

Обучающая сюжетно- ролевая игра по правилам дорожного движения

«Космическое путешествие»

Методическая разработка конспекта занятия подготовлена для воспитателей МБДОУ, с целью активизировать работу педагогов по пропаганде правил дорожного движения и безопасного образа жизни. Конспект деятельности направлен на закрепление ранее полученных знаний, у детей старшего дошкольного возраста, по правилам дорожного движения. Структура занятия составлена в соответствии с программным содержанием – в занятии 3 основные части: 1-ая часть введение в игровую ситуацию, 2-ая часть – закрепление правил поведения в транспорте, 3-ая – закрепление значения сигналов светофора.

Все части занятия взаимосвязаны между собой. Содержание занятия соответствует возрастным особенностям детей. Занятие проходит в игровой форме.

Обучение детей правилам дорожного движения и профилактика детского дорожно-транспортного травматизма – неотъемлемая часть воспитательно-образовательного процесса в ДОУ. Статистика утверждает, что очень часто причиной дорожно – транспортных происшествий является именно дети. Приводят к этому элементарное незнание основ Правил дорожного движения и безучастное отношение взрослых к поведению детей на проезжей части.

Другой причиной является то, что дошкольники ещё в должной степени не умеют управлять своим поведением, у них ещё не выработалась способность предвидеть возможную опасность, поэтому они безмятежно выбегают на дорогу. От воспитателя требуется не столько обучение дошкольников правилам дорожного движения, сколько формирование у них навыков безопасного

поведения и развитие познавательных процессов, необходимых для правильной ориентации на улице. Следует уделять приобретению детьми опыта поведения на улицах и дорогах через организацию различных видов деятельности.

Большинство занятий по правилам дорожного движения имеет познавательный характер, но целенаправленно не решает задач обучения дошкольников основам дорожной безопасности. На наш взгляд, требуется не столько обучение дошкольников ПДД, сколько формирование у них навыков безопасного поведения и развитие познавательных процессов, необходимых для правильной ориентации на улице (восприятие, память, внимание, воображение, мышление, речь), эмоционально - волевых качеств.

Игра – основная форма активности ребенка. Игра удовлетворяет многие потребности ребенка: потребность выплеснуть накопившуюся энергию, развлечься, испытать наслаждение от самой игры, насытить свое любопытство, исследовать окружающий мир, выразить свои желания и эмоции.

Можно дать такое определение игре:

- ей занимаются ради удовольствия,
- игра требует, чтобы играющие были активно вовлечены в нее,
- игра связана с другими сторонами жизни,
- содействуют социальному росту и развитию творческих способностей,
- игры способствуют развитию сенсорных и физических навыков, создавая все возможности, для того чтобы ребенок мог отточить и расширить только что приобретенные интеллектуальные умения,

- источник и основа игры в потребности дать выход избыточной жизненной силе,

- игра удовлетворяет потребность в отдыхе и разрядке.

У воспитанников на психологическом уровне игра остается ведущей формой жизнедеятельности, компенсирующей ограниченность и недостатки реальной жизни. Только игра эта становится другой – уходит игра как основной вид деятельности, но сохраняется игровой тип поведения и сознания. Желание играть осознанно или подсознательно ищет своей реализации. Сюжетно-ролевая игра дает возможность осуществить это желание, достигая при этом множество целей: реализации неостребованных качеств личности детей дошкольного возраста, приобретения ими необходимого жизненного опыта поведения в тех или иных ситуациях. Для дошкольника игра становится и школой жизни, и театром, и спортом, и технической мастерской – базой любого самостоятельного творчества. Помимо всего прочего игра позволяет заинтересовать ребенка в изучаемом материале, преподнести знания в более легкой «ненавязчивой» форме. В сюжетно-ролевых играх дети учатся сотрудничеству и осваивают социальные навыки, развивают способность обдумывать свое поведение и управлять им. Моделируемая ситуация ставит ребенка в активную позицию, возлагает на него ответственность за принятие решений, т.е. «держит» его в постоянном поисковом режиме.

В условиях интенсивного дорожного движения по-прежнему вызывает тревогу состояние детского дорожно-транспортного травматизма, основными причинами которого являются, недостаточное знание детьми элементарных правил дорожного движения и неумения ориентироваться в конкретной дорожной ситуации, т.е. неумения применять теорию на

практике. Данная разработка преследует одну **цель – создание условий для закрепления знаний правил дорожного движения на практике.** Предложенная разработка может быть интересна педагогам. Предлагаемая игра рассчитана на проведение в детском саду для детей дошкольного возраста. Поскольку в ролевых играх принято делать все «понарошку», Вам не придется выходить на опасные дороги города, для того чтобы провести эту игру. В качестве игрового пространства, в детском саду идеально подходит территория детского сада. Стоит лишь подключить воображение и на территории детского сада появится планета Марс, с общеустановленными правилами дорожного движения, традициями и законами.

Перед началом игры следует рассказать детям, о том, что есть игры, которые называются ролевыми. Ролевая игра позволяет ребенку представить себя на месте других людей, надеть на себя маску и расширить спектр своих мыслей и чувств. Ролевая игра способствует лучшему пониманию, как других людей, так и самого себя. Проигрывание ролей дает детям возможность поэкспериментировать с различными моделями поведения и увидеть, к каким это может привести последствиям. Подобные игры позволяют детям выразить свои чувства, разрешить внутренние конфликты и связать эти чувства и конфликты с тем, что уже понятно. Все виды игр помогают детям освоить социально одобряемые модели и нормы поведения, научиться сопереживать и отличать вымысел от реальности.

Готовя игру, необходимо определить, какие роли являются ключевыми (т.е. предполагают активные действия персонажей), а какие второстепенными. Чаще всего распределение ролей происходит интуитивным образом, особенно, если коллектив для организатора игры хорошо знакомым.