

*Магдалина Дерменджиева
Ивайло Иванов*

Б И Б И Т К О

Деца и улицата

**Образователен софтуерен продукт от 8 игри
за деца от 4 до 8 годишна възраст.**





Софтуерният продукт съдържа игри свързани с обучението на децата за безопасното им движение по улицата. Той може да се ползва поотделно и заедно от деца и възрастни:

- **от педагози**, както за целенасоченото обучение на децата по темата за безопасността на движението, така и в заниманията по различни образователни дисциплини: рисуване, оцветяване, маркиране, апликиране, музика, математика, чужд език, физическо възпитание;
- **от родители** – игрите им дават възможност за непосредствено общуване с децата и съпричастност за формиране на безопасното им поведение на улицата.

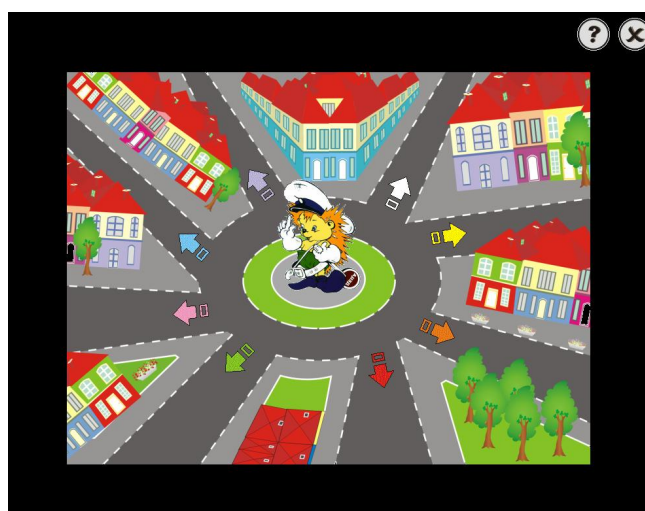
Игрите са съобразени с възрастовите особености на детето, с физическите и психическите му дадености и с възможностите му да усвоява минимум познания по темата за пътната безопасност.

Целта е чрез игрите детето да открие и опознае улицата. Със съчетаването на зрелното и слуховото възприемане на ситуациите на улицата и активното му участие в изпълнението на конкретни задачи, детето може да формира по-лесно определени навици, да автоматизира правилното си поведение на пътя, да се справи само.

Във всяка игра на екрана в горния десен ъгъл са разположени четири бутона, чието предназначение е както следва:

-  Рестартира играта.
-  Затваря програмата.
-  Прозвучава помощна информация за играта с инструкции.
-  Връща към главния екран за избор на игри.

Достъпът до всяка игра става като входен екран, представляващ кръстовище, в чиито център стои таралежа Бибитко, се избира дадена стрелка.



Игра „Кое – къде?”



Достъп до играта става с **бялата стрелка**.

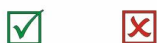
Игровата задача е детето да постави цветните образи на съответния силует в картината. Изборът на цветни образи е случаен.

Детето посочва първо образа, а след това в картината неговото място. Ако е посочено правилното, то се изпълнява някаква анимация, и образът изчезва от долния край на екрана. В противен случай – образът остава. По време на

изпълнение се отчита време.

Педагогическата цел на тази игра е чрез фиксираната на екрана постоянна картина, детето да се запознае с част от улицата – кръстовище; да открие съставните ѝ елементи (тротоар, платно за движение..), участниците в движението (пешеходци, автомобили, велосипедисти), пътни знаци и светофари. Със задачата да постави цветните образи на съответните силуети в картината и чрез анимация, детето развива умение да разпознава одушевените и неодушевените, подвижните и неподвижните предмети на улицата. С повече упражнения детето добива сръчност и печели време. Проявява по-голяма концентрация и адаптивност.

Игра „Кой се движи”



Достъп до играта става с **жълтата стрелка**.

Игровата задача е детето да обозначи подвижните обекти в картинката със зелен цвят, а неподвижните – с червен. При позициониране на показалецът на мишката върху картинката, нейния фон става черно-бял, което спомага за открояване на обектите, които трябва да се маркират.

Детето избира зеления или червения знак под

картинката с еднократно щракване, а след това посочва обекта от картинката. Той се маркира съответно в червено или зелено. Ако маркирането е било вярно, то обекта остава оцветен в съответния цвят. В противен случай обектът премигва. По време на изпълнение се отчита време.

Педагогическата цел на играта е да се задълбочат познанията на детето за улицата; да се развие в него рефлекс за самосъхранение от опасни движещи се елементи по нея.

То добива представа за неподвижни елементи (светофар, пешеходна пътека, пътни знаци и табелки, дървета, навес за чакащи на спирка) и подвижни (автомобили, велосипед, жена с детска количка, мъж с дете). Развива повишено внимание и сръчност при правилното посочване на обекта и маркирането му съответно в изобрания от него цвят. Само трябва да прояви стремеж към по-бързо изпълнение на задачата, тъй като се отчита време.

Играта е подходяща за упражнение в реални условия с родител или учител, с приятели.

Игра “Премини улицата”



00:21



Достъп до играта става с **оранжевата стрелка**.

Игровата задача е да се обозначи пътя за преминаване на всеки един от тримата персонажи до неговия черно-бял образ.

Детето избира от дясната страна героя, с който ще играе. Цветът на точките за всеки един герой е различен и те се сменят в зависимост от направения избор. След това детето посочва с еднократно щракване

сивия кръг с точка. Показалецът на мишката приема неговата форма. С еднократно щракване, точката се поставя на място, от където трябва да премине героя. Точките показват посока на движение на героя. Когато стигне до черно-белия образ на героя, детето трябва да отбележи края на пътя със знака СТОП. След маркирането на пътя, детето щраква върху героя и той преминава по пътя. По време на изпълнение се отчита време.

Педагогическата цел на играта е детето да познава не само общо улицата, но и да се ориентира в нея. С правилното обозначаване с точки движението на героите от картината към съответния им силует по улицата, то ще определи по-безопасния им път, ще направи изводи и за собственото си поведение в подобна ситуация.

Отчитането на време за изпълнението на задачата ще мотивира детето за по-бърза ориентация и сръчност.

Игра „Светофари”

Достъп до играта става с **червената стрелка**. Игровата задача е да се определи при показаните светлинни индикации на светофара кой трябва да премине и кой да стои на място.

Индикациите на светофарите са представени уголемени в горния ляв ъгъл. Детето избира знак за маркиране – зелен за преминаващи или червен за стоящи. След това посочва обект от картинката. Когато всички обекти са маркирани се избира бутон за изпълнение, който се намира между двата знака. Ако маркировката е направена вярно, то се изпълнява анимация. В противен случай премигва обектът, който не е маркиран вярно. По време на изпълнение се отчита време.



При щракване върху светофарите в горния ляв ъгъл се променят техните светлини. Педагогическата цел на играта е детето да провери знанията си за видовете светофари – тяхното място, предназначение на улицата и значението на цветните символи и сигнали подавани от тях; да разпознава и трите цвята на светофара и принципа им на действие. С изпълнение на практическите задачи, то определя реда на пресичане на участниците в пътното движение при наличието на пешеходна пътека тип „зебра” със светофар в зависимост от светлинните му сигнали; разпознава разликите при светофарите за пешеходци и за водачи на пътни превозни средства и се съобразява с тях. С подадения в играта светлинен сигнал на светофара детето маркира със съответния цвят, който дава право на участниците да пресекат уличното платно, а с друг цвят – участниците, които са без право за преминаване. Отчитането на време за изпълнение на задачите в играта, мотивира участниците за по-бързо усвояване на правилата за светофарите и мястото им на улицата.

Игра „Правилно – неправилно”



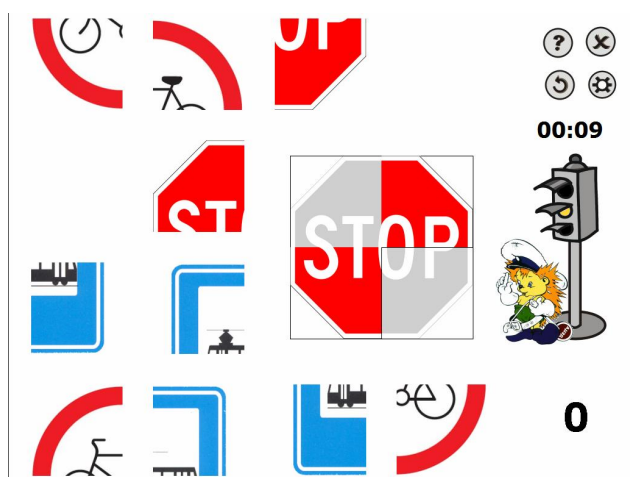
Достъп до играта става със **зелена стрелка**. Игровата задача е да се отбележат правилно и грешно разположените обекти в картинката. Детето избира знак за маркиране – зелено за правилно или червено за грешно. След това посочва обекта от картинката, който се оцветява в съответния цвят, ако е отбелязан правилно. В противен случай обекта

премигва. По време на изпълнение се отчита време.

Педагогическата цел на играта е да се даде възможност на детето да прояви своите натрупани вече познания за движението по улица като маркира със съответен цвят разположението на участниците в пътното движение на обекти от картината – правилно или неправилно, то на практика проверява точността на подготовката си и прави съответния коректив.

Стремехът към правилно изпълнение на задачата за определено време предразполага към запомняне и последващи правилни отговори.

Игра „Пътни знаци”



Достъп до играта става с **розовата стрелка**.

Игровата задача е да се сглоби пътен знак от четири елемента.

Детето чрез влачене с мишката взима парче, което поставя в една от частите на решетката.

Ако парчето е на точното място, то остава там.

В противен случай, то премигва и се връща в изходната си позиция. В долния десен ъгъл се отброява броя на наредените знаци. Когато се

подредят всичките се показва усмихнато лице.

По време на изпълнение се отчита време.

Педагогическата цел на играта е детето, чрез активното си действие, да конструира пътни знаци. Разработена като пъзел развива у него умения за концентрация, разчитане и разпознаване на графичните елементи на съответните пътни знаци.

Правилното и бързо конструиране на съответния пътен знак му показва до каква степен е овладял понятията за форма (кръг, квадрат, триъгълник, правоъгълник) и за цвят (бял, син, червен) на пътните знаци, които среща по пътя си.

Наученото по математика за формите ще му бъде от полза, а часовете по рисуване могат да му бъдат полезни за оцветяване на пътните знаци.

Стимул за него е усмихнатото лице на финала, както и минималното време за правилна игра.

Игра „Звуци”



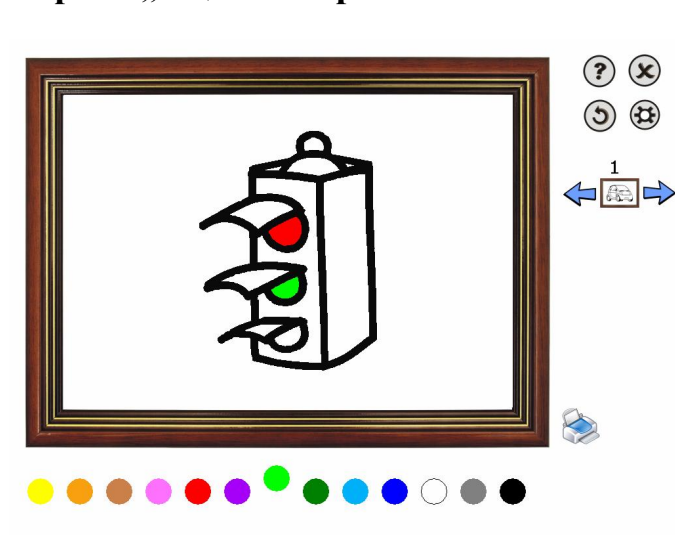
Достъп до играта става със **синята стрелка**.

Игровата задача е да се разграничават звуците, които се чуват на улицата.

Играта има два режима на работа – прослушване и отгатване. Изборът на режим става с посочване на иконите под картинката. В режим на прослушване, детето посочва обектите от картинката и се чува съответния звук. При режим на отгатване, се чува звук, след което детето трябва да

посочи от кой обект е дошъл. При правилен отговор обектът се оцветява в зелено, а при грешен – обектът премигва и се оцветява в червено. Целта е за 1 минута да се маркират всички обекти. Педагогическата цел на играта е детето да провери доколко се ориентира в шумовете и звуците на улицата, прави и връзка между шум, звук и опасност. Ако успее вярно да отличи съответния шум и звук и да го маркира правилно то на практика ще отличи звука, означаващ опасност; ще развие рефлекс му за слушане и за бърза адекватна реакция при опасност.

Играта „Оцвети картинката”



Достъп до играта става с **лилавата стрелка**.

Задачата е да се оцветят картинките.

Детето избира от цветовете под рамката, цвят за оцветяване и след това с еднократно щракване оцветява част от картинката. За да се зареди следваща картинка за оцветяване се използва стрелката наляво, а за предишна стрелка надясно, които се намират в лявата част на екрана. За да се отпечата оцветената картинка се използва иконата с принтера в

долния ляв ъгъл.

Оцветяването на показваните на екрана светофар и пътни превозни средства трябва да покаже на практика доколко детето е било наблюдателно в предишните игри, как е възприело отделните елементи на улицата и участници в пътното движение, различни превозни средства. Подбирането на цветове и съчетаването им по въображение подсказва има ли отношение към цветовете, предполагащи по-голяма сигурност.