

Сюжетно-ролевые игры и проблемные ситуации по ПДД

Сюжетно-ролевые игры по пдд

«Пассажиры»

Информационная часть.

Рассказать детям: о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров; о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой; правилах поведения в легковом автомобиле; познакомить с профессией кондуктора

Атрибуты:

- Шапочка кондуктора,
- Таблички остановок

Создание проблемной ситуации: Детей пригласили в музей.

Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

Сюжетно-ролевая игра

«Службы спасения»

Информационная часть

Рассказать детям о дорожно-транспортных происшествиях и их причинах:

движение и переход дороги в неустановленных местах; погодные условия;

неожиданный выход пешеходов на проезжую часть; переход на запрещающий знак светофора; игры в неустановленных местах.

Познакомить, со специальным транспортом и его отличительными признаками (проблесковые маячки синего, красного или оранжевого цвета, специальные звуковые сигналы)

Атрибуты:

- Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек;

- Накладки, обозначающие различные виды обычного и специального транспорта;
- Иллюстрации специального транспорта

Создание проблемной ситуации: На вызов едет пожарная машина

Задача детей: организовать движение других транспортных

Проблемная ситуация – состояние умственного затруднения дошкольников, вызванное недостаточностью ранее усвоенных знаний и способов деятельности для решения познавательной задачи, задания или учебной проблемы.

Актуальность использования проблемных ситуаций в формировании представлений о правилах дорожного движения связана с:

резким ростом количества автомобилей, передвигающихся по дорогам городов и поселков;

большим количеством травм, полученных в результате дорожно-транспортных происшествий в общем списке;

отсутствием у дошкольников осознанной необходимости выполнения правил дорожного движения.

Какие требования предъявляются к проблемным ситуациям:

решение проблемной ситуации должно быть ориентировано на максимальную самостоятельность и творческую деятельность воспитанника;

проблема должна соответствовать учебной информации, которую познает ребенок, а также уже имеющейся у него информации.

проблемная ситуация должна создавать достаточную трудность в ее решении и в то же время быть посильной, тем самым способствуя формированию потребностей в ее решении;

основу проблемной ситуации должна составлять противоречивость информации;

проблемная ситуация в процессе ее решения должна порождать потребность в рассмотрении новых ситуаций, связанных с рассматриваемой;

формулировка проблемной ситуации должна быть максимально ясной и свободной от непонятных для обучаемых слов и выражений;

проблемная ситуация должна базироваться на основных дидактических принципах обучения (*научности, систематичности и т. д.*);

проблемная ситуация должна бросать вызов любознательности обучающихся.

Приемы, которые можно использовать при создании проблемной ситуации:

Проблемная ситуация возникает при преднамеренном столкновении педагогом жизненных представлений детей (*или достигнутого им уровня знаний*) с научными фактами, для объяснения которых у них не хватает знаний и опыта. Преднамеренно столкнуть жизненные представления детей (*или достигнутый ими уровень знаний*) с научным фактом можно с помощью: опыта, рассказа об опыте, различных наглядных средств, ТСО, практических заданий, в которых дети допускают ошибки или не выполнимых заданий

Проблемная ситуация возникает при несоответствии известного и требуемого способа действия, когда мы побуждаем детей выполнять новые задания старыми способами

Проблемную ситуацию можно создавать, побуждая детей к сравнению, сопоставлению и противопоставлению противоречивых фактов, явлений, мнений ученых, писателей, сказочных героев, мнений самих дошкольников, различных вариантов тестов произведений, сказок, видов искусств.

Проблемную ситуацию можно создать, учитывая и используя типичные ошибки детей или односторонний подход к явлениям

Проблемную ситуацию можно создать при побуждении детей к выдвижению гипотез, предварительных выводов и обобщений. Противоречие возникает в результате столкновения различных мнений детей, а также между выдвинутым предположением и результатом его опытной проверки

В детском саду, применяя технологию проблемного обучения, воспитатель использует четыре уровня проблемности:

1. Воспитатель сам ставит проблему (*задачу*) и сам решает её при активном слушании и обсуждении детьми.
2. Воспитатель ставит проблему, дети самостоятельно или под его руководством находят решение. Воспитатель направляет ребёнка на самостоятельные поиски путей решения (*частично-поисковый метод*).
3. Ребёнок ставит проблему, воспитатель помогает её решить. У ребёнка воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему.
4. Ребёнок сам ставит проблему и сам её решает. Воспитатель даже не указывает на проблему: ребёнок должен увидеть её самостоятельно, а увидев, сформулировать и исследовать возможности и способы её решения. (*Исследовательский метод*)

В итоге воспитывается способность самостоятельно анализировать проблемную ситуацию, самостоятельно находить правильный ответ.

Для решения проблемных ситуаций можно изготовить игры, макеты, фотографии, видеофильмы, презентации с улицами города, подобрать картотеку литературных произведений, проблемных ситуаций на дороге.

Зная особенности восприятия детей дошкольного возраста, предлагаем создать наглядную схему-алгоритм решения проблемной ситуации:

постановка проблемы оформлена символом - ракетой на старте;

актуализация знаний – в виде дозаправки для ракеты;

выдвижение гипотез – представлено в виде ступеней взлета;

проверка решения – изображена в виде приземления ракеты;

введение в систему знаний – в виде успешно совершенного полета

Это помогает детям в целом увидеть и осознать структуру проблемной ситуации, спланировать свой путь решения проблемы, выполнить все этапы по порядку, добиться результата (*сделать открытие*) и дать оценку своим действиям и полученному результату

Использование проблемных ситуаций в ходе работы подчиняется следующим правилам

- действующими лицами в проблемных ситуациях являются сказочные персонажи и реальные люди;
- проблемные ситуации разыгрываются в инсценировках литературных произведений и в сюжетно-ролевых играх.
- дошкольники обучаются решению проблемных ситуаций в знакомых местах нашего микрорайона;
- подбор ситуаций опирается на опыт детей;

Например, детям предлагались серии картинок, фотографий на которых изображены различные ситуации поведения сказочных персонажей, людей на улицах города, при переходе через дорогу, нахождения рядом с проезжей частью, поведения детей на дороге (*фото*)

-сказочные герои совершали ошибки во время игр на макете нашего квартала (*фото*,

-на магнитной доске дети находили и исправляли ошибки пешеходов,

-во время участия в с/р игре взрослый намерено нарушал правила дорожного движения (*фото*,

-во время чтения литературных произведений (Н. Носов «*Автомобиль*», К. Чуковский «*Тараканище*», «*Айболит*», В. Драгунский «*На Садовой большое движение*» и т. д.) дети анализировали поступки героев.

Также для решения проблемных ситуаций мы показывали детям небольшие видеофильмы, в которых нарушителями были жители нашего микрорайона (*видео*)

В работу по проблемному обучению вводились следующие сюжеты: «*Маша в нашем микрорайоне*» - долгосрочная игра; «*Два брата (светофор для транспорта и для пешехода)*»; сочинение сказки «*Приключения колобка в городе*»; «*В мире дорожных знаков*»; «*Это каждый пассажир должен знать обязательно на «5*»; «*Светофорчик в гостях у ребят*», «*Дракоша*»-магнитная игра

Картотека проблемных ситуаций

На вызов едет пожарная машина

Задача детей: организовать движение других транспортных средств

Детей пригласили в библиотеку

Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

Дети отправились на экскурсию по городу

Задача детей: выбрать безопасный путь, соблюдать правила дорожного движения.

Что случится, если не будет дорожных знаков

Задача детей: вспомнить значение дорожных знаков

Светофор сломался, как безопасно перейти дорогу?

Задача детей: вспомнить правила перехода через улицу

Выбрать безопасный маршрут на макете и добраться до нужного места (*детский сад, поликлиника, магазин, аптека, Дом Быта, библиотека*)

Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

Твой новый красивый мяч выкатился на проезжую часть дороги. Что ты будешь делать?

На остановке автобуса много людей. Ты боишься, что тебе не достанется места. Как ты поступишь?

Ты с мамой идешь по улице. На противоположной стороне дороги видишь папу. Что ты будешь делать?

Ты возле дома играешь со своим любимым щенком. Вдруг он выбегает на дорогу, где ездят машины. Что ты будешь делать?

Ты переходишь дорогу по пешеходному переходу и нечаянно роняешь какой-то предмет. Что ты будешь делать?

Тебе купили ролики, а тротуар возле дома весь в выбоинах. Друг предлагает покататься по дороге, пока там нет машин. Как ты поступишь?

Перед тобой два перехода «зебра» и подземный. Через какой ты пойдешь?

Какой переход более безопасный?

Почему опасно болтать при переходе дороги?

Вы с другом пошли в магазин. Пешеходный переход далеко, и чтобы сократить путь друг полез через ограждение. Как ты поступишь?

Картотека дидактических игр по ПДД

Старший дошкольный возраст

«Учись быть пешеходом»

Цель: продолжать знакомить детей с правилами безопасного поведения на улице.

Закреплять знание дорожных знаков необходимых для пешеходов.

Материал: Карточки большие, с различными ситуациями на дорогах (*по правилам поведения детей на дороге, на улице и в транспорте*). По шесть ситуаций на каждой карточке. Маленькие карточки с дорожными знаками и правилами дорожного движения на оборотной стороне и карточки белые, перечеркнутые по диагоналям.

Ход игры:

В игре принимают участие не более шести детей. Воспитатель раздает детям большие карточки (*одну карточку одному ребенку*). Показывает карточку с дорожным знаком и читает правило поведения на дороге или в транспорте. Ребенок рассматривает свою карточку, находит соответствующую ситуацию и кладет на нее маленькую карточку с дорожным знаком или белую карточку (если ситуация показывает на неправильное поведение ребенка на дороге или в транспорте). Выигрывает тот, кто первым закроет все шесть ситуаций на своей карточке.

Вариант 1. Воспитатель не показывает карточку, а только зачитывает правило поведения.

Вариант 2. Дети по очереди называют по одной ситуации с неправильным поведением ребенка на дороге или в транспорте.

«Безопасность на дороге»

Цель: Закрепить знания по безопасному поведению на городских и загородных дорогах, на транспортных остановках, пешеходных переходах, автомобильных стоянках. Развивать восприятие, внимание, мышление.

Материал: 8 сюжетных картинок, изображающих безопасное поведение героев, маленькие сюжетные картинки, изображающие опасное поведение героев.

Ход игры:

Взрослый раскладывает лицевой стороной вверх все большие игровые карточки с положительными ситуациями.

Дети рассматривают ситуации, где герои находятся в безопасности. Ведущий комментирует правильное поведение героев на верхней карточке. Затем он показывает детям по одной маленькой карточке, а дети объясняют, что происходит с героями на картинке, и почему их поведение может быть опасным для жизни. "Разгаданной" карточкой закрывают соответствующее пустое окошко.

Вариант 1. По жребию один из игроков начинает "ходить", то есть тянуть из общей стопки одну маленькую карточку. Вытянув карточку, игрок кладет её лицевой стороной вверх, и все игроки смотрят, у кого на карточке есть пустая ячейка, соответствующая изображенной вверху его листа положительной ситуации. Если игрок "узнал" ситуацию, он закрывает маленькой картинкой пустое окошечко внизу своего игрового листа. Свои действия ребенок должен прокомментировать словами: что опасного для своей жизни делает герой на картинке. Выигрывает тот, кто первым закроет все пустые окошечки на своих игровых листах.

«Где мое место?»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: крупный строительный материал для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т. п., соответствующих изученным знакам дорожного движения).

Ход игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки.

Вариант 1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность.

Вариант 2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.

«Кто отличник-пешеход?»

Цель: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (*сигналы светофора, пешеходный переход*); воспитывать усидчивость, внимание.

Материал: 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

Ход игры:

Первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может

перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

«Найди нужный знак»

Цель: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (*пазлы*). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (*или нескольких видов, если они малочисленные*). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (*цвет, форма и т. д.*). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

Вариант 1. Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

Верно - неверно»

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа

Вариант 1. Ребенок рассказывает о поведении персонажа своего товарища.

«Мы - пассажиры»

Цель: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры:

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

Вариант 1. Воспитатель рассказывает ситуацию на транспорте, а дети находят нужные картинки.

«Правила поведения»

Цель: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Большие сюжетные картинки с опасными ситуациями, маленькие карточки с безопасными ситуациями по количеству детей

Ход игры:

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую

и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

Вариант 1. Один ребенок рассказывает по большой карте, остальные дети находят нужную маленькую карточку с безопасной ситуацией.

«Соблюдай правила дорожного движения»

Цель: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры:

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

Вариант 1. Воспитатель выбирает себе Машу, которая постоянно нарушает правила дорожного движения. Дети должны научить Машу правилам.

«Я грамотный пешеход»

Цель: Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Ребенку предлагают рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге, объяснить их.

Вариант 1. Предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

«Научим Незнайку ПДД»

Цель: закрепить полученные ранее знания о правилах дорожного движения; систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах; воспитывать

дисциплинированность, уважение к ПДД. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

Ход игры: Воспитатель рассказывает детям о Незнайке — мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации.

Воспитатель: - Скоро Незнайка идёт в школу в 1 класс и если он не выучит ПДД, будет каждый день попадать в эти нелепые истории, опаздывать на уроки или даже может попасть в больницу. Что же делать?

Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге.

Незнайка: - Я вышел из дома сегодня и решил поиграть в футбол, но во дворе никого не было, и я пошёл на улицу, кинул мяч, а он укатился на дорогу. Меня начали ругать прохожие, но я ведь ничего такого не сделал...

- Потом я хотел перейти улицу, но завизжали тормоза машин и водители начали на меня кричать. Почему они кричали — не знаю...

- А когда я сел в автобус, меня вообще наказали и посадили рядом с кондуктором. За что — я не знаю. Я ведь ничего не делал, только встал на сиденье и высунул голову в окно, чтобы посмотреть на машины. В конце игры Незнайка благодарит ребят за помощь и обещает не нарушать больше ПДД.

Вариант 1. Незнайка хвастается, что он выучил все правила и просит ребят его проверить. Дети задают вопросы, Незнайка часто ошибается. Дети исправляют его ответы.

«Найди нужный знак»

Цель: продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (*пазлы*). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других — соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (*или нескольких видов, если они малочисленные*). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (*цвет, форма и т. д.*). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

Вариант 2. Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

«Путаница»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др., дорожные знаки, волшебные шапочки.

Подготовка к игре: Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т. д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые «духи» решили навести в городе беспорядок и просит помочь исправить положение.

Ход игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

Вариант 1. Детям предлагают запутать злых «духов» (расставить знаки неверно, а воспитатель исправляет ошибки, иногда ошибаясь.

«Дорожный экзамен»

Цель: обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, речь.

Материал: крупный строительный материал для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков.

Ход игры: Ребенок - водитель - ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

Вариант 1. Взрослый сдает экзамен, ребенок-инструктор его принимает.

Взрослый (*ученик*) иногда совершает ошибки, ребенок (*инструктор*) должен их исправить.

«Передай жезл»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках, ПДД, упражнять в правильном назывании дорожных знаков, формулировке ПДД, развивать логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь.

Материал: жезл регулировщика.

Ход игры: Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку.

Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения.

Вариант 1. У кого оказывается жезл, называет любой дорожный знак. Замешкавшийся или неверно назвавший правило или знак выбывает из игры.

Побеждает последний оставшийся игрок.

«Теремок»

Добро пожаловать в группу «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>
Интернет-магазин для педагогов и родителей: <https://yavosp.ru/>

Цель: формировать умение детей различать дорожные знаки, знать их назначение для пешехода, водителей автотранспорта и велосипедистов; воспитывать внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: Сказочный домик «Теремок» с вырезанным окошком, полоска с изображенными на ней дорожными знаками, сюжетные картинки

Ход игры: Полоску перемещают (сверху вниз или слева направо, в окошке поочередно появляются дорожные знаки). Дети называют знаки, объясняют их значение.