

**МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ С ИНСТРУКЦИЯМИ
по использованию электронных интерактивных книг по БДД
для дошкольников и сборника электронных интерактивных
мини-игр по БДД для дошкольников для воспитателей
и родителей**

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1. Рекомендации по использованию компонентов УМК в организованной образовательной деятельности (для педагогов детских дошкольных учреждений)	7
1.1. Психолого-педагогические задачи и результаты обучения в соответствии с требованиями ФГОС дошкольного образования	7
1.2. Содержание, структура и функциональные возможности продуктов	13
1.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных книг по БДД	13
1.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных мини-игр по БДД	24
1.3. Методика образовательной деятельности с применением продуктов	42
1.3.1. Особенности организации работы по формированию навыков безопасного поведения на дороге и в транспорте в дошкольных образовательных организациях	42
1.3.2. Методика использования электронных интерактивных книг по БДД	46
1.3.3. Методика использования электронных интерактивных мини- игр по БДД	51
1.4. Рекомендации по применению материалов в образовательной деятельности	63
1.4.1. Использование электронных интерактивных книг и мини-игр по БДД при организации различных видов деятельности дошкольников	63
1.4.2. Сценарии и планы разных видов деятельности дошкольников с применением электронных интерактивных книг по БДД	67
1.4.3. Сценарии разных видов деятельности дошкольников с применением электронных интерактивных мини-игр по БДД	74
2. Рекомендации по применению компонентов УМК в рамках семейного воспитания (для родителей)	88

2.1. Сведения о ПДД, которые должны знать дети дошкольного возраста	88
2.2. Содержание материалов, предназначенных для самостоятельных занятий дошкольников вне образовательной организации	90
2.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных книг по БДД	90
2.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности электронных мини-игр по БДД	100
2.3. Методика организации образовательной деятельности дошкольников с использованием электронных интерактивных книг и мини-игр по БДД в условиях семейного воспитания.....	118
2.4. Санитарно-гигиенические требования по охране жизни и здоровья дошкольников при работе за компьютером.....	127
Приложение 1 Инструкция по работе с электронной интерактивной книгой.....	131
Приложение 2 Инструкция по работе со сборником электронных интерактивных мини-игр	133

ВВЕДЕНИЕ

Методические рекомендации для педагогов и родителей по использованию электронных интерактивных книг по БДД и сборника электронных интерактивных мини-игр по БДД предназначены для оказания методической поддержки применения данного компонента учебно-методического комплекта (УМК) по безопасности дорожного движения на этапе дошкольного детства как в условиях организованного, так и в условиях семейного обучения.

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

Данные методические рекомендации для педагогов и родителей базируются 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 электронными интерактивными книгами и мини-играми, актуальны и важны для обеспечения безопасности собственной жизнедеятельности детей дошкольного возраста. Работа 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, интерактивные книги) позволяют поддерживать интерес воспитанников на всем протяжении работы с комплектом, это является стимулом усвоения, осмысления, сохранения и применения полученных знаний и умений. Возможности самостоятельной работы с электронными материалами в условиях организованного или домашнего обучения способствуют упрочению знаний.

Принцип системности и последовательности.

Все материалы созданы с учетом психофизиологических особенностей детей дошкольного возраста, 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 дошкольниками навыков безопасности.

Принцип доступности.

Принцип доступности при работе с интерактивными материалами реализуется на разных уровнях:

- доступность содержания (все темы понятны и близки детям, связаны с повседневной жизнью);
- доступность для выстраивания индивидуальной траектории воспитанника (возможность использования педагогом различных элементов комплекта на всех этапах обучения, самостоятельная работа детей в условиях организованного обучения или домашнего воспитания);
- доступность управления контентом (интерфейс продуктов комплекта и система навигации разработаны с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста).

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

Принцип наглядности.

Все материалы комплекта основаны на использовании современных средств наглядности, при изучении задействуются различные анализаторы (зрительный, слуховой), для закрепления знаний активно используется игровая деятельность.

Принцип связи теории с практикой.

Материалы обеспечивают постоянную связь теории с практикой. Электронные интерактивные книги основаны на реальных событиях, в них действуют герои, которые могут быть родственниками, друзьями, соседями, знакомыми детей. Ситуации, рассматриваемые в книгах, дают теоретические знания, которые закрепляются при помощи интерактивных заданий. Мини-игры моделируют дорожные ситуации, позволяют виртуально «проживать» их, формируя таким образом практические навыки. Методические рекомендации являются незаменимым средством при работе с материалами и позволяют реализовать систему дидактических принципов.

1. Рекомендации по использованию компонентов УМК в организованной образовательной деятельности (для педагогов детских дошкольных учреждений)

1.1. Психолого-педагогические задачи и результаты обучения в соответствии с требованиями ФГОС дошкольного образования

Дошкольное детство – уникальный период, который закладывает основы будущего развития человека. В различных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, знакомстве с окружающим миром, литературой и искусством – формируются ценностные установки, познавательные интересы и действия детей. Современная жизнь требует от дошкольников сформированных представлений о правилах безопасности дорожного движения, как в качестве пешехода, так и в качестве пассажира транспортного средства.

Высокий уровень детского дорожно-транспортного травматизма во многом обусловлен недостатками в организации воспитания и обучения детей дошкольного возраста безопасному дорожному поведению. Ответственная роль, отведенная дошкольным образовательным организациям, заключается в создании системы работы по ознакомлению воспитанников с правилами безопасного поведения на улицах и в транспорте. Такая система должна включать всех участников воспитательно-образовательного процесса (детей, педагогов и родителей), разнообразные организационные формы работы и специфические виды деятельности дошкольников, использование различных элементов предметно-развивающей среды дошкольного образовательного учреждения.

Задачи обучения детей безопасному дорожному поведению отражены в **Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования** (далее – ФГОС): дети дошкольного возраста

знакомятся с правилами безопасного поведения в процессе социально-коммуникативного развития.

В соответствии с требованиями ФГОС информационно-образовательная среда каждой образовательной организации включает в себя цифровые ресурсы, которые должны эффективно использоваться, в том числе и для решения задач формирования навыков безопасного поведения. Информационно-коммуникационные технологии наряду с традиционными средствами (методическими пособиями, плакатами, печатными настольными дидактическими играми) позволяют оптимизировать воспитательно-образовательный процесс и модернизировать систему дидактического оборудования, создать новые условия для мотивированного обучения. Основная проблема заключается в необходимости разработки таких мультимедийных образовательных ресурсов, которые бы соответствовали возрастным возможностям детей дошкольного возраста, позволяли бы сочетать традиционные методы воспитания и обучения с инновационными технологиями.

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» был разработан электронный обучающий контент для дошкольников, призванный обеспечить мультимедийной поддержкой различные виды образовательной деятельности с детьми данной возрастной категории.

Для дошкольного образования разработаны следующие продукты:

- электронные интерактивные книги по БДД,
- электронные интерактивные мини-игры по БДД.

Содержание предлагаемых пособий охватывает следующие направления развития и образования детей дошкольного возраста:

- В области социально-коммуникативного развития:
 - усвоение норм и ценностей, принятых в обществе;
 - развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками;
 - становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
 - формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

- В области познавательного развития:
 - развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
 - формирование познавательных действий;
 - развитие воображения и творческой активности;
 - формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира.

- В области речевого развития:
 - владение речью как средством общения и культуры;
 - обогащение активного словаря;
 - развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи.

- В области художественно-эстетического развития:
 - становление эстетического отношения к окружающему миру;
 - стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений;

- В области физического развития:
 - становление ценностей здорового образа жизни.

В соответствии с ФГОС ДО, специфика дошкольного детства и системные особенности дошкольного образования делают неправомерными требования от ребенка дошкольного возраста конкретных образовательных достижений. В то же время одной из задач, на решение которых направлен

стандарт, является обеспечение преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных. Это позволяет говорить о том, что предлагаемые ресурсы обеспечат реализацию требований образовательных стандартов к личностным, предметным и метапредметным результатам освоения учащимися общеобразовательной программы последующих уровней образования (табл. 1).

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, поиска средств ее осуществления.	Формирование установки 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 электронных интерактивных книг по БДД и электронных интерактивных мини-игр по БДД в воспитательно-образовательный процесс:

- с ознакомление дошкольников с ПДД Российской Федерации;
- формирование навыков безопасного поведения на улице, на дороге и в транспорте;
- развитие умений ориентироваться в дорожно-транспортных ситуациях;
- воспитание культуры поведения на улице, на дороге и в транспорте;
- формирование сознательного и ответственного отношения к собственному здоровью, к личной безопасности и безопасности окружающих;
- развитию таких качеств, как внимательность, наблюдательность, зрительное и слуховое восприятие, логическое мышление, самообладание, находчивость.

1.2. Содержание, структура и функциональные возможности продуктов

1.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных книг по БДД

Электронная интерактивная книга – это повествовательная история, происходящая с детьми дошкольного возраста, их родителями, друзьями и знакомыми. Формат книги интересен и понятен детям данной возрастной категории, персонажи-сверстники позволяют примерять на себя ту или иную дорожную ситуацию, а набор интерактивов делает пособие современным и привлекательным для детей, создает положительную мотивацию к изучению правил дорожного движения.

Пособие предназначено для объяснения и наглядного представления материала, для вовлечения воспитанников в активную познавательную деятельность, пробуждения интереса и любопытства. Пособие предполагает проведение фронтальной работы с детьми с применением демонстрационного оборудования или индивидуальной работы с применением любого типа оборудования (персонального компьютера, планшета, интерактивного стол, ноутбука и т.п.). Основная роль в организации познания отводится педагогу.

При определении тематики электронных интерактивных книг для систематической работы с детьми дошкольного возраста учитывались следующие аспекты:

- охват основных вопросов безопасности дорожного движения, которые изучаются с детьми дошкольного возраста;
- учет возрастных психофизиологических особенностей и возможностей дошкольников;
- возможность создания системы работы с использованием различных форм организации детей дошкольного возраста;

- учет психолого-педагогических и эргономических требований к электронным ресурсам для дошкольников, существующих санитарно-гигиенических норм.

В рамках проекта разработаны 5 электронных интерактивных книг по БДД, охватывающие следующие темы:

- элементы дороги в городе и за городом;
- виды транспорта;
- сигналы светофора и регулировщика;
- правила поведения в качестве пешеходов;
- правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств;
- дорожные знаки;
- правила для велосипедистов;
- правила движения пешеходов в группе и за городом;
- места, где разрешается играть, ездить на велосипедах и роликовых коньках;
- назначение и виды световозвращающих элементов.

Каждая книга представляет собой набор из 10 (или более) последовательных экранных страниц (локаций) с яркими иллюстрациями, дикторским текстом, фоновыми звуками и интерактивными элементами. Переход от одной страницы к другой осуществляется при помощи стрелки внизу рабочей области. Все страницы имеют похожий интерфейс (рис. 1) – сюжетную иллюстрацию, текстовое окно (слева вверху) и кнопку «Меню» (справа вверху).

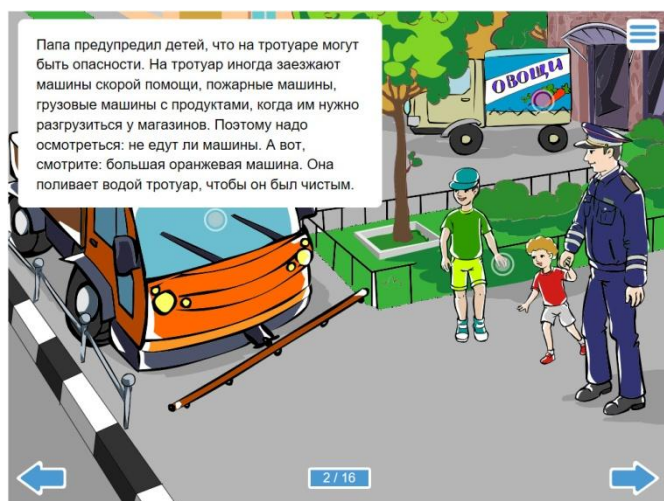


Рис. 1

Меню представлено следующими кнопками:

- *Включить/выключить текст* – позволяет добавлять или убирать текстовое окно.
- *Включить/выключить дикторский звук* – позволяет включать или отключать озвучку.
- *Открыть задания* – переход к выполнению интерактивных тестов.
- *Заккрыть книжку* – закрытие книги.

На каждой странице предусмотрены интерактивные элементы, при нажатии на которые при экране с функцией touch screen или при щелчке компьютерной мышью предмет изменяет свое положение, двигается, издает звук или заменяется другим предметом.

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

Электронные интерактивные игры содержат отобранные на научной основе современные сведения по вопросам безопасности дорожного движения, представленные в виде занимательных повествовательных историй. Содержательное и интерактивное наполнение книг представлено в таблицах 2–6.

Книга «Дорожная азбука»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Элементы дороги в городе и за городом		
1	Элементы дороги в городе: тротуар, бордюр, проезжая часть	Тротуар Бордюр Дорожный инспектор Мальчик на велосипеде Девочка на роликах
2	Элементы дороги в городе: возможные опасности на тротуаре	Водитель Поливальная машина Дети на тротуаре
3	Элементы дороги в городе: проезжая часть	Проезжая часть Автомобиль Мотоцикл
4	Элементы дороги: разделительная полоса	Разделительная полоса Мотоцикл Грузовик Автомобиль Автобус
5	Регулируемый и нерегулируемый пешеходный переход	Светофор Машина Пешеходный переход
6	Правила перехода проезжей части по регулируемому пешеходному переходу	Папа с детьми Светофор
7	Трамвайные пути, посадка и высадка из трамвая	Трамвай Дорожный знак «Место остановки трамвая» Пассажир Папа с детьми
8	Элементы дороги за городом: проезжая часть, обочина, правила перемещения пешеходов по обочине	Пешеход на обочине Грузовик Автомобиль на обочине Обочина

Правила движения пешеходов в группе за городом. Назначение и виды световозвращающих элементов		
9	Правила движения группы детей за городом. Значение световозвращающих элементов	Группа детей Машина Световозвращающие элементы на одежде
10	Деятельность дорожного инспектора, элементы формы	Световозвращающие элементы Жезл Свисток
11	Виды световозвращающих элементов. Места их прикрепления на одежду	Световозвращающие элементы Брелок Значок

Таблица 3

Книга «Светофор и Зебра»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Светофор и его сигналы. «Зебра»		
1	Транспортный и пешеходный светофор. Сигналы светофора. «Зебра»	Знак «Пешеходный переход» «Зебра» Легковой автомобиль Микроавтобус
2	Сигналы светофора. Правила перехода проезжей части	Мама и дети Старушка Табло обратного отсчета
Скрытые опасности для пешеходов во дворе.		
3	Игра около проезжей части.	Водитель Мяч Мальчик Максим Бабушка Максима
Знак пешеходного перехода и «зебра».		
4	Знак «Пешеходный переход»	Дорожный знак Грузовик Такси Цирк

5	Правила перехода проезжей части на нерегулируемом пешеходном переходе.	Знак «Пешеходный переход» «Зебра» Папа с детьми
Надземный пешеходный переход.		
6	Надземный пешеходный переход и знак, его обозначающий	Знак «Надземный пешеходный переход» Грузовик Мотоцикл Воздушные шары
Подземный пешеходный переход.		
7	Подземный пешеходный переход и знак, его обозначающий	Знак «Подземный пешеходный переход» Машина-фургон «Корм для собак» Женщина у подземного перехода Собака Тимка
8	Скрытые опасности для пешеходов на тротуаре	Щенок на проезжей части Мотоцикл Легковой автомобиль
Ограничение обзора дороги для пешеходов во время дождя.		
9	Автомобили со спецсигналом. Необходимость хорошего обзора для пешеходов	Легковой автомобиль Зеленый сигнал пешеходного светофора Автомобиль ДПС
Регулировщик.		
10	Регулировщик и его сигналы	Регулировщик Легковой автомобиль Мотоцикл Женщина с коляской

Таблица 4

Книга «Такие разные машины»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Виды транспорта.		
1	Виды транспорта	Пожарная машина

		Полицейский автомобиль Машина «Скорой помощи» Трамвай Автомобили
Легковой автомобиль		
2	Правила провоза детей в легковых автомобилях	Ключ зажигания Ремень безопасности Детское кресло
Маршрутный транспорт.		
3	Автобус и троллейбус	Троллейбус Дорожный знак «Место остановки автобуса / троллейбуса» Люди в автобусе
Маршрутный транспорт. Трамвай		
4	Трамвай	Трамвай Дорожный знак «Место остановки трамвая» Старушка Мама с мальчиком
Дорожно-транспортное происшествие.		
5	Авария, транспорт со спецсигналом	Легковой автомобиль Автомобиль «ДПС» Автомобиль «Скорой помощи»
Автомобиль сразу остановить нельзя.		
6	Тормозной путь автомобиля, игры рядом с проезжей частью	Девочка Колесики скейтборда Грузовой автомобиль-фургон Кафе
Эвакуатор.		
7	Значение эвакуатора	Эвакуатор Кафе Папа
Пожарная машина.		
8	Транспорт со спецсигналом –	Пожарная машина

	пожарная машина	Машина для уборки улиц Мама с коляской Дом
Уборочная машина.		
9	Осторожность на тротуаре. Уборочная машина	Машина для уборки улиц Легковой автомобиль Люди
Мусоровоз.		
10	Внимательность во дворе жилого дома, мусоровоз	Мусоровоз Голуби Бабушка с Максимом

Таблица 5

Книга «Мы – пассажиры»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
1	Маршрутный транспорт, пассажиры	Дорожная разметка Дорожный знак «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса» Троллейбус Папа
2	Оборудование троллейбуса	Водитель троллейбуса Троллейбус
3	Правила поведения на остановке маршрутного транспорта	Девочка Максим Мама девочки
4	Правила поведения в качестве пассажира маршрутного транспорта	Бабушка и Максим Мальчики Папа
5	Правостороннее движение, высадка из автобуса	Передние двери автобуса Папа с Таней Легковая машина Другая машина
6	Правила поведения	Автомобиль Собачка Проезжая часть Максим

7	Посадка в трамвай	Посадочная площадка Дорожный знак «Место остановки трамвая» Папа с детьми
8	Правила поведения после высадки из маршрутного транспорта	Зеленый сигнал светофора Пешеходы Папа с детьми
9	Такси	Папа с детьми Обезьяны Таксист Такси
10	Правила безопасности в салоне легкового автомобиля	Ремень безопасности Салон такси Девочка в детском кресле

Таблица 6

Книга «Приключения на велосипеде»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Правила для велосипедистов		
1	Устройства велосипеда, защитные приспособления	Педали велосипеда Звонок Данила
2	Правила перехода проезжей части для велосипедистов	Зеленый сигнал светофора Папа с девочкой Дошкольник
3	Правила поведения велосипедистов	Звонок на велосипеде девочки Оли Олег на велосипеде Данила с другим мальчиком Бабушка на тротуаре
4	Места для безопасного катания на велосипеде	Девочки Оля и Аня Дорожные знаки «Пешеходная дорожка», «Пешеходная и велосипедная дорожка с совмещенным движением»
5	Внимание при катании на	Дорожный знак «Пешеходная и

	велосипеде	велосипедная дорожка с совмещенным движением» Даниил Ворона
6	Дорожный знак «Движение на велосипедах запрещено»	Дорожный знак «Движение на велосипедах запрещено» Даниил Песик
7	Внимание в зоне передвижения автомобилей и велосипедистов	Автомобиль Водитель Даниил
8	Световозвращающие элементы на велосипеде	Одежда на Данииле Кошка Катафоты на велосипеде
Места, где разрешается играть, ездить на велосипеде и роликовых коньках		
9	Защита при катании на роликах, пешеходы и водители	Девочка на роликах Даниил Шлем
10	Правила при катании на роликах и велосипедах	Два мальчика Пешеход Женщина с коляской

Каждая книга содержит интерактивный тест, включающий 5 вопросов правилам дорожного движения, которые изучались в книге (рис. 2). Сверху в рабочей области расположено поле с текстом вопроса (который можно прослушать), в центральной части – сюжетная или предметные картинки. Выбор ответа осуществляется путем нажатия на соответствующий предмет или картинку (при работе на устройстве с функцией touch screen) или выбором объекта при помощи курсора мыши. Если выбран правильный ответ (ответы) на вопрос, звучит одобрителный комментарий и появляется окно с поздравлением и улыбающимся инспектором. В случае неправильного ответа – звучит «Подумай еще».



Рис. 2

Данные пособия отличаются простотой и удобством в применении. Педагогу легко ориентироваться в содержании и выбирать актуальный теоретический и практический материал в том объеме, который позволит сделать обучение посильным и интересным.

1.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных мини-игр по БДД

Сборник электронных интерактивных мини-игр по БДД предназначен для практической отработки навыков и закрепления дошкольниками знаний по правилам безопасного поведения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства. Игровая форма представленного материала и разнообразие типов игр создают положительную мотивацию, поддерживают интерес воспитанников.

В сборник входят следующие мини-игры:

- «Дорожные знаки»
- «Останови его»
- «Только зеленый»
- «Мода безопасности»
- «Гараж»
- «Найди отличия»
- «Узнай и запомни»
- «Маршрут»
- «Пассажиры»
- «Конструктор»
- «По местам»
- «Велодром»

После запуска пользователь попадает в главное меню (стартовое поле), на котором представлены значки всех игр. Каждая игра запускается нажатием по соответствующему значку.



Каждая игра отличается собственным интерфейсом, структурными и функциональными особенностями, основанными на теме и содержании. Являясь частью общего сборника, игры имеют следующие общие черты:

1. При первом запуске на экране появляется ознакомительный ролик, и персонаж-помощник озвучивает правила. При дальнейших запусках, чтобы еще раз посмотреть ролик, необходимо нажать на изображение персонажа-помощника.
2. В случае выхода из игры сохраняется последний уровень, в котором находился игрок. После прохождения всех уровней и при последующем входе игрок начинает игру с последнего 6 уровня. Все баллы, набранные при повторном входе в игру, добавляются к общему количеству до бесконечности.
3. Успешные действия пользователя сопровождаются одобрителем персонажа-помощника, а также краткое объяснение правила, которое изучается или закрепляется в данной игре. Неправильные действия сопровождаются неодобрителем персонажа-помощника.
4. Общие настройки: выбор персонажа, вкл./выкл. звук.
5. Все игры запускаются при помощи кнопки «Играть».

Игра «Дорожные знаки»

Цель – познакомить с доступными для восприятия детьми дошкольного возраста дорожными знаками, отработать их узнаваемость.

В игре детям предлагаются следующие дорожные знаки:

4.4.1. Велосипедная дорожка или полоса

4.5.1. Пешеходная дорожка

5.16. Место остановки автобуса и (или) троллейбуса

5.19.2. Пешеходный переход

5.17. Место остановки трамвая

6.6. Подземный пешеходный переход

6.7. Надземный пешеходный переход

3.10. Движение пешеходов запрещено

Интерфейс игры: рабочая область, стилизованная под тренировочную площадку из 12 ячеек, на которой появляются дорожные знаки. В правом нижнем углу расположен персонаж-помощник, слева сверху – счетчик баллов, справа сверху – кнопки меню (рис. 3).



Рис. 3

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – найди пару одинаковых знаков, которые будут появляться в разных ячейках игрового поля. При правильном выполнении задания звучит поощрительная мелодия, знаки подсвечиваются. Затем

найденный знак отображается крупно на экране, а персонаж произносит текст-описание.

Игра имеет 6 уровней сложности, на каждом последующем увеличивается количество одновременно предъявляемых пар знаков (от 1 до 6). На прохождение каждого уровня игроку дается 1 минута.

Игра «Останови его»

Цель – познакомить с понятием «тормозной путь автомобиля» (не озвучивая само понятие), сформировать понимание, что при возникновении препятствия автомобилю невозможно остановиться мгновенно.

Интерфейс игры: рабочая область (трасса для движения автомобиля в городе или сельской местности), слева вверху – счетчик баллов, справа вверху – кнопки меню (рис. 4).



Рис. 4

Кнопки меню:

- Продолжить
- Выбор автомобиля
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – пройти трассу, вовремя останавливаясь перед возникающими на дороге препятствиями (деревья, другие автомобили, дорожные работы и т.п.). При нажатии на кнопку «Играть» начинается обратный отсчет («3, 2, 1, старт»), необходимый для подготовки игрока к

выполнению задания. Затем автомобиль начинает двигаться вперед (вправо по экрану), перед ним периодически появляются препятствия. Игрок должен вовремя среагировать и заблаговременно остановить автомобиль (нажав на него). При каждом правильном торможении ребенок получает призовую анимацию и звездочку в счетчик баллов. После этого автомобиль автоматически объезжает препятствие, и игра продолжается. При запоздалом торможении или его отсутствии раздается неприятный звук и анимация неодобрения персонажа-помощника. Непосредственно авария не показывается.

Постепенно препятствия появляются все более неожиданно, и скорость движения трассы становится более быстрой. Также у пользователя появляется возможность сменить вид транспорта, выбрав другой из «гаража». Новый автомобиль дается за прохождение уровня на 3 звезды.

В игре 6 уровней, в каждом предлагается по 3 заезда, от уровня к уровню увеличивается скорость передвижения автомобиля и изменяется количество препятствий: от 3 на первом уровне – до 6 на шестом уровне.

Игра «Только зеленый»

Цель – закрепить знание правил перехода проезжей части (только на зеленый сигнал пешеходного светофора), дать представление о связи сигналов транспортного и пешеходного светофоров.

Интерфейс: рабочая область (улица города), сверху – счетчик баллов, индикатор внимательности и кнопка меню (рис. 5).



Рис. 5

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – перемещаться по городу, собирая игровые объекты (дотрагиваясь до них пальцем или курсором мыши), которые дают ему право безопасного перехода проезжей части. Переход проезжей части возможен только на зеленый сигнал светофора. Если игрок перед пешеходным переходом успевает собрать игровой объект, ему проигрывается анимация безопасного перехода (остановиться, осмотреться, переходить на зеленый сигнал светофора), а также добавляются баллы в общий счетчик игровых баллов и наполняется индикатор внимательности (аналог игровой «жизни»).

Если игрок перед пешеходным переходом не успевает собрать игровой объект, то возможны три варианта развития игровых событий:

1) игра останавливается, если в это время горит красный сигнал светофора, при этом индикатор внимательности снижается до нуля и проигрывается анимация о том, что движение пешеходов разрешается только на зеленый сигнал светофора, оглядевшись и убедившись в безопасности перехода;

2) игрок может продолжить движение, если на светофоре горит зеленый сигнал все время перехода дороги, при этом индикатор

внимательности снижается, выдается неодобрительный комментарий и вычитается 10 баллов;

3) игрок может продолжить движение, если на светофоре горит зеленый сигнал не все время перехода дороги, то есть в процессе движения светофор успевает переключиться на красный сигнал, при этом индикатор внимательности снижается, выдается неодобрительный комментарий и вычитается 30 баллов.

В начале игры индикатор внимательности считается полным. Если в процессе игры индикатор внимательности становится равным нулю или принимает отрицательное значение, то неосторожный переход на зеленый сигнал светофора (без активации игрового объекта, дающего игроку возможность безопасного перехода проезжей части) приравнивается к ситуации движения на красный сигнал светофора, и игра останавливается.

Игра имеет 6 уровней сложности, от уровня к уровню изменяется количество светофоров с красным и зеленым сигналом (от 3 до 8 светофоров с красным сигналом соответственно).

Игра «Мода безопасности»

Цель – научить ребенка пользоваться световозвращающими элементами и правильно размещать их на себе.

Интерфейс: рабочая область (комната с выбранным персонажем и интерфейсом для выбора одежды и аксессуаров), слева сверху – счетчик баллов, справа сверху – кнопка меню (рис. 6).



Рис. 6

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора одежды

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Игра начинается с выбора персонажа в общих настройках: мальчика или девочки. Задача игрока – подобрать персонажу одежду, в которой его хорошо будет видно на дороге. Для этого необходимо выбрать на панели одежду, обувь и аксессуары со световозвращающими свойствами. За каждое правильное одевание персонажа ребенку дается призовая анимация и звездочка в счетчик баллов.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления сезонов (зима, лето, весна-осень), количества элементов одежды и аксессуаров для выбора, многослойности одежды, при которой световозвращающие элементы не должны перекрываться одеждой и находиться на видных местах.

Игра «Гараж»

Цель – знакомство и закрепление знаний о разных видах транспорта.

В игре детям предлагаются следующие транспортные средства:

- полицейский автомобиль;
- машина «Скорой помощи»;
- пожарная машина;
- легковой автомобиль (джип);
- легковой автомобиль;
- автобус;
- грузовой автомобиль (самосвал);
- самолет;

- корабль;
- поезд-локомотив;
- поезд метрополитена;
- мотоцикл;
- трамвай.

Интерфейс игры: рабочая область (стилизованная тренировочная площадка, на которой появляются различные транспортные средства, разбитая на 12 ячеек), вверху – счетчик баллов, таймер и меню (рис. 7).



Рис. 7

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – соединить линией (при помощи курсора или пальца на устройстве с функцией touch screen) транспортные средства одного вида. Соединять можно картинки, которые находятся рядом или те, которые можно соединить линиями, не пересекая другие изображения. В случае правильных действий появляется призовая анимация с одобрительным комментарием помощника и кратким объяснением правил поведения пешехода при появлении данного вида транспорта. Пользователь получает звездочку в счетчик баллов и возможность к переходу к следующему заданию. После выполнения всех заданий игрок переходит на новый уровень.

В игре 6 уровней, каждый из которых состоит из 8 заданий. Усложнение достигается за счет увеличения количества одновременно появляющихся транспортных средств (от 2 до 7 штук). На прохождение каждого уровня игроку дается 1 минута.

Игра «Найди отличия»

Цель – познакомить детей с понятием «перекресток», его особенностями.

Интерфейс игры: 2 картинки, на которых изображены перекресток, зебра, транспортный и пешеходный светофор. На этой основе программно добавляются детали (изменяются сигналы светофора, изображение зебры, знаки пешеходного перехода, люди и животные, дома, вывески, остановки, бордюры, трамвайные пути и др.), которые автоматически произвольно выбираются из базы деталей и дополняют картинки. Справа вверху находится кнопка меню, слева вверху – счетчик баллов (рис. 8).



Рис. 8

Кнопки меню:

- Продолжить
- Настройки
- Начать сначала
- Выйти из игры

В ходе игры пользователю нужно найти отличия в изображении перекрестка за определенное время (1 минута). Для этого пальцем или курсором мыши надо коснуться отличающихся деталей на обеих картинках. За правильно найденные отличия игрок получает звездочку в счетчик баллов и появляется призовая анимация, после этого генерируется следующая картинка.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления различных объектов и увеличения их количества (от 5 до 10 штук).

Игра «Узнай и запомни»

Цель – развивать внимание и память, закреплять основные понятия, связанные с безопасностью на дороге и в транспорте (сигналы светофора и регулировщика, правила безопасности при катании на велосипедах и роликовых коньках, дорожные знаки, световозвращающие элементы, виды транспорта).

Игра выполнена по принципу игры «memory», рабочая область представляет собой игровое поле с карточками, перевернутыми изображениями вниз. Вверху – счетчик баллов, тайминг и меню (рис. 9).

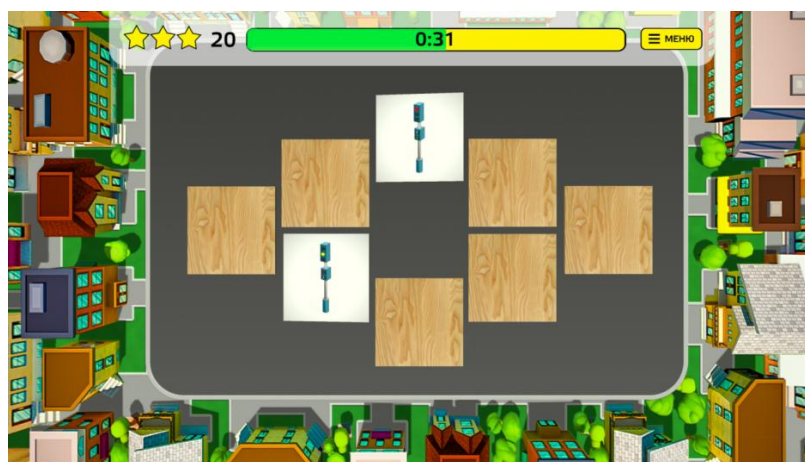


Рис. 9

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру

- Выйти из игры

Задача игрока – удалить с поля все карточки, переворачивая их по одной. Две карточки с одинаковыми изображениями, открытые последовательно, удаляются парой, освобождая часть фоновой тематической картинки. Уровень считается пройденным, когда все поле освобождено. На прохождение уровня дается 1 минута. Игрок курсором или пальцем выбирает по две карточки, если они одинаковые, то они исчезают.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления различных объектов и увеличения их количества на игровом поле (табл. 7).

Таблица 7

Уровень	Количество карточек	Объекты
1	12	Сигналы светофора
2	12	Сигналы регулировщика
3	14	Элементы защиты при катании на велосипеде и роликовых коньках
4	16	Световозвращающие элементы
5	18	Дорожные знаки
6	20	Транспортные средства

Игра «Маршрут»

Цель – формирование навыков ориентировки в пространстве, умений перемещаться по игровому полю согласно словесной инструкции (с использованием наречий вправо/влево/вперед).

Интерфейс: рабочая область (игровое поле, на котором изображены различные объекты), внизу находятся кнопки функциональных возможностей, справа вверху – кнопки меню (рис. 10).



Рис. 10

Кнопки функциональных возможностей:

- Кнопки управления движением объекта (стрелки «влево», «вперед», «вверх»)

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – провести персонажа, которым управляет пользователь, до определенного объекта на игровом поле, следуя командам. Голосом последовательно игроку подаются команды «вправо», «влево», «вперед» в различной комбинации, один шаг равен одной клеточке-кварталу игрового поля. При каждом перемещении игровое поле разворачивается.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается с помощью увеличения количества объектов (от 2 до 4), удлинения команд (несколько шагов подряд) и усложнения маршрута.

Игра «Пассажиры»

Цель – закрепить знание правил поведения пассажиров в различных транспортных средствах.

Интерфейс: рабочая область в виде черно-белой (контурной) сюжетной картинки, изображающей транспортное средство с пассажирами. Слева вверху находится счетчик баллов, справа вверху – кнопки меню (рис. 11).



Рис. 11

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора краски (палитра)

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – рассмотреть внимательно изображение, определить пассажира, который ведет себя неправильно, щелкнуть по нему курсором мышки или пальцем. После этого появится правильное изображение и палитра с красками для раскрашивания.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет использования различных транспортных средств (легковой автомобиль, автобус, троллейбус), количества пассажиров (от 2 до 7) и количества нарушителей (от 1 до 4).

Игра «Конструктор»

Цель – закрепить знания о местах, где разрешено кататься на роликах, скейтбордах и самокатах, развивать навыки конструирования и моделирования.

Интерфейс: рабочая область для конструирования площадки для катания, набор элементов и оборудования. Вверху находятся счетчик баллов, таймер и кнопка меню, внизу – панель выбора блоков для конструирования (рис. 12).



Рис. 12

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора блоков для конструирования

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – сконструировать площадку для катания на роликах и скейтбордах, выбирая нужные детали из набора представленных. Пользователь должен выбирать и передвигать блоки таким образом, чтобы получился законченный комплекс (например, чтобы не было прямых пересечений с проезжей частью). За каждое законченное строительство ребенку дается звездочка в счетчик баллов и запускается призовая анимация.

При неправильном конструировании, например, при размещении на площадке для роликов песочницы или детской горки, игра останавливается и пользователю предлагается прослушать краткий анимационный ролик о местах для безопасного катания на роликах. На выполнение задания игроку дается 1 минута.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет увеличения количества блоков и элементов (табл. 8).

Таблица 8

Уровень	Описание площадки	Количество блоков	Неправильные блоки
1	Закрытая площадка с ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами.	4	нет
2		5	– автомобиль
3	Закрытая площадка с ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, велосипедная дорожка	6	– песочница
4		7	– качели – часть автомобильной дороги
5	Закрытая площадка с ограждением, с элементами парка, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, велопешеходная дорожка	8	– детская горка – автобусная остановка
6	Закрытая площадка-парк с ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, длинная велопешеходная дорожка	9	– детские карусели – светофор

Игра «По местам»

Цель – закрепить знания о видах пешеходных переходов, перекрестков, элементах дорог, развивать внимание и память.

Интерфейс: рабочая область для сбора картинки из фрагментов, набор фрагментов-пазлов. Вверху находятся счетчик баллов, таймер и кнопка меню, внизу – панель выбора фрагментов-пазлов (рис. 13).



Рис. 13

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора фрагментов-пазлов

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – собрать картинку из фрагментов. Все предлагаемые картинки имеют дорожную тематику: регулируемый и нерегулируемый пешеходный переход, перекресток с подземным/надземным пешеходным переходом, велосипедная дорожка, игры около проезжей части, правильное или неправильное поведение пешеходов. В ходе игры пользователь перемещает части мозаики и собирает изображение. За каждую собранную картинку ребенку дается звездочка в счетчик баллов и запускается призовая анимация.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет увеличения количества фрагментов (от 4 до 12 штук) при сохранении того же ограничения времени на выполнения задания (1 минута).

Игра «Велодром»

Цель игры – закрепить знания о местах, разрешенных для катания на велосипеде и соответствующих дорожных знаках, развивать моторику и навыки ориентировки в пространстве.

Интерфейс: рабочая область в виде детской спортивной площадки-лабиринта для катания велосипедистов с размеченными дорожками, вверху находится счетчик баллов, таймер и кнопка меню (рис. 14).



Рис. 14

Кнопки меню:

- Продолжить
- Настройки
- Начать сначала
- Выйти из игры

Задача игрока – провести велосипедиста, которым управляет пользователь, по лабиринту к выходу, у которого стоит знак «Пешеходная дорожка», «Велопешеходная дорожка», «Велосипедная дорожка». Достижение каждого выхода с правильным знаком дает игроку звездочку в счетчик баллов. Для управления объектом используется гироскоп, на персональных компьютерах – кнопки вправо/влево/вверх/вниз. Выполнение задания ограничивается 1 минутой.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается с помощью запутывания лабиринта, увеличения количества возможных выходов (от 1 до 5), добавления выходов с неподходящими дорожными знаками (от 1 до 4).

1.3. Методика образовательной деятельности с применением продуктов

1.3.1. Особенности организации работы по формированию навыков безопасного поведения на дороге и в транспорте в дошкольных образовательных организациях

Формирование навыков безопасного поведения на дорогах и в транспорте является неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса дошкольной образовательной организации. Результат работы по изучению правил дорожного движения во многом обусловлен содержанием, методами, формами и средствами его реализации.

Содержание – это совокупность основных знаний, умений и навыков, овладение которыми обеспечивает формирование у дошкольников ответственности за свои поступки в дорожных условиях. Оно должно быть тесно взаимосвязано с возрастными особенностями детей, их познавательными возможностями, спецификой работы с детьми дошкольного возраста, специфичными формами, средствами обучения и воспитания.

Требования к отбору содержания:

1. Постепенное усложнение материала.
2. Учет форм организации работы с детьми.
3. Обеспечение формирования и развития психофизиологической готовности детей к реальным дорожным условиям.
4. Формирование условий для дальнейшего развития ребенка.
5. Использование реальных ситуаций дорожного движения.

В дошкольном возрасте основными формами обучения навыкам безопасного поведения являются игра, занятие, экскурсия.

Игра, как основной вид деятельности ребенка-дошкольника, занимает основное место в системе воспитания и обучения. В условиях системной работы по формированию навыков безопасного поведения педагог организует игру на основе такой предметной ситуации, в которой четко

прогнозируется цель и связанные с ней действия, осуществляемые педагогом и детьми в зависимости от конкретных условий. Для эффективной организации игры педагогу необходимо создать:

- эмоционально-психологический настрой;
- атмосферу «раскрепощенности», эмоционально положительную установку на игровую деятельность;
- условия формирования положительной оценки игровой деятельности и потребности в ней;
- возможности снятия психологических барьеров.

Для решения задач по БДД используются, в основном, обучающие игры.

Непосредственно образовательная деятельность (занятия) – основная форма организованной воспитательной работы в ДОО. Это могут быть занятия по расширению кругозора детей (предъявление новой информации), по совершенствованию умений и навыков, диагностике знаний и умений.

Организационные формы занятий могут быть разнообразны и зависят от целей и задач. Содержание конкретного занятия отбирается педагогом с учетом уровня сформированности у детей знаний и освоенности предыдущих тем, а также общих задач воспитания и развития данной возрастной группы. Объем материала должен соответствовать психофизиологическим особенностям детей группы. Занятия по БДД, как правило, проводятся фронтально.

Экскурсия – одна из важнейших форм организации обучения детей правилам безопасного поведения на дорогах. Основной метод – фронтальное наблюдение детей и беседа с педагогом.

Для формирования навыков безопасного поведения на дороге и в транспорте в дошкольной образовательной организации используются разные методы обучения.

Наглядные методы

Использование наглядных методов отвечает дидактическому принципу наглядности и связано с особенностями детского мышления. К ним относятся: наблюдение, демонстрация (предметов, картин, плакатов, иллюстраций), использование экранных, звуковых и электронных пособий.

Словесные методы

Тесно связаны с наглядными методами, т.к. позволяют задействовать различные каналы восприятия информации. К ним относятся: пояснение, рассказ, чтение, беседа.

Практические методы.

В сочетании с наглядными и словесными методами позволяют достигнуть максимального эффекта при обучении. К ним относятся: показ способов действия, упражнение, выполнение самостоятельных (творческих) заданий.

Каждый метод ориентирован на решение определенного круга дидактических задач. Педагогу необходимо использовать их оптимальное сочетание. Эффективность обучения будет зависеть от выбора методов на основе целей занятия, содержания учебного материала, уровня знаний детей и возможностей педагога.

Обучение дошкольников правилам безопасного поведения на дорогах должно проводиться с учетом психофизиологических особенностей, важнейшей из которых является недостаточно сложившаяся нервно-психологическая организация ребенка, которая является причиной многих несчастных случаев. В разном возрасте у детей отличаются внимание и восприятие, способность реагировать быстро и правильно на различные ситуации. Эти возрастные особенности неразрывно связаны с индивидуальными особенностями и проявляются в поведении ребенка.

При организации работы с дошкольниками педагогу необходимо учитывать индивидуальные особенности детей и общие особенности восприятия.

Работа с детьми в дошкольной образовательной организации по усвоению ими правил безопасного поведения на улицах города должна происходить только в тесном взаимодействии с родителями воспитанников. В семье происходит становление характера ребенка, формирование его отношения к окружающему миру. Педагогам необходимо сделать родителей союзниками в вопросах воспитания сознательного поведения на дороге. Основная задача взаимодействия – выработать единый подход и требования к ребенку по данной проблеме.

Таким образом, при формировании навыков безопасного поведения у дошкольников необходимо задействовать весь спектр форм, методов и средств обучения и воспитания, включая составляющие развивающей предметно-пространственной среды образовательной организации. Достижение положительного эффекта возможно при комплексном использовании как традиционных дидактических компонентов, проверенных образовательной практикой (разнообразных наглядных пособий, игр, упражнений, художественной литературы и пр.), так и инновационных интерактивных дидактических пособий.

1.3.2. Методика использования электронных интерактивных книг по БДД

Наглядность является одним из основополагающих дидактических принципов обучения и предполагает использование разнообразных средств наглядного представления соответствующей учебной информации.

Наглядно-демонстрационные пособия являются необходимым компонентом правильно построенного воспитательно-образовательного процесса. Грамотно подобранные и умело включенные в систему используемых педагогом методов и организационных форм обучения данные дидактические средства облегчают реализацию принципа наглядности. Наглядно-демонстрационные материалы не только улучшают условия непосредственного познания действительности детьми, но и дают материал в форме впечатлений и наблюдений, на который опираются косвенное познание, мыслительная деятельность, а также различные виды практической деятельности.

Электронные интерактивные книги, наряду с печатными книгами, являются видом наглядно-дидактических пособий и необходимым компонентом правильно построенного воспитательно-образовательного процесса. Содержание и функционал данных пособий разработаны с учетом возрастных особенностей восприятия информации.

Содержание электронных интерактивных книг охватывает основные темы по безопасности дорожного движения, которые необходимо изучить детям дошкольного возраста (табл. 9).

Таблица 9

Темы	Книги
Элементы дороги в городе и за городом	Дорожная азбука
Виды транспорта	Дорожная азбука Светофор и Зебра Такие разные машины Мы – пассажиры

Сигналы светофора и регулировщика	Светофор и Зебра
Правила поведения в качестве пешеходов	Дорожная азбука Светофор и Зебра Приключения на велосипеде
Правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств	Такие разные машины Мы – пассажиры
Дорожные знаки	Дорожная азбука Светофор и Зебра Такие разные машины Приключения на велосипеде
Правила для велосипедистов	Приключения на велосипеде
Правила движения пешеходов в группе и за городом	Дорожная азбука
Места, где разрешается играть, ездить на велосипедах и роликовых коньках	Светофор и Зебра Приключения на велосипеде
Назначение и виды световозвращающих элементов	Дорожная азбука Приключения на велосипеде

Занимательный сюжет каждой книги позволяет в ненавязчивой форме знакомить дошкольников с основными понятиями и терминами, приключения героев поддерживают длительный интерес и мотивацию. Яркие иллюстрации, фоновые звуки, дикторский текст и интерактивные компоненты не только повышают внимание и задействуют различные каналы восприятия информации, но и значительно расширяют дидактические возможности данных ресурсов. В зависимости от целей и задач конкретной формы работы с детьми педагог может использовать дикторский комментарий или отключить его, чтобы прочитать текст самостоятельно, убрать текстовое окно и придумать (или предложить детям) свой вариант развития сюжета. Скорость изучения каждой страницы также регулируется пользователем. Возможность запустить анимацию некоторых объектов позволяет сфокусировать внимание дошкольников на тех или иных объектах

и правилах. Интерактивные тесты являются логичным завершением работы с электронной интерактивной книгой.

Методика использования электронных интерактивных книг в практике работы дошкольной образовательной организации будет зависеть от типа оборудования, этапа обучения и формы организации дошкольников.

Электронные интерактивные книги оптимальны для применения в помещениях, оснащенных *демонстрационным оборудованием*. Это может быть интерактивная доска или экран с проектором.

Интерактивная доска прочно укрепилась в системе технических средств обучения. Она является ценным инструментом для фронтальной работы с детьми. Интерактивная доска представляет собой большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. С помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проецируется на поверхность интерактивной доски. В этом случае доска выступает как экран. С проецируемым на доску изображением можно работать, вносить изменения и пометки. Все изменения записываются в соответствующие файлы на компьютере, могут быть сохранены и в дальнейшем отредактированы или переписаны на съемные носители. В этом случае, электронная доска работает в качестве устройства ввода информации.

Доской можно управлять как с помощью специального стилуса, так и с помощью прикосновений пальцем. Это зависит от того, какие технологии были использованы при изготовлении доски. Связь доски и компьютера двусторонняя, а палец или перо (стилус, ручка) интерактивной доски работает как мышь. Преимущества, которые несут с собой интерактивные доски для обучения, очевидны и несомненны. Ведь с их помощью можно не только привлечь и удержать внимание к изучаемому материалу, но еще и задействовать различные каналы восприятия – зрительное, слуховое и кинестетическое. А информация, которая поступает сразу по нескольким каналам, легче усваивается и надолго остается в памяти.

Основные факторы, благоприятно воздействующие на ребенка на занятиях с использованием интерактивной доски:

- свободная поза ребенка (просто стоя или сидя на ковре);
- большое расстояние от экрана для всеобщего обозрения (отсутствие воздействия электромагнитного излучения монитора);
- перегрузки на суставы кистей отсутствуют.

Интерактивные книги могут использоваться педагогом как полностью, так и фрагментарно в ходе занятий различной тематики. Наиболее оптимальным в данном случае будет организация *фронтальной работы* педагога с детьми у интерактивной доски. Специальный функционал (кнопки включения/отключения дикторского голоса, перелистывания страниц, возможность убрать текст с экрана) позволяет педагогу свободно вести беседу с детьми, самому устанавливать ритм работы в зависимости от общего замысла занятия или потребностей и индивидуальных особенностей детей, самому выбирать, какие выразительные средства задействовать на занятии – звуковой ряд, анимацию или только иллюстративный материал ресурсов. Демонстрация ресурсов на интерактивной доске с последующим проговариванием правил поведения, помогает сформировать у дошкольников четкий алгоритм поведения в опасных ситуациях.

Педагог может построить образовательную деятельность полностью на содержании книги или применять мультимедийное средство эпизодически в зависимости от поставленных целей и задач. История может быть продемонстрирована от начала до конца на одном занятии или фрагментарно – на нескольких. Периодически можно возвращаться к ранее изученным материалам, предлагать дошкольникам придумать продолжение или варианты той или иной истории, составить рассказ по иллюстрации и т.п. На основе изученного материала педагог может организовать изобразительную или конструктивную деятельность дошкольников, использовать содержание книги для организации режиссерской, театрализованной или сюжетно-ролевой игры.

Интересные и занимательные сюжеты электронных интерактивных книг и доступный функционал делают возможным их использование в повседневной жизни группы детского сада. При наличии в помещении *интерактивного стола, планшета* или *персонального компьютера* педагог может предлагать пособие детям для повторного изучения, организовывать самостоятельную работу детей с ресурсами по аналогии с работой с печатными книгами. В зависимости от поставленных задач это может быть *подгрупповая* или *индивидуальная* работа, в ходе которой воспитанники каждый в своем темпе просматривают и изучают содержание ресурсов. При любом способе организации дошкольников обязательно выполнение требований СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

Электронные тесты-задания, разработанные к каждой интерактивной, оптимальны для:

- упражнения воспитанников, закрепления пройденного материала;
- проверки знаний по той или иной теме.

Педагог может осуществить закрепление и контроль знаний в разной форме. Это может быть *фронтальное* или *групповое* прохождение тестов, в процессе которого дети 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.

1.3.3. Методика использования электронных интерактивных мини-игр по БДД

Использование дидактических игр в качестве одного из средств формирования навыков безопасного поведения на дороге и в транспорте обусловлено возрастными и психофизиологическими особенностями дошкольников: преобладанием наглядно-образного мышления, недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, произвольным развитием памяти. Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки впечатлений, полученных из окружающего мира. Опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в обучение, возможность установить положительную эмоциональную обстановку, что способствует лучшему усвоению материала.

Электронная дидактическая игра – это активная деятельность детей 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 дошкольников в таких играх развивает настойчивость, стремление к успеху и мотивационные качества. В дидактических играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Электронные интерактивные мини-игры – это игровые модули для отработки знаний по теме «безопасность дорожного движения», обладающие следующими свойствами:

- оперативная обратная связь,
- вариативность содержания на основе рандомизации.

Педагогическая цель данных ресурсов – усвоение нового материала путем выполнения интерактивного задания. Для создания положительного эмоционального фона во всех играх, на протяжении всей работы, ребенка сопровождает анимированный персонаж, который объясняет правила игры, реагирует на действия пользователя соответствующими комментариями. Действия ребенка в игре подкрепляются визуальными эффектами, результативность отображается при помощи звездочек, которые он получает в счетчик баллов. Все игры имеют несколько уровней сложности, что позволяет использовать их вариативно, создавая индивидуальную образовательную траекторию.

Содержание электронных интерактивных мини-игр охватывает основные темы по безопасности дорожного движения, которые необходимо изучить детям дошкольного возраста (табл. 10).

Таблица 10

Темы	Игры
Элементы дороги в городе и за городом	Найди отличия Маршрут По местам
Виды транспорта	Останови его Гараж Узнай и запомни Найди отличия Пассажиры
Сигналы светофора и регулировщика	Только зеленый Узнай и запомни Найди отличия Маршрут
Правила поведения в качестве пешеходов	Только зеленый Маршрут По местам
Правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств	Найди отличия Пассажиры
Дорожные знаки	Дорожные знаки Узнай и запомни Найди отличия

	По местам Велодром
Правила для велосипедистов	Найди отличия Узнай и запомни Конструктор Велодром
Правила движения пешеходов в группе и за городом	Маршрут
Места, где разрешается играть, ездить на велосипедах и роликовых коньках	Конструктор Велодром
Назначение и виды световозвращающих элементов	Мода безопасности Узнай и запомни Найди отличия

Электронные интерактивные игры могут использоваться как при организации непосредственной образовательной деятельности (занятий), так и опосредованно – при индивидуальной работе специалистов, во время тематических праздников и развлечений, для подгрупповой игры в помещении группы детского сада.

На занятиях дидактические игры применяются на этапе ознакомления с новым материалом для организации практической деятельности детей или для закрепления и повторения материала в качестве упражнения.

При ознакомлении с новым материалом оптимальна *фронтальная форма* организации дошкольников и выполнение задания на интерактивной доске.

Для закрепления материала подходят занятия в компьютерном классе, в котором для каждого ребенка предусмотрен персональный компьютер (ноутбук или планшет). Методика проведения занятия в компьютерном классе идентична традиционным занятиям с дошкольниками:

- подготовительный этап, который создает положительный эмоциональный настрой; вовлечение детей в игровую ситуацию, в ходе которой уточняется ранее пройденный материал по теме;

- собственная деятельность на компьютерах, которую нужно предварить демонстрацией ресурса (при этом можно использовать демонстрационное оборудование) и объяснением основных задач и принципов работы;

- заключительный этап, в ходе которого анализируются результаты, обсуждается выполненное задание, подводятся итоги.

При наличии в организации планшетов, педагог может использовать их для отработки полученных знаний. В отличие от персонального компьютера планшеты оптимизированы для работы с помощью пальцев, имеют облегченный интерфейс, оптимизированы для работы с электронными интерактивными мини-играми.

Основными преимуществами использования планшетов в педагогическом процессе являются следующие:

- новизна делает эти средства очень привлекательными для детей, стимулируя дополнительную мотивацию к занятию;

- удобство и простота использования делает планшеты доступными даже для самых маленьких детей;

- работа с интернет-планшетами развивает пальцы обеих рук, так как ребенок не использует клавиатуру или мышь, а все действия на экране осуществляет одним или несколькими пальцами, одной или двумя руками;

- мобильность позволяет педагогу оперативно использовать эти устройства в любой аудитории, в любой момент занятия.

Начинать работу с мини-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 воспитанников.

Педагог может организовать *индивидуальную работу* с ребенком при решении коррекционных задач или проведении диагностики. Взрослый может предложить дошкольнику 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.

При наличии условий, педагог может организовать *подгрупповую деятельность* дошкольников за интерактивным столом. Интерактивные столы относятся к новейшим техническим средствам обучения, они позволяют сочетать инновационные и традиционные методы и приемы обучения. Столы предназначены для совместной деятельности детей в малых группах, работа с данным средством предполагает постоянное общение между детьми и не ограничивает их двигательную активность.

Особенности организации работы дошкольников с использованием интерактивных столов:

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

При работе с данным типом ресурсов педагогу отводится направляющая роль: он объясняет правила игры, выбирает режим, оказывает помощь и анализирует результаты. Специфика интерактивного стола предполагает его использование для организации коллективной деятельности дошкольников. Основная педагогическая ценность 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.

Разнообразие содержания и функциональных особенностей разработанных мини-игр, определяет не только способы их использования в

воспитательно-образовательном процессе, но и взаимосвязь с традиционными видами деятельности дошкольников.

Игра «*Дорожные знаки*» будет не только закреплять знание доступных детям дорожных знаков, но и формировать навыки ориентировки в пространстве, внимание, память и быстроту реакции. Для повышения эффективности обучения, педагог может предложить во время игры не только называть знаки, но и объяснять основные правила поведения всех участников дорожного движения. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 11.

Таблица 11

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Игра «Посчитай знаки» Игровое упражнение «Какой формы знак»
Изобразительная деятельность	Рисование дорожных знаков Раскрашивание шаблонов
Конструирование и моделирование	Моделирование знаков из бумаги
Речевое развитие	Игра «Отгадай знак по описанию»
Физическое развитие	Подвижная игра «Найди знак»

Игра «*Останови его*» помимо ознакомления с сутью понятия «тормозной путь» будет развивать скорость реакции и внимание ребенка. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 12.

Таблица 12

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Игра «Быстро или медленно»
Изобразительная деятельность	Рисование сюжетных картин по теме
Конструирование и моделирование	Конструирование моделей автомобилей
Речевое развитие	Словесная игра «Какой транспорт движется медленно, а какой – быстро» Упражнения на подбор антонимов
Физическое развитие	Подвижная игра «Быстрее – медленнее»

Ситуации, предлагаемые в игре *«Только зеленый»*, помогут сформировать навык перехода проезжей части только на зеленый сигнал светофора, дадут представление о сигналах разных видов светофоров. Коллективный формат игры будет способствовать развитию навыков сотрудничества и взаимопомощи. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 13.

Таблица 13

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Игра «Справа – слева» Игра «Посчитай светофоры»
Изобразительная деятельность	Сюжетное рисование на тему «Улица города»
Конструирование и моделирование	Моделирование макета светофора из бумаги
Речевое развитие	Составление рассказа на тему «Как правильно переходить проезжую часть»
Физическое развитие	Упражнение «Сигналы светофора»

В игре *«Мода безопасности»* знакомство со световозвращающими элементами непосредственно связано с практической отработкой полученных знаний. Выполнение задания будет развивать творчество дошкольников, навыки решения практико-ориентированных задач, способствовать коллективному взаимодействию (в случае игры в подгруппе). Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 14.

Таблица 14

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Игра «Найди световозвращающий элемент» Упражнение «Какое время года»
Изобразительная деятельность	Аппликация «Укрась одежду»
Конструирование и моделирование	Моделирование световозвращающих элементов для одежды

Речевое развитие	Составление описательных рассказов
Физическое развитие	Подвижная игра «Собери фликеры»

Игра *«Гараж»* будет способствовать формированию системы знаний по теме «Транспорт», развивать логическое мышление, закреплять значение обобщающих слов. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 15.

Таблица 15

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Посчитай машины» Игра «Соедини линией»
Изобразительная деятельность	Предметное рисование «Автомобили» Лепка «Спецтранспорт»
Конструирование и моделирование	Конструирование моделей разных транспортных средств Конструирование из строителя «Гараж»
Речевое развитие	Составление сюжетных рассказов на тему «Поездка на автомобиле» Упражнение «Назови вид транспорта»
Физическое развитие	Подвижная игра «Воробышки и автомобиль»

Организуя игру *«Найди отличия»*, педагог не только будет развивать у воспитанников внимание, память, формировать знания об элементах дороги в городе и за городом, но и сможет организовать коллективную игру, в ходе которой дошкольники будут развивать навыки совместного решения практической задачи. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 16.

Таблица 16

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Посчитай перекрестки»
Изобразительная деятельность	Рисование на тему «Дорога в городе»
Конструирование и моделирование	Моделирование макета перекрестка

Речевое развитие	Дидактическая игра «Где находится...»
Физическое развитие	Упражнение «Автомобили на перекрестке»

Игра «*Узнай и запомни*» помимо решения задач по формированию навыков безопасного поведения оптимальна для развития памяти и внимания дошкольников. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 17.

Таблица 17

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Назови пары» Игра «Какой формы предмет»
Изобразительная деятельность	Лепка «Шлем для велосипедиста»
Конструирование и моделирование	Конструирование из бумаги «Шлем»
Речевое развитие	Дидактическое упражнение «Парные картинки»
Физическое развитие	Подвижная игра «Велосипедисты и роллеры»

В процессе игры «*Маршрут*» у дошкольников будет формироваться умение составлять алгоритмы безопасных действий в зависимости от дорожно-транспортной ситуации. Групповое выполнение задания будет
Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 18.

Таблица 18

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Дойди до объекта» Составление маршрутов движения
Изобразительная деятельность	Аппликация «Маршрут»
Конструирование и моделирование	Моделирование улицы города
Речевое развитие	Упражнение «Назови, что справа/слева»
Физическое развитие	Подвижная игра «Пройди по маршруту»

Игра *«Пассажиры»* не только будет закреплять правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств, но и развивать речь дошкольников, формировать нравственные основы поведения и творческие способности. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 19.

Таблица 19

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Билеты» Игра «Найди свое место»
Изобразительная деятельность	Рисование «В автобусе»
Конструирование и моделирование	Конструирование плаката «Правила поведения в транспорте»
Речевое развитие	Составление сюжетного рассказа «Как мы ездили на автобусе/трамвае/троллейбусе»
Физическое развитие	Подвижная игра «Автобус» Эстафета «Кто быстрее»

Для развития навыков конструирования и моделирования одновременно с формированием основ безопасности педагог может использовать игру *«Конструктор»*. Она подходит и для организации коллективной работы дошкольников, развития логического мышления и умения планировать свои действия. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 20.

Таблица 20

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Что где находится» (ориентировка в пространстве) Игра «Расставь объекты»
Изобразительная деятельность	Коллективная лепка «Детская площадка»
Конструирование и моделирование	Конструирование игровой площадки из крупного и деревянного строителя
Речевое развитие	Дидактическая игра «Назови одним словом»

Физическое развитие	Упражнение «Катаемся с горки»
---------------------	-------------------------------

Игра *«По местам»* подходит для развития памяти и внимания дошкольников, организации групповой работы нескольких детей за интерактивным столом. Педагог может предложить детям составить рассказ по картинке или придумать сюжетную историю (коллективную или индивидуальную). Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 21.

Таблица 21

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Игра «Посчитай сколько»
Изобразительная деятельность	Сюжетное рисование на тему «Безопасность на дороге и в транспорте»
Конструирование и моделирование	Коллективное конструирование «Улица города»
Речевое развитие	Составление рассказов по картинкам
Физическое развитие	Упражнение «Найди свое место»

Игра *«Велодром»* будет способствовать не только закреплению знаний о местах, разрешенных для катания на велосипеде, но и запоминанию различных дорожных знаков, развитию внимания и скорости реакции. Варианты применения и закрепления полученных знаний представлены в табл. 22.

Таблица 22

Виды деятельности	Варианты
Формирование элементарных математических понятий	Упражнение «Который по счету» Игра «Пройди лабиринт»
Изобразительная деятельность	Рисование дорожных знаков
Конструирование и моделирование	Моделирование дорожных знаков Конструирование плаката «Правила для велосипедиста»
Речевое развитие	Речевое упражнение «Направо, налево,

	вперед, назад»
Физическое развитие	Подвижная игра-эстафета «Велосипедисты»

Так же как и при использовании интерактивных книг, применение электронных интерактивных мини-игр по БДД регламентируется требованиями СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы».

1.4. Рекомендации по применению материалов в образовательной деятельности

1.4.1. Использование электронных интерактивных книг и мини-игр по БДД при организации различных видов деятельности дошкольников

В силу специфики организации воспитательно-образовательного процесса с детьми дошкольного возраста формирование основ безопасности затрагивает все виды деятельности ребенка. Основная задача – не заучить с детьми правила дорожного движения, а воспитать у дошкольников понимание значения безопасного поведения на дороге. Педагог должен использовать для этого любую возможность и разнообразные средства: занятия, режимные моменты, праздники и развлечения.

Воспитание дошкольников рекомендуется осуществлять: во-первых, через непосредственное восприятие дорожной среды во время целевых прогулок, где дети наблюдают движение транспорта и пешеходов, дорожные знаки, светофоры, пешеходные переходы и т.д.; во-вторых, в процессе специальных развивающих и обучающих занятий по дорожной тематике. Закрепление и уточнение знаний проводится с использованием продуктивной деятельности детей (рисование, лепка, аппликация, конструирование), на прогулках и экскурсиях. Полученные знания дети отображают в сюжетно-ролевой игре, в речевом творчестве, во время физкультурных праздников и развлечений на тему «Безопасность».

Таким образом, применение электронных пособий возможно только в общей системе работы дошкольной образовательной организации по данному направлению.

Варианты использования электронных интерактивных книг и электронных интерактивных мини-игр по БДД при организации разных видов деятельности с детьми дошкольного возраста представлены в табл. 23–24.

Таблица 23

Название книги	Виды деятельности	Используемые фрагменты
«Дорожная азбука»	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Дорожная азбука»	страницы 1–7, тесты
	Интегрированное занятие по ознакомлению с окружающим миром, формированию элементарных математических представлений «Осень в лесу»	страницы 8–9 тест 5
	Развлечение «Папы всякие нужны, папы всякие важны»	страницы 10–11, тест 4
«Светофор и Зебра»	Беседа «Светофор и его сигналы»	страницы 1–2, тесты 1, 4
	Рисование «Пешеходные переходы»	страницы 4–7
	Беседа «Пешеход – будь внимателен!»	страницы 8–10, тесты 2, 3, 5
«Такие разные машины»	Развлечение «Транспорт»	страницы 1–2
	Игра-моделирование «Правила поведения»	страницы 3–5, тесты 1–3
	Опытно-экспериментальная деятельность «Тормозной путь»	страница 6
	Конструирование «Гараж»	страницы 7–10, тесты 4–5
«Мы – пассажиры»	Лепка «Маршрутный транспорт»	страницы 1–2
	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Правила поведения пассажиров»	страницы 3–9, тесты 1–4
	Беседа «Как себя вести в салоне автомобиля»	страница 10
«Приключения на велосипеде»	Досуг «Приключения велосипедиста»	вся книга
	Конструирование «Дорожные знаки»	страницы 4–6
	Дидактическая игра «Размести световозврататели»	страница 8

Название мини-игры	Виды деятельности
«Дорожные знаки»	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Эти нужные знаки»
	Спортивный праздник «Друзья Светофора»
	Коллективное конструирование атрибутов для сюжетно-ролевой игры «Знаки»
«Останови его»	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Правила эти всегда выполняй!»
	Сюжетно-ролевая игра «На дороге» (подготовка)
«Только зеленый»	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Правила перехода проезжей части»
	Спортивный праздник «Друзья Светофора»
«Мода безопасности»	Аппликация «Световозвращатели»
	Сюжетно-ролевая игра «Ателье» (подготовка)
	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Правила эти всегда выполняй!»
«Гараж»	Развлечение «Красный, желтый, зеленый»
	Занятие по формированию элементарных математических представлений (ориентировка в пространстве)
«Найди отличия»	Занятие по развитию речи – составление описательных рассказов на тему «Безопасность на дороге»
	Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Правила эти всегда выполняй!»
«Узнай и запомни»	Занятие по формированию элементарных математических представлений (развитие памяти и логики)
	Занятие по развитию речи – подбор синонимов и антонимов
	Досуг для детей и родителей «Мама, папа, я – Светофорчика друзья»
«Маршрут»	Занятие по формированию элементарных математических представлений (ориентировка на листе бумаги и в пространстве)
	Проектная деятельность – конструирование карты и разработка маршрутов движения
	Досуг для детей и родителей «Мама, папа, я – Светофорчика друзья»

«Пассажиры»	Этическая беседа о правилах поведения в транспорте
	Сюжетное рисование «Мы едем, едем, едем ...»
	Спортивный праздник «Друзья Светофора»
«Конструктор»	Конструирование из крупного строителя «Детская игровая площадка»
	Рисование «Площадка для катания на роликовых коньках»
«По местам»	Досуг для детей и родителей «Мама, папа, я – Светофорчик друзья»
	Индивидуальная работа с детьми во 2 половине дня
«Велодром»	Конструирование лабиринта из крупного строителя
	Моделирование плакатов по правилам дорожного движения

1.4.2. Сценарии и планы разных видов деятельности дошкольников с применением электронных интерактивных книг по БДД

Сценарий непосредственно образовательной деятельности (занятия) по ознакомлению с окружающим миром «Дорожная азбука» (с детьми 5–6 лет)

Задачи

1. Познакомить с элементами дороги в городе, правилами посадки в трамвай.
2. Формировать навыки безопасного поведения на дороге и в транспорте: правила перехода проезжей части по сигналам пешеходного светофора.
3. Расширять словарный запас детей (тротуар, бордюр, проезжая часть, разделительная полоса)
4. Развивать память, внимание, логическое мышление.

Материалы и оборудование: интерактивная доска, электронная интерактивная книга «Дорожная азбука» (страницы 1–7, тесты 1–3), игрушечные корзинки (по количеству детей), муляжи грибов (по 3–4 шт. на каждого ребенка).

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций по тематике, встреча с инспектором ГБДД.

Ход занятия

1. Организационно-мотивационный момент.

Дети сидят полукругом на стульчиках, педагог стоит около интерактивной доски.

Педагог: Ребята, хотите отправиться в путешествие за город? (ответы детей) Путешествовать мы будем с Олегом и Русланом, и поможет нам в этом книга. Не обычная бумажная, а электронная книга.

2. Работа с интерактивным пособием.

Педагог: Посмотрите на экран (*педагог запускает первую страницу книги, дети смотрят и слушают дикторский текст*). Давайте еще раз рассмотрим картинку и назовем элементы дороги.

Педагог предлагает нескольким детям по очереди выйти к доске и нажать на активные элементы книги – тротуар, бордюр, инспектор, мальчик и девочка, при этом уточняет названия элементов и действия детей.

Педагог: Отправляемся дальше (*педагог поочередно демонстрирует на экране страницы 2–4, предлагает разным детям активировать персонажей, задает уточняющие и закрепляющие вопросы*). Как вы думаете, что дальше произошло с нашими героями? (*выслушивает предположения детей, поочередно открывает страницы 5 и 6*). Давайте еще раз вспомним, как правильно переходить проезжую часть (*педагог совместно с детьми формулирует правило*). При переходе проезжей части по регулируемому пешеходному переходу необходимо остановиться, дождаться зеленого сигнала пешеходного светофора, посмотреть налево, потом направо, убедиться в том, что автомобили и слева и справа остановились и пропускают пешеходов. Только потом начать переход проезжей части. Молодцы! Давайте теперь поиграем в игру «Зеленый и красный» и проверим, насколько вы внимательны.

3. Динамическая пауза.

Педагог предлагает детям встать в одну линию и выполнять движения в соответствии с карточками, которые он будет поднимать: если это красный стоящий человечек – стоять, если зеленый идущий человечек – шагать на месте). Игра проводится несколько раз с разными ведущими.

4. Закрепление материала.

Педагог: Как вы думаете, на каком виде транспорта Руслан, Олег и их папа могут попасть за город? (*выслушивает предположения детей: автобус, электричка, поезд, трамвай и т.п.*). Давайте откроем следующую страницу нашей книги и узнаем (*демонстрирует страницу 7, проводит аналогичную*

предыдущим страницам работу). Вот так, на трамвае, мальчики с папой добрались за город. Давайте представим, что мы с вами тоже оказались в осеннем лесу. Посмотрите, сколько здесь грибов! Выходите скорее на полянку, давайте соберем грибы в корзинки.

Дети выходят, педагог раздает им корзинки, дошкольники собирают в них муляжи грибов.

Педагог: Молодцы! Для того чтобы нам вернуться в детский сад, необходимо выполнить задания в электронной книге. Посмотрите на экран (*педагог поочередно запускает тесты 1, 2 и 3, обсуждает задания с детьми, вызывает одного ребенка для выполнения к доске*). Отлично! Все правильно!

5. Итог.

Педагог: Ребята, скажите, вам понравилось сегодняшнее путешествие? А что нового вы узнали или вспомнили (названия элементов дороги, правила перехода через проезжую часть, правила посадки в трамвай)? Будьте внимательны на дороге, не забывайте выполнять правила дорожного движения.

План проведения беседы на тему «Пешеход – будь внимателен!»

(с детьми 5–6 лет)

1. Обращение к опыту детей: какие могут быть опасные ситуации на тротуаре?
2. Рассматривание иллюстрации в электронной книге «Светофор и Зебра» (страница 8, без звука), обсуждение с детьми вариантов поведения.
3. Непогода и дорожное движение – работа с электронной книгой «Светофор и Зебра» (страница 9, с дикторским текстом, активацией элементов), вопросы к детям.

4. Значение регулировщика – работа с электронной книгой «Светофор и Зебра» (страница 10, дети активируют элементы), вопросы и обсуждение.
5. Фронтальное выполнение тестов (№ 2, 3, 5) в книге «Светофор и Зебра».
6. Подведение итога беседы – формулирование правил поведения.

***План организации конструирования на тему «Гараж»
(с детьми 4–5 лет)***

1. Организационно-мотивационный этап – рассматривание автомобилей (электронная книга «Такие разные машины», страницы 7–10).
2. Основная часть – конструирование из крупного конструктора «Гараж для автомобиля».
3. Динамическая пауза – подвижная игра «Воробышки и автомобиль»
4. Рассматривание и обыгрывание построек.
5. Игровой момент – выполнение тестовых заданий № 4 и 5 в электронной книге «Такие разные машины».

***План занятия по ознакомлению с окружающим миром «Правила поведения пассажиров»
(с детьми 5–6 лет)***

1. Организационно-мотивационный этап – рассматривание иллюстрации в электронной книге «Мы – пассажиры» (страница 3), определение темы занятия.
2. Основная часть – изучение правил поведения в салоне автобуса – рассматривание и обсуждение электронной книги «Мы – пассажиры» (страницы 4–5).
3. Динамическая пауза – «Едем, едем».

4. Закрепление материала – решение ситуативных задач – работа с книгой «Мы пассажиры» (страницы 6–8).
5. Игровая минутка – выполнение в подгруппах тестовых заданий (интерактивная книга, тесты 1–4).
6. Подведение итогов занятия.

Сценарий досуга для детей старшего дошкольного возраста «Приключения на велосипеде»

Задачи

1. Закрепить знания о правилах дорожного движения для велосипедистов.
2. Формировать навыки безопасного поведения на дороге и в транспорте.
3. Развивать внимание, память, расширять словарный запас.

Материалы и оборудование: интерактивная доска, электронная интерактивная книга «Приключение на велосипеде», призы (фликеры), дорожные знаки («Велодорожка» и «Велопешеходная дорожка») по количеству детей, пазлы («Велосипедная дорожка», «Велопешеходная дорожка», «Пешеходная дорожка», «Движение на велосипедах запрещено»).

Действующие лица: ведущий, мальчик Данила.

Ход досуга

Педагог: Ребята, сегодня я расскажу вам историю про мальчика Данилу (запускает электронную книгу на экране – страница 1, анимирует картинки (педали, звонок, мальчик)).

Звучит музыка («Кручу, кручу педали...»), входит Данила с велосипедом.

Данила: Привет, ребята! А вы любите кататься на велосипеде? Вы знаете, что катаясь на велосипедах, мы способствуем охране окружающей среды? А что такое окружающая среда?

Дети отвечают (велосипед не использует бензин, не загрязняет воздух и т.п.).

Данила: Ребята, а вы знаете правила дорожного движения для велосипедистов? Давайте проверим.

Данила запускает электронную книгу, страницы 2–3, предлагает анимировать объекты, обсуждает ситуации.

Педагог: Данила предлагает провести веселую эстафету. Для этого необходимо разбиться на 2 команды при помощи дорожных знаков для велосипедистов. Давайте сначала их вспомним – демонстрация страницы 4 электронной книги.

Дети подходят к коробке и вынимают дорожные знаки, называют («Велодорожка» и «Велопешеходная дорожка») и разбиваются на 2 команды. Педагог и Данила проводят эстафету «Кто быстрее прокатит обруч».

Данила: Молодцы! Ой, ребята, мне пора домой. До свидания!

Дети прощаются с мальчиком, он уезжает.

Педагог: Ребята, хотите узнать, какие еще у Данилы были приключения? (демонстрация страниц 5–7 электронной книги, обсуждение увиденного с детьми) А теперь давайте соберем пазлы с изображением дорожных знаков для велосипедистов.

Дети разбиваются при помощи разноцветных кругов на 4 подгруппы и собирают пазлы («Велосипедная дорожка», «Велопешеходная дорожка», «Пешеходная дорожка», «Движение на велосипедах запрещено»).

Педагог: Ребята, а вы знаете, что такое катафот?

Выслушивает предположения детей, показывает страницу 8 электронной книги. Обсуждает с детьми увиденное.

Педагог: А вы любите кататься на роликовых коньках? А что необходимо для безопасного катания? (просмотр страниц 9–10 электронной книги, обсуждение). Ребята, в завершении нашего праздника предлагаю вам выполнить задания тесты на планшетах (компьютерах).

Дети выполняют тесты 1–4 (индивидуально или в парах), педагог смотрит и анализирует.

Педагог: Мне кажется, что мы сегодня не только развлекались, но вспомнили и узнали много нового. Все были активными и заслужили призы – световозвращающие элементы, которые вы сможете прикрепить на одежду для того, чтобы водители вас всегда видели на дороге (раздает фликеры детям).

1.4.3. Сценарии разных видов деятельности дошкольников с применением электронных интерактивных мини-игр по БДД

Сценарий занятия по ознакомлению с окружающим миром «Правила эти всегда выполняй!» (с детьми 5–6 лет)

Задачи

1. Формировать навыки безопасного поведения на дороге и в транспорте.
2. Познакомить с понятием «тормозной путь автомобиля» (не озвучивая само понятие), формировать понимание, что при возникновении препятствия автомобилю невозможно остановиться мгновенно.
3. Закреплять знания об элементах дороги в городе.
4. Учить пользоваться световозвращающими элементами и правильно размещать их на себе.
5. Развивать речь, внимание и память.
6. Воспитывать дружелюбие и желание помочь.

Оборудование: интерактивная доска, электронные мини-игры «Останови его», «Мода безопасности», «Найди отличия»,

Предварительная работа: ознакомление с элементами дороги в городе, рассматривание иллюстраций, чтение литературных произведений.

Ход занятия

Дети сидят полукругом на стульях.

Педагог: Ребята, скажите, а вы знаете, что такое правила дорожного движения?

Дети отвечают, вдруг вбегает запыхавшийся Незнайка.

Незнайка: Ой, ребята, что со мной произошло! Я так торопился к вам, побежал через дорогу, вдруг – шум, звон, гудки, скрежет – меня чуть автомобиль не задавил!

Педагог: А ты что, не знаешь, правила перехода проезжей части?

Незнайка: А есть какие-то правила? Я думал – нет машины рядом – переходи там, где тебе удобно!

Педагог: Ребята, давайте расскажем и покажем Незнайке правила перехода проезжей части.

Дети по очереди при помощи иллюстраций рассказывают о регулируемом и нерегулируемом пешеходном переходе, формулируют правила.

Педагог: Незнайка, запомнил?

Незнайка: Ой, как сложно! Каким же внимательным надо быть!

Педагог: Это точно! Нельзя забывать, что даже если водитель транспортного средства тебя видит на дороге, машина не может сразу остановиться.

Незнайка: Как это не может? У нее же есть тормоз!

Педагог: Для того, чтобы это понять, предлагаю тебе, Незнайка, и всем ребятам сыграть в электронную игру «Останови его» (*педагог запускает на экране интерактивной доски игру, дети и Незнайка по очереди выполняют задания*).

Незнайка: Да, оказывается, у машин тоже есть секреты.

Динамическая пауза – игра на внимание «Красный, желтый, зеленый» – дети выполняют движения по словам педагога (красный – стоят на месте, желтый – маршируют на месте, зеленый – делают шаг вперед).

Педагог: Незнайка, посмотри, какие красивые фигурки у нас в группе развешены (*обращает внимание Незнайки и детей на фликеры*). Ты знаешь, для чего они?

Незнайка: Да понятно, конечно, для красоты, вон они какие – переливаются, яркого желтого цвета.

Педагог: Ребята, Незнайка опять все перепутал. Давайте расскажем ему про световозвращающие элементы.

Незнайка: Свето... что? Какие элементы?

Ребенок: Световозвращающие элементы нужны для того, чтобы водители могли видеть пешеходов на дороге в плохую погоду или темное время суток. Они сделаны из специального материала, их прикрепляют на одежду, сумки, велосипеды.

Незнайка: Здорово! А я тоже хочу, чтобы меня было видно в плохую погоду.

Педагог: Давай тогда сыграем в игру «Мода безопасности». Играть будем сразу на интерактивной доске и на столах.

Педагог запускает игру на интерактивной доске, предлагает нескольким детям выполнять задание, остальные «украшают» одежду игрушечных кукол.

Педагог: Отлично! А теперь предлагаю вам проверить внимание и сыграть в игру «Найди отличия» (*педагог запускает игру, дети по очереди ищут отличия на картинках, объясняют Незнайке, что изображено на каждой*).

Незнайка прощается с детьми и уходит. Педагог подводит итоги занятия.

Сценарий спортивного праздника для детей старшего дошкольного возраста «Друзья Светофора»

Задачи

1. Закреплять знания по вопросам безопасности дорожного движения: правила перехода проезжей части, значение дорожных знаков для пешеходов и велосипедистов, правила поведения в маршрутном транспорте.
2. Развивать ловкость, быстроту, внимание и память.
3. Воспитывать навыки сотрудничества и коллективного взаимодействия.

Оборудование: передвижная интерактивная доска, 3 планшета, электронные мини-игры («Дорожные знаки», «Только зеленый»,

«Пассажиры»), белые бумажные полосы (по 10 шт. на каждую команду), 3 больших обруча, грамоты, призы – фликеры.

Действующие лица: ведущий, инспектор ГИБДД, педагоги – члены жюри.

Ход праздника

Дети находятся в спортивном зале.

Ведущий: Ребята, сегодня у нас спортивный праздник не простой, а посвященный очень важным правилам – правилам дорожного движения. Мы только будем определять сильных, быстрых и ловких, но и тех, кто лучше всех знает эти необходимые правила. В соревнованиях участвуют три команды – «красные», «желтые» и «зеленые», как сигналы светофора.

Команды представляются – выходят, произносят речевки-приветствия, садятся на скамейки. Ведущий представляет членов жюри – педагогов, представителя ГИБДД.

Ведущий: Первый конкурс – разминка. Предлагаем участникам команд выполнить задание в игре «Дорожные знаки» отметить пары дорожных знаков и назвать их правильно.

Команды выполняют задание, жюри подсчитывает очки.

Ведущий: Следующий конкурс называется «Зебра», как вы думаете почему? Правильно, потому что это не только название красивого животного, но пешеходного перехода.

Педагог раздает командам белый бумажные полосы и предлагает выложить каждой команде «зебру». Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и аккуратнее других. Жюри оценивает выполнение и подсчитывает очки.

Ведущий: Наш следующий конкурс называется «Только зеленый» и это будет настоящий квест – команды должны пройти маршрут, собрать предметы и правильно перейти проезжую часть.

Педагог запускает одновременно на 3 планшетах игру «Только зеленый», команды выполняют задание, жюри подсчитывает очки.

Ведущий: Молодцы! А теперь – эстафета! Посмотрим, какая команда самая сплоченная и быстрая.

Один из членов команды – водитель автобуса с обручем в руках. Задача – «перевезти» всех пассажиров от одной остановки (линии) до другой, «сажая» каждого в «автобус» (обруч). Команды начинают выполнять задание по свистку ведущего, побеждает – та команда, все члены которой оказались на остановке быстрее других. Жюри контролирует правильность выполнения и подсчитывает очки.

Ведущий: А теперь проверим, как вы знаете правила проведения в транспорте.

Ведущий запускает на экране игру «Пассажиры», команды по очереди выполняют задание.

Ведущий: Наше соревнование подошло к концу. Пока жюри подсчитывает очки, предлагаю немного потанцевать (под веселую музыку дети выполняют движения по показу).

Жюри объявляет результаты соревнований, инспектор ГИБДД раздает грамоты и призы – фликеры каждому участнику.

Досуг для детей и родителей «Мама, папа, я – Светофорчика друзья»

Задачи

1. Закреплять навыки безопасного поведения на дороге и в транспорте: знание дорожных знаков, видов транспорта, умение ориентироваться в пространстве.
2. Формировать навыки коллективного взаимодействия.
3. Привлекать семью к воспитательно-образовательному процессу.

Оборудование: интерактивная доска с электронными мини-играми по БДД («Узнай и запомни», «Маршрут», «По местам»); таблички с цифрами 1, 2, 3; картинки с изображением дорожных знаков; напольная карта для

построения маршрута; бланк протокола жюри; призы, грамоты и памятки по БДД.

Участники: 3 семей, ведущий, Светофорчик, члены жюри (старший воспитатель, инструктор по физической культуре, представитель родительского комитета), зрители (дети и родители).

Ход досуга

Под веселую музыку дети и родители входят в зал и занимают свои места за столами.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Мы рады приветствовать Вас в нашей семейной гостиной. Тема нашей встречи – Правила дорожного движения. Улицы города переполнены разными машинами. И каждый день на дорогах происходят аварии и различные транспортные происшествия. Мы за порядок и безопасность на дорогах! В детском саду наши дети изучают правила поведения на дорогах и в транспорте. Очень важно, чтобы и дома, в семье об этом не забывали. Сегодня мы решили провести соревнование между семьями (называются фамилии участников), а остальные дети и родители будут зрителями и болельщиками. Участникам будут предложены разные конкурсы на тему «Мама, папа, я – Светофорчика друзья». Соревнование не может обойтись без жюри, которое должно быть строгим, но справедливым. Представляю вам наше жюри: старший воспитатель, инструктор по физкультуре, представитель родительского комитета.

В зал под музыку входит Светофорчик.

Светофорчик: Здравствуйте, дорогие друзья! Я вижу, вы уже готовы к соревнованию? Предлагаю начать с приветствия команд.

Каждая команда выстраивается в центре зала, приветствует участников, зрителей и членов жюри речевкой. Жюри оценивает приветствие.

Светофорчик: Замечательно. Приступаем к соревнованию. Первый конкурс – разминка. Давайте проверим ваше внимание и память. Конкурс

называется «Узнай и запомни». Командам необходимо на интерактивной доске выполнить задание – соединить за 1 минуту как можно больше пар, состоящих из одинаковых видов транспорта.

Ведущий запускает на доске интерактивную игру «Узнай и запомни», команды выполняют задание. Жюри подсчитывает очки.

Светофорчик: Объявляю второй конкурс «Что мы знаем о транспорте». Я буду задавать вопросы и предлагать 3 варианта ответа, каждая команда должна выбрать табличку с номером правильного ответа. А жюри будет отмечать, сколько правильных ответов дала каждая команда.

Командам раздаются таблички с цифрами 1, 2, 3.

Вопросы:

1. К какому виду транспорта относятся автомобили?
(наземный, воздушный, водный)
2. Какой транспорт перевозит людей?
(специальный, грузовой, *пассажирский*)
3. Какой городской транспорт ездит по рельсам?
(автобус, *трамвай*, троллейбус)
4. Загорелся желтый сигнал светофора. Что следует делать пешеходам?
(стоять, идти, *приготовиться*)

Жюри выставляет оценки и подсчитывает очки.

Ведущий: А сейчас – физкультминутка на тему «Дорожные знаки». Участники команд и зрители должны совершать движения в соответствии со знаком, который я вам покажу на карточке:



– ходьба на месте



– остановиться



– имитация движений велосипедиста



– бег на месте



– имитация звонка по телефону.

Светофорчик: Молодцы! Теперь следующий конкурс – «Маршрут». Один представитель команды должен пройти маршрут на экране доски, а остальные – повторить его на карте, которая расположена на полу. Посмотрим, совпадет ли конечная точка.

Ведущий запускает игру «Маршрут» на экране, команды по очереди выполняют задание. Жюри подсчитывает очки.

Ведущий: Молодцы, а теперь последний конкурс – «По местам».

Запускает на экране игру «По местам» и предлагает каждой команде собрать пазл. Жюри подсчитывает очки.

Светофорчик: Замечательно! Такие интересные картинки собрали! И все о правилах дорожного движения.

Ведущий: Наше соревнование подошло к концу. Пока жюри совещается, я предлагаю всем вместе станцевать танец «Дорожное движение»

Дети и родители выходят на середину зала, повторяют движения, которые им показывает Светофорчик.

Жюри подводит итоги конкурсов, награждает победивших и вручают грамоты участникам. Родителям вручаются памятки по правилам дорожного движения.

1.5. Санитарно-гигиенические требования по охране жизни и здоровья дошкольников при работе с информационными и компьютерными технологиями

При использовании компьютера в воспитательно-образовательном процессе необходимо знать и соблюдать основные нормативно-правовые документы, регламентирующие безопасность использования информационных технологий в работе с детьми. При использовании мультимедийных технологий в рамках образовательной организации должны быть соблюдены следующие требования:

- правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;
- правила противопожарной безопасности;
- правила охраны труда, охраны жизни и здоровья детей.

Независимо от формы и вида применения компьютерных технологий для развития детей, необходимо соблюдать санитарно-гигиенические требования к использованию компьютерных технологий в учебном процессе согласно СанПиН.

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к организации деятельности детей при использовании компьютерных технологий

Применение мультимедийных пособий в дошкольной образовательной организации должно соотноситься с реализуемой образовательной программой и общим планом воспитательно-образовательной работы с детьми. Планировать занятия с использованием электронных ресурсов необходимо, придерживаясь тематического принципа и соблюдая гигиенические требования к организации учебной деятельности детей дошкольного возраста. Место занятий с применением компьютеров в режиме дня дошкольной образовательной организации, требования к оборудованию и помещениям четко определены санитарно-эпидемиологическими нормами и правилами (СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно эпидемиологические

требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»). Нельзя допускать проведение компьютерных занятий в ущерб дневному сну, прогулке и другим оздоровительным мероприятиям.

Гигиенические нормы и требования к организации образовательной деятельности с использованием компьютеров

1. Одноразовая длительность работы детей 5–7 лет на компьютере – не более 10 мин. В конце занятия обязательно отводится время для зрительной гимнастики (1–2 мин.).
2. В течение дня допускается проведение не более одного занятия с использованием компьютера.
3. Максимальная кратность работы в течение недели для детей 5–7 лет – 3 раза в неделю (оптимально – 1–2 раза).
4. Рекомендуемые дни недели для занятий на компьютерах: вторник, среда, четверг – оптимально (дни наиболее высокой работоспособности).
5. Рекомендуемое время дня для занятий: оптимально – первая половина дня; допустимо – вторая половина дня (в период второго подъема суточной работоспособности, в интервале от 15:30 до 16:30, после дневного сна и полдника).

Гигиенические нормы и требования к рабочему месту ребенка

1. Площадь рабочего места:
 - старые мониторы (на базе ЭЛТ) – 6 м² (~ 3 х 2 м),
 - плоские мониторы – 4,5 м² (~ 2 х 2 м).
2. Помещения для занятий оборудуются одностольными 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 град., 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 стульев для занятий приведены в табл. 25.

Таблица 25

Параметры стула	Размеры, не менее, мм
Высота сиденья над полом	260
Ширина сиденья	250
Глубина сиденья	260
Высота нижнего края спинки над сиденьем	120
Высота верхнего края спинки над сиденьем	250
Высота прогиба спинки	160
Радиус изгиба переднего края сиденья	20–50

- Поверхность сиденья стула должна легко поддаваться дезинфекции.

- Стул должен регулироваться по высоте и по наклону спинки.

- Обязателен контроль посадки ребенка со стороны педагога:

- голова ребенка должна быть слегка наклонена (5–7 град.);

- линия взора ребенка (от глаз до экрана) должна быть перпендикулярна экрану, направляться в центр или на 2/3 высоты экрана;

– оптимальное расстояние от глаз до экрана 60–70 см, допустимое – не менее 50 см.

Исходя из данного норматива, детям дошкольного возраста оптимальным для работы с электронными интерактивными книгами по БДД и сборником электронных интерактивных мини-игр по БДД является использование персональных компьютеров или планшетов с размером экрана не менее 200 миллиметров (8 дюймов). Применение пособий на мобильных телефонах или планшетах с меньшим экраном не рекомендуется, так как может привести к значительному зрительному напряжению и общей утомляемости организма ребенка.

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°C, относительная влажность 55–62 %) и должна проводиться ежедневная влажная уборка.

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

Гигиенические нормы и требования к использованию демонстрационной техники

1. Просмотр телепередач и диафильмов: для детей 5–7 лет непрерывный просмотр – не более 30 мин., не чаще 2 раз в день, первая и вторая половина дня.

2. Использование проекционных экранов:

- высота над полом: не менее 1 м и не более 1,3 м;

- минимальное расстояние от зрителя до экрана – полуторная ширина экрана;
- максимальное расстояние – шестикратная ширина экрана;
- важно обеспечить равномерное освещение поверхности экрана, без световых пятен и бликов.

Каждое занятие с использованием технических средств обучения должно длиться не более 30 мин., при этом продолжительность занятий для детей 5-го года жизни – не более 15 мин., 6-го года жизни – не более 25 мин., а для детей 7-го года жизни – не более 30 мин. Приобщение детей к компьютеру следует начинать с обучения правилам безопасного пользования. С целью профилактики зрительного утомления после работы на персональных компьютерах рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз, которые выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движений глаз. Для большей привлекательности их можно проводить в игровой форме.

Примерный комплекс упражнений для глаз

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.

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

2. Рекомендации по применению компонентов УМК в рамках семейного воспитания (для родителей)

2.1. Сведения о ПДД, которые должны знать дети дошкольного возраста

Мультимедийные ресурсы (интерактивные книги и мини-игры), которые обеспечат мотивированную познавательную деятельность дошкольников в условиях семейного воспитания, разработаны на основе тех сведений, которые должны усвоить дети данной возрастной категории.

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. Сведения, которые должны знать дети дошкольного возраста, представлены в табл. 26.

Таблица 26

Тема	Содержание
Элементы дороги в городе и за городом	– понятия «пешеход, водитель, пассажир»; – элементы дороги: проезжая часть, тротуар, обочина, разделительная полоса; – назначение каждого элемента дороги в городе и вне города; – понятие «перекресток»
Виды транспорта	– виды транспорта (наземный, воздушный, водный, подземный); – транспорт со спецсигналом; – машины-помощники (эвакуатор, мусоровоз и т.п.)
Сигналы светофора и регулировщика	– светофоры, их виды (транспортный и пешеходный); – сигналы светофора; – регулировщик и его сигналы; – правила перехода проезжей части по сигналам светофора

Правила поведения в качестве пешеходов	– правила перехода проезжей части; – обозначение пешеходного перехода (знаки); – подземный, наземный и надземный пешеходный переход; – правила перехода проезжей части по сигналам светофора; – правила движения пешеходов по тротуарам и при их отсутствии
Правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств	– обозначения остановок городского маршрутного транспорта; – правила поведения в зоне остановки маршрутного транспорта; – правила посадки и высадки из маршрутного транспортного средства; – правила поведения в салоне транспорта общего пользования
Дорожные знаки	-дорожные знаки и их назначение; – дорожные знаки для пешеходов и велосипедистов
Правила для велосипедистов	– велосипедная дорожка, пешеходная дорожка; – места для катания на велосипеде; - правила перехода проезжей части с велосипедом; – знак «Велосипедное движение запрещено»; – защита при катании на велосипеде
Правила движения пешеходов в группе и за городом	– элементы дороги за городом; – движение пешеходов по загородной дороге; – правила движения по обочине и краю проезжей части; – движение пешеходов в группе
Места, где разрешается играть, ездить на велосипедах и роликовых коньках;	– велосипедная дорожка, пешеходная дорожка; – места для игр и катания на велосипеде, роликовых коньках и скейтборде; – игры на проезжей части и возле нее
Назначение и виды световозвращающих элементов	– значение световозвращающих элементов для обеспечения безопасности пешеходов; – виды световозвращателей и места их прикрепления на одежде

2.2. Содержание материалов, предназначенных для самостоятельных занятий дошкольников вне образовательной организации

2.2.1. Содержание, структура и функциональные возможности электронных интерактивных книг по БДД

Электронная интерактивная книга – это повествовательная история, происходящая с детьми дошкольного возраста, их родителями, друзьями и знакомыми. Формат книги интересен и понятен детям данной возрастной категории, персонажи-сверстники позволяют примерять на себя ту или иную дорожную ситуацию, а набор интерактивов делает пособие современным и привлекательным для детей, создает положительную мотивацию к изучению правил дорожного движения.

Пособие предназначено для знакомства с основными понятиями, пробуждения интереса и любопытства. При определении тематики электронных интерактивных книг для детей дошкольного возраста учитывались следующие аспекты:

- охват основных вопросов безопасности дорожного движения, которые доступны детям дошкольного возраста;
- учет возрастных психофизиологических особенностей и возможностей дошкольников;
- учет психолого-педагогических и эргономических требований к электронным ресурсам для дошкольников, существующих санитарно-гигиенических норм.

В результате были разработаны 5 электронных интерактивных книг по БДД, охватывающие следующие темы:

- элементы дороги в городе и за городом;
- виды транспорта;
- сигналы светофора и регулировщика;
- правила поведения в качестве пешеходов;

- правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств;
- дорожные знаки;
- правила для велосипедистов;
- правила движения пешеходов в группе и за городом;
- места, где разрешается играть, ездить на велосипедах и роликовых коньках;
- назначение и виды световозвращающих элементов.

Каждая книга представляет собой набор из 10 (или более) последовательных экранных страниц (локаций) с яркими иллюстрациями, дикторским текстом, фоновыми звуками и интерактивными элементами. Переход от одной страницы к другой осуществляется при помощи стрелки внизу рабочей области. Все страницы имеют похожий интерфейс (рис. 14) – сюжетную иллюстрацию, текстовое окно (слева сверху) и кнопку «Меню» (справа сверху).

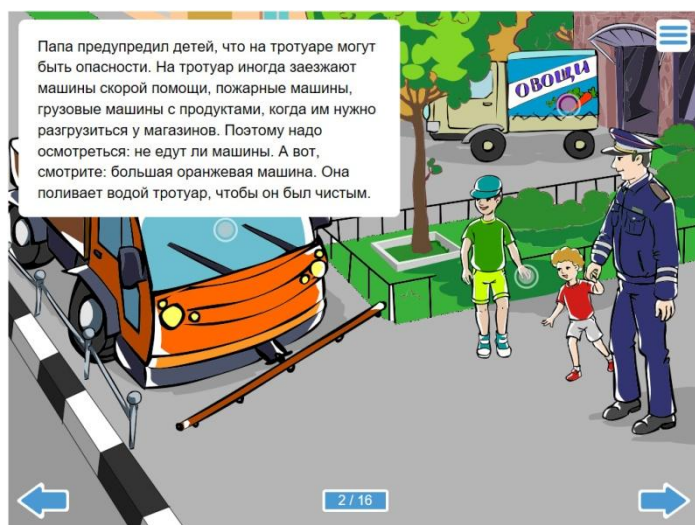


Рис. 14

Меню представлено следующими кнопками:

- *Включить/выключить текст* – позволяет добавлять или убирать текстовое окно.
- *Включить/выключить дикторский звук* – позволяет включать или отключать озвучку.
- *Открыть задания* – переход к выполнению интерактивных тестов.
- *Заккрыть книжку* – закрытие страницы.

На каждой странице предусмотрены интерактивные элементы, при нажатии на которые при экране с функцией touch screen или при щелчке компьютерной мышью предмет изменяет свое положение или заменяется другим предметом.

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

Электронные интерактивные игры содержат отобранные на научной основе современные сведения по вопросам безопасности дорожного движения, представленные в виде занимательных повествовательных историй. Содержательное и интерактивное наполнение книг представлено в табл. 27–31.

Таблица 27

Книга «Дорожная азбука»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Элементы дороги в городе и за городом		
1	Элементы дороги в городе: тротуар, бордюр, проезжая часть	Тротуар Бордюр Дорожный инспектор Мальчик на велосипеде Девочка на роликах
2	Элементы дороги в городе: возможные опасности на тротуаре	Водитель Поливальная машина Дети на тротуаре
3	Элементы дороги в городе: проезжая часть	Проезжая часть Автомобиль Мотоцикл
4	Элементы дороги: разделительная полоса	Разделительная полоса Мотоцикл Грузовик Автомобиль Автобус
5	Регулируемый и	Светофор

	нерегулируемый пешеходный переход	Машина Пешеходный переход
6	Правила перехода проезжей части по регулируемому пешеходному переходу	Папа с детьми Светофор
7	Трамвайные пути, посадка и высадка из трамвая	Трамвай Дорожный знак «Место остановки трамвая» Пассажир Папа с детьми
8	Элементы дороги за городом: проезжая часть, обочина, правила перемещения пешеходов по обочине	Пешеход на обочине Грузовик Автомобиль на обочине Обочина
Правила движения пешеходов в группе за городом. Назначение и виды световозвращающих элементов		
9	Правила движения группы детей за городом. Значение световозвращающих элементов	Группа детей Машина Световозвращающие элементы на одежде
10	Деятельность дорожного инспектора, элементы формы	Световозвращающие элементы Жезл Свисток
11	Виды световозвращающих элементов. Места их прикрепления на одежду	Световозвращающие элементы Брелок Значок

Таблица 28

Книга «Светофор и Зебра»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Светофор и его сигналы.		
1	Транспортный и пешеходный светофор. Сигналы светофора. «Зебра»	Знак «Пешеходный переход» «Зебра» Легковой автомобиль Микроавтобус

2	Сигналы светофора. Правила перехода проезжей части	Мама и дети Старушка Табло обратного отсчета
Скрытые опасности для пешеходов во дворе.		
3	Игра около проезжей части.	Водитель Мяч Мальчик Максим Бабушка Максима
Знак пешеходного перехода и «зебра».		
4	Знак «Пешеходный переход»	Дорожный знак Грузовик Такси Цирк
5	Правила перехода проезжей части на нерегулируемом пешеходном переходе.	Знак «Пешеходный переход» «Зебра» Папа с детьми
Надземный пешеходный переход.		
6	Надземный пешеходный переход и знак, его обозначающий	Знак «Надземный пешеходный переход» Грузовик Мотоцикл Воздушные шары
Подземный пешеходный переход.		
7	Подземный пешеходный переход и знак, его обозначающий	Знак «Подземный пешеходный переход» Машина-фургон «Корм для собак» Женщина у подземного перехода Собака Тимка
8	Скрытые опасности для пешеходов на тротуаре	Щенок на проезжей части Мотоцикл Легковой автомобиль
Ограничение обзора дороги для пешеходов во время дождя.		
9	Автомобили со спецсигналом. Необходимость хорошего обзора для пешеходов	Легковой автомобиль Зеленый сигнал пешеходного светофора Автомобиль ДПС

Регулировщик.		
10	Регулировщик и его сигналы	Регулировщик Легковой автомобиль Мотоцикл Женщина с коляской

Таблица 29

Книга «Такие разные машины»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Виды транспорта.		
1	Виды транспорта	Пожарная машина Полицейский автомобиль Машина «Скорой помощи» Трамвай Автомобили
Легковой автомобиль		
2	Правила провоза детей в легковых автомобилях	Ключ зажигания Ремень безопасности Детское кресло
Маршрутный транспорт.		
3	Автобус и троллейбус	Троллейбус Дорожный знак «Место остановки автобуса / троллейбуса» Люди в автобусе
Маршрутный транспорт. Трамвай		
4	Трамвай	Трамвай Дорожный знак «Место остановки трамвая» Старушка Мама с мальчиком
Дорожно-транспортное происшествие.		
5	Авария, транспорт со спецсигналом	Легковой автомобиль Автомобиль «ДПС»

		Автомобиль «Скорой помощи»
Автомобиль сразу остановить нельзя. Опасные игры		
6	Тормозной путь автомобиля, игры рядом с проезжей частью	Девочка Колесики скейтборда Грузовой автомобиль-фургон Кафе
Эвакуатор.		
7	Значение эвакуатора	Эвакуатор Кафе Папа
Пожарная машина.		
8	Транспорт со спецсигналом – пожарная машина	Пожарная машина Машина для уборки улиц Мама с коляской Дом
Уборочная машина.		
9	Осторожность на тротуаре. Уборочная машина	Машина для уборки улиц Легковой автомобиль Люди
Мусоровоз.		
10	Внимательность во дворе жилого дома, мусоровоз	Мусоровоз Голуби Бабушка с Максимом

Таблица 30

Книга «Мы – пассажиры»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
1	Маршрутный транспорт, пассажиры	Дорожная разметка Дорожный знак «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса» Троллейбус Папа
2	Оборудование троллейбуса	Водитель троллейбуса Троллейбус

3	Правила поведения на остановке маршрутного транспорта	Девочка Максим Мама девочки
4	Правила поведения в качестве пассажира маршрутного транспорта	Бабушка и Максим Мальчики Папа
5	Правостороннее движение, высадка из автобуса	Передние двери автобуса Папа с Таней Легковая машина Другая машина
6	Правила поведения	Автомобиль Собачка Проезжая часть Максим
7	Посадка в трамвай	Посадочная площадка Дорожный знак «Место остановки трамвая» Папа с детьми
8	Правила поведения после высадки из маршрутного транспорта	Зеленый сигнал светофора Пешеходы Папа с детьми
9	Такси	Папа с детьми Обезьяны Таксист Такси
10	Правила безопасности в салоне легкового автомобиля	Ремень безопасности Салон такси Девочка в детском кресле

Таблица 31

Книга «Приключения на велосипеде»

№ страницы	Содержание	Интерактивные элементы
Правила для велосипедистов		
1	Устройства велосипеда, защитные приспособления	Педали велосипеда Звонок Данила

2	Правила перехода проезжей части для велосипедистов	Зеленый сигнал светофора Папа с девочкой Дошкольник
3	Правила поведения велосипедистов	Звонок на велосипеде девочки Оли Олег на велосипеде Данила с другим мальчиком Бабушка на тротуаре
4	Места для безопасного катания на велосипеде	Девочки Оля и Аня Дорожные знаки «Пешеходная дорожка», «Пешеходная и велосипедная дорожка с совмещенным движением»
5	Внимание при катании на велосипеде	Дорожный знак «Пешеходная и велосипедная дорожка с совмещенным движением» Даниил Ворона
6	Дорожный знак «Движение на велосипедах запрещено»	Дорожный знак «Движение на велосипедах запрещено» Даниил Песик
7	Внимание в зоне передвижения автомобилей и велосипедистов	Автомобиль Водитель Даниил
8	Световозвращающие элементы на велосипеде	Одежда на Данииле Кошка Катафоты на велосипеде
Места, где разрешается играть, ездить на велосипеде и роликовых коньках		
9	Защита при катании на роликах, пешеходы и водители	Девочка на роликах Даниил Шлем
10	Правила при катании на роликах и велосипедах	Два мальчика Пешеход Женщина с коляской

Каждая книга содержит интерактивный тест, включающий 5 вопросов по содержанию истории (рис. 15). Сверху в рабочей области расположено

поле с текстом вопроса (который можно прослушать), в центральной части – сюжетная или предметные картинки. Выбор ответа осуществляется путем нажатия на соответствующий предмет или картинку (при работе на устройстве с функцией touch screen) или выбором объекта при помощи курсора мыши. Если выбран правильный ответ (ответы) на вопрос, звучит фраза диктора «Молодец» и ответ подсвечивается зеленым цветом. В случае неправильного ответа – звучит «Подумай еще» и объект не подсвечивается.

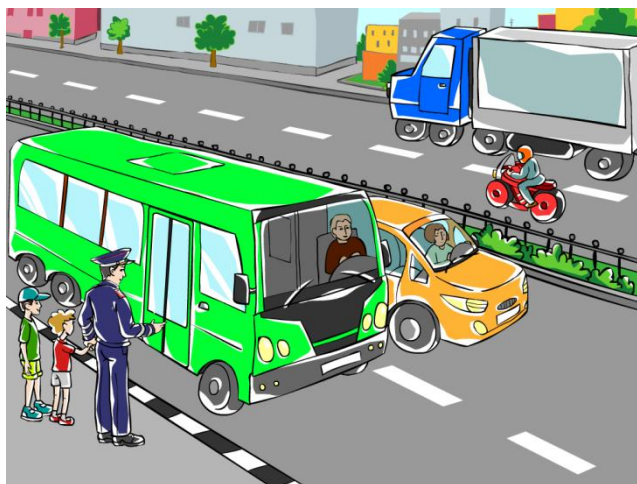


Рис. 15

Данные пособия отличаются простотой и удобством в применении. Ребенку и взрослому легко ориентироваться в содержании и выбирать интересный материал для изучения или повторения.

2.2.2. Содержание, структура и функциональные возможности электронных мини-игр по БДД

Сборник электронных интерактивных мини-игр по БДД предназначен для практической отработки навыков и закрепления дошкольниками знаний по правилам безопасного поведения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства. Игровая форма представленного материала и разнообразие типов игр создают положительную мотивацию, поддерживают интерес детей.

В сборник входят следующие мини-игры:

- «Дорожные знаки»
- «Останови его»
- «Только зеленый»
- «Мода безопасности»
- «Гараж»
- «Найди отличия»
- «Узнай и запомни»
- «Маршрут»
- «Пассажиры»
- «Конструктор»
- «По местам»
- «Велодром»

После запуска пользователь попадает в главное меню (стартовое поле), на котором представлены значки всех игр. Каждая игра запускается нажатием по соответствующему значку.

Каждая игра имеет собственный интерфейс, структурные и функциональные особенности, основанные на теме и содержании. Являясь частью общего сборника, игры имеют следующие общие черты:

1. При первом запуске на экране появляется ознакомительный ролик, и персонаж-помощник озвучивает правила. При дальнейших запусках,

в рамках той же сессии игры, ролик не показывается. Чтобы еще раз посмотреть ролик, необходимо выйти из игры и зайти в нее заново.

2. В случае выхода из игры сохраняется последний уровень, в котором находился игрок. После прохождения всех уровней и при последующем входе игрок начинает игру с последнего 6 уровня. Все баллы, набранные при повторном входе в игру, добавляются к общему количеству до бесконечности.

3. Успешные действия пользователя сопровождаются одобрителем комментарием персонажа-помощника, а также краткое объяснение правила, которое изучается или закрепляется в данной игре. Неправильные действия сопровождаются неодобрителем комментарием персонажа-помощника.

4. Общие настройки: выбор персонажа, вкл./выкл. звук.

5. Все игры запускаются при помощи кнопки «Играть».

Игра «Дорожные знаки»

Цель – познакомить с доступными для восприятия детьми дошкольного возраста дорожными знаками, отработать их узнаваемость.

В игре детям предлагаются следующие дорожные знаки:

4.4.1. Велосипедная дорожка или полоса

4.5.1. Пешеходная дорожка

5.16. Место остановки автобуса и (или) троллейбуса

5.19.2. Пешеходный переход

5.17. Место остановки трамвая

6.6. Подземный пешеходный переход

6.7. Надземный пешеходный переход

3.10. Движение пешеходов запрещено

Интерфейс игры: рабочая область, стилизованная под тренировочную площадку из 12 ячеек, на которой появляются дорожные знаки. В правом нижнем углу расположен персонаж-помощник, слева вверху – счетчик

баллов, справа сверху – кнопки меню (рис. 16).



Рис. 16

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – найди пару одинаковых знаков, которые будут появляться в разных ячейках игрового поля. При правильном выполнении задания звучит поощрительная мелодия, знаки подсвечиваются. Затем найденный знак отображается крупно на экране, а персонаж произносит текст-описание.

Игра имеет 6 уровней сложности, на каждом последующем увеличивается количество одновременно предъявляемых пар знаков (от 1 до 6). На прохождение каждого уровня игроку дается 1 минута.

Игра «Останови его»

Цель – познакомить с понятием «тормозной путь автомобиля» (не озвучивая само понятие), сформировать понимание, что при возникновении препятствия автомобилю невозможно остановиться мгновенно.

Интерфейс игры: рабочая область (трасса для движения автомобиля в городе или сельской местности), слева сверху – счетчик баллов, справа сверху – кнопки меню (рис. 17).



Рис. 17

Кнопки меню:

- Продолжить
- Выбор автомобиля
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – пройти трассу, вовремя останавливаясь перед возникающими на дороге препятствиями (деревья, другие автомобили, дорожные работы и т.п.). При нажатии на кнопку «Играть» начинается обратный отсчет («3, 2, 1, старт»), необходимый для подготовки игрока к выполнению задания. Затем автомобиль начинает двигаться вперед (вправо по экрану), перед ним периодически появляются препятствия. Игрок должен вовремя среагировать и заблаговременно остановить автомобиль (нажав на него). При каждом правильном торможении ребенок получает призовую анимацию и звездочку в счетчик баллов. После этого автомобиль автоматически объезжает препятствие, и игра продолжается. При запоздалом торможении или его отсутствии раздается неприятный звук и анимация неодобрения персонажа-помощника. Непосредственно авария не показывается.

Постепенно препятствия появляются все более неожиданно, и скорость движения трассы становится более быстрой. Также у пользователя появляется возможность сменить вид транспорта, выбрав другой из «гаража». Новый автомобиль дается за прохождение уровня на 3 звезды.

В игре 6 уровней, в каждом предлагается по 3 заезда, от уровня к уровню увеличивается скорость передвижения автомобиля и изменяется количество препятствий: от 3 на первом уровне – до 6 на шестом уровне.

Игра «Только зеленый»

Цель – закрепить знание правил перехода проезжей части (только на зеленый сигнал пешеходного светофора), дать представление о связи сигналов транспортного и пешеходного светофоров.

Интерфейс: рабочая область (улица города), вверху – счетчик баллов, индикатор внимательности и кнопка меню (рис. 18).



Рис. 18

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – перемещаться по городу, собирая игровые объекты (дотрагиваясь до них пальцем или курсором мыши), которые дают ему право безопасного перехода проезжей части. Переход проезжей части возможен только на зеленый сигнал светофора. Если игрок перед пешеходным переходом успевает собрать игровой объект, ему проигрывается анимация безопасного перехода (остановиться, осмотреться, переходить на зеленый

сигнал светофора), а также добавляются баллы в общий счетчик игровых баллов и наполняется индикатор внимательности (аналог игровой «жизни»).

Если игрок перед пешеходным переходом не успевает собрать игровой объект, то возможны три варианта развития игровых событий:

1) игра останавливается, если в это время горит красный сигнал светофора, при этом индикатор внимательности снижается до нуля и проигрывается анимация о том, что движение пешеходов разрешается только на зеленый сигнал светофора, оглядевшись и убедившись в безопасности перехода;

2) игрок может продолжить движение, если на светофоре горит зеленый сигнал все время перехода дороги, при этом индикатор внимательности снижается, выдается неодобрительный комментарий и вычитается 10 баллов;

3) игрок может продолжить движение, если на светофоре горит зеленый сигнал не все время перехода дороги, то есть в процессе движения светофор успевает переключиться на красный сигнал, при этом индикатор внимательности снижается, выдается неодобрительный комментарий и вычитается 30 баллов.

В начале игры индикатор внимательности считается полным. Если в процессе игры индикатор внимательности становится равным нулю или принимает отрицательное значение, то неосторожный переход на зеленый сигнал светофора (без активации игрового объекта, дающего игроку возможность безопасного перехода проезжей части) приравнивается к ситуации движения на красный сигнал светофора, и игра останавливается.

Игра имеет 6 уровней сложности, от уровня к уровню изменяется количество светофоров с красным и зеленым сигналом (от 3 до 8 светофоров с красным сигналом соответственно).

Игра «Мода безопасности»

Цель – научить ребенка пользоваться световозвращающими элементами и правильно размещать их на себе.

Интерфейс: рабочая область (подиум с выбранным персонажем и интерфейсом для выбора одежды и аксессуаров), слева вверху – счетчик баллов, справа вверху – кнопка меню (рис. 19).



Рис. 19

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора одежды

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Игра начинается с выбора персонажа в общих настройках: мальчика или девочки. Задача игрока – подобрать персонажу одежду, в которой его хорошо будет видно на дороге. Для этого необходимо выбрать на панели одежду, обувь и аксессуары со световозвращающими свойствами. За каждое правильное одевание персонажа ребенку дается призовая анимация и звездочка в счетчик баллов.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления сезонов (зима, лето, весна-осень), количества элементов одежды и аксессуаров для выбора, многослойности одежды, при которой

световозвращающие элементы не должны перекрываться одеждой и находиться на видных местах.

Игра «Гараж»

Цель – знакомство и закрепление знаний о разных видах транспорта.

В игре детям предлагаются следующие транспортные средства:

- полицейский автомобиль;
- машина «Скорой помощи»;
- пожарная машина;
- легковой автомобиль (джип);
- легковой автомобиль;
- автобус;
- грузовой автомобиль (самосвал);
- самолет;
- корабль;
- поезд-локомотив;
- поезд метрополитена;
- мотоцикл;
- трамвай.

Интерфейс игры: рабочая область (стилизованная тренировочная площадка, на которой появляются различные транспортные средства, разбитая на 12 ячеек), вверху – счетчик баллов, таймер и меню (рис. 20).



Рис. 20

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – соединить линией (при помощи курсора или пальца на устройстве с функцией touch screen) транспортные средства одного вида. Соединять можно картинки, которые находятся рядом или те, которые можно соединить линиями, не пересекая другие изображения. В случае правильных действий появляется призовая анимация с одобрительным комментарием помощника и кратким объяснением правил поведения пешехода при появлении данного вида транспорта. Пользователь получает звездочку в счетчик баллов и возможность к переходу к следующему заданию. После выполнения всех заданий игрок переходит на новый уровень.

В игре 6 уровней, каждый из которых состоит из 8 заданий. Усложнение достигается за счет увеличения количества одновременно появляющихся транспортных средств (от 2 до 7 штук). На прохождение каждого уровня игроку дается 1 минута.

Игра «Найди отличия»

Цель – познакомить детей с понятием «перекресток», его особенностями.

Интерфейс игры: 2 картинки, на которых изображены перекресток, зебра, транспортный и пешеходный светофор. На этой основе программно добавляются детали (изменяются сигналы светофора, изображение зебры, знаки пешеходного перехода, люди и животные, дома, вывески, остановки, бордюры, трамвайные пути и др.), которые автоматически произвольно выбираются из базы деталей и дополняют картинки. Слева вверху находится – счетчик баллов, справа вверху – кнопки меню (рис. 21).



Рис. 21

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

В ходе игры пользователю нужно найти отличия в изображении перекрестка за определенное время (1 минута). Для этого пальцем или курсором мыши надо коснуться отличающихся деталей на обеих картинках. За правильно найденные отличия игрок получает звездочку в счетчик баллов и появляется призовая анимация, после этого генерируется следующая картинка.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления различных объектов и увеличения их количества (от 5 до 10 штук).

Игра «Узнай и запомни»

Цель – развивать внимание и память, закреплять основные понятия, связанные с безопасностью на дороге и в транспорте (сигналы светофора и регулировщика, правила безопасности при катании на велосипедах и роликовых коньках, дорожные знаки, световозвращающие элементы, виды транспорта).

Игра выполнена по принципу игры «тетрагу», рабочая область представляет собой игровое поле с карточками, перевернутыми изображениями вниз. Вверху – счетчик баллов, тайминг и меню (рис. 22).

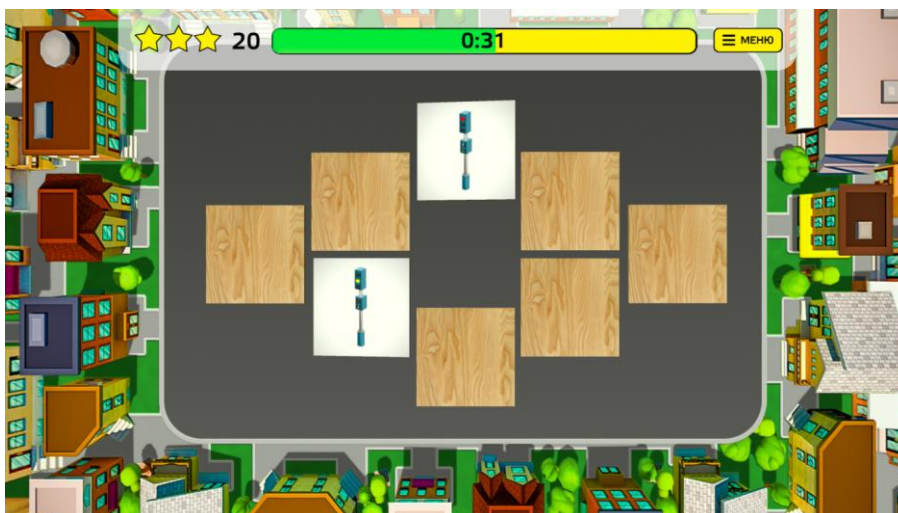


Рис. 22

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – удалить с поля все карточки, переворачивая их по одной. Две карточки с одинаковыми изображениями, открытые последовательно, удаляются парой, освобождая часть фоновой тематической картинки. Уровень считается пройденным, когда все поле освобождено. На прохождение уровня дается 1 минута. Игрок курсором или пальцем выбирает по две карточки, если они одинаковые, то они исчезают.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет добавления различных объектов и увеличения их количества на игровом поле (табл. 32).

Таблица 32

Уровень	Количество карточек	Объекты
1	12	Сигналы светофора

2	12	Сигналы регулировщика
3	14	Элементы защиты при катании на велосипеде и роликовых коньках
4	16	Световозвращающие элементы
5	18	Дорожные знаки
6	20	Транспортные средства

Игра «Маршрут»

Цель – формирование навыков ориентировки в пространстве, умений перемещаться по игровому полю согласно словесной инструкции (с использованием наречий вправо/влево/вперед).

Интерфейс: рабочая область (игровое поле, на котором изображены различные объекты), внизу находятся кнопки функциональных возможностей, справа вверху – кнопки меню (рис. 23).



Рис. 23

Кнопки функциональных возможностей:

- Кнопки управления движением объекта (стрелки «влево», «вправо», «вверх»)

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – провести персонажа, которым управляет пользователь, до определенного объекта на игровом поле, следуя командам. Голосом последовательно игроку подаются команды «вправо», «влево», «вперед» в различной комбинации, один шаг равен одной клеточке-кварталу игрового поля. При каждом перемещении игровое поле разворачивается.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается с помощью увеличения количества объектов (от 2 до 4), удлинения команд (несколько шагов подряд) и усложнения маршрута.

Игра «Пассажиры»

Цель – закрепить знание правил поведения пассажиров в различных транспортных средствах.

Интерфейс: рабочая область в виде черно-белой (контурной) сюжетной картинки, изображающей транспортное средство с пассажирами. Слева вверху находится счетчик баллов, справа внизу – кнопки меню (рис. 24).

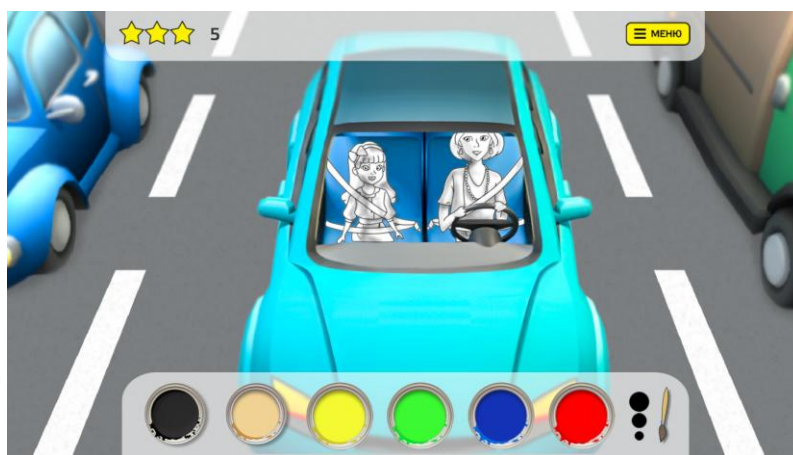


Рис. 24

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора краски (палитра)

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – рассмотреть внимательно изображение, определить пассажира, который ведет себя неправильно, щелкнуть по нему курсором мышки или пальцем. После этого появится правильное изображение и палитра с красками для раскрашивания.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет использования различных транспортных средств (легковой автомобиль, автобус, троллейбус), количества пассажиров (от 2 до 7) и количества нарушителей (от 1 до 4).

Игра «Конструктор»

Цель – закрепить знания о местах, где разрешено кататься на роликах, скейтбордах и самокатах, развивать навыки конструирования и моделирования.

Интерфейс: рабочая область для конструирования площадки для катания, набор элементов и оборудования. Вверху находятся счетчик баллов, таймер и кнопка меню, внизу – панель выбора блоков для конструирования (рис. 25).



Рис. 25

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора блоков для конструирования

Кнопки меню:

- Продолжить

- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – сконструировать площадку для катания на роликах и скейтбордах, выбирая нужные детали из набора представленных. Пользователь должен выбирать и передвигать блоки таким образом, чтобы получился законченный комплекс (например, чтобы не было прямых пересечений с проезжей частью). За каждое законченное строительство ребенку дается звездочка в счетчик баллов и запускается призовая анимация. При неправильном конструировании, например, при размещении на площадке для роликов песочницы или детской горки, игра останавливается и пользователю предлагается прослушать краткий анимационный ролик о местах для безопасного катания на роликах. На выполнение задания игроку дается 1 минута.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет увеличения количества блоков и элементов (табл. 33).

Таблица 33

Уровень	Описание площадки	Количество блоков	Неправильные блоки
1	Закрытая площадка с ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами.	4	нет
2		5	– автомобиль
3	Закрытая площадка с ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, велосипедная дорожка	6	– песочница
4		7	– качели – часть автомобильной дороги
5	Закрытая площадка с ограждением, с элементами парка, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, велопешеходная дорожка	8	– детская горка – автобусная остановка
6	Закрытая площадка-парк с	9	– детские

	ограждением, на которой присутствуют дорожки с небольшими трамплинами, длинная велосипедная дорожка		карусели – светофор
--	---	--	---------------------

Игра «По местам»

Цель – закрепить знания о видах пешеходных переходов, перекрестков, элементах дорог, развивать внимание и память.

Интерфейс: рабочая область для сбора картинки из фрагментов, набор фрагментов-пазлов. Вверху находятся счетчик баллов, таймер и кнопка меню, внизу – панель выбора фрагментов-пазлов (рис. 26).



Рис. 26

Кнопки функциональных возможностей:

- Панель выбора фрагментов-пазлов

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – собрать картинку из фрагментов. Все предлагаемые картинки имеют дорожную тематику: регулируемый и нерегулируемый пешеходный переход, перекресток с подземным/надземным пешеходным

переходом, велосипедная дорожка, игры около проезжей части, правильное или неправильное поведение пешеходов. В ходе игры пользователь перемещает части мозаики и собирает изображение. За каждую собранную картинку ребенку дается звездочка в счетчик баллов и запускается призовая анимация.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается за счет увеличения количества фрагментов (от 4 до 12 штук) при сохранении того же ограничения времени на выполнения задания (1 минута).

Игра «Велодром»

Цель игры – закрепить знания о местах, разрешенных для катания на велосипеде и соответствующих дорожных знаках, развивать моторику и навыки ориентировки в пространстве.

Интерфейс: рабочая область в виде детской спортивной площадки-лабиринта для катания велосипедистов с размеченными дорожками, вверху находится счетчик баллов, таймер и кнопка меню (рис. 27).



Рис. 27

Кнопки меню:

- Продолжить
- Начать игру сначала
- Выбрать другую игру
- Выйти из игры

Задача игрока – провести велосипедиста, которым управляет пользователь, по лабиринту к выходу, у которого стоит знак «Пешеходная дорожка», «Велопешеходная дорожка», «Велосипедная дорожка». Достижение каждого выхода с правильным знаком дает игроку звездочку в счетчик баллов. Для управления объектом используется гироскоп, на персональных компьютерах – кнопки вправо/влево/вверх/вниз. Выполнение задания ограничивается 1 минутой.

Игра имеет 6 уровней, усложнение достигается с помощью запутывания лабиринта, увеличения количества возможных выходов (от 1 до 5), добавления выходов с неподходящими дорожными знаками (от 1 до 4).

2.3. Методика организации образовательной деятельности дошкольников с использованием электронных интерактивных книг и мини-игр по БДД в условиях семейного воспитания

Учить ребенка безопасному поведению на улице и в транспорте нужно как можно раньше, буквально с первых шагов за ручку по улице. И главенствующую роль в этом играет семья. Прежде всего, потому, что модель грамотного, безопасного для него самого и окружающих поведения на улице и дороге ребенок усваивает в дошкольном возрасте, когда рядом с ним самые близкие люди – родители. Психологи уже давно установили, что дети в силу своих возрастных психологических особенностей не всегда могут правильно оценить мгновенно меняющуюся обстановку на дороге, часто завышают свои возможности. Иногда просто повторяют то, что делают в таких случаях взрослые. Личный пример взрослых имеет большое значение в воспитании у детей сознательного поведения на улице. Навыки правильного, безопасного поведения на улице и дороге переходят в привычку, когда дети убеждаются, что взрослые к Правилам дорожного движения относятся серьезно и строго их соблюдают. Взрослые могут много раз повторять, на какой сигнал надо переходить проезжую часть, что надо пережидать мчащиеся машины, а не лететь им наперерез. Но дети будут все равно нарушать эти самые простые правила сохранения жизни, потому что их нарушают папы, мамы, бабушки, дедушки, самые главные авторитеты для детей. Отсюда становится очевидным, что без положительного примера и постоянного законопослушного воспитания со стороны родителей проблему безопасности подрастающего поколения на дорогах страны не решить.

Правила поведения ребенок усвоит более прочно, если его знакомят с нужными понятиями систематически, ненавязчиво, в виде игры, используя для этого не только ситуации на улице, во дворе, на дороге, но и современные, доступные и привлекательные для дошкольника технические средства.

Электронные интерактивные книги по БДД.

Книга сопровождает ребенка с самых первых лет жизни: сначала он рассматривает картинки и находит знакомые объекты, чуть позже взрослые начинают знакомить малыша с богатым миром художественной литературы. Наличие ярких иллюстраций и доступное содержание делает книги одним из основных средств развития, обучения и воспитания ребенка-дошкольника. В любой книге, будь это энциклопедия или интересная история, сказка или стихотворение, заложено образовательное содержание, которое помогает ребенку познавать окружающий мир, развивает речь и память, мышление и восприятие.

Сегодня, наряду с печатными книгами, все большую популярность приобретают книги электронные. Они не рвутся, их можно взять с собой в дорогу, рассматривать и читать в любом удобном месте, в любое удобное время. Кроме того, они обладают дополнительными интерактивными свойствами, которых нет в их печатных аналогах. Цель разработанных электронных интерактивных книг по БДД – предоставить обучающий ресурс с привлекательным для детей содержанием и, используя красочный антураж, запоминающихся героев, учитывая интересы и склонности современных дошкольников, проводить пропаганду правильного поведения на дороге, способствовать выработке навыков уважительного отношения к правилам дорожного движения.

Кроме чисто технических удобств, электронные интерактивные книги по БДД являются эффективным средством обучения и развития детей, так как обладают богатыми педагогическими возможностями:

- позволяют в ненавязчивой форме знакомить дошкольников с основными понятиями и терминами;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- приключения героев поддерживают длительный интерес;

- формируют оценочные отношения к миру, развивают мышление, внимание, логику, память;
- развивают эстетический вкус и художественное восприятие, творческие способности, речевую активность;
- яркие иллюстрации, фоновые звуки, дикторский текст и интерактивные компоненты повышают внимание и задействуют различные каналы восприятия информации;
- обогащают эмоциональную сферу.

Изучение электронных интерактивных книг обеспечит изучение правил дорожного движения и формирование навыков грамотного и безопасного поведения на улицах, на дорогах, в транспорте:

1. Форма подачи учебного материала в виде книги привлекательна для детей.
2. Содержание в доступной и наглядной форме представляет ученикам правила дорожного движения, демонстрируя применение их на практике.
3. В книгах предлагаются конкретные дорожные ситуации, которые могут произойти с любым ребенком.
4. Кульминацией каждой книги является подтверждение необходимости знаний того или иного правила дорожного движения.

В домашних условиях с помощью данных ресурсов родители могут организовывать самостоятельную познавательную деятельность ребенка, используя при этом персональный компьютер или планшет. Однако следует обратить внимание, что при работе с электронными книгами главная роль в формировании познавательной активности ребенка отводится именно взрослому. Родитель должен быть готов помочь ребенку правильно уяснить представляемую информацию. Прежде чем предложить книгу дошкольнику, взрослому рекомендуется ознакомиться с ее структурой и функциональными возможностями, особенностями управления и навигации, изучить методические рекомендации по применению. Наиболее эффективным будет

изучение книги совместно с ребенком. Такая форма работы поможет дошкольнику в усвоении и закреплении знаний, формировании навыков и умений, а взрослому – в сохранении эмоционального контакта с ребенком. Во время работы с книгой взрослый может использовать дикторский комментарий или отключить его, чтобы прочитать текст самостоятельно, убрать текстовое окно и придумать (или предложить ребенку) свой вариант развития сюжета. Скорость изучения каждой страницы также регулируется пользователем. Возможность запустить анимацию некоторых объектов позволяет сфокусировать внимание дошкольников на тех или иных объектах и правилах. Интерактивные тесты станут логичным завершением работы с электронной интерактивной книгой. Наиболее эффективным будет поэтапное изучение электронной книги в течение нескольких дней, так как это будет поддерживать интерес, стимулировать познавательную активность и способствовать наилучшему усвоению информации.

Понятный интерфейс и функциональные возможности электронных интерактивных книг позволяют ребенку работать с ними самостоятельно. Несмотря на это, родителям необходимо контролировать деятельность ребенка, следить за временем работы, проводить беседы по содержанию ресурсов. Например, можно задать детям такие вопросы:

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

Электронные интерактивные мини-игры по БДД.

Игра является основным видом деятельности ребенка дошкольного возраста и одновременно средством его развития. Психолого-педагогические особенности детей обуславливают широкое применение разных вариантов игровых методик в обучении. Содержание и процесс игры позволяют

обеспечивать знаниями и умениями ненавязчиво, в комфортной эмоциональной обстановке. Это может быть сюжетно-ролевая игра, подвижные игры, специальные настольно-печатные игры. Говоря о современных дошкольниках, нельзя не учитывать влияние компьютерных игр на их развитие.

Ребенок любит проводить время за компьютерными играми, которые привлекают его разнообразностью сюжетов, яркими реалистичными изображениями, звуковым сопровождением. Дошкольники знают названия многих компьютерных игрушек, делятся своими достижениями и результатами со сверстниками. Почти у каждого ребенка есть свои любимые игры, успехи и неудачи в которых он глубоко переживает.

Введение компьютеров 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 дошкольника к игре, то доминирование зависимых тенденций, оказывает отрицательное влияние на его личностное развитие.

Использование специально разработанных обучающих интерактивных игр позволяет направить естественный интерес к компьютерным играм в нужное русло. Дошкольник в непринуждённой форме, с использованием эмоциональной составляющей, на положительном психологическом подкреплении применяет полученные знания о правилах безопасного поведения. В итоге интерактивные мини-игры вносят немаловажный вклад в формирование культуры безопасного поведения детей на дорогах, улицах: закрепляют и отрабатывают умения ориентироваться в различных дорожно-

транспортных ситуациях, формируют положительный образ сотрудника ГИБДД.

Особенности структуры, содержания и функциональных возможностей электронных интерактивных мини-игр по БДД оптимальны для их использования в условиях семейного воспитания:

- Выполнять задания детям помогает виртуальный персонаж, который является для них примером, ведет простой и понятный диалог с дошкольниками, объясняет правила и реагирует на действия пользователя. Это позволяет создать комфортную психологическую атмосферу, герой располагает к себе и пробуждает эмоциональную сферу детей. Такой герой будет служить примером для достижения хороших результатов в обучении.

- Разнотипные и вариативные задания обеспечивают работу в удобном для конкретного ребенка темпе, сочетают репродуктивную и творческую деятельность, требующую сообразительности, размышлений, поиска собственных путей решения.

- Наличие заданий, которые основываются на выборе правильного алгоритма действия. 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 дошкольнику.

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

- Поощрение учащихся. В ходе игры дети могут зарабатывать очки и переходить на более сложный уровень. Использование таких приемов поощрения поддерживает интерес детей, формирует устойчивую мотивацию.

Понятный интерфейс, звуковые инструкции и персонаж-помощник делают мини-игры доступными для самостоятельного применения детьми

дошкольного возраста. Однако любое правило лучше усваивается в процессе общения, взаимодействия со сверстниками или взрослыми. Поэтому сопровождение ребенка в игре будет одним из условий эффективного усвоения материала ребенком. Родитель должен помогать ребенку в случае затруднений, подсказывать. В играх доступна возможность отключить дикторский текст, это сделано для того, чтобы взрослый мог самостоятельно давать инструкции и поощрять или направлять ребенка в процессе выполнения задания.

В дошкольном 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 детьми достижений ребенка, совместная игра с поиском ответов на поставленные вопросы позволит не только создать доверительную атмосферу в семье, но и закрепить навыки безопасного поведения.

Кроме непосредственного формирования навыков безопасного поведения на дороге и в транспорте предлагаемые мини-игры будут развивать ребенка.

Игра **«Дорожные знаки»** будет не только закреплять знание доступных детям дорожных знаков, но и формировать навыки ориентировки в пространстве, внимание, память и быстроту реакции. Для повышения эффективности обучения, взрослый может предложить во время игры не только называть знаки, но и объяснять основные правила поведения всех участников дорожного движения.

Игра **«Останови его»** помимо ознакомления с сутью понятия «тормозной путь» будет развивать скорость реакции и внимание ребенка.

Ситуации, предлагаемые в игре **«Только зеленый»**, помогут сформировать навык перехода проезжей части только на зеленый сигнал светофора, дадут представление о сигналах разных видов светофоров.

В игре **«Мода безопасности»** знакомство со световозвращающими элементами непосредственно связано с практической отработкой полученных знаний. Выполнение задания будет развивать творчество дошкольников, навыки решения практико-ориентированных задач.

Игра **«Гараж»** будет способствовать формированию системы знаний по теме «Транспорт», развивать логическое мышление, закреплять значение обобщающих слов.

Организуя игру **«Найди отличия»** взрослый будет развивать у ребенка внимание, память, формировать знания об элементах дороги в городе и за городом.

Игра **«Узнай и запомни»** помимо решения задач по формированию навыков безопасного поведения оптимальна для развития памяти и внимания дошкольников.

В процессе игры **«Маршрут»** у дошкольников будет формироваться умение составлять алгоритмы безопасных действий в зависимости от дорожно-транспортной ситуации.

Игра **«Пассажиры»** не только будет закреплять правила поведения в качестве пассажиров транспортных средств, но и развивать речь дошкольников, формировать нравственные основы поведения и творческие способности.

Для развития навыков конструирования и моделирования одновременно с формированием основ безопасности взрослый может использовать игру **«Конструктор»**. Она подходит для развития логического мышления и умения планировать свои действия.

Игра **«По местам»** подходит для развития памяти и внимания дошкольников, можно предложить детям составить рассказ по картинке или придумать сюжетную историю.

Игра **«Велодром»** будет способствовать не только закреплению знаний о местах, разрешенных для катания на велосипеде, но и запоминанию различных дорожных знаков, развитию внимания и быстроты реакции.

Чрезмерное увлечение компьютерными играми имеет свои теневые стороны. Во-первых, оно может захватить ребенка настолько, что все другие дела (игра с игрушками, прогулки, общение с друзьями, продуктивная деятельность, рассматривание книг и т.д.) отодвигаются на задний план. Во-вторых, длительное сидение за компьютером или планшетом нарушает режим ребенка и вредно отражается на его здоровье. Поэтому, в условиях домашнего воспитания, со стороны родителей необходим строжайший контроль за временем, которое отводится на компьютерную игру, соблюдением гигиенических условий во время игры.

2.4. Санитарно-гигиенические требования по охране жизни и здоровья дошкольников при работе за компьютером

Независимо от формы и вида применения компьютерных технологий для развития детей, необходимо соблюдать санитарно-гигиенические требования к их использованию.

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к организации деятельности детей при использовании компьютерных технологий

Место занятий с применением компьютеров в режиме дня дошкольной образовательной организации, требования к оборудованию и помещениям четко определены санитарно-эпидемиологическими нормами и правилами (СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»). Применение компьютеров (планшетов) в условиях семейного воспитания необходимо соотносить с вышеперечисленными документами.

Гигиенические нормы и требования к организации образовательной деятельности с использованием компьютеров

1. Одноразовая длительность работы детей 5–7 лет на компьютере – не более 10 мин. В конце работы обязательно отводится время для зрительной гимнастики (1–2 мин.).

2. В течение дня допускается проведение не более одного занятия с использованием компьютера.

3. Максимальная кратность работы в течение недели для детей 5–7 лет – 3 раза в неделю (оптимально – 1–2 раза).

4. Рекомендуемое время дня для занятий: оптимально – первая половина дня; допустимо – вторая половина дня (в период второго подъема

суточной работоспособности, в интервале от 15:30 до 16:30, после дневного сна и полдника).

5. Нельзя допускать проведение компьютерных занятий в ущерб дневному сну, прогулке и другим оздоровительным мероприятиям.

Гигиенические нормы и требования к рабочему месту ребенка

1. Площадь рабочего места:

- старые мониторы (на базе ЭЛТ) – 6 м² (~ 3 × 2 м),
- плоские мониторы – 4,5 м² (~ 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 град., 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 стульев для занятий приведены в табл. 27.
- Поверхность сиденья стула должна легко поддаваться дезинфекции.
- Стул должен регулироваться по высоте и по наклону спинки.
- Обязателен контроль посадки ребенка со стороны взрослого:

- голова ребенка должна быть слегка наклонена (5–7 град.);
- линия взора ребенка (от глаз до экрана) должна быть перпендикулярна экрану, направляться в центр или на 2/3 высоты экрана;
- оптимальное расстояние от глаз до экрана 60–70 см, допустимое – не менее 50 см.

Таблица 27

Параметры стула	Размеры, не менее, мм
Высота сиденья над полом	260
Ширина сиденья	250
Глубина сиденья	260
Высота нижнего края спинки над сиденьем	120
Высота верхнего края спинки над сиденьем	250
Высота прогиба спинки	160
Радиус изгиба переднего края сиденья	20–50

Исходя из данного норматива, детям дошкольного возраста оптимальным для работы с электронными интерактивными книгами по БДД и сборником электронных интерактивных мини-игр по БДД является использование персональных компьютеров или планшетов с размером экрана не менее 200 миллиметров (8 дюймов). Применение пособий на мобильных телефонах или планшетах с меньшим экраном не рекомендуется, так как может привести к значительному зрительному напряжению и общей утомляемости организма ребенка.

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°C, относительная влажность 55–62 %) и должна проводиться ежедневная влажная уборка.

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

Приобщение детей к компьютеру следует начинать с обучения правилам безопасного пользования. С целью профилактики зрительного утомления после работы на персональных компьютерах рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз, которые выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движений глаз. Для большей привлекательности их можно проводить в игровой форме.

Примерный комплекс упражнений для глаз

1. Закрыть 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.

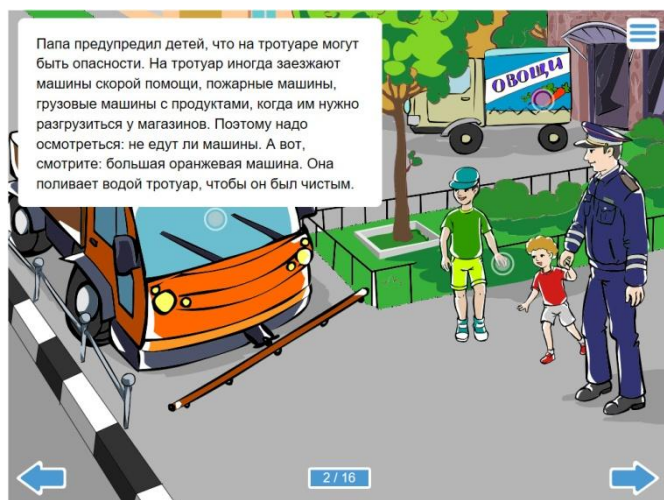
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

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.

Приложение 1

Инструкция по работе с электронной интерактивной книгой

1. Электронная интерактивная книга состоит из экранных страниц.



2. Кнопки интерфейса:



Кнопки «Вперед / Назад» – служат для перехода со страницы на страницу («Вперед» – на следующую, «Назад» – на предыдущую).



Кнопка «Меню» – открывает панель с другими кнопками для работы с книгой.



Кнопка «Вкл. / Выкл.» – предназначена для включения или выключения текста / голоса диктора.



Кнопка «Открыть задания» – открывает тесты-задания для проверки знаний.



Кнопка вызова интерактивности – объект, на который нажимает пользователь, начинает двигаться или говорить. Кнопка расположена непосредственно на картинках в книге.



Кнопка «Закрыть» – закрывает книгу.

Приложение 2

Инструкция по работе со сборником электронных интерактивных мини-игр

1. Каждая игра имеет рабочую область и кнопки меню.



2. Кнопки интерфейса:



Кнопка «Играть» – запускает игру.



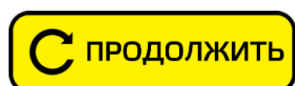
Кнопка «Меню» – открывает другие кнопки для управления игрой.



Панель отсчета обратного времени – показывает время, которое у игрока осталось в игре.



Счетчик баллов – показывает результаты прохождения игры (набранные баллы и звезды).



Кнопка «Продолжить» – позволяет продолжить игру.



Кнопка «Начать игру с начала» – позволяет игроку начать игру заново.



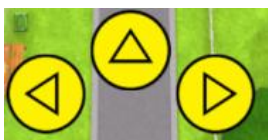
Кнопка «Выйти из игры» – полностью закрывает игру (весь сборник мини-игр).



Кнопка «Настройки» – позволяет выбрать персонажа-помощника: мальчика Руслана или девочку Сашу, включить или отключить звук и музыку.



Кнопка «Выбрать игру» – открывает главную страницу сборника мини-игр.

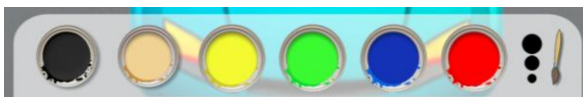


Кнопки «Вперед / Назад / Вперед» – позволяют перемещать персонажа по игровому полю в различных направлениях.



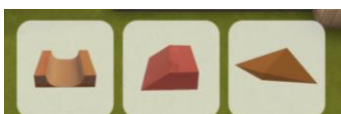
Панель выбора

одежды – позволяет выбрать одежду для персонажа.



Панель выбора краски (палитра) –

позволяет выбрать краску и толщину штриха для раскрашивания персонажа.



Панель выбора блоков для конструирования – позволяет выбрать элементов и оборудование для конструирования площадки.



Панель выбора фрагментов-пазлов –

позволяет выбрать фрагмент для размещения элемента картинки.



Кнопка «Выбор автомобиля» – позволяет выбрать автомобиль, которым игрок будет управлять в игре.