

The background features a colorful illustration of a village with several houses in shades of blue, green, and yellow. In the foreground, a boy in an orange shirt is kicking a soccer ball, and a girl in a yellow shirt is riding a blue bicycle. The text is centered in a blue, serif font.

Квест – игра, как форма
обучения учащихся с
умственной отсталостью
правилам дорожного движения

Составила Хахалина Г.А., заместитель директора по БЖ
МКОУ «Специальная школа № 58»



Цель. Профилактика безопасности детей на дорогах, предупреждение дорожно – транспортного травматизма.

Задачи.

Обучающие:

- Закрепление знаний учащихся о правилах дорожного движения;
- Способствовать формированию грамотного пешехода.

Развивающие:

- Развитие внимания, наблюдательности при выполнении заданий;
- Развитие коммуникативных навыков и связной речи.

Воспитательные:

- Формирование культуры поведения с целью предупреждения детского дорожно-транспортного травматизма;
- Воспитание у учащихся уважительного отношения к правилам дорожного движения



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



Рекомендации по организации и проведению квеста

1. Объявить всем участникам цель, правила и ход приключения
2. Разделить участников квеста (необходимо знать общее количество) на несколько групп, количество групп зависит от общего числа участников, 3 группы, для проведения квеста вполне достаточно.
3. Каждой вновь образованной команде даётся несколько минут на выбор своего названия и капитана.
4. Капитанам команд выдаются маршрутные листы с указанием всех кабинетов, чтобы команды прошли все подготовленные задания (количество кабинетов с заданиями и содержание самих заданий может отличаться для участников 8 - 9 лет и для 10 - 12 лет и т.д).
5. На этапе выдачи маршрутных листов, представить квест-инструкторов, работающих в кабинетах с заданиями. Квест-инструкторы озвучивают задания (учитывают возраст команд и при выдаче дополнительных вопросов).



6. Перед стартом участникам необходимо озвучить цель квеста, то есть, результат, которого они должны достичь.

7. Методической целью квеста является проверка приобретенных знаний по правилам дорожного движения и сформированных у детей устойчивых навыков безопасного поведения на улицах города. Для участников квеста цель должна быть понятной, интересной и достижимой, например, победит та команда, которая пройдет все задания и вернется в исходное место первой. Это будет способствовать мотивации участников на успешное выполнение заданий и активное и активное участие в игре и команде.

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

9. Пройдя квест, команды приносят маршрутные листы ведущему, в которых отметки о прохождении всех комнат с заданиями по определенным темам.

Планируемые результаты

Предметные знания и умения	Базовые	Личностные
	Знакомство и повторение ПДД	Знание: иметь представление об основных понятиях, правилах пешехода, велосипедиста, о видах дорожных знаков и их значение, дорожной разметки и т.д. Умения: безопасное поведение на дороге.

Что такое тротуар

элемент дороги, предназначенный
для движения пешеходов;

дорожка с покрытием,
предназначенная для движения
пешеходов и транспорта;

полоса земли, предназначенная для
движения транспортных средств



Собери и назови дорожный знак

Собери дорожные знаки.



Школьница и школьник
Забежали в треугольник,
Все водители на свете
Понимают – это...

Игроки

Сети

Дети



Личный транспорт Бабы Яги?

Ступа

Метла

Ковер - самолёт



Реши задачу

Семеро ребят играли в мяч на проезжей части дороги. Двое ушли домой. Остальные ребята остались играть на дороге. Сколько ребят поступили правильно?

Ни одного

Двое

Пять