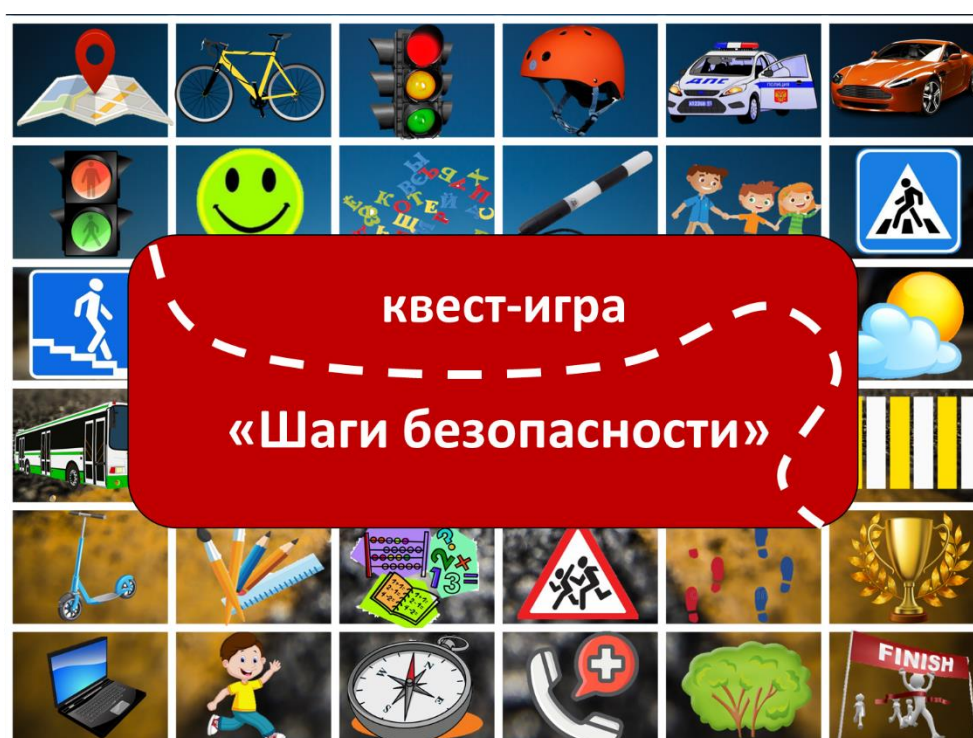


Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Костромской области
«Центр технического творчества»
Центр по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма

Методические рекомендации по проведению квест-игры
«Шаги безопасности»



Авторы-разработчики:
Разгуляева Валентина Сергеевна,
старший методист Центра по профилактике ДДТТ
Порфирьева Светлана Леонидовна,
методист Центра по профилактике ДДТТ

Кострома, 2023 год

Методические рекомендации по проведению квест-игры «Шаги безопасности»

1. Общие положения

1.1. Настоящие методические рекомендации определяют общие условия, порядок организации и проведения квест-игры для отрядов ЮИД «Шаги безопасности». Квест-игра реализуется в рамках проведения информационно-пропагандистских мероприятий в рамках 50-летия создания отрядов ЮИД РФ.

1.2. Квест (с англ. Quest- «поиск») – командная игра, требующая от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест требует интеллектуальных знаний по теме квест-игры, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на овладение навыками коллективного решения поставленных задач, сплочение участников команды; воспитывает стремление к победе и умение быстро ориентироваться в зданиях.

1.2. Отряду ЮИД будут предложены логические, творческие, эмоционально-образные задания различного характера.

2. Цели и задачи квеста:

2.1. Целью проведения квеста является активизация познавательного интереса у юидовцев к соблюдению правил безопасного поведения на дороге.

2.2. Задачи квеста:

Обучающие:

– Повторять и закреплять знания правил безопасного поведения на дороге, способствовать формированию навыков безопасного участия в дорожном движении;

– Закреплять умение распознавать опасные дорожные ситуации, анализировать их и осуществлять правильные действия для предотвращения угрозы жизни и здоровью.

Развивающие:

– Развивать внимание, наблюдательность при выполнении задания;

- Развивать коммуникативные навыки и связную речь, активизировать словарь по тематике дорожного движения;

Воспитательные:

- Воспитывать культуру поведения с целью предупреждения детского дорожно-транспортного травматизма;

- Воспитывать у детей уважительное отношение к участникам дорожного движения;

3. Участники Квеста.

3.1. В квесте принимают участие юные инспекторы движения общеобразовательных организаций и мастера-педагоги на каждом этапе.

3.2. Квест проводится педагогическими работниками в каждой образовательной организации в соответствии со сценарием настоящих методических рекомендаций. Квест проводится для каждого отряда ЮИД отдельно.

3.3. Командой считается отряд ЮИД образовательной организации.

3.4. Сценарные действия квеста (решение задач квеста, ответ на загадки и т.п.) проводится в пределах одного помещения: учебный класс, актовый зал и т.п.

4. Условия и порядок проведения Квеста:

4.1. Квест организуется на следующих принципах:

4.1.1. Принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками Квеста.

4.1.2. Принцип самостоятельного разгадывания заданий отрядом ЮИД.

4.2. Данное мероприятие предполагает прохождение участниками 8 интерактивных игровых площадок, на которых школьники будут самостоятельно преодолевать различного рода трудности.

4.3. Время на выполнение каждого задания составляет 5-10 минут (в зависимости от сложности задания и уровня знаний участников отряда ЮИД).

4.4. Квест-игра представляет собой игровое поле, состоящее из безопасных участков для передвижения и ловушек. Игровое поле содержит 36 клеток с обозначением старта и финиша. Первый участок игрового поля

(старт) обозначен значком карты. Делая один «шаг» по игровому полю, команда выполняют задание. Игровое поле разработано в программе Microsoft PowerPoint (Приложение 1).

4.5. В начале игры педагог зачитывает отряду ЮИД легенду игры. На каждом безопасном участке игрового поля (отдельный слайд) отряду предлагается выполнить задание, при условии выполнения которого команда получает подсказку для осуществления «шага» на следующий безопасный участок игрового поля. Если отряд разгадал подсказку неправильно, то при неудачном выборе следующего участка для игры, команда может попасть в ловушку. В данном случае участники могут выполнить дополнительное мини-задание (решение ребуса) и попробовать разгадать подсказку снова для продолжения игры (педагог может подсказывать и направлять команду). Игра считается завершённой, когда отряд ЮИД доберется до финишной клетки игрового поля, сделав для этого 8 безопасных шагов.

4.6. Необходимое оборудование и материалы:

- презентация «Игровое поле» (Приложение 1);
- подсказки для передвижения по игровому полю с ответами для педагога (Приложение 2);
- подсказки для печати (Приложение 3);
- дипломы участников квеста (Приложение 4);
- обложка квеста (Приложение 5);
- канцелярские принадлежности (ручки, карандаши, бумага А4, цветные карандаши и фломастеры, конверт);
- мультимедийный проектор;
- ноутбук.

Подробное описание выполнения заданий на каждой игровой площадке отображено в п. 6. Все необходимые материалы для проведения игры прилагаются.

5. Подведение итогов

Команда отряда ЮИД награждается дипломом участника квест-игры «Шаги безопасности».

6. Сценарий проведения квест-игры «Шаги безопасности»

Цель – повторить правила безопасного поведения на дороге.

Основная идея квеста – участие в квесте дает возможность юидовцам проявить свои логические, творческие способности; решать задачи, используя для этого свои знания из различных сфер жизни. В игре обучающиеся приобретут коммуникативные навыки, умение продуктивно работать в команде, находить компромиссы для достижения общей цели.

Участники квеста – команда отряда ЮИД.

Педагоги (руководитель отряда ЮИД) – являются организаторами квеста в образовательной организации, следят за правильностью выполнения заданий, выдают подсказки, подводят итоги.

Время игры – 40-45 минут.

На экране отображено игровое поле квест-игры «Шаги безопасности» (Приложение 1).

Педагог: Здравствуйте, юные инспекторы движения! Сегодня вы станете участниками увлекательной квест-игры «Шаги безопасности», посвященной 50-летию создания отрядов ЮИД РФ.

Перед вами игровое поле с изображением различных вещей и предметов, которые окружают нас в повседневной жизни. Ваша задача – проложить безопасный путь за 8 шагов, совершив виртуальную прогулку по игровому полю. Но не стоит расслабляться: каждая клетка игрового поля может содержать в себе как увлекательное задание – безопасный участок для передвижения, так и ловушку. Чтобы не попасть в ловушку и совершить безопасный путь, вы должны правильно решить все задания. Как вы сможете понять, какой участок игрового поля безопасен, а какой скрывает в себе ловушку? Для этого, за каждый правильный ответ вы получите подсказку, разгадав которую, поймете, на какую клетку игрового поля должны сделать

Для того, чтобы решить все задания, вы должны активизировать все имеющиеся знания по правилам безопасного поведения на дороге. Я уверен(а), что у вас все получится, давайте начнем игру!

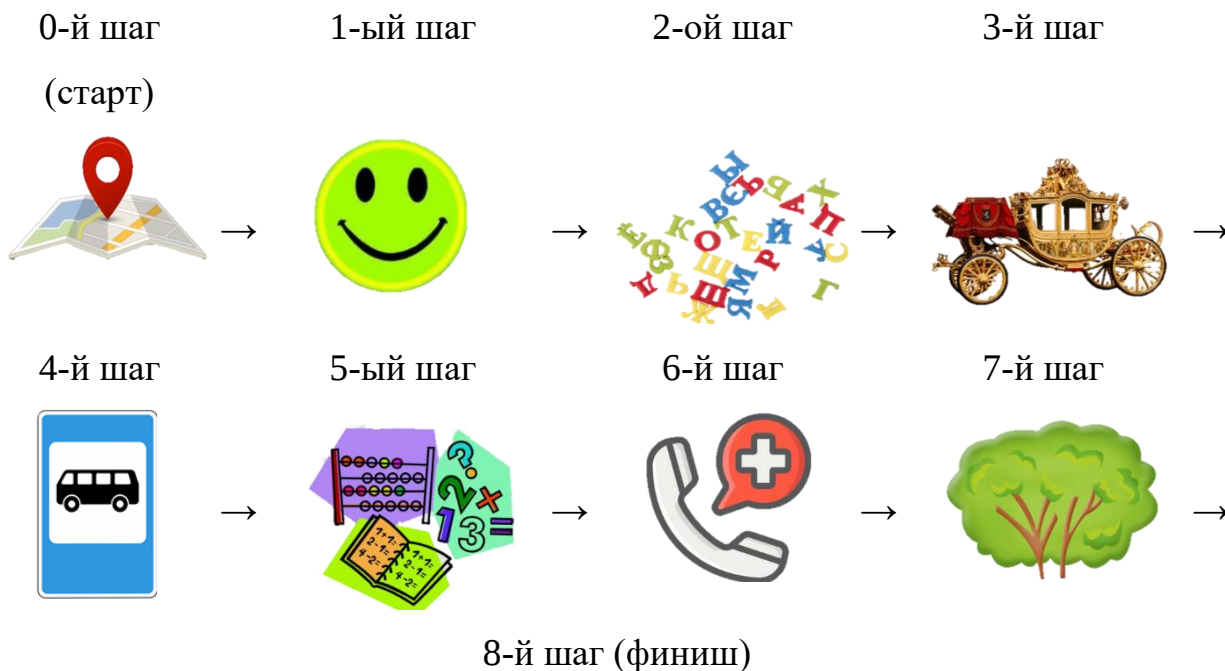




Каждая клетка является гиперссылкой на определенный слайд с заданием или ловушкой. Для корректного отображения игры презентацию необходимо просматривать через слайд-шоу (кнопка F5 на клавиатуре).

Важным условием успешной организации квест-игры является обязательный предварительный просмотр презентации с переходом на каждое задание и ловушку по гиперссылке и обратно!

Безопасный путь в соответствии с изображениями игрового поля:





Остальные изображения – «ловушки», если команда попала на этот участок, необходимо нажать на красный прямоугольник с надписью «помощь» и разгадать предложенный ребус, после этого предложить команде еще раз подумать над подсказкой и направить на следующий безопасный участок игрового поля.

Важно! Необходимо строго соблюдать последовательность перехода по участкам игрового поля в соответствии с подсказками (в ловушку команда попадает, если неправильно разгадает подсказку). Задача педагога – помочь в разгадывании подсказок.

ВНИМАНИЕ! Нажимать курсором мышки (щелкать) в течение игры можно только по элементам, необходимым для развития сценарных действий! Если вы случайно нажмете на изображение/поле, неоснащенное гиперссылкой, то можете перейти на ненужный вам слайд с ловушкой или другим заданием раньше времени!

Материалы для организаторов квест-игры «Шаги безопасности»

0-й шаг	
Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 1 (Приложение 2). Задача участников: отгадать подсказку № 1 для осуществления 1-го шага на безопасный участок игрового поля.	
Рекомендации по работе на игровой площадке: во время 0-го шага на экране изображено игровое поле (слайд 1). От клетки с картой команда может совершить шаг только в 3-х направлениях: вправо – значок велосипеда (ловушка), вниз - значок пешеходного светофора (ловушка) и наискосок вправо вниз – значок световозвращающего смайла (безопасный участок). Чтобы команда перешла именно на безопасный участок пути – световозвращающий смайл, педагог озвучивает подсказку № 1 (Приложение 2). После разгадки подсказки № 1, педагогу необходимо щелкнуть на значок световозвращающего смайла (при наведении курсора на значок смайлика, изображение стрелки  меняется на изображение ладони ).	
Сценарий 0-го шага: Педагог: ребята, перед вами игровое поле и вы находитесь на начальном безопасном участке вашего пути – он обозначен значком карты. Совершить 1-ый безопасный шаг вы можете в трех направлениях: вправо – на значок велосипеда, вниз – на значок пешеходного светофора и наискосок вправо вниз	

– на значок световозвращающего смайлика. Только один из этих значков является безопасным участком пути, а другие два – ловушки. Чтобы не попасть в ловушку и сделать верный выбор, вы получаете подсказку:

Он сначала состоял из знаков -

Лишь только скобки, запятые, точки,

Но в круг всё это поместили

Раскрасив ярким цветом сочным.

Его, ведь, если в текст поставить,

Чтобы эмоции свои добавить,

Возможно текст любой исправить

Как будто часть души отправить.

Он настроенья отражение

Того, кто пишет сообщение

Ответ на эту подсказку укажет нам путь!

После верной разгадки подсказки:

Педагог: ребята, ваш ответ – это смайлик? На игровом поле мы видим световозвращающий смайлик. Тогда давайте проверим, правильно ли вы разгадали подсказку

Педагог щелкает на изображение световозвращающего смайлика и осуществляет переход на новую игровую площадку.

1-ый шаг	
Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 2 (Приложение 2), лист формата А4, канцелярские принадлежности, цветные карандаши и фломастеры. Задача участников: решить задание, отгадать подсказку № 2 для осуществления 2-го шага на безопасный участок игрового поля.	

Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле написано задание «Нарисуйте агитационный плакат, призывающий использовать световозвращающие элементы» и подсказки для его выполнения. Подсказки скрыты черными прямоугольниками, их можно открывать в произвольном порядке.

Задача педагога: объяснить задание команде, оценить выполнение задания по 4-м критериям: дорожная грамотность, оригинальность, ясность и понятность цели агитации, качество исполнения.

Сценарий 1-го шага:

Педагог: ребята, вам необходимо нарисовать агитационный плакат, призывающий использовать световозвращающие элементы. Вы знаете, что такое агитационный плакат? (*юидовцы отвечают, педагог дополняет при необходимости*). Верно, ребята, агитационный плакат, как и любой другой, является броским, заметным изданием изображением, содержащим в себе призыв или же информативный заголовок. Иными словами, это призыв к определенному действию. Давайте посмотрим на подсказки для разработки плаката (*педагог последовательно открывает черные прямоугольники*): вы видите виды световозвращающих элементов, места для размещения и крепления световозвращателей и ответ на вопрос, кто должен использовать световозвращатели. Обратите внимание на цвета световозвращающих элементов. Эти подсказки помогут вам для разработки плаката и представления своей работы.

После выполнения и обсуждения задания необходимо озвучить команде следующую подсказку № 2 для совершения 2-го шага:

Педагог: вы справились с первым заданием. От световозвращающего смайлика можно сделать шаг на несколько разных клеток - с изображением знака «Подземный пешеходный переход», светофора, рассыпанных букв алфавита и так далее. Каждый шаг может привести вас в ловушку, только один шаг безопасный. Давайте разгадаем подсказку:

В Англии их – 26,

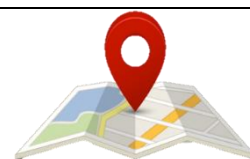
В Испании – 27,

А в России – 33.

Педагог: ребята, ваш ответ – это буквы алфавита? Как вы думаете, на какую клетку игрового поля нам нужно перейти сейчас? Верно, на клетку с изображением букв!

Педагог щелкает на изображение букв и осуществляет переход на следующую игровую площадку.

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий и возможных шагов.



После успешной разгадки подсказки необходимо перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение букв.



2-й шаг

Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка №3 (Приложение 3).

Задача участников: решить задания, отгадать подсказку №3 для осуществления 3-го шага на безопасный участок игрового поля.



Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле отображены отрывки из известных произведений советских и зарубежных писателей. Команде нужно назвать автора и название произведений из которых представлены цитаты.

Возле каждого отрывка находится прямоугольник с ответом. Правильный ответ появляется при нажатии на соответствующий прямоугольник (при

наведении курсора на прямоугольник, изображение стрелки  меняется на изображение ладони ).

Задача педагога: открывать прямоугольники с ответами при правильных ответах участников.

Важно! Прямоугольники с ответами можно открывать в любом порядке в зависимости от того, ответ к какому отрывку произведения команда даст в первую очередь и т.д.

Сценарий 2-го шага:

Педагог: ребята, на экране вы видите отрывки из различных произведений советских и зарубежных писателей. Вам необходимо вспомнить авторов и название этих произведений.

После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку № 3 для совершения 3-го шага:

Педагог: отлично, вы справились с заданием. На игровом поле можно сделать шаг вправо – на клетку с изображением жезла регулировщика, шаг вниз с изображением наушников и шаги наискосок – это клетки с изображением велосипедного шлема, кареты и лупы. Каждый шаг может привести вас в ловушку, только один шаг безопасный. Давайте посмотрим подсказку:

Подсказка № 3:

Т	К	П	В	О	Р						
С	В	А	Й	Р	А						
Р	М	Ц	Л	Д	Ж						
Е	С	И	Р	Д	Г						
Й	В	Я	Т	Ч	П						
К	Е	Ы	Ж	А	Ю						

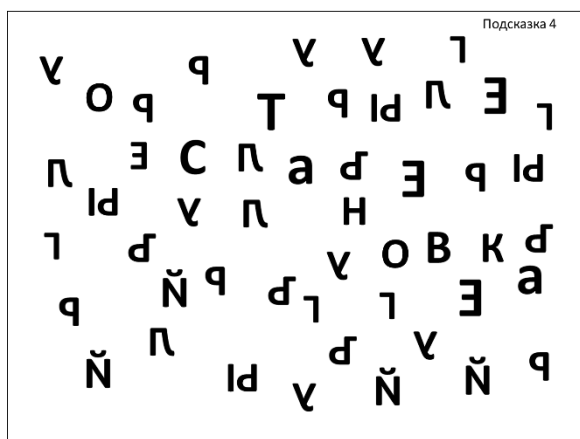
Педагог: ваш ответ – карета! Делаем новый безопасный шаг по игровому полю.

<i>Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий.</i>	
<i>После успешной разгадки подсказки необходимо перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение кареты.</i>	
3-й шаг	
Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), канцелярские принадлежности для записей при необходимости, подсказка № 4 (Приложение 3). Задача участников: решить задание, отгадать подсказку № 4 для осуществления 4-го шага на безопасный участок игрового поля.	
Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле изображен текст с пропущенными словами, закрытыми красными прямоугольниками. Пропущенные слова перечислены в верхней части слайда. При наведении курсора на красный прямоугольник изображение стрелки  меняется на изображение ладони . Прямоугольники можно открывать в любом порядке, в зависимости от ответов участников.	
Сценарий 3-го шага: Педагог: на экране текст документа об истории российских правил дорожного движения. Но, в тексте пропущены слова. Вам необходимо восстановить документ. Прочитайте текст и подберите по смыслу пропущенные слова на место красных прямоугольников. Пропущенные слова перечислены в верхней части документа.	

После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку 4 для совершения 4-го шага:

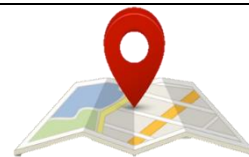
Педагог: отлично, вы правильно выбрали слова и восстановили текст документа. Возвращаемся на игровое поле. Вам необходимо определить, какой шаг будет следующим. Для этого решаем следующую подсказку.

Подсказка № 4:



Педагог: наш ответ – (автобусная) остановка.

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий и возможных шагов.



После успешной разгадки подсказки необходимо перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение знака «Место остановки автобуса и (или) троллейбуса».



4-й шаг

Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 5 (Приложение 3), конверт для подсказки.

Задача участников: отгадать название дорожного знака по его частям, рассказать о назначении дорожного знака;



отгадать подсказку № 5 для осуществления 5-го шага на безопасный участок игрового поля.	
Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле изображены 6 частей дорожных знаков. Каждая из частей пронумерована. Для каждого знака слева находятся ответы, скрытые синими прямоугольниками. Правильный ответ – целый знак, появляется при нажатии на соответствующий синий прямоугольник (при наведении курсора на прямоугольник, изображение стрелки  меняется на изображение ладони ). Задача педагога: открывать прямоугольники с ответами при правильных ответах участников, давать необходимые пояснения при затруднении участников дать название дорожному знаку или описать значение дорожного знака. Важно! Прямоугольники с ответами можно открывать в любом порядке (например, если команда первым отгадала знак под № 5 – пешеходный переход, то необходимо открыть прямоугольник под № 5 и так далее в зависимости от порядка отгадывания знаков участниками игры).	
Сценарий 4-го шага: Педагог: ребята, на экране вы видите части дорожных знаков. Вам необходимо не только правильно назвать дорожный знак, но и объяснить его значение. После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку № 5 для совершения 5-го шага. Текст подсказки 5 «Сделайте один шаг вниз по игровому полю» распечатывается и складывается в конверт. Конверт необходимо подписать «ПОДСКАЗКА» и спрятать на окне/подоконнике в зависимости от ситуации. Для поиска конверта зачитывается загадка. Педагог: Очередное задание позади! Необходимо решить, какой будет ваш следующий шаг. Загадка:	

На стене висит,

На улицу глядит,

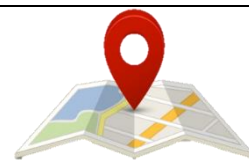
Внутри открывается,

В мороз украшается!

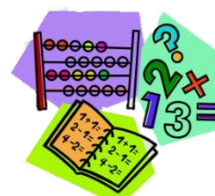
Педагог: правильно, ребята, ответ – окно. Но, на игровых клетках нет ничего, что напоминало бы окно. Может, речь идет об окнах в вашем классе? Давайте поищем подсказку там тут!

Команда ищет конверт с подсказкой на окнах/подоконниках, читают текст подсказки «Сделайте один шаг вниз по игровому полю», происходит переход на следующую игровую площадку.

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий.



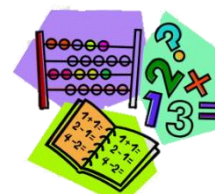
После успешной разгадки подсказки необходимо перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение цифр.



5-ый шаг

Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 6 (Приложение 2), канцелярские принадлежности для записей при необходимости.

Задача участников: решить задачи, представленные на экране, комментирую и аргументирую свои ответы.



Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле изображены 6 пар прямоугольников. Зеленые прямоугольники содержат в себе текст задачи, фиолетовые прямоугольники содержат ответ. Текст на прямоугольниках появляется при нажатии на него (при наведении курсора на

прямоугольник, изображение стрелки  меняется на изображение ладони ).

Задача педагога: последовательно открывать зеленый прямоугольник с задачей, после ответа команды, открыть фиолетовый прямоугольник с ответом.

Сценарий 5-го шага:

Педагог: ребята, вам необходимо применить ваши знания по математике, логические способности и внимательность для решения задач по правилам дорожного движения.

1) Зелёный сигнал горит на пешеходном светофоре 18 секунд, а красный – 20 секунд. За сколько секунд пешеход может успеть безопасно перейти дорогу? Ответ – 18 секунд.

2) На перекрёстке водитель скорой помощи проехал на красный свет сигнал светофора, спеша на помощь к больному. Сколько допущено нарушений? Ответ – допущено 0 нарушений.

3) В сухую погоду остановочный путь автомобиля равен 22 м, а во время снегопада – в 3 раза больше. Чему равен остановочный путь автомобиля в снегопад? Ответ – остановочный путь равен 66 м.

4) Пятеро ребят играли на проезжей части дороги. Трое ушли домой. Остальные ребята остались играть на дороге. Сколько ребят нарушили правил безопасного поведения? Ответ – 5 ребят нарушили правила безопасного поведения на дороге, т.к. игры на проезжей части запрещены.

5) Трое мальчиков ехали на велосипедах по проезжей части. Одному из них было 13 лет, остальным-15. Сколько человек нарушили правила дорожного движения? Ответ – один человек (мальчик 13 лет) нарушил правила дорожного движения, т.к. велосипедисты могут передвигаться по проезжей части только с 14 лет.

6) За три дня автомобиль проехал 190 км. В первый день - 60 км, во второй день - на 6 км меньше, чем в первый. Какое расстояние преодолел автомобиль

за третий день? Ответ: Вычислим, какой путь автомобиль проехал за второй день, если нам известно, что это расстояние на 6 км меньше, чем в первый день: $60 - 6 = 54$ км. Потом узнаем, какое расстояние автомобиль проехал за первые два дня пути: $60 + 54 = 114$ км. Далее вычислим, сколько километров пути автомобиль проехал в третий день, если известно, что за 3 дня он проехал всего 190 км: $190 - 114 = 76$ км. Получается, что в третий день пути автомобиль преодолел расстояние равное 76 км.

После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку 6 для совершения 6-го шага:

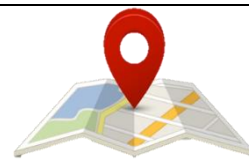
Педагог: отлично, вы справились с заданием. Теперь вам необходимо отгадать следующую подсказку!

Подсказка № 6:

Самый первый вариант этого устройства состоял из деревянной подставочки, слуховой трубки, батареи (сосуда с кислотой) и проводов. Сам изобретатель называл его виселицей. О чем идет речь?

Педагог: ответ – телефон! Делаем новый безопасный шаг по игровому полю.

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий и возможных шагов.



После успешной разгадки подсказки необходимо перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение телефонной трубки.



6-й шаг

Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 7 (Приложение 3), бумага, канцелярские принадлежности.

Задача участников: определить правильный алгоритм действий вызова скорой помощи при ДТП.



Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле изображены 10 стикеров с действиями при вызове скорой помощи при ДТП. Участникам необходимо определить правильную последовательность действий. Обсуждение ответа происходит вслух или с помощью записей. После того, как команда сформулировала ответ, необходимо щелчком мыши () открыть правильную последовательность действий. Один щелчок мыши – на экране появляется цифра 1-ым с первым правильным действием, следующий щелчок – 2-ое правильное действие и т.д.

Сценарий 6-го шага:

Педагог: ребята, перед вами стикеры, на которых обозначены различные действия, которые необходимо выполнить, если вы стали свидетелем дорожно-транспортного происшествия. В данном случае важной задачей является быстро среагировать, оценить обстановку и вызвать скорую помощь на место происшествия. Подумайте и создайте правильный алгоритм действий из предложенных для вызова скорой помощи при ДТП.

Правильный ответ для педагога - алгоритм вызова бригады скорой помощи:

- 1) Сообщить диспетчеру причину вызова;
- 2) Указать, кто именно пострадал: пешеход, водитель, пассажир;
- 3) Указать количество пострадавших;
- 4) Указать пол и примерный возраст пострадавших, есть ли среди пострадавших беременные женщины, дети и инвалиды;
- 5) Указать точный адрес и его ориентиры (город, село, улица, дом, км дороги ближайшего к месту несчастного случая, общеизвестные ориентиры).
Сообщить о дополнительных опасностях;
- 6) Указать свои ф.и.о. и возраст;
- 7) Сообщить о предпринятых действиях и спросить диспетчера о том, что делать вам дальше;
- 8) По возможности организовать встречу бригады скорой помощи;

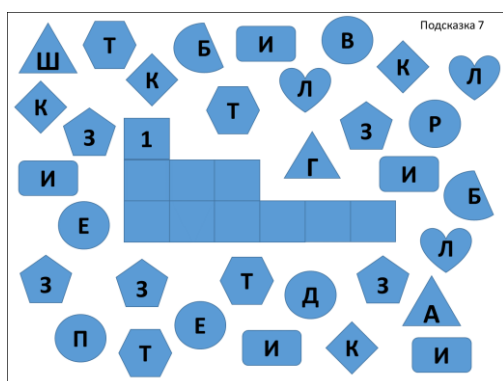
- 9) Диспетчер первый кладет трубку;
 10) Вызывающий скорую помощь кладет трубку только после сообщения всей, известной ему, информации и когда он четко услышал ответ диспетчера «Вызов принят».

После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку №7 для совершения 7-го шага:

Педагог: отлично, вы справились с заданием. Теперь вам необходимо отгадать следующую подсказку!

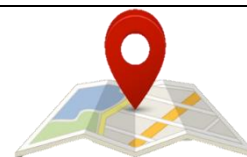
Вам необходимо заполнить буквами две строчки, чтобы получилось два слова, посмотрите внимательно на форму фигур с буквами и сможете найти правильный ответ.

Подсказка №7



Педагог: Итак, мы разгадали загадку и заполнили строчками буквами. Получилось – «1» «шаг» «вперед». Значит, следующая игровая площадка обозначена кустом.

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий и возможных шагов



и перейти на следующую игровую площадку, щелкнув на изображение куста.



7-й шаг

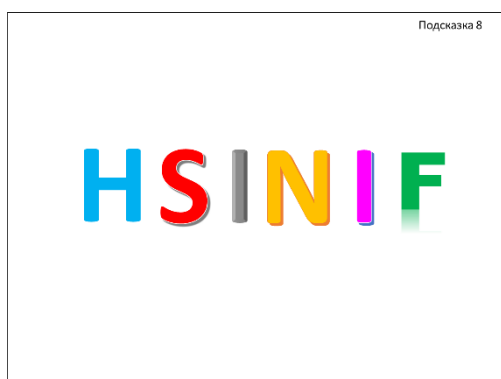
Необходимое оборудование и материалы: презентация «Игровое поле» (Приложение 1), подсказка № 8 (Приложение 3). Задача участников: решить задания, отгадать подсказку №8 для осуществления 8-го шага к финишу.	
Рекомендации по работе на игровой площадке: на игровом поле изображены сложные дорожные ситуации – дорожные ловушки. Примерные ответы для педагога: <i>Задача №1: Определите факторы, влияющие на безопасность пешехода при переходе дороги:</i> - отсутствует пешеходный переход; - сугроб, информационный стенд, загораживающие обзор проезжей части (пешеходы могут попасть в дорожную ловушку закрытого обзора, их закрывают сугробы и информационный стенд, водитель не ожидает выхода пешехода на проезжую часть). - отсутствие световозвращающих элементов на одежде пешехода; - капюшон на голове. <i>Задача №2: Опишите опасную ситуацию, в которую может попасть велосипедист:</i> - дорожная ловушка – выезд транспорта из арки дома. Водитель велосипеда не видит автомобиль. Водитель автомобиля не видит велосипедиста, может не успеть затормозить и совершить на него наезд. <i>Задача №3: Опишите опасную ситуацию, в которую может попасть велосипедист:</i> - велосипедист не ожидает, что в красном припаркованном автомобиле находится водитель, который может открыть дверь. - в синем автомобиле находятся водитель и пассажир, т.е. автомобиль может начать движение, не заметив велосипедиста.	
Сценарий 7-го шага:	

Педагог: ребята, на экране изображены дорожные ловушки. Дорожная ловушка - это ситуация обманчивой безопасности. Внимательно посмотрите на каждую ситуацию, выявите факторы, которые могут повлиять на безопасность участников дорожного движения, придумайте составьте алгоритм выхода из представленных ситуаций-ловушек.

После решения всех заданий необходимо озвучить команде следующую подсказку № 8 для совершения 8-го шага.

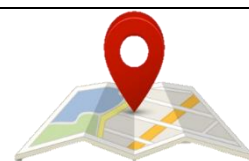
Педагог: ребята, вы справились со всеми заданиями квеста. Осталось сделать последний шаг к победе. Вы можете выбрать игровую клетку с изображением следов, кубка победителя или значка финиша. Настало время отгадать последнюю, финальную подсказку.

Подсказка №8:



Педагог: ваш ответ – финиш? Давайте проверим!

Во время разгадывания подсказки, необходимо перейти на игровое поле, щелкнув на изображение карты в левом верхнем углу слайда для лучшей визуализации последующих действий.



После успешной разгадки последней подсказки необходимо перейти на игровую площадку, щелкнув на изображение финиша.



8-й шаг (подведение итогов)

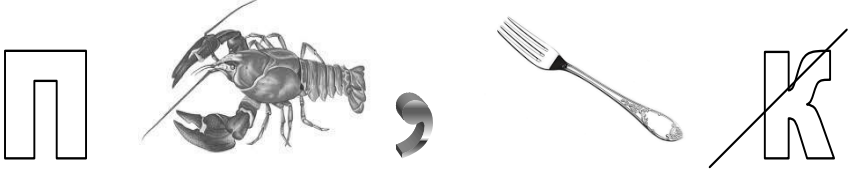
На экране отображается финальный слайд игры с изображением пройденного пути и финиша, вся анимация воспроизводится автоматически.

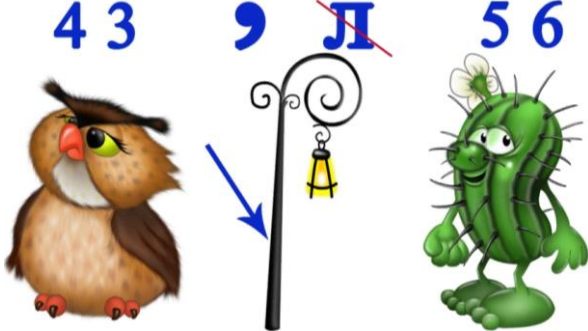
Педагог: Ребята, вы успешно справились со всеми заданиями! Совершая безопасные шаги по нашему всему пути игрового поля, вам понадобилось проявить важные качества, характеризующие вас как юного инспектора движения: эрудированность, творческие способности, находчивость и сообразительность, знание знаков дорожного движения, математические способности и навыки логики. Вы воспользовались знаниями, необходимыми в экстренной ситуации, проявили умение находить выход из дорожных ловушек и показали отличную командную работу отряда ЮИД!

Я благодарю вас за активное участие в квесте «Шаги безопасности» и желаю вам безопасных дорог!

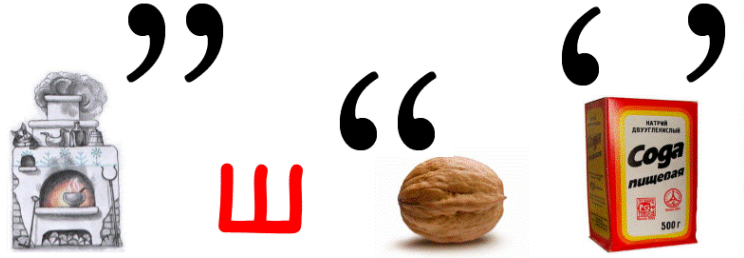
Ловушки игрового поля с ответами для педагога

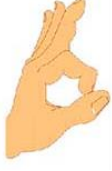
Для передвижения по игровому полю команда разгадывает загадки, но при неправильном ответе на загадку команда может выбрать игровую клетку – ловушку. На каждом слайде с ловушкой есть красный прямоугольник с надписью помощь. За каждым прямоугольником скрывается ребус. Если команда разгадает ребус, педагог дает возможность еще раз подумать над подсказкой и выбрать игровую клетку для безопасного пути. Педагогу необходимо сопровождать и направлять команду на всех этапах разгадывания.

Изображение ловушки (ребуса)	Изображение на игровом поле
 Ответ: правила	

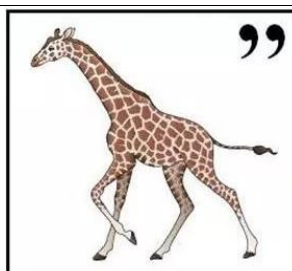
 Ответ: светофор	
 Ответ: автобус	
 Ответ: пассажир	
 Ответ: руль	
 Ответ: тротуар	

 Ответ: улица	
 Ответ: трамвай	
 Ответ: автомобиль	
 Ответ: скорость	
 Ответ: обочина	

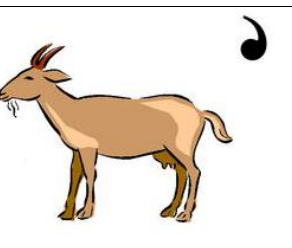
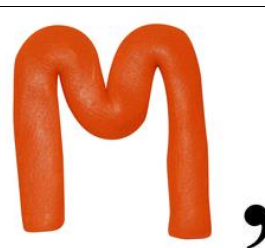
 Ответ: пешеход	
 Ответ: машина	
 Ответ: трамвай	
 Ответ: водитель	
 Ответ: пешеход	

 Ответ: зебра	
  И  Ответ: велосипед	
 Ответ: перекресток	
  2.3.2.1.4 Ответ: дорога	
 Е  Т  Ответ: перекресток	
 НЗ+Н	

Ответ: бензин



Ответ: пассажир



Ответ: тормоз



Ответ: авария

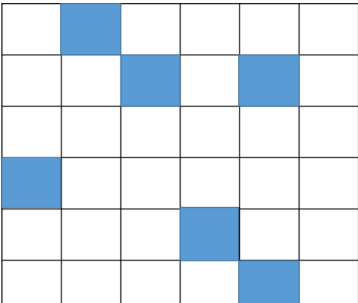


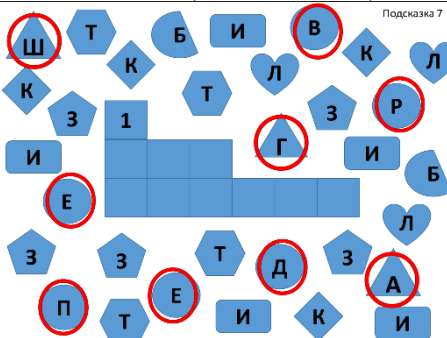
Ответ: светофор



Ответ: разворот

Подсказки для передвижения по игровому полю с ответами для педагога

№ под сказ ки	Рекомендуемы й способ демонстрации	Текст подсказки	Ответ	Изображение ответа на игровом поле																																				
1	Подсказку необходимо зачитать вслух.	Он сначала состоял из знаков - Лишь только скобки, запятые, точки, Но в круг всё это поместили, Раскрасив ярким цветом сочным. Его, ведь, если в текст поставить, Чтобы эмоции свои добавить, Возможно текст любой исправить Как будто часть души отправить. Он настроенья отражение Того, кто пишет сообщение	Смайлик																																					
2	Подсказку необходимо зачитать вслух.	В Англии их – 26, В Испании – 27, А в России – 33.	Буквы алфавита																																					
3	Подсказу необходимо распечатать и отдать команде для поиска ответа.	<table border="1" style="margin-bottom: 10px;"> <tr><td>Т</td><td>К</td><td>П</td><td>В</td><td>О</td><td>Р</td></tr> <tr><td>С</td><td>В</td><td>А</td><td>Й</td><td>Р</td><td>А</td></tr> <tr><td>Р</td><td>М</td><td>Ц</td><td>Л</td><td>Д</td><td>Ж</td></tr> <tr><td>Е</td><td>С</td><td>И</td><td>Р</td><td>Д</td><td>Г</td></tr> <tr><td>Й</td><td>В</td><td>Я</td><td>Т</td><td>Ч</td><td>П</td></tr> <tr><td>К</td><td>Е</td><td>Ы</td><td>Ж</td><td>А</td><td>Ю</td></tr> </table> 	Т	К	П	В	О	Р	С	В	А	Й	Р	А	Р	М	Ц	Л	Д	Ж	Е	С	И	Р	Д	Г	Й	В	Я	Т	Ч	П	К	Е	Ы	Ж	А	Ю	Карета (каждый цветной квадрат соответствует букве таблице)	
Т	К	П	В	О	Р																																			
С	В	А	Й	Р	А																																			
Р	М	Ц	Л	Д	Ж																																			
Е	С	И	Р	Д	Г																																			
Й	В	Я	Т	Ч	П																																			
К	Е	Ы	Ж	А	Ю																																			

		Поиск ответа (для педагога):  Подсказка 7	фигур в слова (треугольник - «шаг», круг - «вперед», остальные фигуры не содержат слов).	
8	Подсказку необходимо распечатать и отдать команде.	Подсказка 8 	В подсказке написано слов FINISH, но буквы располагаются в обратном порядке.	