. Методика применения электронных образовательных ресурсов**

#### **5.3.1. Особенности организации обучения и воспитания учащихся старших классов**

В старшем школьном возрасте в основных чертах завершается физическое развитие человека: заканчивается первый период полового созревания, продолжается функциональное развитие головного мозга и его высшего отдела – коры больших полушарий. Юношеский возраст – это период выработки мировоззрения, убеждений, характера и жизненного самоопределения.

У старшеклассников обычно ярко выражено избирательное отношение к учебным предметам. Потребность в значимых для жизненного успеха знаниях – одна из самых характерных черт старшеклассника. Нравственные и социальные качества старшеклассников формируются ускоренными темпами. Этому способствует изменение характера деятельности, положения в обществе и коллективе, интенсивность общения. Более отчетливыми становятся моральные понятия, оценки, крепнут этические убеждения. Появляется стремление выразить свою индивидуальность, усиливаются сознательные мотивы поведения.

Уровень развития учащихся старших классов позволяет максимально использовать их способность к критическому мышлению, анализу и синтезу:

- обращать особое внимание на рассмотрение мер административной, уголовной и гражданской ответственности за нарушения в области дорожного движения;
- приводить и анализировать статистические данные при разборе ситуаций, которые предлагаются в видеофильмах, играх, обучающем курсе и других материалах комплекта;
- опираться на эмоциональную чуткость учащихся старших классов;
- максимально задействовать возможности самоорганизации, саморегуляции и самовоспитания.

### 5.3.2. Особенности использования интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок

Интерактивное наглядное пособие для интерактивных досок призвано обеспечить визуализацию учебного процесса, наглядно представить теоретические сведения из области безопасности дорожного движения для вовлечения учащихся 9–11 классов в активную учебно-познавательную деятельность.

Методологические особенности построения пособия заключаются в том, что оно обеспечивает педагога средствами наглядности и предоставляет инструмент для организации интерактивной работы с обучающимися:

- интерактивные модули позволяют гибко оперировать своим содержанием (раскрывать поэлементно информацию, делить на логические части, регулировать темп подачи материала);

- минимальный текстовый комментарий предоставляет педагогу возможность устно проработать содержание с обучающимися;

- графический инструмент *Чертежник* помогает вариативно использовать содержание наглядно-демонстрационных ресурсов.

Интерактивные плакаты содержат готовые учебные ресурсы, которые можно полностью или выборочно использовать в соответствии с учебными целями на любых этапах обучения. При подготовке к уроку педагог знакомится с материалами плакатов и выстраивает свою последовательность их использования.

Работу с пособием необходимо проводить с учетом психофизиологических особенностей обучающихся. Старшие школьники обладают однородностью психического развития, склонны к личностному самоопределению, проявлению чувства «взрослости», знают свои сильные и слабые стороны, устремлены в будущее, ориентируются на независимые от других нормы и правила. Основу воспитательно-образовательной работы со старшими школьниками должно составлять положение о том, что, нарушая правила, демонстрируя «смелое» поведение, они проявляют свой инфантилизм (младенческий, детский) как в глазах взрослых, так и сверстников, а также показывают плохой пример младшим. Взрослые должны

уметь убедить подростка в необходимости соблюдения правил дорожного движения, акцентируя внимание на его самооценке, умственных способностях, возрасте и умении адекватно оценивать ситуацию на дорогах.

Интерактивное пособие для данной возрастной категории содержит много информации об административной ответственности за нарушение Правил дорожного движения, о безопасном поведении в качестве водителя велосипеда, мопеда и мотоцикла. Все это будет способствовать формированию навыков прогнозирования результатов собственных действий и воспитанию компетентных участников дорожного движения.

Интерактивное наглядное пособие может быть использовано в качестве:

- демонстрационного пособия при объяснении нового материала;
- основы для выполнения заданий на закрепление пройденного материала;
- иллюстративного материала, сопровождающего ответы учащихся при опросе или докладе;
- наглядного пособия для самообразования по предмету;
- дополнительного источника информации при подготовке сообщений и докладов.

Педагог может строить образовательную деятельность полностью на содержании плаката или применять мультимедийное средство эпизодически, в зависимости от целей и задач урока (объяснение нового, закрепление материала, контроль и проверка знаний), возможностей учащихся, а также во внеурочной деятельности.

Наглядное пособие для интерактивных досок оптимально для проведения *фронтальной работы* со старшеклассниками, которая может иметь различные формы. Наряду с фронтальным изложением материала, применяемым учителем чаще всего для сообщения новой информации, широко используется фронтальная беседа. Постановкой вопросов (проблемных, наводящих и др.), комментариями и оценочными суждениями учитель направляет ход беседы таким образом, чтобы привлекать к участию в коллективном обсуждении отдельных учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

Вместе с тем с помощью наглядных материалов и теоретических сведений можно организовывать и *индивидуальную познавательную деятельность* обучающихся. В данном случае ученики каждый в своем темпе просматривают и изучают содержание ресурсов. Использование таких ресурсов в самостоятельной работе учащихся поможет им овладеть надпредметными умениями:

- самостоятельно находить необходимую информацию;
- организовывать свою учебную деятельность.

Электронные тесты, разработанные к каждой теме пособия, оптимальны:

- для упражнения учащихся, закрепления пройденного материала;
- проверки знаний по той или иной теме курса;
- самостоятельной работы школьников в условиях домашнего воспитания.

Педагог может осуществить закрепление и контроль знаний в разной форме. Это может быть *фронтальное* или *групповое* прохождение тестов, в процессе которого учащиеся совместно выбирают ответ на вопрос, а затем он проверяется на экране. При проведении занятий с использованием пособия в компьютерном классе открываются большие возможности для организации *индивидуальной* работы – электронные тесты могут служить инструментом для закрепления полученных знаний. В условиях домашнего воспитания учащиеся могут проходить тесты самостоятельно, под контролем взрослых или по заданию учителя.

### **5.3.3. Особенности использования программы для диагностики знаний учащихся**

Одной из оптимальных форм выявления уровня знаний в старшей школе является тестирование. Программа для диагностики знаний учащихся представляет собой сборник интерактивных тестовых заданий, другими словами – тренажер, где теоретические и практические нормы поведения на дороге рассматриваются на примере конкретных ситуаций (23 модуля по 5 слайдов в каждом).

Пособие реализует возможность использования различных форм организации детской деятельности: коллективной, индивидуальной, работы по подгруппам (парной, кооперативно-групповой, дифференцированно-групповой, индивидуально-групповой). Пособие можно рекомендовать к использованию при интеграции в базовые образовательные дисциплины (проведение часов здоровья, факультативные занятия, занятия в кружках, проведение досуговых мероприятий), а также для использования в домашних условиях, где родители самостоятельно смогут оценить результаты выполнения заданий.

С помощью данного пособия могут быть осуществлены разные виды контроля:

- поурочный (повторение темы, изученной на предыдущем уроке);
- тематический (выбор модуля по одной теме);
- итоговый (выбор вопросов из разных тем).

Также с помощью пособия возможно проведение следующих видов работ:

- самостоятельная работа с учебным материалом;
- работа над ошибками;
- отработка навыков прохождения тестирования;
- контроль результатов тестирования, которые фиксируются в индивидуальном отчете.

Тренировка в выполнении тестовых заданий, коллективное обсуждение дорожных ситуаций, упражнения с использованием средств наглядности (как традиционных, так и средств новых информационных технологий) позволит значительно повысить полученные знания о ПДД.

*Примеры использования интерактивного диагностического пособия при изучении темы «Ответственность за нарушения правил дорожного движения».*

Данная тема является жизненно важной, именно поэтому ей уделяется особое внимание при изучении курса «Безопасность дорожного движения» на разных уровнях обучения.

Данную работу можно провести фронтально (для определения общего уровня подготовки класса) и индивидуально с целью выявить уровень знаний каждого учащегося. Результаты диагностики могут быть весьма ценны для учителя при выборе форм воспитательно-образовательной деятельности.

Проведение интерактивного урока в 10 классе предполагает, что учащиеся ознакомились с материалами пособия на предыдущих уроках и овладели знаниями в области безопасности дорожного движения.

Для актуализации знаний можно организовать небольшое вводное тестирование. Педагог открывает интерактивное пособие в режиме тренажера (модуль 1, слайды 1–4), обучающиеся по выбору учителя отвечают на вопросы, затем обсуждают ответы и интерпретации к ним. Эту работу целесообразно проводить фронтально.

После проведения тестирования педагог открывает и демонстрирует репродукции картин и фото с изображением городских дорог в XVIII–XIX вв., обучающиеся слушают выступление заранее подготовленного доклада своего одноклассника. Дети отвечают на вопросы педагога по теме доклада. Педагог систематизирует ответы, обсуждая каждый ответ с учащимися.

Продолжить рассказ о совершенствовании дорог может педагог или другой учащийся. Желательно для повышения интереса к теме доклада сопровождать выступление наглядным демонстрационным материалом (на бумажной основе или в

качестве электронного изображения), например репродукцией картины Сурикова В. И. «Извозчик», фото извозчиков.

Продолжить беседу о совершенствовании дорог можно небольшим рассказом учителя о происхождении и назначении тротуаров.

Вопросы учителя:

- Для чего тротуары устраивают выше, чем проезжая часть?
- Есть ли правила дорожного движения, регулирующие поведение пешеходов на тротуарах?
- Может ли пешеход, находясь на тротуаре и продолжая движение в своем направлении, нарушить правила дорожного движения?

Педагог слушает ответы детей и систематизирует их.

Рекомендуется после опроса провести диагностическую работу (модуль 10, слайды 1–4). Обучающиеся поочередно выходят к доске и отвечают на вопросы, затем педагог обсуждает вместе с детьми правильность ответа учеников.

Для перехода к следующему этапу урока учитель снова предлагает прослушать выступление ученика с заранее подготовленным докладом на тему «Дорожная разметка».

После выступления педагог предлагает учащимся работу с диагностическим пособием (модуль 9, слайды 1–4, модуль 3, слайд 1). Учащиеся по выбору учителя выходят к доске и отвечают на вопросы.

Продолжить опрос можно устными вопросами, например:

- Что является элементом дороги? (Обочина, тротуар, проезжая часть)
- Кто является участником дорожного движения? (Пешеход, водитель, пассажир)
- Какие бывают пешеходные переходы? (Наземный, подземный, надземный)
- Какие знаки помогают «читать» дорожную информацию и понимать дорожную разметку? (Предупреждающие, запрещающие, предписывающие, знаки сервиса)
- По каким признакам можно узнать о приближении к пешеходному переходу? (Наличие соответствующего дорожного знака)

– Какие вы знаете типы перекрестков? (Регулируемые, нерегулируемые)

– Что помогает участникам дорожного движения не попасть в аварию? (Соблюдение Правил дорожного движения)

Для проверки знаний и закрепления их на практике целесообразно предложить детям игру «Найди нарушения». Педагог делит обучающихся на 2–4 команды (в зависимости от численности класса), каждой команде предлагается разыграть дорожную ситуацию, остальные учащиеся должны угадать ситуацию и представить правило, к которому эта ситуация относится.

Игра благотворно воздействует на учащихся, поддерживая интерес к предмету. Использование такого рода игр на уроках способствует формированию у учащихся не только знаний в области ПДД, но и развитию речевых умений, умению общаться и т. д. Однако, планируя использовать в процессе образовательной деятельности игру, нужно помнить, что выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован.

Предлагаемый вариант использования диагностического пособия может быть актуален только в том случае, когда дети уже изучили курс «Правила дорожного движения» и свободно владеют знаниями.

Аналогичная работа может быть проведена при изучении тем: «Дорожные знаки», «Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта» и др.

Разработка уроков по данной теме должна проводиться с учетом уровня подготовки класса и индивидуальных интересов учащихся.

### **5.3.4. Особенности использования интерактивного конструктора для проектной деятельности**

Интерактивный конструктор является специализированной учебной программой для организации проектной деятельности.

В основу метода проектов положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой задачи. Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной деятельности. Внутренний результат – опыт деятельности – становится бесценным достоянием учащегося, соединяя в себе знания и умения, компетенции и ценности.

Проект для учащихся – это возможность делать что-то интересное самостоятельно, в группе или индивидуально, максимально используя свои возможности; это деятельность, позволяющая проявить себя, приложить свои знания, реализоваться творчески, принести пользу и показать публично достигнутый результат; это деятельность, направленная на решение интересной проблемы.

Интерактивный конструктор имеет в себе все необходимое для реализации проектной деятельности в образовательном процессе. Можно выделить следующие особенности конструктора:

- содержит творческие мастерские с набором объектов и инструментов, с помощью которых учащиеся смогут приобретать новые знания (путем экспериментирования, конструирования, моделирования), преобразовывать полученную информацию и создавать свои проекты;
- вариативность содержания мастерских предоставляет широкие возможности для развития творческого потенциала учащихся;
- высокая интерактивность среды содействует формированию устойчивой учебной мотивации и активности учащихся;
- возможность перенести созданный проект из электронной среды в предметную помогает учащимся осознать практическую значимость своей работы.

Использование программы в проектной деятельности позволяет решать задачи по обучению школьников безопасности дорожного движения в совокупности

с развитием интеллектуальных и личностных качеств. Возможность воплотить знания в творческой продуктивной деятельности способствует крепкому усвоению материала, формирует системное восприятие и мышление учащихся.

В организации проектной деятельности можно выделить четыре основных этапа.

1. Мотивационный. Основная роль принадлежит учителю, который создает положительный мотивационный настрой и пробуждает интерес к теме. Ученики обсуждают проблему, предлагают собственные идеи.

2. Подготовительно-планирующий. Школьники совместно с педагогом определяют тему и цели проекта, формулируют задачи, вырабатывают план действий, устанавливают критерии оценки результата и процесса, согласовывают способы совместной деятельности.

3. Информационно-операционный. Ученики собирают материал, работают с информацией, непосредственно выполняют проект. Учитель наблюдает, координирует, поддерживает, при необходимости сам является информационным источником.

4. Рефлексивно-оценочный. Ученики представляют проекты, участвуют в коллективном обсуждении и содержательной оценке результатов и процесса работы, осуществляют устную и письменную самооценку. Учитель выступает участником коллективной оценочной деятельности.

Содержание интерактивного конструктора удовлетворяет всем этапам проектной деятельности. В программе педагог может создавать наглядные дидактические материалы для введения учащихся в тему занятия и создания необходимого мотивационного настроения. Например, педагог может сконструировать дорожную ситуацию и предложить детям проанализировать ее. По итогам проведенного анализа будет сформулирована задача, которую учащиеся будут решать с использованием конструктора. Далее ученики с помощью педагога выбирают творческую мастерскую, материал и инструментарий и выполняют проект. Созданные в программе работы можно распечатать в виде рисунка, макета, модели и др. и провести

презентацию. Например, учащийся может создать плакат по определенному правилу дорожного движения и вывесить его на информационном стенде, а затем провести презентацию проекта. Продемонстрировать свою работу можно также из программы, на этапе презентации ученики могут открывать свои работы из специального электронного альбома и демонстрировать их с помощью интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования.

Программу можно использовать в работе с учащимися разных возрастов. Это возможно, во-первых, благодаря открытости содержания конструктора. Программа предлагает обширный набор предметов для творчества и никак не ограничивает пользователей. Ученики, работая с мастерскими конструктора, каждый раз могут решать новую познавательную задачу и каждый раз создавать новый проект. Во-вторых, в программе предусмотрено два уровня сложности. Первый уровень рекомендуется применять с учащимися младшего школьного возраста, второй – со старшими.

Проектная деятельность с использованием интерактивного конструктора должна проводиться только после изучения и освоения его возможностей. Применение компьютерных конструкторских сред предполагает организацию различных по содержанию, времени и степени участия детей проектов.

Индивидуальные проекты могут использоваться учителем для закрепления и систематизации материала по конкретной теме. В течение одного или нескольких уроков учащиеся создают проекты, выбрав мастерские, придумав сценарий.

Групповые проекты подходят для проведения обобщающего повторения материала. Педагог предлагает учащимся разбиться на группы, определить тематику и создать проекты. Работа в группе способствует развитию навыков взаимодействия в процессе решения интеллектуальных и творческих задач.

Защита проектов может проводиться в различной форме: выступление учащихся перед классом, обмен созданными работами, ролевая игра, выступление с презентацией на родительском собрании, представление работы на школьном кон-

курсе проектов и др. В самой идее презентации заложен большой учебно-воспитательный эффект: дети учатся аргументированно излагать мысли, анализировать свою деятельность, оценивать результаты деятельности своих товарищей.

Обозначим основные формы организации образовательной деятельности с использованием интерактивного конструктора:

- индивидуальная работа учащихся на компьютерах. Программа используется в качестве основного материала для индивидуальной деятельности учеников в рамках поставленных образовательных и психолого-педагогических задач;

- коллективная работа учащихся с использованием компьютеров. Учащиеся работают в группах на одном компьютере, распределяя между собой задачи и обязанности;

- коллективная работа учащихся с использованием интерактивной доски или другого демонстрационного оборудования. Программа используется на этапе презентации выполненных проектов.

Примеры проектной деятельности с использованием интерактивного конструктора с учащимися старшего школьного звена (9–11 классы). Переход от подросткового возраста к юношескому характеризуется стабилизацией эмоционального фона, повышением самоконтроля, саморегуляции, активно идет развитие мотивированной сферы. Уровень развития учащихся старших классов позволяет максимально использовать их способность к критическому мышлению, анализу и синтезу. Основная задача учителя в этот период – предоставить обучающимся информацию для размышления, которая будет иметь высокую степень проблемности, обеспечит свободный выбор и необходимость определения собственной точки зрения, личностное развитие.

Интерактивный конструктор позволит старшеклассникам реализовать познавательные и творческие потребности и возможности. В конструкторе учащиеся смогут создавать материалы для проведения диагностики знаний, моделировать поведение различных участников дорожного движения и пр. Например, предлагается создать схему дорожного движения с участием светофора или регулировщика по

заданным условиям. Описывается количество перекрестков и светофоров, транспортных средств и пешеходов, расположение дорожных знаков. Задача – составить схему и правильно расположить объекты и объяснить выбор.

Организовывать проектную деятельность с помощью конструктора можно в рамках изучения всех основных тем, которые должны усвоить учащиеся старшей школьной ступени (табл. 26).

Таблица 26

<i>Тема</i>	<i>Название мастерской</i>
Элементы дороги и их назначение	«Дорожные схемы и карты»
Остановочный путь и его составляющие	«Дорожные схемы и карты»
Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Значение сигналов светофора и регулировщика	«Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила перехода проезжей части по этим сигналам	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки»
Правила поведения пешехода на тротуаре	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила поведения при движении в группе	«Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»

<i>Тема</i>	<i>Название мастерской</i>
Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	«Дорожные схемы и карты» «Плакаты и открытки»
Правила перехода через железнодорожные переезды	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Плакаты и открытки»
Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	«Дорожные схемы и карты» «Дорожные знаки» «Кукольный театр» «Плакаты и открытки»
Световозвращающие элементы	«Плакаты и открытки»

Педагогу при работе с интерактивным конструктором может отводиться как руководящая, так и направляющая роль в зависимости от поставленных задач. Следует отметить, что с помощью ресурса данного типа учитель сможет сам разрабатывать творческие проекты. Для этапа изучения правил дорожного движения можно создать наглядные материалы или специальные интерактивные дидактические заготовки, которые учащиеся смогут изменять, а именно – добавлять или убирать объекты, менять их цвет и др. Например, педагог моделирует на интерактивной доске дорожную ситуацию и использует ее как наглядный материал при объяснении

нового правила дорожного движения. В ходе обсуждения, в зависимости от изучаемой темы, можно попросить учащихся добавить на иллюстрацию дорожные знаки или изменить разметку и др. Для закрепления знаний также можно создавать задания, в том числе задания игрового характера.

Возможности применения проектирования при помощи интерактивного конструктора разнообразны. Исходя из понимания того, что проектную деятельность трудно уместить во временные рамки урока, целесообразно использовать также внеурочную деятельность.

Кроме того, конструктор для проектной деятельности может эффективно использоваться учащимися, входящими в отряды юных инспекторов движения (ЮИД). С помощью конструктора ЮИДовцы могут моделировать ситуации дорожного движения, создавать плакаты, баннеры и другие творческие проекты, в том числе макеты бумажных кукол и декорации для театрализованных представлений, осуществляемых в рамках просветительской работы с младшими школьниками. Разработанные продукты обучающиеся смогут сами использовать на занятиях отрядов ЮИД, а также применять в качестве материала для проведения общественных мероприятий по пропаганде БДД.

### **5.3.5. Особенности использования дидактических игр для интерактивного стола**

Старший школьный возраст, или ранняя юность, – это период, когда наступает психическая и физическая зрелость. Игра в работе со старшими школьниками не является таким актуальным методом, как в работе с детьми младшего и среднего школьного возраста, но ее применение оправданно. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения. Технология игровых методов обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т. е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты. На этом этапе заинтересовать учащегося могут такие игры, которые помогли бы ему познавать собственный внутренний мир.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности. Коллективная игра помогает сдружиться классу, учит оказывать взаимопомощь, поддержку, дает возможность тянуться в «центр», ко всем, а не оставаться на «периферии», ученик может не бояться быть отвергнутым, так как если работает команда, то место в ней для достижения высокого результата найдется всем.

В термине «дидактическая игра» подчеркивается ее педагогическая направленность, отражается многообразие применения. Поэтому использование дидактической игры в системе обучения в старших классах является одним из средств активизации учебного процесса.

Говоря про реализацию игровых технологий, следует уделить отдельное внимание играм, обеспечивающим коллективную работу учащихся и, в частности, играм, предназначенным для интерактивных столов.

Интерактивные столы относятся к новейшим техническим средствам обучения, они позволяют сочетать инновационные и традиционные методы и приемы обучения. Столы предназначены для совместной учебной деятельности учеников в малых группах, работа с данным средством предполагает постоянное общение между детьми и не ограничивает их двигательную активность.

Коллективные игры с использованием интерактивного стола следует различать по дидактическим задачам урока.

*Обучающей* будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения, навыки. Ситуации, предлагаемые в игре «Сигналы светофора и регулировщика», позволят запомнить значение сигналов регулировщика, отработать навык движения через проезжую часть, систематизировать основные правила дорожного движения.

*Контролирующей* будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Игра «Дорожное домино» в увлекательной форме позволит закрепить название и назначение основных дорожных знаков. Для повышения эффективности обучения педагог может предложить во время игры не только называть знаки, но и объяснять основные правила поведения всех участников дорожного движения, проверяя тем самым степень усвоения знаний.

*Обобщающие* игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей. Коллективная деятельность по моделированию дорожной ситуации в игре «Безопасный маршрут» будет способствовать не только закреплению основных тем курса, но и развитию логического мышления, навыков прогнозирования и проектирования. В процессе игры у учащихся будет формироваться умение составлять алгоритмы безопасных действий в зависимости от дорожно-транспортной ситуации.

Дидактические игры, представленные в комплекте, могут использоваться как на уроках ОБЖ, так и во внеурочной деятельности. На уроках с дидактическими играми может применяться для организации практической деятельности учащихся, для закрепления и повторения материала в качестве упражнения. Во внеурочной деятельности оптимальным будет включение дидактических игр в содержание работы кружков, отрядов ЮИД, в шефскую работу с младшими и средними школьниками, при проведении праздников и досугов соответствующей тематики. Выбор уровня сложности игры будет зависеть от актуальных потребностей обучения, решаемых педагогических задач и степени подготовки учащихся.

#### **5.4. Примерное тематическое планирование применения специализированного ПО для специализированных классов**

Вопросы обеспечения безопасности жизнедеятельности в старшей школе входят в содержание предметной области «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности». Федеральный базисный учебный план отводит на изучение предмета «Основы безопасности жизнедеятельности» по 1 часу в неделю в 10 и 11 классах на базисном уровне и по 2 часа в неделю – на профильном уровне. Содержание предмета в старшей школе охватывает глобальные вопросы ОБЖ (основы комплексной безопасности, здорового образа жизни и медицинских знаний; защита населения России от чрезвычайных ситуаций; основы обороны государства), навыки безопасного поведения формируются только в контексте вышеперечисленных тем.

Наиболее целесообразной будет организация изучения курса по безопасности дорожного движения в рамках внеурочной деятельности (кружков, факультативов, элективных курсов и пр.). Представленное ниже тематическое планирование (табл. 27) рассчитано на 3 года обучения по 1 занятию в неделю, 34 часа в год. Основная форма обучения – занятия в специализированном классе с использованием специализированного ПО. Применение того или иного типа ресурсов будет зависеть от целей и задач конкретного занятия, уровня освоения обучающимися содержания курса. Тем не менее на этапе ознакомления с новым материалом наиболее оптимальным будет использование интерактивного пособия для интерактивной доски, для закрепления материала – использование дидактических игр для интерактивного стола и конструктора для проектной деятельности, для контроля – диагностических материалов.

Таблица 27

Тематическое планирование работы по изучению курса в старшей школе

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
<b>1-й год обучения (9 класс)</b>					
1	Элементы дороги и их назначение	2	1	1	4
2	Остановочный путь и его составляющие	2	2	2	6
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	2	1	1	4
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	2	1	1	4
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	2	1	1	4
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	1	1	1	3
7	Правила перехода проезжей части по этим сигналам	2	2	2	6
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	1	1	1	3
	Итого	34			
<b>2-й год обучения (10 класс)</b>					
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	2	1	1	4
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	1	1	1	3
11	Правила поведения при движении в группе	1	1	1	3
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	2	1	1	4
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	2	1	1	4
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	2	2	2	6
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	2	1	1	4
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	1	1	1	3

№	Тема	Количество часов			
		ознаком- ление	закреп- ление	кон- троль	всего
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	1	1	1	3
	Итого	34			
<b>3-й год обучения (11 класс)</b>					
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	2	2	2	6
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	2	2	2	6
20	ПДД для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	2	2	2	6
21	Основные причины ДТП с детьми	2	1	1	4
22	Световозвращающие элементы	1	1	1	3
23	Административная ответственность участников дорожного движения	2	2	2	6
	Роль классного руководителя и социального педагога в профилактике ДДТТ	1	1	1	3
	Итого	34			

## 5.5. Сценарии образовательной деятельности

### 5.5.1. Сценарий образовательной деятельности с применением интерактивного наглядного пособия для интерактивных досок

#### *Урок по основам безопасности жизнедеятельности в 10 классе «Обеспечение личной безопасности на дорогах. Основные причины ДТП с детьми и подростками»*

##### Задачи

1. Систематизировать знания об основных причинах ДТП с детьми и подростками.
2. Закреплять навыки безопасного поведения на дорогах.
3. Воспитывать сознательную дисциплину, ответственное отношение к личной и общественной безопасности.

Оборудование: персональные компьютеры, интерактивная доска, интерактивное наглядное пособие (модуль 21 «Основные причины ДТП с детьми»).

Предварительная работа: ознакомление с правилами дорожного движения, разбор практических ситуаций, подготовка сообщения «Статистика ДТП за прошедший год».

##### *Ход урока*

1. Актуализация имеющихся знаний.

*Педагог*: Тема сегодняшнего урока – «Основные причины ДТП с детьми и подростками». Давайте попробуем сформулировать понятие «дорожно-транспортное происшествие».

*Педагог выслушивает варианты обучающихся, затем обобщает*: ДТП – событие, возникшее в процессе движения по дороге транспортного средства и с его участием, при котором погибли или ранены люди, повреждены транспортные средства, груз, сооружения.

*Педагог предлагает прослушать сообщение одного из обучающихся на тему «Статистика ДТП за прошедший год».*

2. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог:* Как вы думаете, что может стать причиной ДТП со школьниками?

*Педагог* выслушивает ответы обучающихся, обобщает. Предлагает повторить и закрепить правила дорожного движения. Открывает интерактивное наглядное пособие, слайд 1 (Переход проезжей части при отсутствии пешеходного перехода). Задает вопросы:

– Какое место является оптимальным при переходе проезжей части при отсутствии пешеходного перехода?

– Под каким углом следует переходить проезжую часть?

– Разрешается ли переходить проезжую часть при наличии разделительной полосы и почему?

*Педагог:* Давайте вспомним правила перехода проезжей части в зоне регулируемого и нерегулируемого пешеходного перехода.

*Открывает интерактивное наглядное пособие, слайд 2 (Переход проезжей части в зоне регулируемого и нерегулируемого пешеходного переходов), рассматривает иллюстрации, задает вопросы.*

*Педагог:* Опасными могут быть ситуации во время ожидания общественного транспорта на остановке.

*Открывает интерактивное наглядное пособие, слайд 3 (Правила ожидания транспорта общего пользования). Предлагает обучающимся самим сформулировать правила, затем последовательно рассматривает иллюстрации и корректирует ответы.*

*Педагог:* Как вы думаете, является ли нарушением правил дорожного движения остановка на середине проезжей части?

*Выслушивает версии обучающихся, затем совместно с ними формулирует правило, используя слайд 4 (Остановка на середине проезжей части) интерактивного наглядного пособия.*

*Педагог:* Давайте определим роль световозвращающих элементов в обеспечении дорожной безопасности.

*Открывает слайд 5 (Отсутствие световозвращающих элементов), демонстрирует анимации, обсуждает значение с обучающимися.*

### 3. Закрепление и контроль знаний.

*Педагог предлагает обучающимся выполнить задания электронного теста на персональных компьютерах, обсуждает итоги его выполнения, проводит рефлексию собственной деятельности.*

### 4. Подведение итогов урока.

*Педагог предлагает домашнее задание – написать эссе на тему «Всегда ли я соблюдаю правила дорожного движения».*

## 5.5.2. Сценарий образовательной деятельности с применением программы для диагностики знаний учащихся

### *Урок по основам безопасности жизнедеятельности в 10 классе «Ответственность за нарушения правил дорожного движения»*

#### Задачи

1. Закрепить у обучающихся четкое понимание того, что ПДД – это закон для всех, соблюдение которого является обязательным.
2. Воспитывать сознательную дисциплину, ответственное отношение к личной и общественной безопасности.

Виды деятельности: репродуктивная, аналитическая, творческая.

Оборудование: интерактивная доска, интерактивное диагностическое пособие (модули 1, 9, 10).

Предварительная работа: ознакомление с правилами безопасного поведения на дорогах.

#### *Ход урока*

1. Актуализация опорных знаний.

*Педагог открывает пособие на интерактивной доске (модуль 1, слайды 1–4). Обучающиеся по выбору учителя отвечают на вопросы. Педагог с детьми обсуждают ответы.*

*Педагог:* Прежде чем объявить тему урока, давайте ненадолго погрузимся в историю.

*Педагог вызывает к доске обучающегося выступить с заранее подготовленным докладом по теме «Дороги».*

*Педагог:* Спасибо. И еще немного истории.

Раньше на улицах не было тротуаров. С каждым годом на улицах появлялось все больше экипажей, и вместе с этим росло число несчастных случаев. Кареты сталкивались, давили людей, люди попадали в больницу. Тогда разделили дорогу между каретами и пешеходами. Люди стали ходить по тротуару.

Сейчас тротуары есть во всех городах, поселках и деревнях. Это часть улицы безраздельно принадлежит людям. На оживленных улицах тротуары отделяют от проезжей части яркими ограждениями.

А как вы думаете, для чего тротуары устраивают выше проезжей части?

*Педагог слушает ответы детей и систематизирует их: для того чтобы в дождь с них быстрее стекала вода; чтобы машины случайно не заезжали на тротуар и не задевали прохожих; чтобы обезопасить движение пешеходов.*

*Педагог:* В наше время трудно представить, что можно обойтись без тротуара. В движении транспорта есть определенный порядок, весь транспорт подчиняется строгому закону, который называется – «Правила дорожного движения».

2. Работа с интерактивным наглядным пособием.

*Педагог:* Давайте проверим, насколько хорошо вы знаете правила поведения пешехода на тротуаре.

*Педагог открывает программу для диагностики знаний на доске (модуль 10, слайды 1–4). Обучающиеся поочередно выходят к доске и отвечают на вопросы, затем педагог обсуждает вместе с детьми правильность ответов.*

*Педагог:* Немного истории.

История разметки дорожных покрытий начинается в 1911 году в США, штате Мичиган. Эдвард Хайнз, член дорожной комиссии, предложил нанести на первую бетонную дорогу центральную линию для разделения полос движения. Впоследствии именно этот вид разметки стали считать наиболее важным для сохранения безопасности на дорогах.

Спустя 10 лет, в 1921 году, в Англии, в пригороде Бирмингема, появилась первая разметка автомобильных дорог. Вскоре белая дорожная разметка появилась в большинстве городов Великобритании и в других государствах. Это стало неотъемлемой частью регулирования дорожного движения в современном мире. Позже появились и другие виды разметки для улучшения организации движения.

За сто лет разметка автодороги претерпевала усовершенствования: ее стали наносить не только на горизонтальное полотно дороги, но и на вертикальные

сооружения – мосты, путепроводы, тоннели. Разметка дорог усовершенствовалась также в цветовой схеме, сейчас не только белые линии, но и желтые, оранжевые (для временной разметки), черные (для вертикальной разметки).

В связи с увеличением автотранспорта на дорогах участились ДТП на разных участках дорог, в том числе на стоянках, перед местами скопления людей, например у школ, больниц, детских садов. В настоящее время разметку стали использовать не только непосредственно на автодорогах, но и на спортплощадках, парковках и других территориях, где это необходимо, что значительно повысило безопасность участников дорожного движения и сохранность автотранспорта.

### 3. Работа с интерактивным пособием.

*Педагог открывает программу для диагностики знаний на доске (модуль 9, слайды 1–4, модуль 3, слайд 1 (предупреждающий знак). Обучающиеся отвечают на вопросы, затем педагог вместе с детьми обсуждают правильность ответов.*

*Педагог: А какие знаки помогают «читать» дорожную информацию и понимать дорожную разметку?*

*Ответы учащихся (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, знаки сервиса).*

*Педагог: Все правильно.*

### 4. Игра «Найди нарушения».

*Педагог: А теперь предлагаю для закрепления материала поиграть в игру.*

*Педагог делит обучающихся на команды (2–4 в зависимости от численности класса), каждой команде предлагается разыграть ситуацию, которая наиболее часто встречается на дорогах. Одна команда демонстрирует ситуацию, остальные учащиеся должны представить правило, к которому относится эта ситуация, и рассказать поэтапный план своих действий.*

### 5. Итог урока.

*Педагог: Вы сегодня прекрасно поработали, вспомнили элементы дороги, их назначение и правила поведения на дороге. И применили свои знания в игре.*

### 5.5.3. Сценарий внеурочной деятельности с применением интерактивного конструктора для проектной деятельности

#### *«Опасные ситуации на дорогах. Причины дорожно-транспортных происшествий и их последствия», 9 класс*

##### Задачи

1. Формирование представлений о причинах дорожно-транспортных происшествий, в которые попадают дети; воспитание и развитие дисциплинированности при движении по улице.

2. Закрепление и проверка знаний ПДД.

3. Развитие творческих способностей.

Оборудование: интерактивная доска, компьютеры, интерактивный конструктор, цветной принтер.

Предварительная работа: пригласить на мероприятие сотрудника ГИБДД.

##### *Ход мероприятия*

1. *Вступительное слово.*

*Педагог*: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами поговорим о дорожно-транспортных происшествиях с участием детей и подростков. Дети и подростки являются самой уязвимой категорией участников дорожного движения. Тенденции роста количества случаев гибели и травматизации несовершеннолетних на дорогах нашей страны не может не вызывать беспокойство федеральных органов исполнительной власти, в компетенции которых находятся вопросы профилактики детского дорожно-транспортного травматизма, и требует принятия неотложных мер по повышению безопасности дорожного движения. По данным Главного управления по обеспечению безопасности дорожного движения Министерства внутренних дел (ГУОБДД МВД) Российской Федерации (РФ), количество дорожно-транспортных происшествий (ДТП) с участием детей в возрасте до 16 лет остается высоким. Порядка 40% ДТП с участием несовершеннолетних происходит по их неосторожности. Данные трех последних лет демонстрируют ужасную динамику роста таких

происшествий. Так, количество ДТП по Российской Федерации за 2011 год составило – 20 251, за 2012 – 20 879, за 2013 – 21 148, за 2014 год – 21 588 человек. Статистические исследования ГУОБДД МВД РФ говорят о следующих фактах:

- несовершеннолетний – это участник каждого десятого ДТП;
- наибольшее количество ДТП происходит с участием детей в возрасте до 7 лет и 10–14 лет, при этом по происшествиям с детьми от 10 до 14 лет отмечается относительный рост;
- на протяжении последних лет прослеживается устойчивая тенденция увеличения количества ДТП с детьми-пешеходами на пешеходных переходах;
- аварийность с участием детей почти всех категорий носит сезонный характер. В летний период, когда дети находятся на каникулах, количество ДТП возрастает в два и более раз, особенно с участием детей-пассажиров, а также подростков-водителей вело- и мототранспорта;
- в каждом втором случае вместе с подростком-водителем травмы получает его несовершеннолетний пассажир;
- на протяжении последних лет отмечается увеличение количества ДТП, где пострадали дети, являясь пассажирами легковых автомобилей.

Безусловно, основной причиной ДТП, в которых страдают дети и подростки, является незнание правил грамотного и безопасного поведения на улицах, на дорогах, в транспорте.

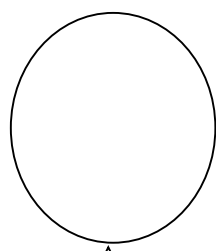
## 2. *Выступление сотрудника ГИБДД.*

Слово предоставляется инспектору ГИБДД. Он рассказывает учащимся об обстановке на дорогах города и района, в котором находится школа. Приводит конкретные примеры ДТП с участием детей. Дает оценку правильности поведения детей в тех или иных дорожно-транспортных происшествиях. Выделяет ошибки в поведении детей на дорогах во время ДТП и объясняет, как можно их избежать. Инспектор ГИБДД рассказывает учащимся о нормативном документе «Правила дорожного движения Российской Федерации», насколько важно знать и соблюдать ПДД.

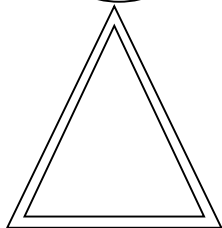
Выступление длится 15–20 минут, в конце инспектор ГИБДД отвечает на вопросы учащихся.

### 3. Игра «Узнай и дорисуй знак».

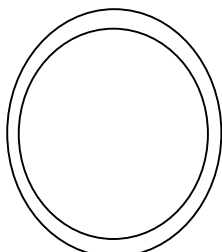
Учитель вызывает к интерактивной доске трех учащихся (\*по желанию). Ребята по очереди должны будут создать знаки дорожного движения. Каждому ученику учитель выдаст листок бумаги, на котором будут подписи. Задача учащихся – прочитав подписи, определить знаки и нарисовать их на интерактивной доске. Педагог заранее в интерактивном конструкторе должен сделать черно-белые заготовки дорожных знаков, щиты которых будут пусты.



1. Пешеходная дорожка
2. Въезд запрещен
3. Велосипедная дорожка



1. Пешеходный переход
2. Опасность
3. Неровная дорога



1. Движение механических и транспортных средств запрещено
2. Движение пешеходов запрещено
3. Не шуметь

\*Если в классе присутствуют учащиеся, которые не работали ранее с интерактивным конструктором, то до начала работы необходимо провести инструктаж.

### 4. Творческая работа учащихся. Создание проекта по теме «Знай и соблюдай ПДД».

Класс делится на три команды. Командам предлагается создать творческий проект на тему «Знай и соблюдай ПДД». Проект учащиеся должны будут выполнить в интерактивном конструкторе\*, для работы ученики могут выбрать любую мастерскую. Учащимся предоставляется свобода в выборе формы проекта, это может быть плакат, открытка, эмблема и др. После того как проекты будут готовы,

учащиеся должны будут презентовать свой проект. На выполнение проекта отводится 15–20 мин.

\*Если в классе присутствуют учащиеся, которые не работали ранее с интерактивным конструктором, то до начала работы необходимо провести инструктаж.

#### 5. *Итог урока.*

В конце урока педагог подводит итог, сотрудник ГИБДД дает оценку проектам учащихся.

#### **5.5.4. Сценарий образовательной деятельности с применением дидактических игр для интерактивного стола**

##### ***Урок ОБЖ в 10 классе на тему «Основные законы безопасности дорожного движения. Организация первой медицинской помощи пострадавшим в ДТП»***

###### Задачи

1. Закрепить знания правил поведения на дороге, основной терминологии в области безопасности дорожного движения.
2. Познакомить с правилами оказания первой помощи пострадавшим в ДТП.
3. Формировать навыки составления безопасных маршрутов с учетом дорожной ситуации.
4. Воспитывать чувство ответственности в дорожно-транспортной среде, навыки коллективизма и сотрудничества.

Оборудование: интерактивный стол (дидактическая игра «Безопасный маршрут»), интерактивная доска, аптечка первой медицинской помощи.

###### *Ход урока*

1. Повторение – демонстрация презентации «Основные правила безопасности на дороге», выполненной группой учащихся (5 мин.).
2. Ознакомление с новым материалом (15–20 мин.).

Педагог рассказывает об основных видах травм, которые могут возникнуть при ДТП, демонстрирует приемы оказания первой медицинской помощи пострадавшим (наложение воротника Шанца на пострадавшего; наложение транспортных шин; остановка венозного и артериального кровотечения; возможные приемы сердечно-легочной реанимации).

3. Практическая отработка навыков – самостоятельная деятельность учащихся.

Класс делится на 3 группы. Первая группа занимается отработкой приемов оказания первой медицинской помощи (остановка венозного и артериального кровотечения), вторая – проходит терминологическое тестирование «Безопасность в дорожно-транспортных ситуациях» (приложение № 1), третья – выстраивает безопасный маршрут на интерактивном столе. На каждое задание отводится 5–7 мин. Группы меняются таким образом, чтобы учащиеся прошли все этапы самостоятельной работы. Педагог помогает, контролирует.

В конце урока проводится рефлексия (1–2 мин.).

Приложение № 1

### **Тест «Безопасность в дорожно-транспортных ситуациях»**

1. *Чем обеспечивается дорожно-транспортная безопасность человека:*
  - а) хорошей реакцией человека;
  - б) надлежащим уровнем профессиональной подготовки водителей;
  - в) конструктивными свойствами транспортных средств;
  - г) строгим и неукоснительным выполнением пассажирами и пешеходами правил пользования различными видами транспорта и правил дорожного движения.
2. *Что такое «Правила дорожного движения»:*
  - а) нормы, устанавливающие время движения на дорогах;
  - б) нормы, устанавливающие порядок движения на дорогах;
  - в) нормы, устанавливающие правила поведения пешеходов;
  - г) свод законов и инструкций в области правил дорожного движения.
3. *В каком случае пешеходу разрешается переходить дорогу в произвольном месте:*
  - а) в любых случаях;
  - б) при отсутствии в зоне видимости пешеходного перехода или перекрестка;
  - в) если человек очень торопится;
  - г) если нет в зоне видимости специальной пешеходной разметки.
4. *Что необходимо сделать пешеходу, если разрешается переходить дорогу в произвольном месте:*

- а) следует переходить дорогу медленно;
- б) следует искать переход;
- в) следует убедиться в отсутствии транспорта;
- г) следует перебежать дорогу как можно быстрее.

5. *Как необходимо идти по дороге человеку, если он находится за городом:*

- а) следует идти там, где лучше дорога;
- б) следует идти посередине дороги;
- в) следует идти по обочине дороги в одном направлении с транспортом;
- г) следует идти по обочине дороги навстречу транспорту.

6. *Где необходимо ожидать общественный транспорт:*

- а) специальных правил не существует;
- б) в защищенном от дождя и ветра месте;
- в) посередине дороги, чтобы не пропустить;
- г) только на остановках.

7. *Каким образом следует перейти на другую сторону улицы человеку, который вышел из автобуса:*

- а) следует поступить, как большинство людей;
- б) следует обойти автобус сзади;
- в) следует обойти автобус спереди;
- г) следует дождаться, пока автобус отъедет.

8. *Как следует переходить железнодорожные пути в районе станции (платформы):*

- а) следует идти за большинством пассажиров;
- б) следует переходить, где удобно пассажирам;
- в) следует переходить там, где быстрее;
- г) следует переходить по специальному настилу.

9. *Что необходимо предпринять человеку, едущему в вагоне поезда метро, если запахло горелой резиной:*

- а) нажать на стоп-кран;

- б) быстрее выйти из вагона;
- в) сообщить машинисту по экстренной связи о случившемся;
- г) самостоятельно найти источник запаха в вагоне и устранить его.

*10. С какого возраста в нашей стране разрешается выезжать на велосипеде на дорогу общего пользования:*

- а) с 12 лет;
- б) с 14 лет;
- в) с 16 лет;
- г) с 18 лет.

*11. Что запрещается делать водителю велосипеда:*

- а) не следует ехать на велосипеде со скоростью более 60 км/ч;
- б) не следует ехать на велосипеде в темное время суток;
- в) не следует ехать на велосипеде, зацепившись за борт автотранспорта;
- г) не следует ехать на велосипеде по пешеходной дорожке.

## **5.6. Формы организации внеурочной деятельности с учащимися старшей школы по вопросам безопасности дорожного движения**

Внеурочная деятельность – образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования. Внеурочная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса, способствует реализации требований ФГОС, включена в образовательную программу учреждения. Правильно организованная система внеурочной деятельности представляет собой ту сферу, в условиях которой можно максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого учащегося, обеспечить воспитание свободной личности.

Внеурочная деятельность организуется в таких формах, как экскурсии, кружки, секции, круглые столы, конференции, диспуты, школьные научные общества, олимпиады, соревнования, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики и др. При отборе содержания и видов деятельности учитываются интересы и потребности самих детей, пожелания родителей, опыт внеурочной деятельности педагогов и материально-техническая база школы.

Целью внеурочной работы по профилактике дорожно-транспортного травматизма в старшей школе является обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность.

Внеурочная деятельность по вопросам безопасности дорожного движения может организовываться в разных формах:

- курс по безопасности дорожного движения (кружок, факультатив);
- углубленное изучение правил дорожного движения в системе профориентации;
- участие в чемпионатах по юношескому многоборью, соревнованиях велосипедистов;

- классные часы;
- инструктаж по безопасности дорожного движения.

*Углубленное изучение правил дорожного движения в системе профориентации.*

Подготовка специалистов транспортных профессий невозможна без изучения правил дорожного движения, практической отработки полученных знаний. Педагоги могут использовать специализированное ПО при обучении старшеклассников в классах, предложить самостоятельное изучение электронного курса по БДД или прохождение мультимедийной игры в условиях домашней подготовки.

*Участие в чемпионатах по юношескому многоборью, соревнованиях велосипедистов.*

В процессе подготовки к соревнованиям обучающимся целесообразно поработать с интерактивным наглядным пособием для интерактивных досок, программой для диагностики знаний учащихся, потренироваться в прохождении уровней обучающей мультимедийной игры. Практическая отработка навыков во время соревнований позволит закрепить навыки безопасного поведения.

*Классные часы.*

Классные руководители проводят ежемесячные профилактические беседы с учащимися в соответствии с индивидуальными программами внеклассных бесед по ПДД, разработанными на учебный год. Кроме того, по всем фактам нарушения правил дорожного движения, которые выявляются во время проведения различных рейдов, проводятся обязательные беседы в классах (иногда с привлечением сотрудников ГИБДД). Использование анимационных и видеофильмов, интерактивного наглядного пособия усилят эффект в ходе проведения подобных мероприятий.

*Инструктаж по безопасности дорожного движения.*

Перед поездками классов за пределы образовательного учреждения проводятся обязательные инструктажи по обучению школьников правилам безопасного поведения на дороге, культуре поведения на улице и в общественном транспорте.

В зависимости от цели поездки и используемого вида транспорта, педагог может подобрать необходимое мультимедийное сопровождение.

Внеурочная работа по вопросам безопасности дорожного движения обязательно должна проводиться с привлечением родителей обучающихся и сотрудников ГИБДД.

Формы работы с родителями:

- родительские собрания (ознакомление со статистикой ДТП с участием подростков);
- ознакомление с ПДД для водителей мопедов;
- профилактические беседы;
- совместные классные часы.

Сотрудничество с ГИБДД включает:

- детско-юношеские автомобильные школы;
- ознакомление учащихся, педагогов и родителей с законодательством РФ (ПДД, Кодекс об административных правонарушениях);
- лекции;
- разработка схем безопасного движения.

## 6. Набор учебно-методических пособий, рекомендаций и диагностических материалов для педагогов и родителей

### 6.1. Сведения о ПДД, которые должны знать учащиеся старшей школы

Мультимедийные ресурсы, которые обеспечат мотивированную познавательную деятельность учащихся после уроков и во время каникул (анимационные и видеофильмы, обучающая мультимедийная игра, электронный интерактивный курс), разработаны на основе тех сведений, которые должны усвоить дети старшего школьного возраста.

Все составляющие учебно-методического комплекта, предназначенные для освоения как в рамках специально организованной образовательной деятельности, так и в условиях домашнего воспитания, имеют единую тематику и содержание для каждой возрастной ступени. Сведения, которые должны знать учащиеся старшей школы, представлены в табл. 28.

Таблица 28

№	Тема	Содержание
1	Элементы дороги и их назначение	– Правила перехода дороги с односторонним и двусторонним движением; – опасные ситуации; – ответственность за нарушение правил дорожного движения
2	Остановочный путь и его составляющие	– Остановочный путь и его составляющие; – время реакции водителя; – выбор скорости движения ТС с учетом погодных условий; – административная, гражданская и уголовная ответственность
3	Пешеходный переход. Обозначения переходов. Правила пользования переходами	– Предупреждающий знак «Пешеходный переход»; – опасные ситуации на регулируемом и нерегулируемом пешеходных переходах; – правила проезда пешеходных переходов; – административная ответственность за нарушение ПДД на пешеходном переходе

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
4	Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Поведение пешехода при приближении ТС с включенным проблесковым маячком и спецсигналом;</li> <li>– административная ответственность за нарушение ПДД при переходе проезжей части;</li> <li>– обязанности водителей по отношению к пешеходам</li> </ul>
5	Перекресток. Типы перекрестков. Различия между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила перехода проезжей части на регулируемых и нерегулируемых перекрестках;</li> <li>– перекресток и место пересечения проезжих частей;</li> <li>– правила проезда регулируемых и нерегулируемых перекрестков;</li> <li>– действие дорожных знаков «Главная дорога», «Уступи дорогу»</li> </ul>
6	Значение сигналов светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Формы регулирования дорожного движения;</li> <li>– сигналы регулировщика для транспортных средств и пешеходов;</li> <li>– приоритетность сигналов</li> </ul>
7	Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Светофоры с дополнительными секциями;</li> <li>– движение безрельсовых транспортных средств и пешеходов по сигналам светофоров с дополнительными секциями;</li> <li>– регулируемый перекресток;</li> <li>– сигналы регулировщика</li> </ul>
8	Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Значение и правила подачи водителем предупредительных сигналов;</li> <li>– аварийная световая сигнализация</li> </ul>
9	Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Горизонтальная разметка;</li> <li>– действия в условиях несовпадения дорожных знаков и разметки;</li> <li>– постоянная и временная дорожная разметка</li> </ul>
10	Правила поведения пешехода на тротуаре	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила передвижения пешеходов;</li> <li>– правила движения пешеходов, перевозящих (переносящих) громоздкие предметы;</li> <li>– административная ответственность за повреждение средств регулирования дорожного движения</li> </ul>

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
11	Правила поведения при движении в группе	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Организованная пешая колонна;</li> <li>– правила движения лиц, сопровождающих пешую колонну;</li> <li>– правила движения групп детей;</li> <li>– движение в колонне в темное время суток</li> </ul>
12	Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Источники повышенной опасности;</li> <li>– ответственность за приведение в негодность ТС;</li> <li>– ремни безопасности и детские удерживающие устройства;</li> <li>– ловушки на остановках</li> </ul>
13	Особенности поведения пешеходов на загородной дороге	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Автомагистраль;</li> <li>– порядок движения и перехода загородной дороги;</li> <li>– правила пользования велосипедом и мопедом на дорогах вне населенного пункта;</li> <li>– правила передвижения гужевых повозок;</li> <li>– опасные места на дороге и предупреждающие знаки</li> </ul>
14	Правила перехода через железнодорожные переезды	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Способы регулирования движения пешеходов и ТС через ж/д пути;</li> <li>– правила поведения пассажиров при вынужденной остановке на переезде;</li> <li>– сигналы общей тревоги и остановки;</li> <li>– запрет выезда на переезд;</li> <li>– порядок прогона скота через переезд</li> </ul>
15	Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Невыполнение требований сигналов светофора и регулировщика;</li> <li>– неправильный переход проезжей части;</li> <li>– переход проезжей части при наличии разделительной полосы и ограждений;</li> <li>– переход проезжей части перед ТС с включенным проблесковым маяком и спецсигналом</li> </ul>
16	Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ориентация в населенном пункте;</li> <li>– выделение опасных мест на дороге;</li> <li>– выделение важных социальных объектов;</li> <li>– изучение схемы движения транспортных средств</li> </ul>
17	Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила поведения во время езды на велосипеде, катания на роликовых коньках, скейтборде;</li> <li>– средства индивидуальной защиты при катании на роликовых коньках и скейтбордах;</li> <li>– правила движения для велосипедистов, достигших возраста 14 лет</li> </ul>

№	Тема	Содержание
18	Правила дорожного движения для велосипедистов и водителей мопедов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила дорожного движения для велосипедистов, не достигших возраста 7 лет;</li> <li>– правила дорожного движения для велосипедистов от 7 до 14 лет;</li> <li>– правила дорожного движения для велосипедистов старше 14 лет;</li> <li>– правила движения для колонны велосипедистов;</li> <li>– правила поворота велосипедистов налево;</li> <li>– световое оборудование велосипеда;</li> <li>– правила буксировки велосипедов</li> </ul>
19	Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Соревнования: сигналы тренера, сигналы пилота, сигналы судей, сигнальные флаги;</li> <li>– экипировка картингиста;</li> <li>– классификация и технические требования на автомобиле «карт»;</li> <li>– техника прохождения поворотов</li> </ul>
20	Правила дорожного движения для водителей мопедов (скутеров), квадроциклов, мотоциклов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– История мопеда;</li> <li>– скутер и мокик;</li> <li>– мотоцикл, квадроцикл, квадрицикл;</li> <li>– правила управления мопедом, мотоциклом, квадроциклом, квадрициклом;</li> <li>– ПДД для водителей мопедов</li> </ul>
21	Основные причины ДТП с детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Переход проезжей части при отсутствии пешеходного перехода;</li> <li>– нарушения правил перехода проезжей части в зоне регулируемого и нерегулируемого пешеходных переходов;</li> <li>– ожидание ТС на проезжей части;</li> <li>– остановка на середине проезжей части;</li> <li>– отсутствие световозвращающего устройства при движении в условиях недостаточной видимости и в темное время суток</li> </ul>
22	Световозвращающие элементы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Виды световозвращающих элементов для пешеходов и велосипедистов: подвески, нарукавные повязки и браслеты;</li> <li>– расположение световозвращающих элементов на одежде и аксессуарах</li> </ul>
23	Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ответственность за нарушение ПДД;</li> <li>– меры ответственности за нарушение ПДД;</li> <li>– ответственность за нарушение правил поведения на железнодорожном, воздушном и водном транспорте</li> </ul>

## 6.2. Содержание мультимедийных программных продуктов, предназначенных для организованного обучения и самостоятельных занятий учащихся вне образовательного учреждения

### 6.2.1. Содержание, структура и возможности анимационных и видеофильмов

Видеофильмы предназначены для разъяснения учащимся 9–11 классов правил дорожного движения и правил безопасного поведения на улицах и дорогах. Фильмы помогут повторить и систематизировать информацию, полученную в начальной и основной школе, а также приобрести новые знания.

Всего предлагается 13 серий, которые образуют собой мини-сериал. Каждый фильм – это законченная история со своим сюжетом, в то же время все серии объединены между собой действующими лицами. В сериале нет тем с продолжением, серии можно смотреть начиная с любого выпуска.

Все темы в необходимом объеме для учащихся 9–11 классов раскрыты в видеофильмах (табл. 29).

Таблица 29

<i>№</i>	<i>Название</i>	<i>Изучаемые темы</i>
1	«Дорога длинна, да жизнь дорога»	1. Элементы дороги и их назначение. 2. Пешеходный переход. Обозначение пешеходных переходов. Правила пользования пешеходными переходами. 3. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода или перекрестка
2	«Безопасный путь»	1. Остановочный путь и его составляющие. 2. Безопасный путь в школу, кружок, магазин. 3. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей
3	«Проклятый светофор»	1. Значение сигналов светофора и регулятора. 2. Правила перехода проезжей части по этим сигналам
4	«Правила жизни пешехода»	1. Правила поведения пешехода на тротуаре. 2. Правила поведения при движении в группе

<i>№</i>	<i>Название</i>	<i>Изучаемые темы</i>
5	«Ролики, скейтборды, велосипеды»	1. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, скейтбордах, самокате, роликах и т. п. 2. Правила дорожного движения для велосипедистов. 3. Световозвращающие элементы
6	«Скорость»	1. Правила использования мопедов (скутеров), квадрициклов, мотоциклов
7	«Опасное путешествие»	1. Правила перехода через железнодорожные переезды. 2. Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов
8	«Разумный подход – идти на переход»	1. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части. 2. Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми
9	«И для пассажиров есть правила»	1. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта
10	«Перекресток семи дорог...»	1. Перекресток. Типы перекрестков. Различие между регулируемыми и нерегулируемыми перекрестками
11	«Сигнальная жизнь»	1. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств
12	«Знаки и люди»	1. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки
13	«Картинг – прекрасный и опасный»	1. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения

Фильмы выполнены в формате DVСAM, озвучены профессиональными актерами, длительность серий – 10 минут каждая.

Главные действующие лица – учащиеся старших классов. В каждой из серий перед школьниками встает проблема, которую они должны решить, истории касаются ситуаций на улицах города, за городом, в общественном транспорте. Очень важно, что в каждом из фильмов даются конкретные примеры дорожных ситуаций, что позволяет зрителям увидеть своими глазами применение правил дорожного движения.

Персонажи – это обычные учащиеся, юноши и девушки, которых можно встретить в реальной жизни. Они учатся в школе, гуляют, общаются между собой, дружат, ссорятся, мирятся и т. п. В характерах и поведении героев отражены все возрастные особенности учеников старшего школьного звена (рис. 72). Вместе с детьми в сериале также участвуют взрослые герои – это инспектор ДПС, педагоги, родственники, которые помогают ученикам справляться с возникающими вопросами и задачами. Кроме героев, которые представляют реальных людей, в фильмах есть мистический персонаж – Хранитель дорог.



Рис. 72

Несмотря на то что внешне Хранитель дорог похож на сотрудника ГИБДД, персонаж наделен фантастическими возможностями. Хранитель появляется всегда в тот момент, когда происходит нарушение правил дорожного движения, он не только предупреждает об опасности подростков, но и предрекает, какое наказание может быть за несоблюдение ПДД. Хранитель ставит перед школьниками вопрос о жизни и смерти. Детям, нарушающим ПДД, приходят от него сообщения и видео, из которых они узнают о своих ошибках и о том, какое их ждет наказание, если они не исправятся. Хранитель вызывает страх и ужас у школьников своим внезапным появлением и сообщениями, но он же помогает им понять цену жизни и стать грамотными участниками дорожного движения (рис. 73).



Рис. 73

Содержание серий очень насыщено, на экране происходит много событий, детям представляется большой ряд познавательных моментов. Кроме тем по безопасности дорожного движения, в видеосериале рассматриваются такие важные для старшеклассников темы, как дружба, взаимопомощь и взаимовыручка, умение общаться и выстраивать диалог с окружающими людьми, старание и прилежность в учебе, а также тема симпатии и влюбленности.

Фильмы предназначены для самостоятельной познавательной деятельности школьников в условиях домашнего воспитания. Однако их также можно применять и в образовательных организациях на дополнительных занятиях, кружках, секциях, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения.

Фильмы очень просты в использовании. Просматривать серии можно на любых устройствах – компьютере, телевизоре и видеоплеере, цифровом мобильном устройстве. Самообучаться с помощью фильмов можно в любом месте – дома, в транспорте, на прогулке и др. Для применения фильмов в образовательных организациях необходимо любое демонстрационное оборудование.

Использование фильмов на уроках в старшей школе будет зависеть от темы, уровня подготовки обучающихся, технических возможностей учреждения. Педагог может продемонстрировать ту или иную серию при ознакомлении с новым материалом, организовать обсуждение не только поведения старшеклассников, но и мер административного воздействия при нарушении правил дорожного движения. Видеофильмы послужат отличным подспорьем при создании театрализованных по-

становок на тему безопасности дорожного движения. Вариант применения видеофильмов в образовательном процессе будет зависеть от конкретных целей и задач, возможностей школьников и педагогического мастерства педагога.

## 6.2.2. Содержание, структура и возможности обучающей мультимедийной игры

Обучающая мультимедийная игра предназначена для демонстрации принципов правильного и безопасного поведения на дороге, ознакомления с основами дорожного движения, обучения правилам дорожного движения в практических условиях в рамках смоделированных ситуаций.

*Цели и задачи игры.*

1. Сделать изучение правил безопасности дорожного движения наглядными и интересными.
2. Дать возможность отрабатывать практику поведения на дорогах в виртуальной реальности.
3. Предоставить возможность выбора действий на дороге игроку и наглядно визуализировать результаты этого выбора путем моделирования различных ситуаций и последствий.

Обучающая мультимедийная игра призвана наглядно и доступно продемонстрировать обучающимся принципы, лежащие в основе культурного поведения на дорогах. Для обеспечения наглядности канва сюжетных событий игры создана на конкретных жизненных ситуациях, с которыми школьники сталкиваются каждый день: поход в школу, магазин, использование наземных и подземных переходов, поведение на дорогах, понимание сигналов светофора. Подобные ситуации кажутся обыденными на первый взгляд, но, удачно обыгранные сюжетом, мотивируют школьников на прохождение игры и, как следствие, отработку и закрепление навыков безопасного поведения на дорогах. Реализация игры дает возможность осознать те или иные тонкости, которые невозможно раскрыть в рамках классического электронного обучающего курса или обучения в специализированном классе. Множественные примеры и нюансы позволят отработать одни и те же правила в различных дорожных ситуациях и обстоятельствах взаимодействия различных участников дорожного движения: пешеходов, велосипедистов, автомобилей, городского наземного общественного транспорта.

Игра разработана в едином визуальном стиле с остальными частями учебно-методического комплекта. Персонажи игры соответствуют персонажам анимационных и видеофильмов, обучающего электронного курса, специализированного ПО для оборудования специализированных классов. Уровень игры для старших школьников характеризуется использованием сложных дорожных ситуаций, более плотным трафиком автотранспорта, добавлением опции управления велосипедом в местах, предназначенных для использования этих средств передвижения. Введение режима передвижения на велосипеде по проезжей части дает подросткам возможность усвоить материал по правилам дорожного движения с точки зрения не только пешеходов, но и водителей, что позволяет школьникам этого возраста лучше понять причины поведения водителей на дороге и более полно оценить дорожную ситуацию.

В результате прохождения игры школьники закрепят следующие навыки и знания:

- определение места перехода через проезжую часть;
- знание знаков дорожного движения и дорожной разметки;
- переход через проезжую часть дороги;
- выстраивание безопасного маршрута в различных ситуациях;
- определение мест для использования средств передвижения (самокат, скейтборд);
- ориентирование в условиях интенсивного дорожного движения;
- правила дорожного движения при езде на велосипеде по дорогам различных типов.

*Описание обучающей мультимедийной игры для учащихся старшей школы.*

По сюжету игры пользователь управляет выбранным персонажем-школьником, которому нужно по заданию учителя помочь работникам цирка и отыскать потерявшихся в городе цирковых животных. С этой целью главному герою необходимо передвигаться по городу, соблюдая правила дорожного движения в меня-

ющейся дорожной ситуации смоделированной реальности. Игровой процесс состоит в последовательном выполнении определенных заданий, которые даются игроку в процессе приближения к основной цели – нахождению и поимке животных.

В ходе выполнения передвижений по городу игроку начисляются баллы за верное соблюдение правил дорожного движения и правил безопасного поведения. При этом баллы снимаются за нарушение требований безопасности или правил дорожного движения (ПДД). Допущенные пользователем ошибки сразу же разъясняются. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы, дающие дополнительные баллы.

*Интерфейс обучающей мультимедийной игры.*

После загрузки пользователю предлагается выбрать режим игры – одиночный («один игрок»), командный («коллективная игра») или обучение (рис. 74).



Рис. 74

Режим «один игрок» предназначен для самостоятельных игровых занятий, выполнения заданий в одиночку.

Работа в режиме «коллективная игра» дает возможность организации командных соревнований; в совместном режиме возможна как командная, так и одиночная работа. Игра в совместном режиме имеет социальную и эмоциональную составляющую, что всегда способствует непринужденному и прочному закреплению

материала, так как обучение будет сопряжено с получением положительных эмоций. Для побуждения школьника к самостоятельному использованию программного продукта в обучающей мультимедийной игре введена система виртуальных поощрений. Все дорожные знаки в мультимедийной игре интерактивны: предусмотрена возможность получения информации о значении каждого знака.

Кнопка **Обучение** открывает портал, содержащий электронный интерактивный курс по БДД для школьников.

Меню функций (рис. 75) представлено следующими опциями:

- **Закреть** – выход из игры;
- **Звук** – отображение включенных / отключенных звуков игры;
- **Музыка** – отображение включенного / отключенного воспроизведения музыки;
- **Достижения** – выводит на экран диалоговое окно достижений;
- **Помощь** – получение оперативной справки;
- **Статистика** – вызов диалогового окна, отображающего количество набранных очков на разных уровнях; количество выполненных квестов; количество нарушений ПДД; затраченное на прохождение время; количество собранных бонусов.

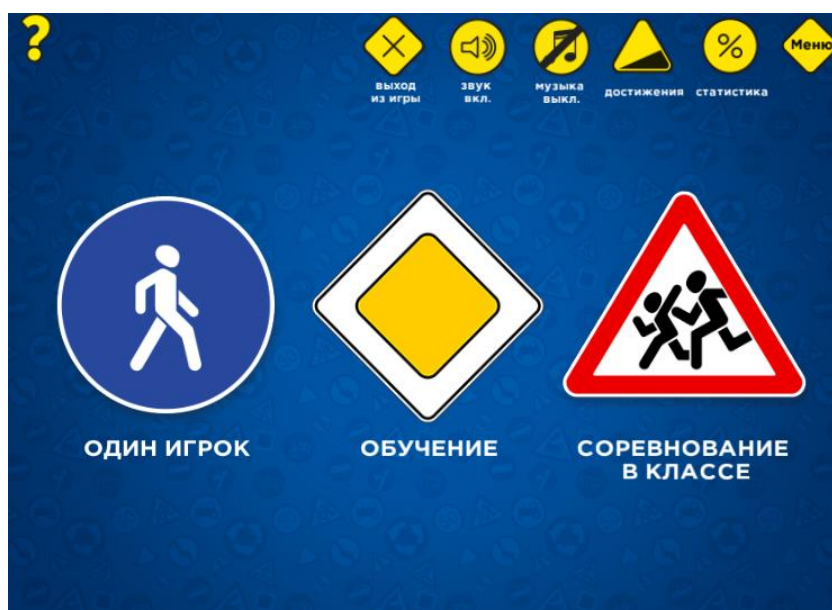


Рис. 75

## Игра в одиночном режиме

Выбрав одиночный режим игры, пользователю предлагается диалоговое окно, в котором он может выбрать: продолжить сохраненную игру либо начать новую. Для того чтобы начать новую игру, необходимо выбрать уровень сложности (9–11 класс), пол главного героя (мальчик или девочка) и нажать кнопку *Старт* (рис. 76).

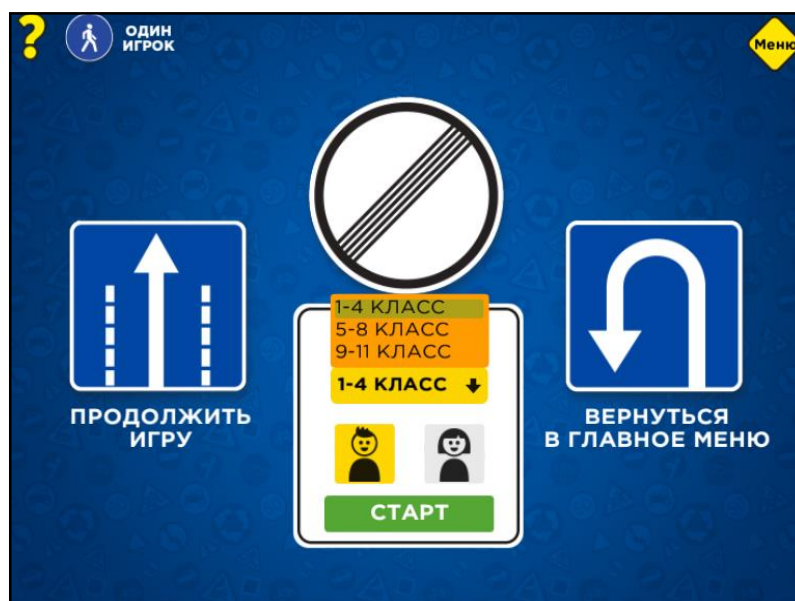


Рис. 76

После загрузки отобразится основной экран игры (рис. 77), на котором представлены главный герой игры, текущее состояние выполнения заданий, элементы управления, количество набранных очков.



Рис. 77

Игра содержит следующие элементы (кнопки) управления внутриигровым интерфейсом:

- **Меню** – раскрывает меню функций (аналогичное меню главного экрана);
- **Помощь** – получение оперативной справки;
- **Текущее задание по сюжету** – вызов диалогового окна с актуальным квестом (заданием);
- **Карта** – активация карты города, в котором происходят события игры; на карте условными обозначениями указано местоположение героя, других персонажей и места, с которыми связано выполнение текущего квеста;
- **Посмотреть направо / Посмотреть налево** – при нажатии на кнопку главный герой смотрит направо / налево, для того чтобы убедиться в безопасности;
- **Использовать велосипед** – при нажатии на кнопку главный герой получает велосипед и готов двигаться на велосипеде;
- **Режим передвижения** – отображение текущего вида движения главного героя (ходьба или бег); нажатием кнопки изменяется вид движения.

При движении на велосипеде (рис. 78) становятся активными следующие кнопки на экране:

- **Показать остановку** – при нажатии на кнопку главный герой поднимает руку вверх, показывая, что намерен остановиться, и производит остановку велосипеда;
- **Указать поворот направо / Указать поворот налево** – при нажатии на кнопку главный герой указывает рукой поворот направо / налево и, если дорожная ситуация позволяет, поворачивает в нужную сторону;
- **Сигнал** – активация звукового сигнала велосипеда.



Рис. 78

Для того чтобы главный герой переместился, ему следует указать на экране точку назначения. Аналогично происходит перемещение, если герой для передвижения пользуется самокатом или скейтбордом. Активно перемещаясь по городу, пользователь может найти спрятанные предметы-бонусы. Для того чтобы собрать предмет, главный герой должен вплотную приблизиться к этому предмету. Чтобы убедиться в безопасности пешеходного перехода и перейти его без ошибок, необходимо перейти с бега на шаг. Если игровой персонаж передвигается на велосипеде, самокате, скейтборде, пользователь должен перевести его тоже в режим движения «шаг». Далее, остановившись до края тротуара и используя кнопки **Посмотреть налево** и **Посмотреть направо**, нужно сделать так, чтобы главный герой посмотрел в ту сторону, откуда едет транспорт, а затем в обратную. Убедившись в отсутствии приближающихся автомобилей и еще раз посмотрев в ту сторону, откуда едет транспорт, можно безопасно перейти пешеходный переход. Соответственно, если дорога с двусторонним движением, пользователь должен заставить игрового персонажа сперва посмотреть налево, затем направо, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе, или автомобилей, едущих задним ходом, затем посмотреть снова налево. Подходя к середине пешеходного перехода, следует посмотреть направо.

При несоблюдении правил безопасности или правил дорожного движения пользователю разъясняются допущенные ошибки и из набранных им очков вычитаются штрафные баллы. При переходе дороги с односторонним движением следует убедиться, что игровой персонаж подошел к дороге с односторонним движением, и определить, с какой стороны может двигаться транспорт. Например, можно дождаться проезжающего автомобиля или обратить внимание на дорожные знаки. Убедившись, с какой стороны едет транспорт, следует заставить игрового персонажа в эту сторону посмотреть. Затем надо заставить игрового персонажа посмотреть в обратную сторону, чтобы убедиться в отсутствии транспортных средств специального назначения, движущихся по встречной полосе, или автомобилей, едущих задним ходом, затем снова посмотреть в сторону, откуда могут ехать автомобили. В случае ошибки звучит сообщение-подсказка о необходимости убедиться в безопасности перехода.

Все дорожные знаки и большинство значимых элементов дороги дают возможность получить о них информацию прямо в ходе игры. Щелчком по изображению дорожного знака вызывается всплывающее окно с описанием этого знака. Щелчок по светофору – и высвечивается состояние его сигналов. Это необходимо, когда светофор находится в поле зрения игрового персонажа, но его состояние может быть не очень хорошо заметно пользователю.

Чтобы завести разговор с персонажем, сюжетно связанным с выполнением текущего задания, главному герою необходимо приблизиться к этому персонажу. Активизируя щелчком мыши других персонажей, последние произносят какую-либо характерную реплику, из которой ясно, что диалог с ними завести не удастся и разговор не поможет продвинуться дальше по сюжету игры.

#### Управление главным героем,двигающимся на велосипеде.

Для того чтобы главный герой начал движение на велосипеде, ему следует указать на экране точку назначения. После этого герой начнет движение и будет двигаться в автоматическом режиме по дороге так, как это допускает дорожная раз-

метка и правила движения на велосипеде по дорогам. Движение на велосипеде возможно только в местах, предназначенных для этого. При попытке начать движение на велосипеде в месте, не предназначенном для этого, назначаются штрафные очки.

Для поворотов и остановок необходимо нажимать соответствующие кнопки, указывающие поворот или остановку велосипеда. Если велосипед проезжает поворот, а пользователь не нажал кнопку с указанием поворота, засчитываются штрафные очки. При этом если есть выбор, куда может свернуть велосипед, то велосипед автоматически сворачивает в любую сторону. А чтобы велосипед главного героя повернул в нужную пользователю сторону, необходимо своевременно указать поворот – нажать нужную кнопку, тогда герой поднимет соответствующую руку. Если пользователь сошел с велосипеда, не указав остановку (нажал кнопку перемены режима передвижения, тем самым перейдя на ходьбу), тоже начисляются штрафные очки.

### **Игра в коллективном режиме**

Коллективная игра запускается в двух режимах – «создать новую игру» (режим «сервер») или «присоединиться к существующей игре» (режим «клиент»). Первый пользователь, запустивший в сети приложение в режиме коллективной игры (учитель), автоматически запускает игру в режиме сервера и имеет возможность создать новую игру, к которой впоследствии присоединятся другие пользователи (ученики).

#### Режим коллективной игры «Сервер».

При создании новой коллективной игры необходимо указать следующие параметры (рис. 79):

- сложность – выбрать уровень сложности игры «9–11 класс»;
- режим – выбрать один из трех режимов игры («время», «очки» или «спринт»): в режиме «время» приоритетным является время, затраченное на прохождение выбранного квеста; в режиме «очки» – количество набранных очков, полученных при прохождении выбранного квеста; в режиме «спринт» – скорость продвижения по заданиям квеста;

- квест – выбрать один из 14 квестов, соответствующих выбранному уровню сложности.

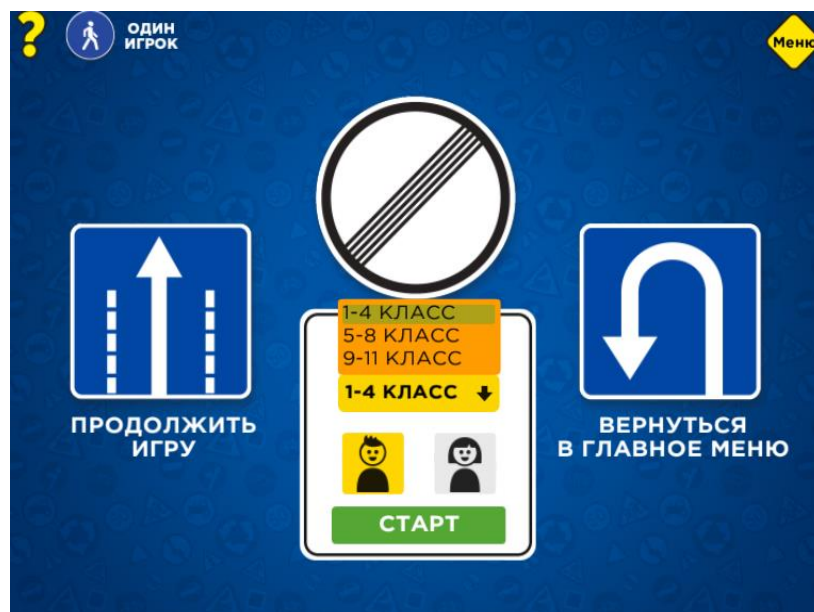


Рис. 79

#### Режим коллективной игры «Клиент».

После создания коллективной игры остальные ее участники могут присоединиться к игре в режиме «клиент». Для этого в соответствующем меню достаточно выбрать желаемый пол главного героя и нажать кнопку *Старт* (рис. 80). При этом пользователь, находящийся в режиме «сервер», имеет возможность отслеживать текущий статус участников коллективной игры.

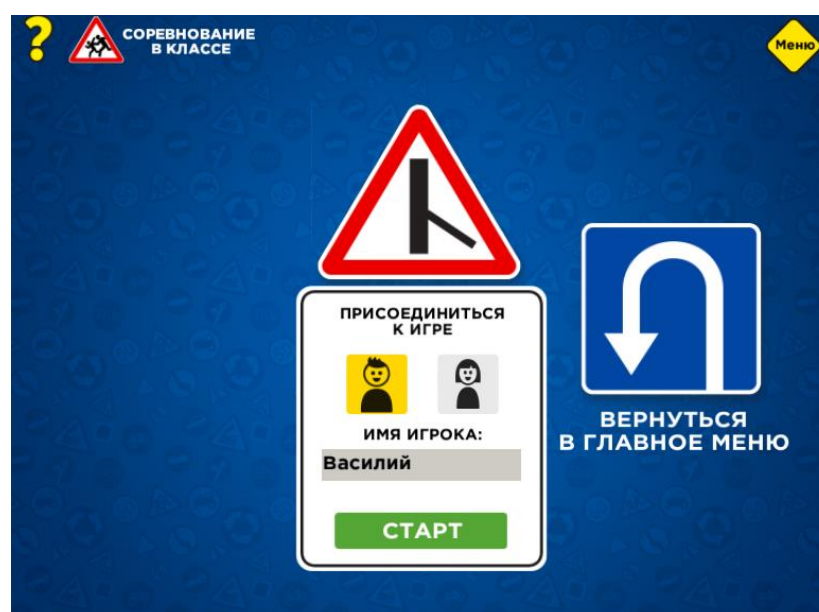


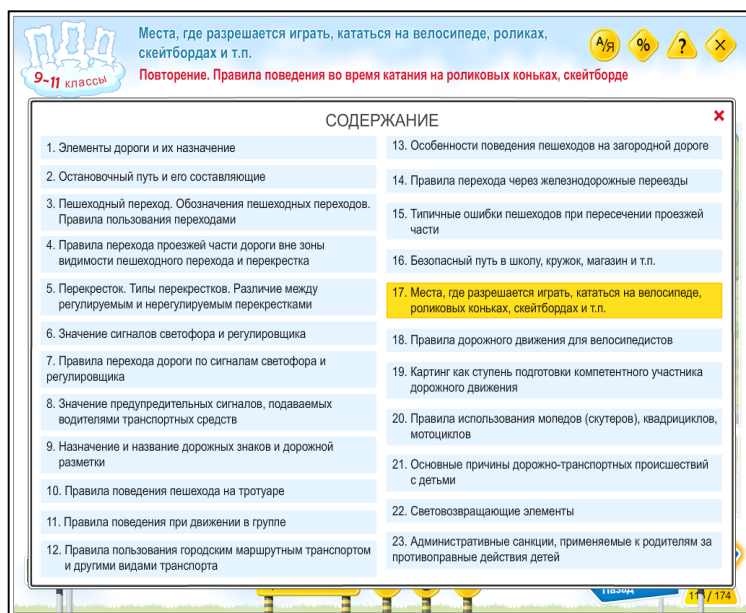
Рис. 80

Оптимальным вариантом включения обучающей мультимедийной игры в образовательный процесс старшей школы будет ее применение в рамках внеурочной деятельности. Прохождение мультимедийной игры в разных режимах может быть предложено старшеклассникам в рамках профориентации. Индивидуальные и коллективные соревнования могут быть организованы во время «Недели безопасности дорожного движения». Ситуации, рассматриваемые в игре, являются отличной темой диспута во время классного часа. Школьники, находящиеся на дистанционном обучении, могут применять игру для практической отработки тех или иных навыков. Содержание и функционал игры настолько разнообразны, что позволяют использовать ее для закрепления материала, контроля и диагностики знаний. Способы внедрения данной составляющей учебно-методического комплекта определяет педагог, исходя из своего педагогического опыта, потребностей воспитательно-образовательного процесса и возможностей воспитанников.

### 6.2.3. Содержание, структура и возможности электронного интерактивного курса для школьников

Интерактивный курс по безопасности дорожного движения поможет учащимся 9–11 классов самостоятельно продолжить изучение правил дорожного движения и актуализировать информацию, полученную в начальной и средней школе. Систематические индивидуальные занятия с курсом будут способствовать развитию навыков безопасного поведения в различных дорожно-транспортных ситуациях.

Курс выполнен в форме электронного учебника и включает 23 урока по 23 темам (рис. 81). Уроки представлены последовательностью теоретических, тренировочных и контрольных материалов по БДД.



Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т.п.

9–11 классы

Повторение. Правила поведения во время катания на роликовых коньках, скейтборде

АЯ % ? X

СОДЕРЖАНИЕ	
1. Элементы дороги и их назначение	13. Особенности поведения пешеходов на загородной дороге
2. Остановочный путь и его составляющие	14. Правила перехода через железнодорожные переезды
3. Пешеходный переход. Обозначения пешеходных переходов. Правила пользования переходами	15. Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части
4. Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка	16. Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т.п.
5. Перекресток. Типы перекрестков. Различия между регулируемым и нерегулируемым перекрестками	17. Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликовых коньках, скейтбордах и т.п.
6. Значение сигналов светофора и регулировщика	18. Правила дорожного движения для велосипедистов
7. Правила перехода дороги по сигналам светофора и регулировщика	19. Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения
8. Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	20. Правила использования моopedов (скутеров), квадрициклов, мотоциклов
9. Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	21. Основные причины дорожно-транспортных происшествий с детьми
10. Правила поведения пешехода на тротуаре	22. Световозвращающие элементы
11. Правила поведения при движении в группе	23. Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей
12. Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	

11/174

Рис. 81

Программа предлагает свободное прохождение уроков, образовательный маршрут школьников может начинаться с любой выбранной ими (либо взрослыми – родителем или педагогом) темы.

Электронное пособие в необходимом объеме, предусмотренном для учащихся 9–11 классов, раскрывают следующие темы БДД (табл. 30).

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Элементы дороги и их назначение	<p>Как не попасть в опасную ситуацию в месте перехода через дорогу?</p> <p>Правила перехода дороги с односторонним и двусторонним движением.</p> <p>Разбор конкретных дорожных ситуаций.</p> <p>Ответственность за нарушение ПДД при переходе дороги</p>
Остановочный путь и его составляющие	<p>Транспорт – источник повышенной опасности.</p> <p>Почему движущееся транспортное средство нельзя остановить мгновенно?</p> <p>Время реакции водителя.</p> <p>Условия, увеличивающие время реакции водителя.</p> <p>Выбор скорости транспортного средства с учетом погодных условий.</p> <p>Ответственность за нанесение ущерба транспортным средством</p>
Пешеходный переход	<p>Повторение. Регулируемые и нерегулируемые пешеходные переходы.</p> <p>Как не попасть в опасную ситуацию на регулируемом пешеходном переходе?</p> <p>Как не попасть в опасную ситуацию на нерегулируемом пешеходном переходе?</p> <p>Предупреждающий знак «Пешеходный переход».</p> <p>Проезд пешеходных переходов.</p> <p>Ответственность за нарушение ПДД на пешеходном переходе</p>
Правила перехода проезжей части дороги вне зоны видимости пешеходного перехода и перекрестка	<p>Повторение. Роль световозвращающих элементов в предотвращении наездов на пешеходов.</p> <p>Поведение пешехода при приближении транспортных средств с включенным проблесковым маячком и специальным звуковым сигналом.</p> <p>Административная ответственность пешехода за нарушение правил перехода дороги.</p> <p>Действия водителя при появлении пешехода вне пешеходного перехода</p>
Перекресток	<p>Повторение. Правила перехода дороги на перекрестках различных типов.</p> <p>Перекресток и место пересечения проезжих частей.</p> <p>Действие дорожных знаков «Главная дорога», «Уступите дорогу».</p> <p>Правила проезда регулируемых и нерегулируемых перекрестков</p>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Значение сигналов светофора и регулировщика	<p>Повторение. Для чего нужны светофоры с дополнительными секциями?</p> <p>Что означают сигналы регулировщика для водителей транспортных средств.</p> <p>Регулирование движения сигналами регулировщика на четырехстороннем перекрестке</p>
Правила перехода проезжей части по сигналам светофора и регулировщика	<p>Повторение. Особенности перехода дороги на перекрестках со светофором с дополнительной секцией.</p> <p>Примеры дорожных ситуаций со светофорами с двумя дополнительными секциями.</p> <p>Соблюдение приоритета сигналов регулировщика над сигналами светофора и дорожными знаками при переходе дороги</p>
Значение предупредительных сигналов, подаваемых водителями транспортных средств	<p>Повторение. В каких случаях пользуются стоп-сигналом?</p> <p>В каких случаях пользуются аварийной световой сигнализацией?</p> <p>Правила подачи предупредительных сигналов.</p> <p>Неправильная подача предупредительных сигналов и непонимание подаваемых сигналов как причина ДТП</p>
Назначение и название дорожных знаков и дорожной разметки	<p>Повторение. Назначение дорожной разметки. Цвета дорожной разметки.</p> <p>Случаи противоречия дорожных знаков и линий горизонтальной дорожной разметки.</p> <p>Что делать, когда линии временной и линии постоянной разметки противоречат друг другу?</p> <p>Практическое занятие на закрепление знаний о дорожных знаках и разметке</p>
Правила поведения пешехода на тротуаре	<p>Повторение. Правила движения пешеходов по тротуару, обочине, краю проезжей части.</p> <p>Правила движения пешеходов по обочине и краю проезжей части.</p> <p>Правила движения пешеходов, переносящих или перевозящих громоздкие предметы.</p> <p>Ответственность пешеходов за повреждение средств регулирования дорожного движения (светофоров, дорожных знаков)</p>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Правила поведения при движении в группе	<p>Организованная пешая колонна.</p> <p>Особенности движения в сумерки, в темное время суток и в условиях недостаточной видимости.</p> <p>Где и когда может передвигаться группа детей?</p> <p>Где и когда движение групп детей запрещено?</p> <p>Правила движения организованных пеших колонн по проезжей части.</p> <p>Правила движения сопровождающих пешую колонну</p>
Правила пользования городским маршрутным транспортом и другими видами транспорта	<p>Повторение. Опасности, которые могут возникать при использовании транспортных средств.</p> <p>Ответственность за приведение в негодность транспортного средства.</p> <p>Использование ремней безопасности и детских удерживающих устройств.</p> <p>Опасные ситуации на остановках маршрутных транспортных средств</p>
Особенности поведения пешеходов на дороге, проходящей вне населенных пунктов	<p>Повторение. Правила движения пешеходов и транспортных средств по автомагистрали.</p> <p>Правила пользования велосипедом и мопедом на дорогах, проходящих вне населенных пунктов.</p> <p>Передвижение велосипедистов по обочине.</p> <p>Как должен поступать водитель гужевой повозки (саней) при выезде на дорогу с прилегающей территорией?</p> <p>Разрешается ли водителям велосипедов и мопедов ездить по автомагистрали и дороге для автомобилей?</p> <p>Каким образом должны быть закреплены световозвращающие элементы на одежде пешеходов во время их движения по дороге в темное время суток или в условиях недостаточной видимости?</p> <p>Предупреждающие знаки, информирующие об опасности на дороге</p>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
<p>Правила перехода через железнодорожные переезды</p>	<p>Повторение. Способы регулирования движения пешеходов и транспортных средств через железнодорожные пути.</p> <p>Правила поведения пассажиров автомобиля при вынужденной остановке на железнодорожном переезде.</p> <p>Как подаются сигналы общей тревоги и остановки? В каких случаях запрещается выезжать на железнодорожный переезд?</p> <p>Порядок прогона скота через железнодорожный переезд</p>
<p>Типичные ошибки пешеходов при пересечении проезжей части</p>	<p>Повторение. Нарушения пешеходами правил перехода дороги в местах остановок маршрутных средств.</p> <p>Нарушения пешеходами правил перехода дороги в неустановленных для перехода местах.</p> <p>Нарушение правил перехода дороги на регулируемых пешеходных переходах.</p> <p>Невыполнение требований сигналов светофора или регулировщика.</p> <p>Переход дороги при наличии разделительной полосы и ограждений.</p> <p>Переход дороги при приближении транспортных средств с включенным синим проблесковым маячком и специальным звуковым сигналом</p>
<p>Безопасный путь в школу, кружок, магазин и т. п.</p>	<p>Повторение. Выделение опасных мест на дороге.</p> <p>Опасные ситуации и возможности их прогнозирования.</p> <p>Опасные места на схеме.</p> <p>Ориентирование в населенном пункте. Выделение важных социальных объектов для лучшего ориентирования в населенном пункте, городе и т. д.</p> <p>Изучение схемы движения маршрутных транспортных средств населенного пункта.</p> <p>Правила поведения в местах ожидания маршрутных транспортных средств.</p> <p>Правила поведения в салонах маршрутных транспортных средств.</p> <p>Правила перехода дороги после выхода из маршрутного транспортного средства.</p> <p>Предвидение возникновения опасных ситуаций в местах опасных зон на дороге</p>

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Места, где разрешается играть, кататься на велосипеде, роликах, скейтбордах и т. п.	Повторение. Правила поведения во время катания на роликовых коньках, скейтбордах. Средства индивидуальной защиты при катании на роликовых коньках, скейтбордах. Начинающим роллерам и скейтбордистам. Где может двигаться велосипедист старше 14 лет. Передвижение велосипедистов по обочине. Передвижение велосипедистов по тротуару или пешеходной дорожке
Правила дорожного движения для велосипедистов	Повторение. Разрешенные места для езды на велосипеде. Где могут ездить велосипедисты от 7 до 14 лет? Где могут ездить велосипедисты старше 14 лет? Правила поворота налево. Движение колонны велосипедистов. Буксировка велосипедов. Движение в темное время суток или в условиях недостаточной видимости. Световое оборудование велосипеда
Картинг как ступень подготовки компетентного участника дорожного движения	Подготовка к соревнованиям: сигналы тренера, пилота, судей, сигнальные флаги, знаки, разметка, защита. Сигналы тренера. Экипировка картингиста. Классификация и технические требования на автомобиле карт. Общие требования к двигателям класса «Национальный – Юниор». Отработка техники вождения карта
Правила использования мопедов (скутеров), мотоциклов, квадроциклов и квадрициклов	История мопеда. Мотоцикл, квадроцикл, квадрицикл. Правила пользования мопедами, мотоциклами, квадроциклами и квадрициклами. Правила передвижения на мопедах. Что запрещается водителям мопедов? Движение на мопеде в темное время суток или в условиях недостаточной видимости. Мокики и скутеры приравниваются к мопедам

<i>Тема урока</i>	<i>Подтемы урока</i>
Основные причины дорожно-транспортных происшествий	<p>Правила перехода дороги в местах, где видимость ограничена.</p> <p>Правила перехода дороги в неустановленном месте, где нет пешеходного перехода.</p> <p>Правила перехода дороги в зоне регулируемого и нерегулируемого пешеходного перехода.</p> <p>Ожидание маршрутного транспорта на проезжей части.</p> <p>Переход дороги с остановкой на проезжей части.</p> <p>Отсутствие световозвращающих устройств при движении по дороге в темное время суток и в условиях недостаточной видимости</p>
Световозвращающие элементы	<p>Виды световозвращающих элементов, используемых пешеходами и велосипедистами.</p> <p>Световозвращающая нить.</p> <p>Нарукавные повязки, световозвращающие браслеты.</p> <p>Расположение световозвращающих элементов</p>
Административные санкции, применяемые к родителям за противоправные действия детей	<p>Повторение. Административное правонарушение.</p> <p>Ответственность за нарушение ПДД.</p> <p>Повреждение имущества на транспортных средствах общего пользования.</p> <p>Нарушение правил поведения граждан на железнодорожном, воздушном и водном транспорте</p>

На страницах пособия присутствует персонаж-помощник – это инспектор дорожной патрульной службы (рис. 82). В учебных пособиях, предназначенных для организации самообучения школьников, часто вводятся персонажи, которые исполняют роль педагога. Инспектор помогает учащимся осваивать учебный материал, он является проводником в процессе знакомства с новой информацией, рассказывает интересные факты, задает вопросы и др.



Рис. 82

Структура уроков одинакова, для осуществления навигации и управления учебным материалом пользователи могут воспользоваться следующими функциональными кнопками:

- **Содержание** – позволяет узнать, какие разделы содержит курс, а также перейти в нужный раздел, выбрав соответствующий пункт меню;
- **Вперед / Назад** – последовательный переход на следующую или предыдущую страницу курса в соответствии с рекомендованной траекторией обучения;
- **Статистика** – демонстрирует результаты выполнения учащимися заданий курса и накопленные бонусы;
- **Словарь** – содержит изучаемые в курсе термины;
- **Помощь** – позволяет получить оперативную справку по работе с курсом;
- **Звук** – включение и отключение звука, а также регулировка громкости звука;
- **Воспроизведение / Стоп** – запуск / остановка событий на странице;
- **Печать** – распечатка краткого конспекта с теорией по теме урока;
- **Обновить** – перезагрузка страницы;
- **Закреть** – выход из программы.

Курс отличает большое количество разнотипных тестовых заданий, которые помогают учащимся закрепить полученные знания и проверить уровень их усвоения (рис. 83). В программе реализованы следующие виды заданий: «Соответствие», «Выбор нескольких из многих», «Выбор одного из многих», «Группировка», «Нанести отметки», «Составить последовательность», «Ввести текст с клавиатуры», «Моделирование ситуации».



Рис. 83

Данные практические модули сопровождаются наглядными иллюстрациями, которые помогают учащимся представить, понять и запомнить, как соблюдаются правила дорожного движения водителями и пешеходами, выработать устойчивые умения и навыки безопасного поведения на улицах, дорогах и в транспорте.

Все задания выполнены с обратной связью: программа проверяет правильность ответов, что позволяет учащимся контролировать и оценивать свою успешность. Если ученик не доволен результатом, он может воспользоваться кнопкой **Обновить** и решить задачу еще раз. Кроме того, в пособии предусмотрена бонусная система поощрения. За верные ответы ученики получают бонусы – значки. Количество заработанных значков можно посмотреть в окне **Статистика**.

Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. После удачного прохождения курса учащемуся будет доступен итоговый тест с последующей выдачей сертификата о прохождении курса.

В старшей школе электронный интерактивный курс можно применять на различных этапах обучения: для ознакомления с новым материалом, закрепления знаний, диагностики и контроля. С материалами удобно будет работать в компьютерном классе. В этом случае каждый школьник получит возможность работать в удобном для себя режиме, самостоятельно регулируя время изучения отдельных тем и выполнения заданий. Кроме того, курс является оптимальным вариантом для организации дистанционного образования. В любом случае варианты применения электронного интерактивного курса будут определяться педагогом в зависимости от конкретных целей и задач обучения, возможностей обучающихся и педагогической целесообразности.

### **6.3. Сценарий образовательной деятельности с применением компонентов учебно-методического комплекта**

#### ***Занятие в рамках факультатива по безопасности дорожного движения в 11 классе***

##### Задачи

1. Формировать знания об устройстве велосипеда, основных правилах дорожного движения для велосипедистов.
2. Воспитывать культуру безопасного поведения, потребность в выполнении правил дорожного движения.
3. Развивать коммуникативные навыки.

Оборудование: персональные компьютеры с установленным электронным интерактивным курсом по БДД (тема 18 «Правила дорожного движения для велосипедистов»), наушники, интерактивная доска, видеофильм по БДД (серия 5 «Ролики, скейтборды, велосипедисты»).

##### ***Ход занятия***

1. Актуализация знаний.

*Педагог*: Велосипед является одним из популярнейших средств передвижения. Наряду с пешеходом, водителем автомобиля или инспектором ГИБДД велосипедист является полноправным участником дорожного движения. Поэтому, прежде чем сесть за руль велосипеда, необходимо изучить правила дорожного движения. На сегодняшнем занятии, тема которого, как вы уже догадались, «Правила дорожного движения для велосипедистов», мы с вами вспомним о том, где можно кататься на велосипеде, поговорим о правилах передвижения велосипедистов различных возрастов, узнаем о световом оборудовании велосипеда. Для начала предлагаю посмотреть видеофильм.

*Педагог запускает на интерактивной доске видеофильм (серия 5 «Ролики, скейтборды, велосипедисты»).*

После просмотра видеофильма педагог организует обсуждение, используя следующие вопросы:

- Как бы вы поступили на месте такого-то героя?
- Какие правила дорожного движения вы узнали из серии?
- Какие выводы можно сделать?

2. Основная часть. Самостоятельная работа с электронным интерактивным курсом для школьников.

*Педагог:* Сегодня мы с вами будем работать с мультимедийным пособием – электронным интерактивным курсом по БДД для школьников. Но для начала немного истории.

*Педагог предлагает послушать выступления обучающихся с докладом на тему «Знаете ли вы... Интересные факты о велосипедах». Затем запускает на интерактивной доске пособие (тема 18 «Правила дорожного движения для велосипедистов»), напоминает правила работы и элементы интерфейса, предлагает обучающимся пройти за ПК и начать работу с курсом. По завершении работы с ресурсом каждый обучающийся выполняет упражнение. Педагог наблюдает за работой, оказывает необходимую помощь.*

3. Подведение итогов.

*Педагог:* Сегодня мы с вами активно поработали, узнали много нового, закрепили знания, обсудили интересные вопросы и проблемы. Предлагаю вам домашнее задание – пройти любой квест обучающей мультимедийной игры в режиме передвижения на велосипеде. Следующее занятие мы начнем с обсуждения итогов игры.

#### **6.4. Методика организации образовательной деятельности учащихся старшей школы в условиях домашнего воспитания**

Образовательная деятельность старших школьников в условиях домашнего воспитания проходит в форме *самообучения*. Под самообучением понимается личностно-регулируемая познавательная деятельность, в которой обучающийся формируется как субъект, способный самостоятельно организовывать свое обучение, контролировать и оценивать его. Самообучение при нарастающей его сложности и трудности развивает познавательные способности детей, содействует выработке практических умений и навыков, повышает культуру умственного труда, делает приобретаемые знания более осмысленными и глубокими. Самостоятельная познавательная деятельность учащихся по усвоению знаний и умений обычно протекает в отсутствие непосредственного руководства преподавателя или родителя, хотя и направляется ими.

Можно выделить следующие педагогические условия эффективности формирования познавательной самостоятельности у учащихся.

1. Самообучение возникает и направляется учебно-познавательной мотивацией. Осуществление самостоятельной учебной деятельности предполагает умение выполнять упражнения разного типа, различного уровня сложности; при этом упражнения должны носить проблемный характер, что послужит активизации познавательной деятельности ученика, вызовет интерес и желание выполнить предложенное задание.

2. Соединение теоретических знаний с практикой. Одна из возможностей применения теоретических знаний в практической деятельности учащихся заключается в создании таких условий, когда необходимо активное применение имеющихся знаний.

3. Творческо-поисковый характер учебной деятельности. Этот характер обеспечивается нацеленностью учебного материала на проявление творческого подхода учащихся к решению учебных задач и развитию навыков самостоятельной

познавательной и исследовательской деятельности, что способствует раскрытию личностного потенциала.

4. Рефлексия, т. е. процесс и результат фиксирования учениками состояния своего саморазвития, должна осуществляться не только по окончании, но и в процессе деятельности для предотвращения ошибки.

При таком подходе в процессе самообучения дети будут усваивать мыслительные операции, умения и навыки, применять их в других условиях, что является одним из самых значимых образовательных результатов. Родителям или педагогам в данном случае отводится руководящая или координирующая роль, которая ведет к росту самостоятельности учеников.

Для осуществления самостоятельной образовательной деятельности учащихся необходимо предоставить учащимся такие дидактические ресурсы, которые обеспечат обозначенные выше педагогические условия.

#### **Анимационные и видеофильмы по безопасности дорожного движения**

Учебные и художественные видеофильмы и анимационные фильмы дают наглядную картину грамотного поведения школьников в различных дорожных ситуациях.

Для организации самообучения учащихся 9–11 классов предлагаются художественные видеофильмы. Обучающая и воспитательная функции использования видеофильмов обуславливаются сильным воздействием на учащихся наглядных образов. Информация, представленная в наглядной форме, является наиболее доступной для восприятия, усваивается легче и быстрее. Основная художественная задумка фильмов – продемонстрировать школьникам, как опасно нарушать правила дорожного движения и как важно их знать.

Можно выделить дидактические особенности видеофильмов, которые обеспечивают самообучение школьников:

- 1) источник новых знаний, нового фактического материала;
- 2) средство иллюстрации учебного материала;
- 3) средство обобщения и систематизации знаний;

4) средство для последующей самостоятельной работы (чтение текстов правил дорожного движения, изучение статистических данных о дорожно-транспортных происшествиях, записи о содержании фильмов, создание презентаций и т. д.);

5) вспомогательное средство для контроля знаний.

Цель снятых фильмов по БДД – предоставить обучающий ресурс с привлекательным содержанием и, используя средства искусства кино, провести пропаганду правильного поведения на дороге, способствовать выработке навыков уважительного отношения к правилам дорожного движения.

На основе фильмов можно выстроить систематические самостоятельные занятия учащихся 9–11 классов. В фильмах рассматриваются конкретные дорожные ситуации и правила, актуальные для данной возрастной аудитории. Например, правило о том, что нельзя в звуконепроницаемых наушниках переходить улицу, или правила безопасной езды на скейтборде и др. В содержании видеofilьмов затрагиваются понятные школьникам вопросы и проблемы, представляются реальные события. Фильмы построены по принципу популярных сериалов, в них используются современные гаджеты и способы электронной коммуникации. Это все позволяет поддерживать устойчивый интерес к обучению с помощью видеofilьмов. Методически важно и то, что внимание к фильмам не ослабевает при многократных просмотрах. В каждой серии есть сюжет, происходят активные действия, перед персонажами встают вопросы, на которые необходимо найти ответы. При этом темы фильмов не повторяются. Кульминацией каждой серии является подтверждение необходимости знаний того или иного правила дорожного движения.

Фильмы оптимальны для использования их на этапе изучения ПДД. При организации самостоятельных занятий учащихся важно учитывать следующее:

- просматривать фильмы можно каждый день, но не более двух за один сеанс, чтобы не перегружать детей информацией;
- после просмотра рекомендуется выполнить задания из интерактивного курса для учащихся 9–11 классов по аналогичной теме.

Несмотря на то что с помощью фильмов ученики старших классов могут самостоятельно обучаться, родителям рекомендуется принимать участие в данном

процессе. Взрослым следует посмотреть фильмы. Если нет возможности сделать это вместе с детьми, то можно посмотреть самостоятельно. Знание содержания серий позволит им вести равноправный диалог с детьми, обсуждать проблемы, помогать в процессе самообучения. Пример вопросов для проведения беседы с детьми:

- Кратко расскажи содержание фильма.
- Что сделали герои?
- Оцени поступок героя (героев) в той или иной дорожной ситуации.
- А как бы ты поступил на месте такого-то героя (героев)?
- Какие правила дорожного движения ты узнал из серии (серий)?
- Какие выводы ты сделал?

Если фильмы используются в образовательном учреждении, то по итогам просмотра можно организовать обсуждения в форме игры, устроить дебаты или провести викторину.

### **Обучающая мультимедийная игра**

Применение компьютерных технологий оказывает большое влияние на воспитательное пространство молодых людей. Компьютерные игры являются частью жизни современного старшеклассника. Как компонент объективной реальности, они по-разному воздействуют на индивида: дают возможность отвлечься от повседневных проблем, развлечься, получить новые впечатления, развить интеллектуальные способности. В то же время поглощенность компьютерными играми приводит к формированию незрелой личности с нарушенной системой социальных отношений.

Обучающие мультимедийные игры, к числу которых относится игра по безопасности дорожного движения, позволяют направить естественный интерес к компьютерным играм в нужное русло. Школьник в непринужденной форме, с использованием эмоциональной составляющей, на положительном психологическом подкреплении применяет полученные знания о правилах безопасного поведения.

Мультимедийная обучающая игра, используемая в комплексе с анимационными и видеофильмами и электронным интерактивным курсом, вносит немаловажный вклад в формирование культуры безопасного поведения школьников на дорогах, улицах: закрепляет и отрабатывает умения ориентироваться в различных дорожно-транспортных ситуациях, формирует положительный образ сотрудника ГИБДД. Мультимедийная игра «Безопасность дорожного движения» способствует также воспитанию грамотных и сознательных участников дорожного движения, внимательных не только к себе, но и к окружающим людям.

Большим плюсом является то, что дети могут играть в игру не только в рамках организованного обучения, но и дома в удобное время. Для этого нужен только компьютер и доступ к сети Интернет. Игра будет полезна и учителям: благодаря наличию режима коллективной игры педагоги смогут планировать и проводить интересные коллективные занятия, посвященные безопасности дорожного движения.

В старшем школьном возрасте учащиеся не мотивированы на общение с родителями по поводу прохождения заданий игры. Однако в силу возрастных особенностей они не всегда способны адекватно отслеживать время, проведенное за компьютером, что может привести к негативным последствиям (нарушениям здоровья, формированию компьютерной игровой зависимости и пр.). Поэтому основными способами участия родителей в самообучении будет, во-первых, обеспечение правильного игрового режима (длительности игрового взаимодействия, выбора оптимального времени в режиме дня, соблюдения гигиенических условий и т. п.), во-вторых, обсуждение возникающих проблем, если у детей возникает такая потребность.

### **Электронный интерактивный курс по безопасности дорожного движения для старших школьников**

Интерактивный курс предназначен прежде всего для самообучения старшеклассников в домашних условиях. Но вместе с тем курс может успешно применяться

в образовательных организациях на дополнительных занятиях, в кружках и секциях, посвященных БДД, в том числе в отрядах юных инспекторов дорожного движения. Содержание курса позволяет старшеклассникам не только выучить правила безопасного дорожного движения, но и приобрести первоначальные навыки и знания об управлении транспортными средствами, получить представления о теоретических сведениях, необходимых для сдачи экзамена на управление транспортным средством.

Психологические особенности учащихся старших классов заключаются в более самостоятельных поступках, взглядах, суждениях. Старшеклассники стараются проявлять самостоятельность и индивидуальность во всем, дистанцироваться от взрослых, отношения с учителями и родителями становятся более сложными и дифференцированными, поэтому разработанный интерактивный курс наиболее подходит для организации самообучения учеников 9–11 классов. Пособие имеет следующие возможности для самостоятельных занятий учащихся:

- Курс представляет собой электронный учебник, структура которого схожа с традиционным печатным учебником. Ученики легко могут ориентироваться в содержании, самостоятельно выбирать темы и уроки для занятий, т. е. организовывать свой образовательный процесс.

- Проходить темы курса учащимся помогает виртуальный персонаж – сотрудник дорожной патрульной службы. Это доброжелательный персонаж, который не является школьным учителем, но как старший товарищ готов поделиться со старшеклассниками своими знаниями и опытом. Данный персонаж призван создать комфортную психологическую атмосферу во время самостоятельной работы учащихся. Он ведет диалог с учениками, в вежливой и уважительной форме обращается к ним. Положительный образ персонажа будет способствовать легкому и прочному усвоению материалов курса, кроме того, он может служить для учащихся примером в выборе профессии.

- Наличие преобладающего количества заданий, которые основываются на исследовании ошибочных действий в дорожно-транспортной ситуации и выборе пра-

вильного алгоритма действия, приводящего к выходу из данной ситуации. Для построения связи между правилами дорожного движения и собственным поведением участника в дорожно-транспортной среде необходимо практико-ориентированное обучение, направленное на создание ситуаций, в которых приходится действовать школьнику.

- Все задания курса реализованы с обратной связью. Обратная связь составляет одно из важнейших условий успешного процесса усвоения знаний. Учащиеся должны понимать свой результат, видеть правильные и неправильные ответы. Без точной обратной связи трудно научить даже несложным действиям.

- Словарь. Словарь содержит изучаемые в курсе термины. Наличие такого ресурса учит детей самостоятельно организовывать работу по повторению теории ПДД, находить нужную теоретическую информацию.

- Материалы курса можно распечатать в виде краткого конспекта. Это значит, что учащиеся могут воспользоваться материалами курса не только с помощью компьютера. Распечатку школьники могут читать в любом удобном для этого месте, что обеспечивает непрерывность самообразования.

- Поощрение учащихся. В ходе работы с курсом дети могут зарабатывать бонусы, а за удачное прохождение итогового теста получить сертификат. Использование таких приемов поощрения поддерживает интерес детей, формирует устойчивую мотивацию.

При организации самообучения важно помнить о временных нормах, прописанных в современных санитарно-эпидемиологических требованиях на работу учащихся с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой. Работу с курсом рекомендуется проводить не более трех-четырёх раз в неделю и за один сеанс проходить не более двух-трех тем. Это позволит выстроить систему занятий, не перегружая учащихся новой информацией. Несмотря на то что курс полностью поддерживает самостоятельную работу школьников, родителям или педагогу необходимо контролировать деятельность учеников, следить за временем работы, задавать контролирующие вопросы по темам курса.

Использование курса поможет учащимся приобрести опыт организации самостоятельных систематических занятий по безопасности дорожного движения и

профилактике дорожно-транспортных происшествий и подготовит школьников к безопасной жизнедеятельности в дорожной среде.

## 6.5. Санитарно-гигиенические требования к работе школьников на компьютере

Место занятий с применением компьютеров в режиме дня учащихся старшей школы четко определено санитарно-эпидемиологическими нормами и правилами (СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

*Гигиенические нормы и требования к рабочему месту школьника.*

### 1. Площадь рабочего места:

- старые мониторы (на базе ЭЛТ) – 6 м<sup>2</sup> (~ 3 × 2 м),
- плоские мониторы – 4,5 м<sup>2</sup> (~ 2 × 2 м).

2. Помещения для занятий оборудуются одноместными столами, предназначенными для работы с компьютерами:

- конструкция одноместного стола должна состоять из двух частей или столов, соединенных вместе: на одной поверхности стола располагается дисплей, на другой – клавиатура;

- конструкция стола должна предусматривать плавную и легкую регулировку по высоте с надежной фиксацией горизонтальной поверхности для видеомонитора в пределах 460–520 мм, при глубине не менее 550 мм и ширине не менее 600 мм; возможность плавного и легкого изменения угла наклона поверхности для клавиатуры от 0 до 10 градусов с надежной фиксацией;

- ширина и глубина поверхности под клавиатуру должна быть не менее 600 мм;

- поверхность стола для клавиатуры должна быть ровной, без углублений;

- пространство для ног под столом над полом должно составлять не менее 400 мм.

### 3. Запрещается использовать для занятий табуретки или скамейки.

- Размеры мебели и ее маркировка приведены в табл. 31.

Таблица 31

<i>Номера мебели</i>	<i>Группа роста, мм</i>	<i>Высота над полом крышки края стола, обращенного к ученику, мм</i>	<i>Цвет маркировки</i>	<i>Высота над полом переднего края сиденья, мм</i>
1	1000–1150	460	Оранжевый	260
2	1150–1300	520	Фиолетовый	300
3	1300–1450	580	Желтый	340
4	1450–1600	640	Красный	380
5	1600–1750	700	Зеленый	420
6	Свыше 1750	760	Голубой	460

- Поверхность сиденья стула должна легко поддаваться дезинфекции.
- Стул должен регулироваться по высоте и наклону спинки.
- Обязателен контроль посадки ребенка:
  - голова ребенка должна быть слегка наклонена (5–7 градусов);
  - линия зрения ребенка (от глаз до экрана) должна быть перпендикулярна экрану, направляться в центр или на 2/3 высоты экрана;
  - оптимальное расстояние от глаза до экрана 60–70 см, допустимое – не менее 50 см.

*Гигиенические нормы и требования к помещению.*

1. Помещения, где размещаются рабочие места с персональными компьютерами, должны быть оборудованы защитным заземлением (занулением) в соответствии с техническими требованиями по эксплуатации.

2. В помещениях должны обеспечиваться оптимальные параметры микроклимата (температура 19–21 °С, относительная влажность 55–62%) и проводиться ежедневная влажная уборка.

3. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видеодисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам и естественный свет падал преимущественно слева.

*Гигиенические нормы и требования к использованию демонстрационной техники.*

1. Допускается оборудование учебных помещений и кабинетов интерактивными досками, отвечающими гигиеническим требованиям. При использовании интерактивной доски и проекционного экрана необходимо обеспечить равномерное ее освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости.

2. Минимальное расстояние от зрителя до экрана – полуторная ширина экрана; максимальное расстояние – шестикратная ширина экрана.

3. Продолжительность непрерывного использования в образовательном процессе технических средств обучения устанавливается согласно табл. 32.

Таблица 32

<i>Виды деятельности</i>	<i>Время</i>
Просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	25 мин.
Просмотр телепередач	30 мин.
Просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	30 мин.
Работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой	25 мин.

При работе за компьютером необходимо проведение гимнастики для глаз.

*Примерные комплексы упражнений для глаз.*

#### Комплекс № 1

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть прямо вдаль на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1–6; затем налево вверх – направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

### Комплекс № 2

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторять 4–5 раз.

2. Крепко зажмурить глаза на счет 1–3, открыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1–5. Повторять 4–5 раз.

3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторять 4–5 раз.

4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1–4, потом перенести взор вдаль на счет 1–6. Повторять 4–5 раз.

5. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторять 1–2 раза.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведения физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

### **1. Загадки**

Посмотри, силач какой: на ходу одной рукой  
Останавливать привык пятитонный грузовик.

*(Регулировщик)*

В дождь и ясную погоду здесь не ходят пешеходы.

Говорит им знак одно: «Вам ходить запрещено!»

*(Знак «Движение пешеходов запрещено»)*

Не шумите, музыканты, даже если вы таланты.

Здесь сигналить не годится: рядом школа иль больница.

*(Знак «Подача звукового сигнала запрещена»)*

А здесь, ребята, не до смеха, ни на чем нельзя проехать,

Можно только своим ходом, можно только пешеходам.

*(Знак «Пешеходная дорожка»)*

На автомобилях здесь, друзья, ехать никому нельзя,

Можно ехать, знайте, дети, только на велосипеде.

*(Знак «Велосипедная дорожка»)*

Что мне делать? Как мне быть? Нужно срочно позвонить.

Должен знать и ты, и он – в этом месте...

*(Телефон)*

Знак водителя страшает, въезд автомобилям запрещает!

Не пытайтесь сгоряча ехать мимо кирпича.

*(Знак «Въезд запрещен»)*

Вот кружок с каемкой красной, а внутри рисунка нет.

Может, девочки прекрасной должен быть внутри портрет?

Круг пустой зимой и летом, как же знак зовется этот?

*(Знак «Движение запрещено»)*

Что такое? Отгадай! Не автобус, не трамвай,

Не нуждается в бензине, хоть колеса на резине.

*(Троллейбус)*

Железные избушки прицеплены друг к дружке.

Одна из них с трубой ведет всех за собой.

*(Поезд)*

Чтобы я тебя повез, мне не нужен овес,

Накорми меня бензином, на копыта дай резину,

И тогда, поднявши пыль, побежит...

*(Автомобиль)*

Чтоб тебе помочь путь пройти опасный,

Горит и день и ночь – зеленый, желтый, красный.

*(Транспортный светофор)*

Вот дорожная загадка: как зовется та лошадка,

Что легла на переходы, где шагают пешеходы.

*(«Зебра»)*

Руль, седло и две педали, два блестящих колеса.

У загадки есть ответ – это мой...

*(Велосипед)*

Он имеет по три глаза, по три с каждой стороны,

И хотя еще ни разу не смотрел он всеми сразу –

Все глаза ему нужны. Он висит тут с давних пор

И на всех глядит в упор. Что же это?

*(Светофор)*

Наш приятель тут как тут – всех домчит он в пять минут.

Эй, садись, не зевай, отправляется...

*(Трамвай)*

Мы специальные автомобили, на помощь нас зови.

У нас на дверце боковой написано – 03.

*(Скорая помощь)*

Мы специальные автомобили, и если вдруг беда,

У нас на дверце боковой написано – 02.

*(Полиция)*

Мы специальные автомобили, пожар мы победим.

Если пламя вспыхнет, звоните – 01.

*(Пожарный автомобиль)*

На обочинах стоят, молча с нами говорят.

Всем готовы помогать. Главное – их понимать.

*(Дорожные знаки)*

Тихо ехать нас обяжет, поворот вблизи покажет

И напомнит, что и как вам в пути...

*(Дорожный знак)*

В белом треугольнике с окантовкой красной.

Человечкам-школьникам очень безопасно.

Этот знак дорожный знают все на свете:

Будьте осторожны, на дороге...

*(Дети)*

Под этим знаком, как ни странно, все ждут чего-то постоянно.

Кто-то сидя, кто-то стоя... Что за место здесь такое?

*(Знак «Место остановки автобуса»)*

Что за «зебра» на дороге? Все стоят, разинув рот,

Ждут, когда мигнет зеленый. Значит, это – ...

*(Переход)*

## **2. Викторина «Автомульти»**

Участникам предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства. За каждый правильный ответ командам начисляется по 1 баллу.

1. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
2. Любимый двухколесный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Ехали медведи на велосипеде,

А за ними кот задом наперед.

А за ним комарики... (На воздушном шарике)

4. В чем плыли по морю царица с младенцем в сказке о царе Салтане? (В бочке)

5. При помощи какого транспорта передвигались Бременские музыканты? (Повозки)

6. Кто путешествовал в мультфильме «Чунга-Чанга»? (Кораблик)

7. На чем ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)

8. На чем летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолете)

9. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)

10. На чем поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)

11. На чем летал барон Мюнхгаузен? (На ядре)

### **3. Тест «Безопасность в дорожно-транспортных ситуациях»**

*1. Чем обеспечивается дорожно-транспортная безопасность человека:*

а) хорошей реакцией человека;

б) надлежащим уровнем профессиональной подготовки водителей;

в) конструктивными свойствами транспортных средств;

г) строгим и неукоснительным выполнением пассажирами и пешеходами правил пользования различными видами транспорта и правил дорожного движения.

*2. Что такое Правила дорожного движения:*

а) нормы, устанавливающие время движения на дорогах;

б) нормы, устанавливающие порядок движения на дорогах;

в) нормы, устанавливающие правила поведения пешеходов;

г) свод законов и инструкций в области Правил дорожного движения.

*3. В каком случае пешеходу разрешается переходить дорогу в произвольном месте:*

- а) в любых случаях;
- б) при отсутствии в зоне видимости пешеходного перехода или перекрестка;
- в) если человек очень торопится;
- г) если нет в зоне видимости специальной пешеходной разметки.

4. *Что необходимо сделать пешеходу, если разрешается переходить дорогу в произвольном месте:*

- а) следует переходить дорогу медленно;
- б) следует искать переход;
- в) следует убедиться в отсутствии транспорта;
- г) следует перебежать дорогу как можно быстрее.

5. *Как необходимо идти по дороге человеку, если он находится за городом:*

- а) следует идти там, где лучше дорога;
- б) следует идти посередине дороги;
- в) следует идти по обочине дороги в одном направлении с транспортом;
- г) следует идти по обочине дороги навстречу транспорту.

6. *Где необходимо ожидать общественный транспорт:*

- а) специальных правил не существует;
- б) в защищенном от дождя и ветра месте;
- в) посередине дороги, чтобы не пропустить;
- г) только на остановках.

7. *Как следует перейти на другую сторону улицы человеку, который вышел из автобуса:*

- а) следует поступить, как большинство людей;
- б) следует обойти автобус сзади;
- в) следует обойти автобус спереди;
- г) следует дождаться, пока автобус отъедет.

8. *Как следует переходить железнодорожные пути в районе станции (платформы):*

- а) следует идти за большинством пассажиров;
- б) следует переходить, где удобно пассажирам;

- в) следует переходить там, где быстрее;
- г) следует переходить по специальному настилу.

9. *Что необходимо предпринять человеку, едущему в вагоне поезда метро, если запахло горелой резиной:*

- а) нажать на стоп-кран;
- б) быстрее выйти из вагона;
- в) сообщить машинисту по экстренной связи о случившемся;
- г) самостоятельно найти источник запаха в вагоне и устранить его.

10. *С какого возраста в нашей стране разрешается выезжать на велосипеде на дорогу общего пользования:*

- а) с 12 лет;
- б) с 14 лет;
- в) с 16 лет;
- г) с 18 лет.

11. *Что запрещается делать водителю велосипеда:*

- а) не следует ехать на велосипеде со скоростью более 60 км/ч;
- б) не следует ехать на велосипеде в темное время суток;
- в) не следует ехать на велосипеде, зацепившись за борт автотранспорта;
- г) не следует ехать на велосипеде по пешеходной дорожке.

#### **4. Диагностические материалы**

Вопросы для учащихся начальной школы.

1. Для чего служат тротуары:

- для организации безопасного движения пешеходов;
- для катания на велосипедах;
- для ограничения проезжей части.

2. Чем отличается устройство улицы с односторонним движением:

- устройством тротуаров;
- шириной проезжей части;
- направлением движения.

3. Какой путь длиннее:

- тормозной путь;
- путь, пройденный за время реакции водителя;
- *остановочный путь*.

4. Максимальная скорость движения транспортных средств на автомагистрали составляет:

- 90 км/ч;
- 60 км/ч;
- 100 км/ч;
- *110 км/ч*.

5. Чем отличается регулируемый пешеходный переход от нерегулируемого:

- *наличием светофора*;
- наличием дорожной разметки;
- ничем;
- наличием специального дорожного знака.

6. Какую роль в безопасности пешехода играют световозвращающие элементы в одежде:

- *делают его заметным на проезжей части при движении в темное время суток*;
- не делают его заметным;
- *делают его заметным для водителя с расстояния в 130–140 м*;
- не оказывают влияния на безопасность пешехода.

7. Чьи сигналы являются приоритетными для водителей и пешеходов при наличии регулировщика:

- светофора;
- *регулировщика*;
- и светофора, и регулировщика;
- не знаю.

8. Переходить дорогу необходимо:

- *под прямым углом к тротуару*;

- по диагонали;
- *по пешеходному переходу;*
- рядом с пешеходным переходом.

9. Для чего водитель включает фары ближнего света:

- для того, чтобы видеть дорогу;
- *для того, чтобы стать заметней на дороге в светлое время суток;*
- для предупреждения об аварии.

10. Для чего служат предупреждающие знаки:

- информируют о расположении соответствующих объектов;
- вводят или отменяют определенные режимы движения;
- *предупреждают водителей о том, что скоро на дороге появится опасный участок и к нему необходимо подготовиться;*
- устанавливают очередность проезда перекрестков, пересечений проезжих частей или узких участков дороги.

11. Какие действия запрещено совершать на тротуаре:

- обгонять других пешеходов;
- *кататься на роликовых коньках;*
- идти парами;
- *ходить по бордюрному камню;*
- *кататься на скейтборде.*

12. Выберите все правильные ответы:

- *группа детей может идти по пешеходной дорожке;*
- *группа детей может идти по тротуару;*
- группа детей может идти по проезжей части;
- *группа детей может идти по обочине дороги в направлении движущегося транспорта в светлое время суток;*
- группа детей может идти по обочине дороги в направлении движущегося транспорта в любое время суток.

13. Разделительная полоса:

- элемент дороги, по которому могут ехать автомобили;

- *разделяет проезжие части противоположных направлений;*
- предназначена для передвижения безрельсовых транспортных средств;
- *не предназначена для движения и остановки транспортных средств.*

14. Движение на железнодорожном переезде может регулироваться:

- *шлагбаумом со светофором;*
- пешеходным светофором;
- *шлагбаумом;*
- *дежурным;*
- не знаю.

15. Правила посадки в маршрутный транспорт взрослого с ребенком:

- *взрослый помогает ребенку подняться в транспорт общего пользования, затем заходит сам;*
- вначале заходит взрослый, затем помогает ребенку войти;
- взрослый и ребенок заходят в салон одновременно;
- не знаю.

#### Вопросы для учащихся средней школы.

1. Какие из перечисленных ситуаций могут стать причинами дорожно-транспортных происшествий:

- *переход дороги в неустановленном месте;*
- *игры на проезжей части;*
- *переход проезжей части в наушниках;*
- движение по тротуару;
- ожидание автобуса на остановке.

2. Как возрастает величина тормозного пути в зависимости от возрастания скорости автомобиля в несколько раз:

- пропорционально уменьшению скорости;
- остается неизменной;
- *пропорционально квадрату увеличения скорости;*
- в два раза.

3. Что следует делать пешеходу, если он подошел к переходу и на светофоре для пешеходов уже горит зеленый сигнал:

- *дождаться следующего зеленого сигнала пешеходного светофора;*
- быстро перебежать дорогу;
- спокойно перейти дорогу;
- не знаю.

4. В каком случае действие сигналов дополнительной секции светофора распространяется только на направление (направления), указываемое стрелками:

– *при включении стрелки дополнительной секции одновременно с красным сигналом основного светофора;*

– при включении стрелки дополнительной секции одновременно с зеленым сигналом основного светофора;

– если горит сигнал «зеленая стрелка» в дополнительной секции на основном светофоре;

– если на основной зеленый сигнал светофора нанесена черная контурная стрелка (стрелки).

5. Выберите действия пешехода при мигающем зеленом сигнале светофора:

- *не выходить на проезжую часть дороги с тротуара;*
- выходить на проезжую часть дороги с тротуара;
- *при нахождении на проезжей части завершить переход дороги;*
- остановиться на проезжей части.

6. Что следует включить водителю при транспортировке поврежденного автомобиля с помощью буксировочного троса:

- стоп-сигнал;
- *аварийную сигнализацию;*
- противотуманные фары;
- указатель поворота;
- ничего.

7. Дорожная разметка какого цвета является приоритетной для водителей:

- желтого;

- белого;
- *оранжевого*;
- белого и желтого.

8. Какие сигнальные средства используются при движении организованной колонны пешеходов ночью:

- красные флажки;
- белые флажки;
- фонари желтого цвета;
- *фонари белого (спереди) и красного (сзади) цветов*;
- никакие.

9. Правила поведения пассажиров водного транспорта:

- *изучить инструкцию и уметь пользоваться спасательным жилетом*;
- самостоятельно заходить в служебные помещения и открывать технические помещения;
- *запрещается выходить и находиться на площадке, не имеющей ограждения*;
- гулять по влажной открытой палубе.

10. Каким транспортным средством разрешается управлять с 14 лет:

- *велосипедом*;
- *гужевой повозкой*;
- автомобилем;
- скутером;
- *быть погонщиком верблюда*.

11. Что обозначают мигающий красный сигнал светофора на железнодорожном переезде и работающая звуковая сигнализация:

- приближение состава особой важности;
- *запрет движения пешеходов и транспортных средств через железнодорожный переезд*;
- чрезвычайную ситуацию;

– разрешение движения пешеходов и транспортных средств через железнодорожный переезд.

12. При необходимости перехода проезжей части в зоне остановки маршрутного транспорта:

- следует обойти трамвай спереди и перейти проезжую часть;
- следует обойти транспортное средство сзади и перейти проезжую часть;
- *следует дождаться, пока транспортное средство отъедет от остановки и только затем начинать переход;*
- не следует переходить проезжую часть;
- не знаю.

#### Вопросы для учащихся старшей школы.

1. Какой документ определяет ответственность пешеходов за нарушение Правил дорожного движения при переходе проезжей части:

- Уголовный кодекс;
- *Кодекс РФ об административных правонарушениях;*
- Конституция РФ.

2. Как влияет алкоголь на время реакции водителя:

- не влияет на время реакции;
- уменьшает время реакции;
- *увеличивает время реакции;*
- влияние на время реакции не определено.

3. Какую информационную нагрузку несет предупреждающий знак «Пешеходный переход»:

- информирует водителей о пешеходном переходе;
- *информирует водителей о приближении к пешеходному переходу;*
- информирует водителей о том, что обгон на нерегулируемом пешеходном переходе запрещен;
- информирует водителей о снижении скорости.

4. Какие действия пешехода в соответствии с КоАП РФ влекут административную ответственность в виде штрафа:

– *переход дороги вне действия соответствующего дорожного знака и разметки;*

– остановка на полосе, разделяющей транспортные потоки противоположных направлений;

– переход дороги в отсутствие пешеходного перехода;

– *создание помех для движения транспортных средств.*

5. В каких случаях водитель обязан пропустить слепых пешеходов, подающих сигнал белой тростью:

– на нерегулируемом пешеходном переходе;

– *во всех случаях, в том числе и вне пешеходных переходов;*

– на регулируемом пешеходном переходе;

– вне пешеходного перехода.

6. В каком случае водитель ТС должен уступить дорогу транспортным средствам, движущимся по пересекаемой дороге:

– если ТС передвигаются по второстепенной дороге;

– если ТС приближается к перекрестку справа от вашего движения;

– *если на дороге установлен знак «Уступите дорогу»;*

– *если ТС передвигаются по главной дороге.*

7. На перекрестке горит красный сигнал светофора, у регулировщика руки вытянуты в стороны, он стоит боком. В каком случае возможен поворот направо:

– поворот направо невозможен;

– *поворот направо возможен со стороны левого бока;*

– поворот направо возможен со стороны спины;

– *поворот направо возможен со стороны правого бока.*

8. Для чего служат фонари заднего хода:

– для предупреждения о повороте направо;

– *для предупреждения других участников дорожного движения о движении задним ходом;*

- для освещения пути при движении ТС задним ходом;
- для предупреждения о торможении ТС.

9. Где могут двигаться пешеходы, перевозящие (переносящие) громоздкие предметы:

- по тротуару;
- посередине проезжей части, если их движение по тротуарам или обочинам создает помехи для других пешеходов;
- по краю проезжей части, если их движение по тротуарам или обочинам создает помехи для других пешеходов;
- нигде;
- по обочине.

10. Каковы правила перевозки детей до 12 лет в транспортных средствах, оборудованных ремнями безопасности:

- перевозка должна осуществляться с использованием специальных детских удерживающих устройств;
- не знаю;
- перевозка не должна осуществляться.

11. Движение велосипедистов запрещено:

- на загородной дороге;
- по велопешеходной дорожке;
- по полосе для велосипедистов;
- по автомагистрали;
- по проезжей части со знаком «Дорога для автомобилей».

12. Выезд на железнодорожный переезд запрещен:

- на красный сигнал светофора;
- на зеленый сигнал светофора;
- при поднятом шлагбауме;
- если дежурный на переезде обращен к водителю грудью или спиной с поднятым над головой жезлом, красным фонарем или флажком;

– если дежурный обращен к водителю грудью или спиной с вытянутыми в сторону руками.

13. Укажите возраст управления мотоциклом:

- с 18 лет;
- с 16 лет;
- с 14 лет.

14. Укажите административную ответственность за повреждение имущества на транспортных средствах общего пользования, если причиненный имущественный ущерб не превышает 100 рублей:

- административный штраф в размере от 1000 до 1500 рублей;
- административный штраф в размере от 100 до 500 рублей;
- административный штраф в размере от 3000 до 5000 рублей.

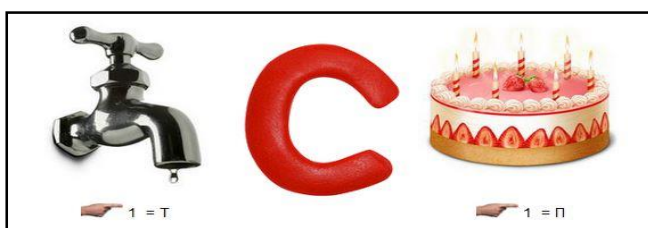
## 5. Ребусы

1.



(Автобус)

2.



(Транспорт)

3.



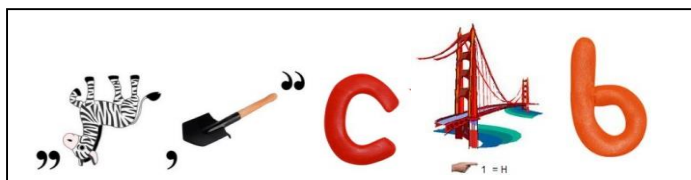
(Скейтборд)

4.



(Трасса)

5.



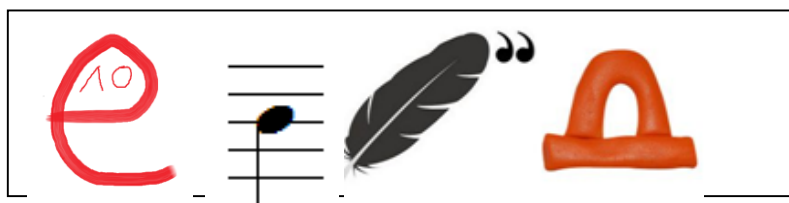
(Безопасность)

6.



(Регулировщик)

7.



(Велосипед)

8.



(Водитель)

## 6. Тест на знание правил дорожного движения

1. Пешеход – это:

- человек, производящий работу на дороге;
- лицо, идущее по тротуару;

- лицо, находящееся вне транспортного средства на дороге и не производящее на ней работу.

2. Какие из перечисленных ситуаций могут стать причинами дорожно-транспортных происшествий:

- переход дороги в неустановленном месте;
- игры на проезжей части;
- хождение по проезжей части.

3. Что означает мигание зеленого сигнала светофора:

- светофор неисправен;
- время зеленого сигнала истекает;
- движение запрещено.

4. Как должна двигаться пешая колонна по проезжей части:

- по левой стороне, навстречу движущемуся транспорту;
- по правой стороне, не более четырех человек в ряд, по направлению движения транспорта. Спереди и сзади колонны с левой стороны должны находиться сопровождающие с красными флажками.

5. Чем должен руководствоваться пешеход, если сигнал регулировщика противоречит требованию светофора:

- сигналом регулировщика;
- сигналом светофора;
- действовать по своему усмотрению.

6. Какие требования правил дорожного движения должен соблюдать пешеход, переходя дорогу при отсутствии в зоне видимости перехода или перекрестка:

- переходить под прямым углом к краю проезжей части на участках без разделительной полосы и ограждений там, где дорога хорошо просматривается в обе стороны;

- переходить под прямым углом к краю проезжей части на участках с разделительной полосой и ограждениями там, где дорога не просматривается в обе стороны;

- не должен задерживаться или останавливаться, если это не связано с обеспечением безопасности движения.

7. Что означает сочетание красного и желтого сигналов светофора:

- можно начинать переход;
- скоро будет включен зеленый сигнал;
- скоро останется только красный сигнал.