

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Волгоградский государственный университет»

Институт экономики и управления
Кафедра экономики и управления

ИГРОВОЙ ПРОЕКТ

на тему:

**Настольная игра «Безопасный маршрут» для
изучения правил дорожного движения учащимися
5–6 классов**

Выполнил(а): студент(ка) направления 38.03.01 «Экономика»
Иванова Анна Сергеевна, группа ДЕМО-01

Руководитель: кандидат экономических наук, доцент Петров Игорь Владимирович

Волгоград · 2026

АННОТАЦИЯ

Проект посвящён разработке настольной игры «Безопасный маршрут», которая помогает учащимся 5–6 классов осваивать правила дорожного движения в деятельностной форме. В работе описаны целевая аудитория, игровая механика, состав комплекта, правила, этапы прототипирования и результаты тестирования. Отдельное внимание уделено оценке образовательных результатов и рискам внедрения. Игра рассчитана на партию до 45 минут и может использоваться на классных часах, занятиях по ОБЖ и во внеурочной деятельности.

Ключевые слова: настольная игра, правила дорожного движения, игровая механика, учащиеся 5–6 классов, образовательный результат, прототипирование.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

1 Анализ целевой аудитории и игрового запроса 5

2 Концепция и игровая механика 5

3 Правила и компоненты игры 6

4 Прототипирование и тестирование 7

5 Оценка образовательных результатов 8

6 Перспективы развития 8

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 10

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 11

ПРИЛОЖЕНИЕ А 12

ВВЕДЕНИЕ

Игровые форматы занимают устойчивое место в практике обучения безопасному поведению на дороге, однако многие готовые игры не учитывают возрастные особенности учащихся 5–6 классов и не позволяют учителю фиксировать образовательный результат. Возникает необходимость в компактной настольной игре, которая сочетает понятные правила, соревновательную механику и обсуждение реальных дорожных ситуаций. Проект направлен на создание такого продукта и проверку его в реальной группе.

Работа опирается на анализ методических материалов, анкетирование школьников и игровое тестирование прототипа. Практическая значимость заключается в возможности использовать игру на классных часах, занятиях по ОБЖ и во внеурочной деятельности без сложного оборудования.

Цель работы — разработать и апробировать настольную игру «Безопасный маршрут» для изучения правил дорожного движения учащимися 5–6 классов

Задачи работы:

1. изучить целевую аудиторию и её игровой запрос
2. спроектировать игровую механику и правила
3. создать прототип и комплект компонентов игры
4. провести тестирование и оценить образовательные результаты

Объект исследования — процесс обучения правилам дорожного движения учащихся 5–6 классов

Предмет исследования — настольная игра «Безопасный маршрут» как средство изучения правил дорожного движения

Методы исследования: анализ методических источников, анкетирование, прототипирование, игровое тестирование, наблюдение.

Практическая значимость. материалы проекта могут использоваться педагогами для проведения классных часов и занятий по безопасности дорожного движения

1 Анализ целевой аудитории и игрового запроса

На первом этапе была уточнена целевая аудитория проекта. В анкетировании приняли участие 42 школьника 5–6 классов, а также четыре учителя, ведущие классные часы и занятия по ОБЖ. Ответы показали, что учащиеся готовы играть в командах по 3–5 человек, но быстро теряют интерес к длинным правилам и абстрактным заданиям. Поэтому игра должна объясняться за 5–7 минут, а основное время отводиться принятию решений в моделируемых ситуациях.

Опрос также выявил дефицит практических знаний: школьники уверенно узнают основные знаки, но затрудняются при выборе безопасного маршрута и оценке действий других участников движения. Это определило фокус игры: не проверка заученных определений, а перенос правил в конкретную ситуацию. Для учителей важным оказался формат, который позволяет наблюдать за аргументацией учащихся и обсуждать ошибки без назидания.

Таблица 1 – Характеристика целевой аудитории

Группа	Возраст / роль	Потребность	Формат участия
Учащиеся 5 классов	11–12 лет	Понятные правила и быстрый старт	Команды по 3–5 человек
Учащиеся 6 классов	12–13 лет	Соревнование и разбор ситуаций	Команды по 3–5 человек
Педагоги	Классные руководители, преподаватели ОБЖ	Наблюдаемый образовательный результат	Ведущий и наблюдатель

Источник: Анкетирование 42 учащихся и 4 педагогов, февраль 2025 г.

2 Концепция и игровая механика

Концепция игры строится вокруг моделирования городского маршрута: команды перемещают фишки от школы до заданной точки, выбирая безопасные решения на развилках. Каждое решение связано с карточкой ситуации, где нужно оценить обстановку, объяснить выбор и при необходимости скорректировать маршрут. Такая механика удерживает внимание за счёт понятной цели и коротких циклов принятия решений.

Игровая механика включает три основных элемента: движение по маршруту, событие и ресурс. Движение задаёт темп, событие создаёт познавательную задачу, ресурс ограничивает время и поощряет осознанные

действия. Команда не просто отвечает на вопрос, а показывает последствия решения для всей группы, что усиливает обсуждение и делает правила дорожного движения инструментом, а не набором для заучивания.

Таблица 2 – Базовые механики игры

Механика	Назначение	Реализация
Маршрут	Продвижение по полю с развилками	Выбор карточки и перемещение фишки
Событие	Проверка знания и аргументации	Карточка ситуации с вариантами
Ресурс	Учёт времени и безопасности	Жетоны времени и нарушения

Источник: Авторская разработка, 2025 г.

3 Правила и компоненты игры

Правила игры составлены так, чтобы ведущий мог объяснить их без длительной подготовки. Партия рассчитана на 45 минут: 10 минут занимает объяснение, 25 минут — основной ход, ещё 10 минут отводится на обсуждение решений. В комплект входят поле, карточки ситуаций, фишки команд и жетоны времени. Компактность набора позволяет использовать игру в обычном классе.

Компоненты подобраны с учётом возраста: поле имеет крупные секторы, карточки содержат короткие формулировки и иллюстрации, а жетоны позволяют визуально отслеживать ресурс команды. Отдельная карточка-памятка фиксирует спорные ситуации и отсылает к правилам дорожного движения. Это снижает риск конфликтов во время игры и помогает ведущему удерживать образовательную рамку.

Таблица 3 – Состав игрового комплекта

Компонент	Количество	Назначение
Игровое поле	1	Маршрут с развилками
Карточки ситуаций	36	Выбор безопасного решения
Фишки команд	5	Перемещение по полю
Жетоны времени	40	Учёт ресурса

Источник: Спецификация прототипа, 2025 г.

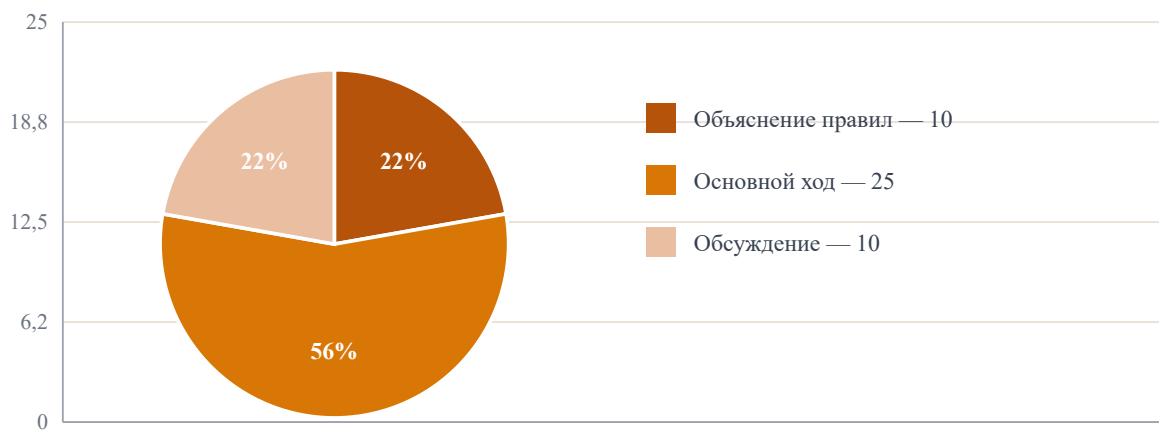


Рисунок 1 – Распределение времени партии

Источник: Хронометраж 6 тестовых партий

4 Прототипирование и тестирование

Прототип прошёл три тестовых партии в группах по 18–21 человеку. Наблюдение показало, что первые партии выявляют не столько предметные ошибки, сколько затруднения в правилах: команды путали очерёдность хода и недостаточно внимательно читали карточки. После доработки формулировок и поля количество ошибок в правилах сократилось до нуля к третьей тестовой партии.

Тестирование позволило проверить не только понятность правил, но и образовательную ценность игры. В обсуждении после партии учащиеся объясняли выбор маршрута и приводили аргументы, связанные с реальными дорожными ситуациями. Ведущий фиксировал типичные затруднения и использовал их для короткого разбора. Это подтвердило, что игра может работать как инструмент диагностики и обсуждения, а не только как развлекательное мероприятие.

Таблица 4 – Результаты тестовых партий

Партия	Участники	Длительность, мин	Ошибки в правилах
Тестовая 1	18 учащихся	48	3
Тестовая 2	21 учащийся	44	1
Тестовая 3	19 учащихся	45	0

Источник: Протоколы игрового тестирования, март 2025 г.

5 Оценка образовательных результатов

Для оценки результатов было проведено тестирование 28 учащихся до и после игры. Задания были построены не на воспроизведении определений, а на выборе безопасного решения в предложенной ситуации. Наибольший прирост зафиксирован по показателю выбора безопасного маршрута: учащиеся стали чаще учитывать видимость, скорость движения и расположение переходов.

Динамика по знанию сигналов регулировщика и различению дорожных знаков также оказалась положительной. При этом игра не заменяет систематического изучения правил, а создаёт условие для применения знаний в обсуждении. Полученные данные позволяют использовать игру как дополнение к занятиям по ОБЖ и как материал для классного часа с последующей рефлексией.

Таблица 5 – Динамика знаний правил дорожного движения

Показатель	До игры, %	После игры, %	Прирост, п.п.
Знают сигналы регулировщика	36	71	35
Различают дорожные знаки	54	82	28
Выбирают безопасный маршрут	47	79	32

Источник: Тестирование 28 учащихся до и после игры

6 Перспективы развития

Дальнейшее развитие проекта связано с расширением набора ситуаций и подготовкой методического сопровождения для педагога. В перспективе возможны сценарии для разных возрастных групп, а также версия игры для проведения в малых группах на внеурочных занятиях. Важно сохранить простоту правил, чтобы игра не превращалась в длинный урок с элементами соревнования.

Основные риски связаны со снижением интереса при повторном использовании, спорными правилами и нехваткой времени на уроке. Для снижения рисков предусмотрены ротация сценариев, карточка-памятка и короткий формат партии на 30 минут. Эти меры позволяют использовать игру регулярно и адаптировать её под конкретные условия образовательной организации.

Таблица 6 – Риски и способы снижения

Риск	Вероятность	Влияние	Мера
Снижение интереса	Средняя	Среднее	Ротация сценариев
Спорные правила	Низкая	Среднее	Карточка-памятка
Нехватка времени	Высокая	Низкое	Сценарий на 30 минут

Источник: Экспертная оценка, 3 педагога

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проекта была разработана настольная игра «Безопасный маршрут», ориентированная на учащихся 5–6 классов. Проведённый анализ аудитории показал, что школьникам нужны короткие правила и практические ситуации, а педагогам — возможность наблюдать за аргументацией и обсуждать ошибки. Прототип прошёл тестирование и был доработан по результатам наблюдения.

Результаты оценки подтверждают, что игра может использоваться как дополнение к занятиям по безопасности дорожного движения. Она не заменяет систематическое обучение, но создаёт деятельностную среду для применения правил. Дальнейшая работа связана с расширением набора ситуаций, подготовкой методических рекомендаций и проверкой игры в разных образовательных организациях.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный закон от 10.12.1995 № 196-ФЗ «О безопасности дорожного движения»
2. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении ФГОС основного общего образования»
3. Григорьев Д. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. М.: Просвещение, 2020. 223 с.
4. Коджаспирова Г. М. Педагогика в схемах и таблицах. М.: Проспект, 2019. 248 с.
5. Куприянов Б. В. Игровые технологии в дополнительном образовании. М.: Юрайт, 2021. 196 с.
6. Смирнов А. Т. Основы безопасности жизнедеятельности. М.: Просвещение, 2022. 176 с.
7. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии. М.: Академия, 2018. 272 с.
8. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: НИИ школьных технологий, 2019. 816 с.
9. Ермолаева М. Г. Игровая деятельность школьников. СПб.: Каро, 2020. 144 с.
10. Кларин М. В. Инновационные модели обучения. М.: Луч, 2017. 216 с.
11. Асмолов А. Г. Формирование универсальных учебных действий. М.: Просвещение, 2019. 159 с.
12. Безрукова В. С. Педагогика. Екатеринбург: Деловая книга, 2018. 312 с.
13. Загрекова Л. В. Теория и технология обучения. М.: Высшая школа, 2017. 260 с.
14. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент. СПб.: Знание, 2018. 208 с.
15. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры. М.: Новая школа, 2019. 240 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Поле игры и карточки ситуаций

В приложении приведены основные элементы игрового комплекта, которые использовались в прототипе и вошли в итоговую версию.

Таблица А.1 – Элементы игрового комплекта

Элемент	Содержание	Количество
Поле	Маршрут с развилками и остановками	1
Карточки	Ситуации выбора безопасного решения	36
Памятка	Краткие правила и спорные случаи	1