

# Использование QR-кодов в профилактике детского дорожно-транспортного травматизма

В методическую копилку

**В** настоящее время традиционные формы профилактики детского дорожно-транспортного травматизма и поддержки этой работы значительно устарели. Мероприятия по обучению детей безопасному поведению на дорогах часто проводятся формально, спонтанно и беспорядочно, не применяются новые педагогические технологии, не анализируется степень понимания безопасных и опасных ситуаций, мало времени уделяется практическим занятиям по разработке и применению знаний о Правилах дорожного движения. Не всегда учитываются возраст и психофизиологические особенности детей и подростков в дорожной среде. А это, в свою очередь, значительно влияет на результат обучения.

Нами рассмотрен симбиоз информационных технологий и профилактики детского дорожно-транспортного травматизма на примере разработки игры-квеста «Встречное движение». Актуальность разработки состоит в том, чтобы с помощью применения информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) привлечь внимание детей к острой современной проблеме безопасности дорожного движения. Её целью стало создание игровых условий для усвоения обучающимися основной идеи Правил дорожного движения — обеспечение безопасности всех участников движения.

Для достижения поставленной цели перед педагогом ставятся важные задачи. Необходимо сформировать модели безопасного поведения на улицах и дорогах; воспитать детей законопослушными пешеходами; развить навыки сотрудничества со сверстниками при работе в команде; повысить качество знаний и практических навыков безопасного поведения на улицах и дорогах; обучить школьников целенаправленному поиску,

систематизации информации, умению применять методы поиска и отбора.

Основа игры-квеста — последовательная расшифровка QR-кодов. Преимуществом методической разработки является возможность использования её любым педагогом благодаря полностью компьютеризированному ходу игры. Чтобы представить суть методической разработки, предлагаем лишь некоторые варианты заданий. Генератор QR-кодов (например, <http://qrcoder.ru>) поможет создать вам свои, уникальные задания и использовать их для размещения на станциях.

В начале мероприятия обучающихся делят на две команды. Игра проходит на одном этаже. Начальная станция для каждой команды находится в противоположных местах школы. Последняя станция располагается в начальной станции команды-соперника, соответственно, участники движутся навстречу друг другу и проходят все станции.

На каждой станции располагается только листок А4 с QR-кодом. Участникам необходимо с помощью смартфона считать код и получить задание. Типы заданий могут быть различными: ребусы, просмотр видео с последующими вопросами по нему, загадки, соответствие дорожных знаков и их названий, и т.д. Презентацию с более детальным разбором заданий можно получить на свой смартфон, считав QR-код (Рис. 1). Программу для распознавания данных кодов можно установить на любой смартфон или планшет с камерой (во многих новых моделях телефонов это встроенная функция).

Основываясь на такой форме учебно-профилактического мероприятия и модифицируя информацию или задания, квест можно проводить для любой возрастной группы детей. Кроме того, использование QR-кодов возможно:

■ в качестве ссылок, ведущих на мультимедийные источники, и ресурсов, помогающих решать ту или иную задачу;

■ при организации проектной деятельности можно создавать коллекции ссылок, информационные блоки, комментарии и др.;

■ для обогащения информационной среды школьного музея при размещении кода для комментариев, ссылок на мультимедиа ресурсы;

■ непосредственно на уроке, раздавая контрольно-тестовый материал, выполненный в виде карточек с различными вариантами заданий. Есть специальный сервис [ClassTools.NET \(http://www.classtools.net/QR/\)](http://www.classtools.net/QR/), который позволяет создавать такие задания в виде QR-кодов.

Для создания методической разработки используется знакомая многим google-форма (<https://www.google.ru/intl/ru/forms/about/>). Через неё и отправляется ответ на полученный вопрос. Так как google-форму может создать каждый, кто имеет аккаунт на платформе Google, собирать ответы может как педагог, сопровождающий детей, так и педагог, ожидающий обучающихся на финише. Такая организационная форма проведения мероприятия сокращает время на подготовку бумажных распечаток, не надо привлекать педагогов на станции, а также на финальное подведение итогов.

Даже такие накопители, как флешки, CD-диски, постепенно переходят на задний план на фоне беспроводной передачи данных. Их стали добавлять в учебники и учебные пособия для придания интерактивности печатным

изданиям и расширения их содержания дополнительным материалом.

Для профилактики детского дорожно-транспортного травматизма необходимо искать новые и, главное, современные и понятные школьникам эффективные методы обучения и воспитания. Только в этом случае наиболее эффективно решается главная задача профилактики — научить ребёнка безопасно вести себя и правильно ориентироваться в дорожных условиях, воспитать сознательное отношение к выполнению Правил дорожного движения.

Представленная методическая разработка — это совокупность современных методов построения игры, которые, безусловно, повышают интерес к проводимому соревнованию, а комплексные задания заставляют школьников не только задуматься о безопасном поведении вне школы, но и сопоставить своё поведение в дорожной среде с правилами поведения в школе.



Рис. 1. QR-код презентации

**С. САЗЫКИНА,**  
преподаватель-организатор ОБЖ,  
ГБОУ «Гимназия № 405»,  
г. Санкт-Петербург

## ИГРОТЕКА ДДД

# СТАРИЕ ИГРЫ НА НОВЫЙ ЛАД

В эти подвижные игры могут играть не только малыши, но и ребята постарше и даже подростки. А играть можно на любой подходящей для этого площадке — в летнем лагере, на даче, в школьном дворе или спортзале.

### САЛКИ СО ЗНАКАМИ

Все знают игру в салочки. Ваши мамы, папы, бабушки, дедушки и даже прапрабабушки и прапрадедушки в неё с удовольствием играли. Давайте усложним эту игру и добавим элементы Правил дорожного движения!

Для этого подготовим дополнительный инвентарь: дорожные знаки (например, «Пешеходный переход», «Движение направо», «Остановка запрещена» и др.), красно-зелёные кружочки (с одной стороны красные, с другой — зелёные), которые будут обозначать сигналы светофора. Этих атрибутов должно быть достаточное количество, чтобы их хватило всем играющим.

Перед началом игры выбирают водящего. Остальные играющие могут взять один или несколько знаков или красно-зелёных кружков. По команде играющие разбегаются в разные стороны. Задача водящего — догнать и осалить любого игрока. При приближении водящего игрок может воспользоваться одним из имеющихся у него знаков или светофором. Водящий в этом случае должен выполнить требование дорожного знака или светофора. Например, если ему показали знак «Движение направо», он должен повернуть направо, если перед ним «зажгли» красный сигнал, он должен остановиться и сосчитать до пяти (это будет время действия красного сигнала), и т.д. В это время игрок может убежать.

### СОРОКОНОЖКА

Играющие делятся на две-три команды по 10–12 человек. Каждая команда получает длинную верёвку. Игроки равномерно располагаются по обе стороны верёвки. По сигналу ведущего команды бегут к финишу, всё время держась за верёвку. Выигрывает команда, прибежавшая к финишу первой. Дистанция 30–40 м оборудована дорожными знаками и разметкой.

### ПЕШЕХОДЫ И ВОДИТЕЛИ

Игра на внимание и знание сигналов пешехода и регулировщика. Перед началом игры нужно разметить четырёхсторонний перекрёсток на площадке. Игроки делятся на «пешеходов» и «водителей». «Водители» передвигаются бегом, «пешеходы» — шагом. В любой момент «водитель» может стать пешеходом и наоборот, объявив об этом вслух. Ведущий регулирует движение на перекрёстке (жезлом или при помощи светофора). По сигналу «Старт!» играющие начинают движение, соблюдая сигналы светофора (регулировщика). Кто ошибся — выбывает из игры. Побеждает самый внимательный.