

**Муниципальное дошкольное образовательное автономное
учреждение «Детский сад №99 комбинированного вида «Домовенок»
г. Орска»**

**Интерактивная игра по правилам дорожного
движения**

«Маршрут без опасности»

для детей старшего дошкольного возраста»



**Разработала:
Свинаренко Светлана Юрьевна, педагог 1 КК**

Орск, 2026

Использование ИКТ в дошкольном образовании: интерактивные игры как инструмент развития и обучения

Современные информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) всё активнее внедряются в систему дошкольного образования. Компьютерные и интерактивные средства становятся эффективным дополнением к традиционным методам обучения: они пробуждают интерес к познанию, развивают самостоятельность и интеллектуальные способности детей.

Актуальность. Интерактивные игры выступают средством познания: помогают закреплять знания и навыки, открывать новое, раскрывать творческий потенциал и развивать фантазию у дошкольников.

Цель. Повысить качество образовательной деятельности в ДОО за счёт внедрения интерактивных игр.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС), педагог должен не только владеть навыками работы с компьютером и мультимедийным оборудованием, но и уметь создавать собственные образовательные ресурсы и активно применять их на практике.

Преимущества интерактивных игр для дошкольников обусловлены формой подачи информации: движение, звук и анимация привлекают внимание детей и вызывают эмоциональный отклик. Это мотивирует их исследовать, действовать и возвращаться к игре снова.

Важно подчеркнуть, что интерактивные игры не заменяют традиционные формы обучения, а органично дополняют их, обогащая педагогический процесс.

Особое значение имеет применение ИКТ в обучении правилам дорожного движения (ПДД). У дошкольников отсутствует сформированная психологическая реакция на дорожную обстановку, свойственная взрослым. Их любознательность может приводить к опасным ситуациям на улице. Поэтому уже в детском саду важно изучать ПДД и формировать навыки безопасного поведения.

Интерактивная игра для детей старшего дошкольного возраста

«Маршрут без опасности»

Цель: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения

Игровая задача: правильно ответить на заданный вопрос и заработать баллы за каждый правильный ответ.

Количество игроков: ведущий и две команды участников по 5 человек

Возраст участников: 5-7 лет

Описание игры.

В игре четыре сектора. В каждом из секторов по пять вопросов (слайд 2):

«Знатоки правил»:

• Можно ли, переходя через дорогу разговаривать по телефону?
(слайд 3):

• Можно ли выходить из транспорта до полной остановки? (слайд 4):

• Можно ли играть на проезжей части? (слайд 5):

• Можно ли ходить по проезжей части? (слайд 6):

• На какой сигнал светофора можно переходить проезжую часть?
(слайд 7):

«Дорожная грамота»:

• Что означает зеленый сигнал светофора? (слайд 8):

• Найди лишнюю картинку и объясни свой выбор? (слайд 9):

• Найди лишнюю картинку и объясни свой выбор? (слайд 10):

• Найди лишнюю картинку и объясни свой выбор? (слайд 11):

• Что означает желтый сигнал светофора? (слайд 12)

«Дорожные загадки»:

• Очень этот знак серьезен-будь здесь очень осторожен. Говорит знак очень строго: здесь железная дорога. Часто ездят поезда - не играй здесь никогда! (слайд 13):

• Что обозначает данный знак? (слайд 14):

• Бродят здесь посреде дороги лоси, волки, носороги. Ты, водитель, не спеши, пусть сперва пройдут ежи. (слайд 15):

• Затихают все моторы, и внимательны шоферы, если знаки говорят: «Близко школа! Детский сад» (слайд 16):

• Нарисован человек, землю роет человек, осторожнее иди, будут ямы на пути. (слайд 17)

«Дорога без риска»:

• Эту ленту не возьмешь и в косичку не вплетешь. На земле она лежит, транспорт вдоль по ней бежит. (слайд 18)

• Двух колес ему хватает, и мотор не подкачает. Нужно только завести –и счастливого пути! (слайд 19):

• У строителей в почете этот умный грузовик. Он почти всегда в работе, отдыхать он не привык. Привезет и сам разгрузит щебень, гравий и песок, а потом спешит обратно как бы не был путь далек (слайд 20):

- Две дороги долго шли и друг к дружке подошли. Ссориться не стали, пересеклись и дальше побежали. Что это за место, всем нам интересно. (слайд 21):

- Место для посадки и высадки пассажиров общественного транспорта? (слайд 22):

Итог: подведение итогов игры, выбор победителя (слайд 24):

Ход мероприятия:

- Объяснить детям правила игры;
- помочь разделиться на две команды;
- выбрать капитана в каждой команде, который первый будет подавать сигнал готовности ответить;
- далее работа **детей со слайдами**, за правильные ответы дети получают фишки с заработанными баллами;
- в ходе игры необходимо делать музыкальные физминутки;
- в конце игры подсчитываются баллы, и определяется победитель;
- награждение всех **детей**.

Содержание работы со слайдами:

Первый слайд содержит название **игры**. Затем переходим ко второму слайду, который содержит категории вопросов с номиналом количества баллов от 1 до 5.

Имеются следующие категории вопросов:

«**Знатоки правил**»:

«**Дорожная грамота**»:

«**Дорожные загадки**»:

«**Дорога без риска**»:

Напротив каждой категории баллы от 1 до 5 в зависимости от сложности вопроса. Ребёнок (*от команды*) выбирает сам категорию вопроса и номинальную стоимость вопроса. Мышкой нажимает на выбранную цифру.

При этом, благодаря гиперссылки, **игра** переключается именно на тот слайд, который соответствует выбранному ребёнком вопросу. После того, как дети отгадали вопрос, в правом нижнем углу каждого слайда находится кнопка с изображением домика, при нажатии на которую, **игра** возвращается опять к слайду с категориями вопросов. Та кнопка с цифрой, на вопрос которой был дан ответ, исчезает, и остаются только кнопки не отгаданных вопросов.

Так происходит, пока дети не ответят на все вопросы **викторины**.. В процессе всей игры воспитатель следит за правильностью речи детей, поощряет активность.