

Методическая разработка
сценарий квест-игры на тему:
«Приключения знатоков ПДД»

Целевая аудитория дети младшего школьного возраста,
педагоги начальных классов, родители учащихся, инспектор ГБДД

Автор-составитель: Жидебаева Асия Давлетовна
учитель начальных классов ГБОУ ООШ № 6

1. Пояснительная записка

1.1. Краткое обоснование выбора темы методической разработки (актуальность)

Актуальность и практическая значимость методической разработки обусловлена реальными потребностями современного общества в развитии у младших школьников навыков безопасного поведения на дороге в целях снижения дорожно-транспортного травматизма, расширения и углубления у детей знаний ПДД, воспитания осознанного дисциплинированного поведения, умения предвидеть развитие различных ситуаций, возникающих на дороге и т.д.

Для повышения у детей младшего школьного возраста познавательной активности и интереса к изучению ПДД нами предлагается использовать на занятиях возможности искусственного интеллекта (нейросеть). Использование информационных технологий в образовательно-воспитательном процессе в школе является на сегодняшний момент одним из ведущих направлений, позволяющих усовершенствовать учебные программы и методические пособия, улучшить усвоение знаний учащимися, сделать занятия более увлекательными и насыщенными. Поэтому приоритетным направлением педагогической деятельности является разработка и внедрение в практику современных информационных технологий на основе искусственного интеллекта в процессе передачи младшим школьникам знаний о правилах безопасного поведения на дорогах.

1.2. Целевая аудитория (с указанием возрастных особенностей обучающихся)

Основной целевой аудиторией методической разработки являются дети младшего школьного возраста.

Стоит отметить, что большая часть пострадавших в ДТП – это младшие школьники. И многие из них попадают в аварию из-за отсутствия главного навыка – предвидения скрытой опасности в дорожной ситуации, отсутствия необходимых знаний ПДД, отсутствия внимательности и дисциплинированности на дороге. Это обусловлено особенностями психического и личностного развития младших школьников. Данный возраст характеризуется интенсивным развитием двигательной системы. К тому же угол «бокового» зрения у детей на 30 градусов меньше, чем у взрослых. Реакция у детей более замедленная, поэтому им нужно больше времени, чтобы среагировать на возникшую опасность. У детей длина шага гораздо короче, чем у взрослых и поэтому они дольше переходят дорогу. Низкий рост зачастую скрывает ребенка от водителя, из-за чего водитель при развороте или вождении машины задним ходом может не увидеть маленького пешехода. К тому же у младших школьников вызывают большие затруднения в определении пространственных положений и скорости объектов на дороге, отсутствует чувство времени при переходе через дорогу или при движении по намеченному

маршруту в различных погодных условиях. Детям младшего школьного возраста свойственно неразвитое правосознание и самосознание, которое проявляется в непонимании последствий своего поступка и ответственности за свое поведение на дороге, а также неразвитое произвольное неуправляемое поведение на дороге и импульсивность, что может привести к трагическим последствиям. Поэтому именно в младшем школьном возрасте необходимо прививать культуру правильного поведения на дорогах. Это наиболее благоприятный период для изучения основ ПДД, целенаправленного развития навыков, благодаря которым дети смогут ориентироваться на дорогах и избежать опасных ситуаций.

1.3. Роль и место мероприятия/занятия в системе работы педагогического работника (связь с другими мероприятиями, субъектами образовательного процесса и дисциплинами)

Обучение младших школьников основам ПДД играет большую роль. Процесс усвоения знаний состоит не в механическом заучивании ПДД, а в формировании познавательного интереса, направленного на понимание опасности дорожной ситуации, последствий неправильного поведения на дороге, обучении навыкам безопасного поведения, воспитании таких личностных качеств, как внимательность, дисциплинированность, наблюдательность, аккуратность, осторожность, бдительность, самостоятельность и т.д. Педагог старается закреплять у детей знания ПДД на уровне поведения. Для этого проводятся внеклассные занятия по изучению ПДД, экскурсии, викторины, классные часы, конкурсы, игры и т.д. Родители детей также принимают активное участие в мероприятиях, посвященных изучению ПДД. Также в изучении ПДД результативным является интегрированный подход, где осуществляется тесная взаимосвязь различных школьных предметов (окружающий мир, математика, русский язык, литература и т.д.).

1.4. Цель, задачи и планируемые результаты мероприятия

Цель: расширить и углубить знания младших школьников по ПДД в процессе игровой деятельности с использованием современных технологий искусственного интеллекта (нейросеть), квест-технологий, ТРИЗ-технологий, кейс-технологий и средств ИКТ.

Задачи:

Обучающие:

- повысить уровень знаний учащихся начальных классов о ПДД;
- повторить правила поведения на улице, вспомнить виды транспортных средств, дорожные знаки и закрепить ПДД.

Развивающие:

- формировать навыки работы на компьютере с использованием искусственного интеллекта (нейросеть) и навыки работы в сети Интернет;

- развивать познавательный интерес, внимание, память, логическое мышление, коммуникативные навыки, творческий потенциал;
- развивать умения и навыки безопасного поведения младших школьников на улице и на дороге.

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к ПДД и желание соблюдать их;
- повышать мотивацию к изучению ПДД;
- создавать благоприятную обучающую среду для младших школьников;
- воспитывать культуру общения обучающихся, формировать навыки работы в команде.

Планируемые результаты:

- повышение уровня знаний и правовой осознанности необходимости соблюдения ПДД;
- расширение и закрепление знаний о различных видах транспорта, дорожных знаках, дорожной разметке, участниках дорожного движения и т.д.
- закрепление навыков безопасного поведения на дороге, а также при использовании средств индивидуальной мобильности (СИМ);
- развитие познавательной активности и повышение уровня мотивации к изучению ПДД;
- усвоение навыков пользования современными компьютерными технологиями в образовательно-воспитательном процессе.

1.5. Форма проведения мероприятия и обоснование ее выбора

Занятие проходит в форме квест-игры.

Поскольку традиционные формы занятий по ПДД не всегда эффективны и привлекательны для детей младшего школьного возраста, то такая новая форма занятий, как квест-игра, содержащая элементы соревнований, позволяет развить у детей неподдельный интерес к занятиям, дает возможность проявить себя, как в командной, так и в индивидуальной работе. Младшие школьники лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного поиска и систематизирования новой информации. Использование квест-игры с применением современных информационных технологий развивает у детей такие качества личности, как любознательность, инициативность, самостоятельность и такие навыки, как умение логически мыслить, умение пользоваться современными средствами ИКТ, развивает поисковую активность, коммуникативные навыки, творческие способности и т.д. Что делает процесс обучения более интересным, лёгким и увлекательным.

1.6. Педагогические технологии, методы, приемы, используемые для достижения планируемых результатов

Для достижения предполагаемых результатов используются следующие технологии: квест-технология, технология искусственного интеллекта (нейросеть), ТРИЗ-технология, технология ИКТ, проектная технология.

Методы обучения:

- словесные (беседа, диалог);
- наглядные (презентация, рисунки нейросети, фотографии, тематические картинки, кроссворд, ребусы)
- практические (игровой метод, кейс-метод, эвристический метод, метод наблюдения, метод сравнения, метод моделирования ситуации, метод повторения, метод проектов).

Приемы обучения: решение загадки, кроссворда, ребусов, игровые приемы, приём «ключевых слов», приём «логическая цепочка», разбор кейса (проблемной ситуации), приём «верные и неверные утверждения», прием «удивляй», прием «коротко и по существу», прием «реставратор» (пословицы, поговорки), прием «интеллектуальная рефлексия».

1.7. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия/занятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.)

Кадровые: педагог, владеющий знаниями новых ПДД, и умеющий пользоваться современными компьютерными технологиями для составления задания для квест-игры.

Методические: брошюра «Правила дорожного движения РФ» (по состоянию на 2023 год), конспект занятия, презентации PowerPoint

Материально-технические: компьютер, интерактивная доска, мультимедийное оборудование, роутер для выхода в сеть Интернет, тетради, ручки.

Информационные:

Нейросеть для создания рисунков - <https://rudalle.ru/kandinsky2>

Нейросеть для создания кроссвордов – <https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html>

Нейросеть для создания квестов, ребусов, кодов, шифров - <http://kvestodel.ru/>

1.8. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы педагогического работника, популяризирующего БДД

Данная разработка может быть использована педагогами начальной школы во внеурочной деятельности, при подготовке и проведению классных часов по изучению ПДД. Помощь в подготовке мероприятия могут оказать информационные ресурсы, перечисленные выше. Для создания рисунков в нейросети в соответствующее поле необходимо внести описание требуемого предмета и выбрать соответствующий стиль. При необходимости можно экспериментировать со стилями, изменять слова в описании и т.д.

2. Основная часть

2.1. Описание хода проведения мероприятия/занятия

Сценарий квест-игры по ПДД в начальной школе на тему: «Приключения знатоков ПДД»

Ход игры:

1. Организационный момент.

Педагог: Дорогие ребята, сегодня у нас очень интересное занятие, и чтобы узнать его тему, я предлагаю вам отгадать загадку:

Нужно всем нам очень знать,

Как таблицу умножения,

По дороге, чтоб шагать

По правилам... (дорожного движения).

Педагог: Правильно, ребята. Сегодня мы поговорим о том, как нужно вести себя на дороге.

Затем педагог предлагает детям отправиться в интересный квест по ПДД, но для начала просит их разделиться на две команды, выбрать капитанов, придумать название своей команде. (Например, капитаном первой команды «ДПС» будет Вова П., а капитаном второй команды «Зебра» будет Миша М.).

Педагог: Ребята, каждой успешной команде необходимо иметь свой логотип. Мы живем с вами в современное время. Давайте для его создания воспользуемся возможностями компьютерной системы и позовем на помощь Искусственный интеллект (нейросеть). Ребята, скажите, что вы знаете об искусственном интеллекте (нейросети)? (ответы детей)

Беседа «Возможности искусственного интеллекта»

Педагог: Искусственный интеллект — это способность компьютера обучаться, принимать решения и выполнять действия, свойственные человеческому интеллекту. Искусственный интеллект используется в медицине, финансах, коммерции, промышленности и обеспечении правопорядка и безопасности — везде, где требуется обрабатывать большие объемы информации. А вспомните, где на дорогах используются технологии искусственного интеллекта? («умная остановка», «умный светофор», беспилотные авто, «умные камеры» на дорогах).

Педагог при помощи компьютера выходит в сеть Интернет и открывает специальный сайт с использованием нейросети для создания изображений по описанию. Дети задают необходимые параметры в виде текста и выбирают из разных вариантов наиболее понравившийся рисунок. Результаты приведены ниже.

Логотип команды «ДПС»	Логотип команды «Зебра»
	

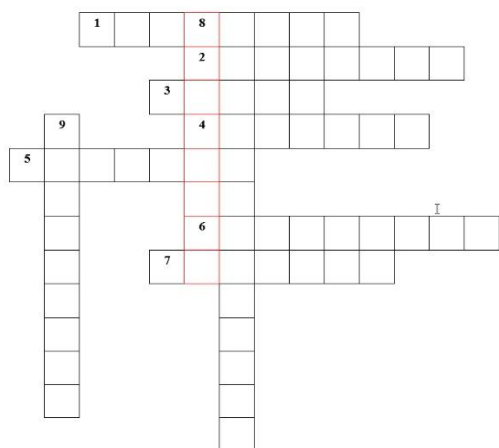
Педагог: Ребята, мы сегодня с вами ознакомились с обширными возможностями Искусственного интеллекта (нейросети). Вам понравилось? (ответы детей). Ребята, Нейросеть долго наблюдала по камерам за обстановкой на наших дорогах. К сожалению, не все люди знают и выполняют ПДД. Поэтому Нейросеть решила бросить вам вызов, какая из команд лучше знает ПДД, а потом она через «умные камеры» понаблюдает, как вы будете их выполнять. И специально для этого Искусственный интеллект подготовил хитрые, но интересные задания на знание ПДД. Давайте обыграем Нейросеть и покажем наши знания. Согласны? Вызов принят.

2. Основная часть

Задание 1. Интерактивный кроссворд «Дорожная азбука»

Педагог: Ребята, скажите, с чем ассоциируется у вас фраза «Правила дорожного движения»? (например, дорога, автомобиль, остановка, пешеход и т.д.). Из слов-ассоциаций составлен кроссворд, который является следующим заданием.

Педагог предлагает ученикам отгадать кроссворд по ПДД, в котором использованы слова-ассоциации, и найти ключевое слово. Команда, которая первая отгадает весь кроссворд, получает 5 баллов.



Вопросы по горизонтали:

1. Человек, совершающий поездку в транспорте, но не водитель (пассажир).

2. У него инспектор ГАИ спрашивает права (водитель).

3. Разметка на дороге в виде штрих-кода (зебра).

4. Часть улицы, находящаяся в «собственности» пешеходов (тротуар).

5. Водитель едет, а он идет на своих двоих (пешеход).

6. Место ожидания городского транспорта (остановка).

7. Транспорт, который рекомендуют обходить спереди (трамвай).

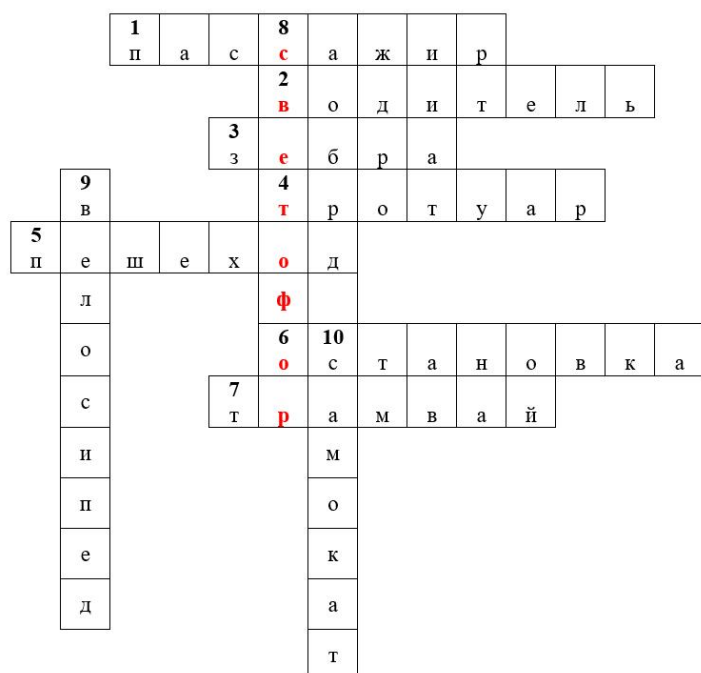
Вопросы по вертикали:

8. Световое сигнальное устройство для регулирования движения на дорогах (светофор).

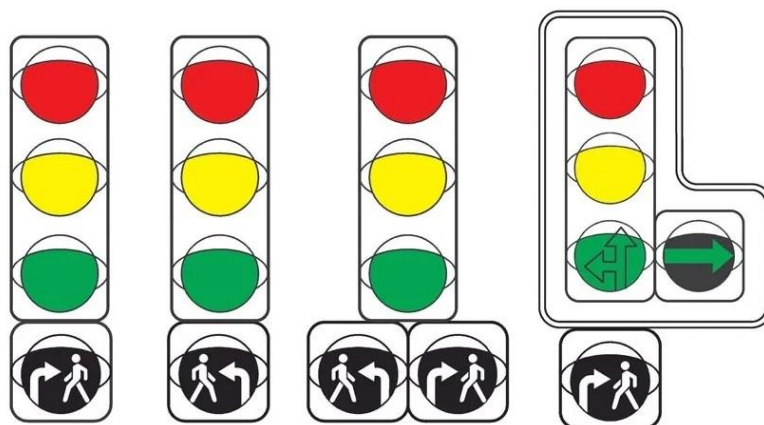
9. Подарок почтальону Печкину за поимку мальчика (велосипед).

10. На нем часто ездят курьеры (самокат).

Далее для сверки ответов педагог открывает на следующем слайде правильно заполненный кроссворд и изображение светофора в соответствие с новыми ПДД.



Команда, которая первой назовет ключевое слово (ответ: светофор), получает дополнительно 5 баллов. Педагог показывает на слайде картинку с правильным ответом. И объясняет, что с этого года на светофорах можно увидеть новые знаки. Теперь для предупреждения водителей появится мигающая белая стрелка с белым человечком. Это означает о том, что на повороте горит зеленый свет для пешеходов и водитель должен притормозить и пропустить их.



Красный свет зажегся – стой!

Желтый вспыхнул – подожди!




А зеленый свет – иди!

Белая стрелка с человечком - для водителя. Она предупреждает о том, что в случае поворота водитель должен остановиться и уступить дорогу пешеходам.

Задание 2. Интерактивная игра «Веселые ребусы»

Педагог предлагает командам угадать ребусы по ПДД и назвать загаданные слова. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. А команда, которая отгадает все ребусы первой, получает дополнительно ещё 5 баллов.

№ п/п	Содержание ребуса	Ответ
1		Дорога
2		Знак

3	 ХОД	Переход
4	КО  О	Колесо
5	 ЦА	Улица

Задание 3. Интерактивная викторина «Угадай слово по картинке от нейросети»

Педагог: Нейросеть загадала для нас загадки в картинках, связанные с ПДД. Командам необходимо угадать, какое слово было зашифровано (Ответы: круговое движение, перекресток, инспектор ГАИ, таксист, светоотражатель (фликер)).

№ п/п	Изображение	Ответ
1		Круговое движение










2		Перекресток (Эстакада)
3		Инспектор ГАИ
4		Водитель такси
5		Светоотражатель (фликер)

Педагог: Молодцы, ребята. Дети, скажите вы знаете, что такое фликеры? (ответы детей). В переводе с английского языка слово «Фликер» переводится как вспышка и означает светоотражатель. Скажите, а зачем пешеходам и велосипедистам нужны светоотражатели (фликеры)? (ответы детей). Фликеры отражают свет автомобильных фар и помогают водителям увидеть вас издалека на темной дороге и вовремя отреагировать. Фликеров должно быть не меньше четырех штук: на руках, ремне и рюкзаке. Наиболее эффективны

светоотражатели белого или ярко-желтого цвета. Существует различные виды светоотражателей: фликеры-подвески, значки, брелки, браслеты, наклейки, термоапликации и т.д. (слайд) На дороге нужно быть заметным – это спасет вам жизнь. Поэтому обязательно носите такие светоотражатели на одежде.

Задание 4. Интерактивная ТРИЗ-игра «Третий лишний»

Педагог предлагает детям в ряде картинок, нарисованных нейросетью, и им необходимо среди них найти лишнюю, объяснить свой выбор.

Вид транспорта	Изображение №1	Изображение №2	Изображение №3
Наземный транспорт			
Спецмашины			
Железнодорожный транспорт			

Ответы:




Первый ряд: лишняя третья картинка, т.к. вертолет - это воздушный вид транспорта.

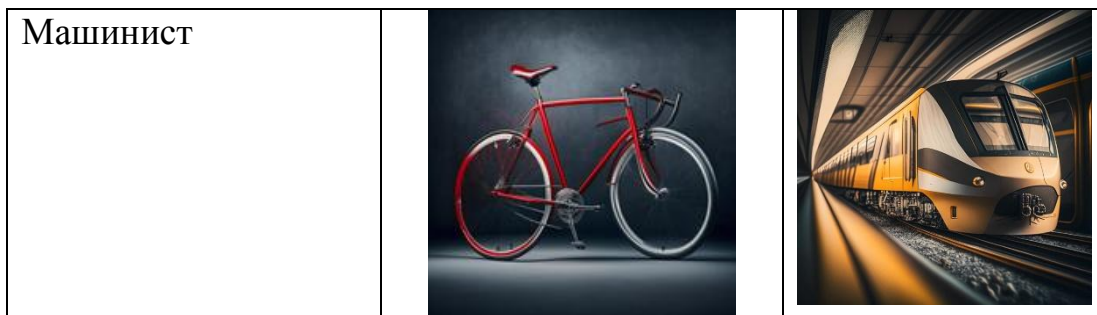
Второй ряд: лишняя вторая картинка, т.к. это легковая машина не является спецтранспортом.

Третий ряд: лишняя вторая картинка, т.к. мотоцикл не относится к железнодорожному транспорту.

Задание 5. Интерактивная ТРИЗ-игра «Участники дорожного движения перепутали свои средства передвижения»

Педагог: Ребята, некоторые участники дорожного движения перепутали свои средства передвижения. Помогите им правильно выбрать свой транспорт.

Участники Дорожного движения	Транспортное средство	Правильный ответ
Велосипедист		
Таксист		
Мотоциклист		
Тракторист		



Задание 6. Интерактивная игра «Аукцион пословиц и поговорок по ПДД»

Педагог предлагает ученикам вспомнить пословицы и поговорки про ПДД, дорогу, дорожные знаки или виды транспорта. За каждую правильно названную пословицу или поговорку по ПДД команда получает 1 балл. При этом команда, которая последней назовет пословицу или поговорку про ПДД – получает дополнительно 5 баллов.

Тише едешь - дальше будешь.

Ехал прямо, да попал в яму.

Кто знает дорогу, тот не спотыкается.

Знай правила движения, как таблицу умножения.

Осторожность – мать безопасности.

Сидя на колесе, думай, что под колесом.

Красный свет – прохода нет.

Не уверен – не обгоняй.

Не ищут дороги, а спрашивают о ней.

Семь раз погляди, а потом иди.

Незнакомая дорога, что дремучий лес.

Как ни перестраивайся, а соседний ряд всё равно быстрее.

Жизнь хороша, когда едешь не спеша.

Семь раз погляди, а потом иди.

На дороге шутить – себе вредить.

Дорожный знак не говорит, а правилу учит.

Любишь жизнь – смотри на знаки.

Не нарушал дорожных правил – себе и людям жизнь прибавил.

Затем педагог предлагает ученикам узнать по картинке, созданной нейросетью, одну из пословиц о ПДД. (слайд). Команда, участник которой дал правильный ответ, получает 10 баллов.



Ответ: Сидя на колесе, думай, что под колесом.

Педагог: Молодцы, ребята, вы отлично справились с заданием. А какие современные средства передвижения на колесах вы знаете? (электросамокаты, гироскутеры, сигвеи, моноколесо и т.д.)

Задание 7. Кейс-ситуация «Средства индивидуальной мобильности (СИМ) и ПДД»

Педагог: Действительно, с каждым годом всё более популярными становятся такие современные средства для передвижения, как: электросамокаты, сегвеи, гироскутеры, моноколёса и т.д. Их сейчас называют «Средствами индивидуальной мобильности» (СИМ). Однако, они могут быть и средствами повышенной опасности. Ведь с быстрым ростом популярности СИМ стало увеличиваться и количество дорожных происшествий с их участием. Давайте с вами разберем кейс-ситуацию и изучим новые правила ПДД, касающиеся управления СИМ (Приложение 1).

Заключительная часть.

Подведение итогов

Педагог объявляет итоги квест-игры, вручает детям грамоты «Юного знатока ПДД» и сладкие призы. И зачитывает стихотворение:

На дороге должен каждый

Правила движенья знать.

И конечно очень важно

Их, ребята, выполнять!

Педагог: Дорогие ребята, я поблагодарю вас за активность на занятии, за интересные ответы, за проявленную инициативу, хорошую командную работу и дружескую поддержку всех участников нашего квеста. Спасибо за участие. До скорых встреч.

Домашнее задание.

Далее педагог предлагает ученикам выполнить дома следующее задание: сочинить загадки со словами по теме ПДД (например, «Виды транспортных средств»), зашифрованные в буквенно-цифровом коде, и посредством нейросети создать изображения, которые являются отгадкой. Выбрать самое креативное и интересное изображение для создания презентации.

Рефлексия.

Педагог предлагает младшим школьникам по очереди высказать своё мнение о квесте, что нового они узнали, какие игры им понравились больше, что было для них наиболее сложным, что еще они хотели бы узнать. Таким образом, педагог подводит итог проведенного занятия, определяет положительные и отрицательные стороны. Дети могут внести свои предложения и пожелания по улучшению занятий.

2.2. Методические советы по организации, проведению и подведению итогов мероприятия/занятия

Данная разработка занятия может быть использована как в урочное, так и во внеурочное время с учащимися младших классов. При разработке и

проведении квест-игры следует активно использовать возможности различных нейросетей (например, для создания квестов, кроссвордов, изображений по описанию). Чтобы оценить эффективность данного мероприятия было дано домашнее задание на проведение самостоятельной работы с использованием возможностей нейросетей с учетом возрастных и индивидуальных способностей детей. При обсуждении правил выполнения домашнего задания, следует обеспечить детей ссылками на соответствующие ресурсы нейросети, а при необходимости наглядно показать на собственном примере действия для составления шифра и текстового описания зашифрованного слова для создания картинки посредством нейросети. Самостоятельное составление и разгадывание загадок содействует систематизации знаний детей о ПДД, развивает нестандартное мышление, мотивирует на использование полученных знаний и навыков на практике.

2.3. Список использованной литературы

1. Алексеев А. Правила дорожного движения 2023 с иллюстрациями. – М.: Эксмо, 2023. – 176 с.
2. Меркурьева А. Правила дорожного движения для детей. – М.: Эксмо, 2023. – 178 с.
3. Правила дорожного движения РФ (в редакции от 1 марта 2023 г.). – М.: Альдберг, 2023. – 66 с.
4. ПДД с дополненной реальностью (с иллюстрациями и штрафами). Включают в себя изменения от 01.03.2023 г. – М.: Третий Рим, 2023. – 81 с.
5. Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма. Учебное пособие. / Под редакцией В.Н. Кирьянова. – М.: Третий Рим, 2023. – 56 с.

Интернет-ресурсы

1. Нейросеть для создания рисунков - <https://rudalle.ru/kandinsky2>
2. Нейросеть для создания кроссвордов – <https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html>
3. Нейросеть для создания квестов, ребусов, кодов, шифров - <http://kvestodel.ru/>

