Технологическая карта занятия

Образовательная область: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, физическое развитие.

Возрастная группа: старшая группа (5-6 лет).

Тема занятия: «Тихий двор — громкая опасность: игры на дорогах и у припаркованных машин».

Цель занятия: формирование у детей понимания того, что внутридворовые проезды являются полноценной зоной повышенной опасности.

Задачи		
Познавательно - речевая	**Развивающая**	**Воспитательная**
Сформировать представление об опасностях внутридворовых территорий; закрепить понятие «слепая зона» автомобиля; уточнить правила безопасности при игре рядом с проезжей частью во дворе; обогатить словарный запас терминами: парковка, выезд со двора, слепая зона.	Развивать пространственное мышление (понимание того, что за стоящей машиной может скрываться движущийся транспорт), слуховое внимание, логическое мышление при анализе причин ДТП во дворах.	Воспитывать чувство ответственности за свою жизнь, формировать привычку играть только на специально оборудованных площадках вдали от дорог, воспитывать культуру поведения в жилой зоне.

Словарная работа: жилая зона, дворовая территория, слепая зона водителя, проезд.

Планируемые результаты:

- Дети знают, что автомобиль во дворе может начать движение внезапно и без звукового сигнала.
- Понимают опасность игр вблизи припаркованного транспорта.
- Умеют определять безопасные места для игр (детская площадка, сквер) и опасные (у выезда из гаража, под окнами возле дороги).
- Применяют правило обхода припаркованного транспорта: никогда не выбегать из-за него на дорогу, а сначала убедиться, что по ней никто не едет.

Подготовительная работа:

- Наблюдение за движением автомобилей во время прогулки вокруг детского сада.
- Чтение рассказа Н. Носова «Автомобиль» (анализ сцены погони за машиной).
- Рассматривание плакатов серии «Безопасность на каникулах» (раздел «Двор»).
- Беседы о том, где можно кататься на самокате/велосипеде, а где нельзя.

Материалы и оборудование: макет жилого двора (с дорогой, парковкой, детской площадкой), мелкие игрушки (машинки, фигурки детей), игрушечный грузовик или легковой автомобиль большого размера (для демонстрации «слепой зоны»), дидактическая игра «Опасно — безопасно», карточки-схемы дорожных ситуаций, листы бумаги А4, восковые мелки.

Ход занятия

№	Этапы, продолжительность.	Длительность (мин.)	Методы, формы и приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей
1.	**Организационно-мотивационный этап.** Утренний круг. Этап постановки проблемы.	5 мин.	Игровой метод (проблемная ситуация). Беседа.	Звонит в колокольчик, приглашает детей в круг. Педагог достает игрушечного персонажа – Незнайку с перевязанной рукой и сломанным самокатом. Ребята, посмотрите! Незнайка решил покататься на самокате прямо у подъезда. Но почему он грустный? Оказывается, машина выезжала задом с парковки. Водитель сигналил, но было поздно. Давайте разберемся, почему тихие дворы бывают коварными, но сначала посмотрим видеоролик.	Дети садятся в круг. Рассматривают игрушку, высказывают предположения («Он быстро ехал», «Автомобиль был большой»). Проявляют интерес к просмотру видео, выражают желание узнать секреты безопасного двора.

2.	**Основной этап.** Просмотр видеоролика. Беседа по содержанию. Физкультминутка. Дидактическая игра.	20 мин.	Наглядный (просмотр видео). Словесный (беседа, объяснение). Практический (моделирование). Игровой.	1. Проблемная ситуация: «Двор – не игровая площадка». Просмотр в 2. Обсуждение вопросов: • Что будет, если автомобиль, который кажется нам неподвижным, сдаст назад? • Почему мальчик катается на самокате у припаркованных автомобилей? Какое правило он забыл? 3. Просмотр Видеосюжета «Правильное решение» - https://disk.yandex.ru/i/oR1dxrYwa8ZShw Вопросы: • Посмотрите внимательно: мальчик выходит из подъезда первым или вторым? Кто должен выходить первым по правилам безопасности — взрослый или ребенок, если рядом проезжая часть? • Зачем мама крепко держит сына за руку именно сейчас, хотя они еще даже не ступили на дорогу? Разве во дворе нужно держать так же крепко, как на улице? • Самокат едет очень быстро. Почему мама решила везти его в руке, пока они идут вдоль припаркованных автомобилей, а не разрешила сыну встать на него сразу от дверей? а	Сидят на стульчиках, внимательно смотрят ролик. Активно отвечают на вопросы, формулируют выводы.

				• Переходя дорогу куда сначала посмотрела мама: налево, направо или прямо перед собой? А куда посмотрел мальчик? Почему важно смотреть в разные стороны, даже если двор кажется пустым? Физкультминутка: «Мы гуляем во дворе»: Во дворе мы погуляем, (Шагаем на месте) За дорогой наблюдаем. (Рука ко лбу Мяч подпрыгнул высоко, (Прыжки Но бежим мы далеко?.. (Нет - Качаем головой) Если мячик укатился, (Наклон вперед) На дорогу не стремимся! (Грозят пальцем) У площадки есть забор — Там ведем наш разговор! Педагог организует работу за столами. Проводит **дидактическую игру «Опасно — безопасно»**. Раздает детям конверты с карточками ситуаций. Задача: разложить их на два поля (зеленый луг — безопасно, серый асфальт — опасно). Ситуации: дети играют на газоне; мальчик выглядывает из-за фургона; девочка рисует мелом на тротуаре подальше от машин; ребята бросили санки поперек проезда.	Выполняют движения, имитируя прогулку и строгий запрет выхода на дорогу за мячом. Работают индивидуально или в парах, классифицируют ситуации, проговаривая вслух причину опасности («Здесь темно, это арка», «Тут горка льда нависает над дорогой»).

				Педагог предлагает практическое задание на макете: расставить знаки «Жилая зона», обозначить детскую площадку зеленым цветом, а все выезды со дворов красным контуром.	Расставляют элементы на макете, комментируя свои действия.
3.	**Заключительный этап.** Рефлексия. Творческая мастерская (продуктивная деятельность).	15 мин.	Словесный (анализ деятельности). Продуктивная деятельность (коллективный коллаж).	Педагог собирает детей в полукруг у макета. - Ребята, сегодня мы узнали главное правило «Тихого двора»: даже если нет машин, они могут появиться каждую секунду». - Если бы вы шли вместе с мамой, какое слово-команду вы бы услышали от нее перед тем, как ступить на асфальт проезжей части? («Стоп», «Подожди», «Смотрим»). **Рефлексия** (метод «Закончи правило»): — Играть в мяч и догонялки можно только... (на площадке, вдали от машин). — Выходя из подъезда, я обязательно... (посмотрю по сторонам, остановлюсь перед дорогой). — Если мой мяч укатился под колеса машины, я... (попрошу взрослых достать его, сам не полезу). — Обходить стоящий во дворе автомобиль нужно... (убедившись, что дорога пуста, а стоящие автомобили не тронуться с места).	Садятся в полукруг. Отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

				Педагог предлагает создать коллективную памятку-плакат «Правила нашего двора» методом аппликации: приклеить вырезанные картинки с правильным поведением во дворе на зеленую поляну, а красные перечеркнутые круги наклеить на изображения опасных мест. Я думаю, что после нашего занятия и вы, и Незнайка поймете, что и в тихом дворе нас подстерегают различные опасные ситуации. Нужно их вовремя замечать. Предложить детям задание-игру «Инспектор двора»: по пути домой найти 5 самых опасных мест возле своего подъезда (где паркуются автомобили, где скользкий лед, где темно вечером) и нарисовать схему.	Совместно создают коллаж: клеят деревья, качели, песочницу, фигурки спокойно играющих детей, дорисовывают дорожку для велосипедов отдельно от проезда машин. Вывешивают плакат в раздевалке группы.

В конце дня можно провести с детьми дидактическую командную игру «Инспекторы двора»

Цель: Закрепление знаний детей о правилах безопасного поведения на внутридворовых территориях и формирование умения визуально определять потенциально опасные зоны.

Ход игры:

Дети делятся на две команды. На доске вывешиваются два больших круга — Зеленый и Красный. Педагог показывает одну карточку-ситуацию всей группе. По сигналу (звон колокольчика) капитаны команд должны быстро поднять правильную сигнальную карточку. Первой отвечает та команда, которая подняла карточку быстрее. Представитель команды должен доказать свой выбор полным предложением. За правильный быстрый ответ и грамотное объяснение команда получает фишку. Побеждает команда, набравшая больше фишек.