

Характеристика методических материалов и дидактических средств к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Автомобильная безопасность. Азбука пешехода»

Методические материалы к программе представлены следующими блоками:

- Анкеты для родителей
- Информационные материалы (памятки и т.д.)
- Конспекты занятий и мероприятий
- Методические рекомендации для педагогов и родителей по организации обучения ПДД
- Протоколы фиксации образовательных результатов
- Примеры заданий (в т.ч. на образовательных цифровых платформах)

Дидактические средства к программе:

- **Аудиофайлы.**
В данном блоке представлены различные музыкальные произведения, минусовки и звуки для проведения занятий.
- **Видео** по темам программы.
В данную категорию вошли обучающие мультфильмы, новостные видео – сюжеты, агитационные ролики, видео уроки по ПДД.
- **GIF-анимация**
- **Вопросы для викторин**
- **Загадки по ПДД**
- **Здоровьесберегающие технологии (физкультминутки и пр.)**
- **Картинки**
- **Кроссворды**
- **Образцы детских работ**
- **Подборка игр** (тематических, подвижных, на внимание и пр.)
- **Раздаточный материал**, который позволяет повысить эффективность

усвоения материала программы. Этот вид дидактических материалов представлен памятками, специальными карточками, различными раскрасками. Также в раздаточный материал входят: пазлы, ребусы, qr – коды с играми – заданиями.

Данные материалы разработаны исходя из специфики программы:

- ✓ Специальные карточки – разработаны для пояснения изучаемого материала;
 - ✓ QR – коды с играми - являются формой домашних заданий для закрепления изученного материала;
 - ✓ Пазлы – развивают моторику рук, помогают закрепить изученный материал детям, повышают интерес детей к занятию;
 - ✓ Раскраски - помогают закрепить изученный материал детям, повышают интерес детей к занятию, развивают моторику рук, аккуратность ребенка;
 - ✓ Ребусы – могут помочь в развитии логического мышления.
- **Обучающие игры** реализуют принцип наглядности и прочности усвоения учебного материала. Игры возможно использовать в разных форматах обучения – во время изучения новой темы, для закрепления какой-либо темы занятия, при подготовке к конкурсам

В эту категорию входят различные настольные игры, лото «Дорожные знаки», пазлы, карточки – задания для командных игр, вопросы для викторин.

- **Электронные образовательные ресурсы для программы.** Под понятием “электронно-образовательный ресурс” понимается образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них. В категорию *Электронные образовательные ресурсы* вошли:
 - ✓ Презентации, созданные с помощью программы Microsoft Power Point;
 - ✓ Игровые задания, созданные с помощью программы Microsoft Power Point;
 - ✓ Игровые задания, созданные с помощью программы Microsoft Office Word;

- ✓ Игры – задания на платформе LearningApps;
- ✓ Игры – задания на платформе World Wall;
- ✓ Задания на платформе Online Test Pad;
- ✓ Памятки и плакаты для родителей и педагогов, созданные, с помощью программы Canva.

Данные электронные образовательные ресурсы, способствуют освоению практических умений и навыков, а также позволяют обучающимся самостоятельно изучать различные темы.

Использование всего комплекса дидактических средств способствует не только лучшему усвоению материала программы, но и способствует развитию коммуникабельности, умения работать в команде, мышления, памяти, внимания, речи.