

# Формирование универсальных учебных действий через игровые технологии на уроках ОБЖ



*Мало знать, надо и применять.  
Мало очень хотеть, надо и  
делать!*

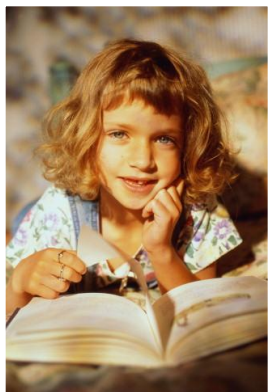
*Артур Кларк*

преподаватель-организатор ОБЖ  
Кузнецов Игорь Фирсович  
МАОУ «Школа №74»

# задачи

- дидактические (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);
- развивающие (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);
- воспитывающие (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);
- социализирующие (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).

# ***Использование игровых технологий***



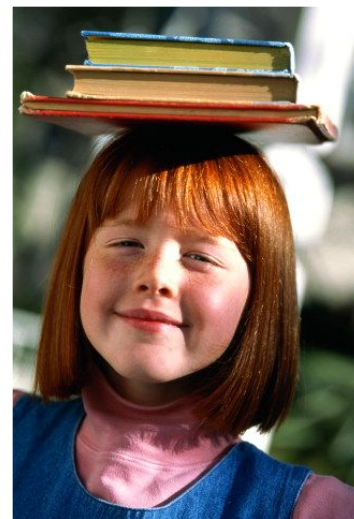
- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

# *Цель игрового обучения*

обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность.



«... урок должен оставаться уроком, то есть содержать всегда точную и определенную цель работы, быть только пронизанным творчеством и к нему устремленным, но не переходить в него преждевременно».



С.И.Гессен

# ***Классификация педагогических игр***

## **По виду деятельности:**

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые,
- социальные
- психологические;

## **По характеру педагогического процесса:**

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные;

## **По характеру игровой методики:**

- предметные
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;

## ***Курс «основы безопасности жизнедеятельности»***

- предназначен для формирования у учащихся сознательного и ответственного отношения к вопросам личной безопасности, безопасности окружающих, знаний и умений распознавать и оценивать опасные ситуации, определять способы защиты от них, оказывать само- и взаимопомощь

# ***Условия применения игровых форм***

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроке;

# ***Использование игровой деятельности***

- В качестве самостоятельных технологий (для закрепления, систематизации и обобщения знаний)
- Как элементы более обширной технологии (проблемный урок)
- В качестве технологии урока или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)
- Как технология внеклассной работы

# 1. Игра «Да. Нет»

| вопрос                                                                                            | Да | Нет |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|
| 1. Верно ли, что в любой ЧС нужно сохранять спокойствие?                                          |    |     |
| 2. Верно ли, что при попадании в район снежных заносов лучше всего закопаться в снег?             |    |     |
| 3. Верно ли, что. Находясь вблизи действующего вулкана, нужно смотреть на него через тёмные очки? |    |     |

## 2. Игра «Крестики-нолики»

| объект              | причина |         |        |
|---------------------|---------|---------|--------|
|                     | люди    | техника | другое |
| Утюг                |         |         |        |
| Печь                |         |         |        |
| Телевизор           |         |         |        |
| Ёлочная<br>гирлянда |         |         |        |
| Лес                 |         |         |        |
| Газ                 |         |         |        |
| Густой дым          |         |         |        |

# головоломки

1. **Шифровка.** Ваша задача расшифровать срочное донесение. Каждой цифре в шифровке соответствует определенная буква. Желаю удачи.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| о | у | ж | н | щ | а | п | ь | м | и  | в  | д  |

4 2 3 4 6 7 1 9 1 5 8 7 10 5 6 11 1 12 6

(ответ: Нужна помощь, пища, вода)

2. **«Частокол».** Это еще один вид шифровки. Расшифровав эту фразу, вы узнаете основное правило здорового образа жизни. Ваша задача «собрать» по порядку буквы: от самой большой до самой маленькой.

пиОПсоРсоРОтУсДЖьм

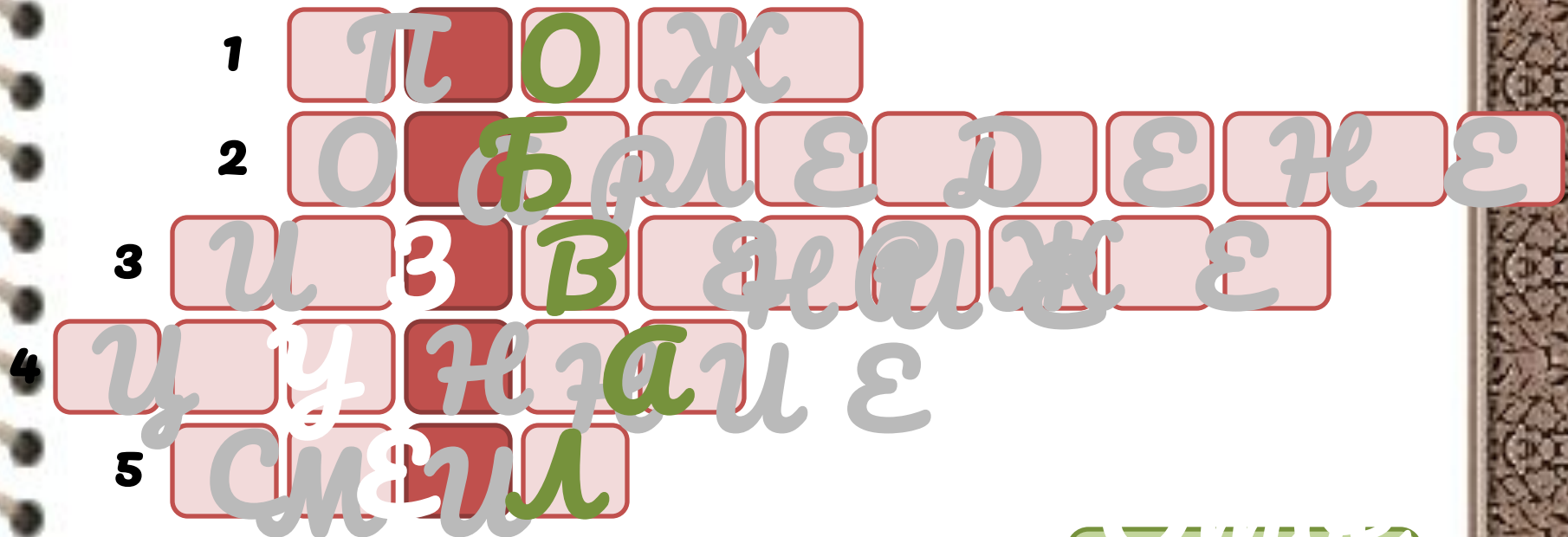
(ОТВЕТ: подружись со спортом).

# «Основы медицинских знаний»

Среди буквенного хаоса отыщите ответы на указанные вопросы. Одно слово уже угадано. Найдите остальные.

| Е | У | Л | А | Ж | О | Р | Я | Р | Н | О | Д |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| И | Ч | Б | И | Х | А | Д | Л | И | О | А | Б |
| Н | Е | О | Л | О | Р | К | А | Я | Р | К | Г |
| Д | И | Т | У | С | П | А | М | Р | Е | Т | И |
| А | Н | С | Р | И | А | Е | Р | И | Я | О | П |
| Ц | А | К | А | Д | Н | С | Я | И | С | К | Р |
| Ц | М | И | Я | И | Ц | А | М | И | Н | А | Е |
| О | Д | У | С | Р | У | Г | О | С | Б | Ц | И |
| Р | О | Г | В | И | С | Е | М | О | Р | В | Я |
| М | З | А | М | О | Н | И | Г | Н | Д | Ы | Р |
| Л | И | О | Т | Р | Е | Е | А | О | И | А | А |
| у | Т | О | Б | О | Ж | Д | И | З | Е | Т | Н |

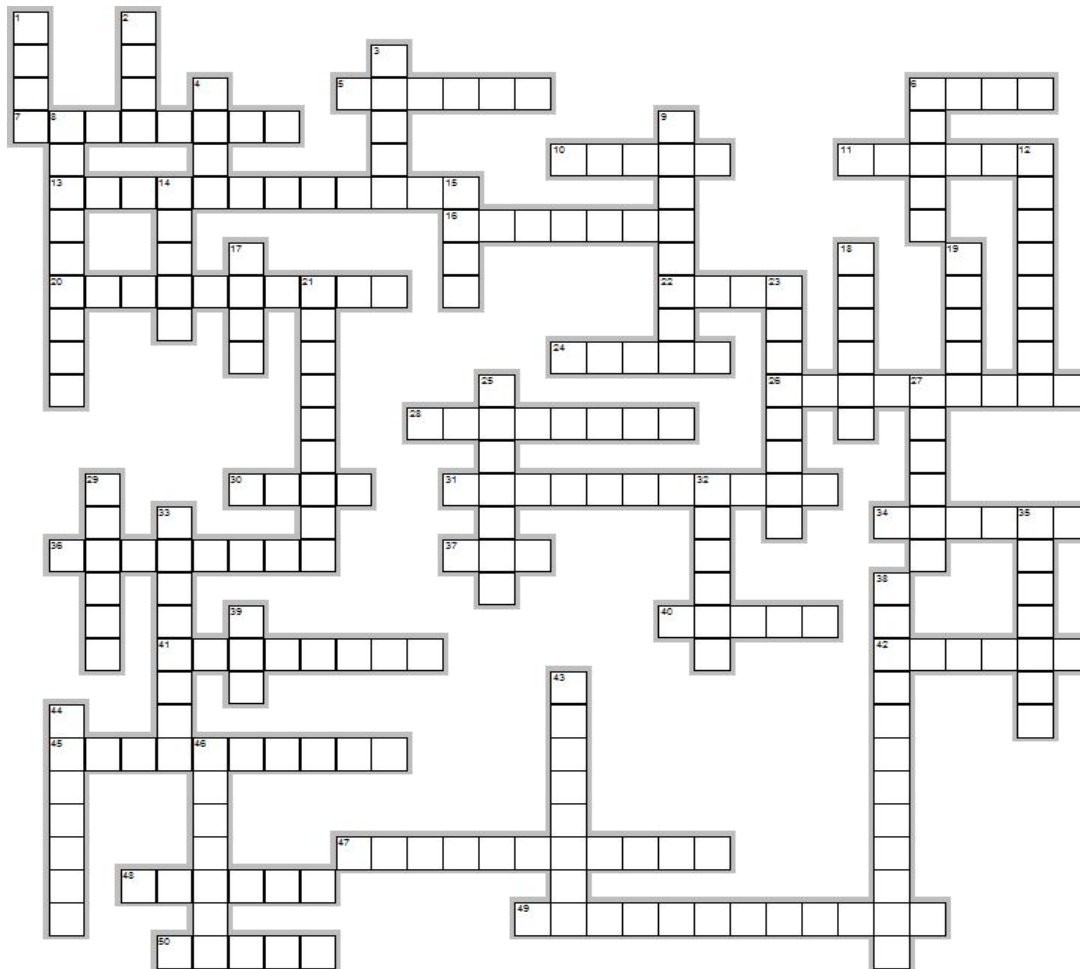
# кресворды



Стремительный, внезапно возникающий поток воды, грязи и камней. Возникает в водосборах горных рек в результате интенсивных дождей или бурного таяния снега, а также прорыва завалов и пр.

# Кроссворд

## Слова и понятия



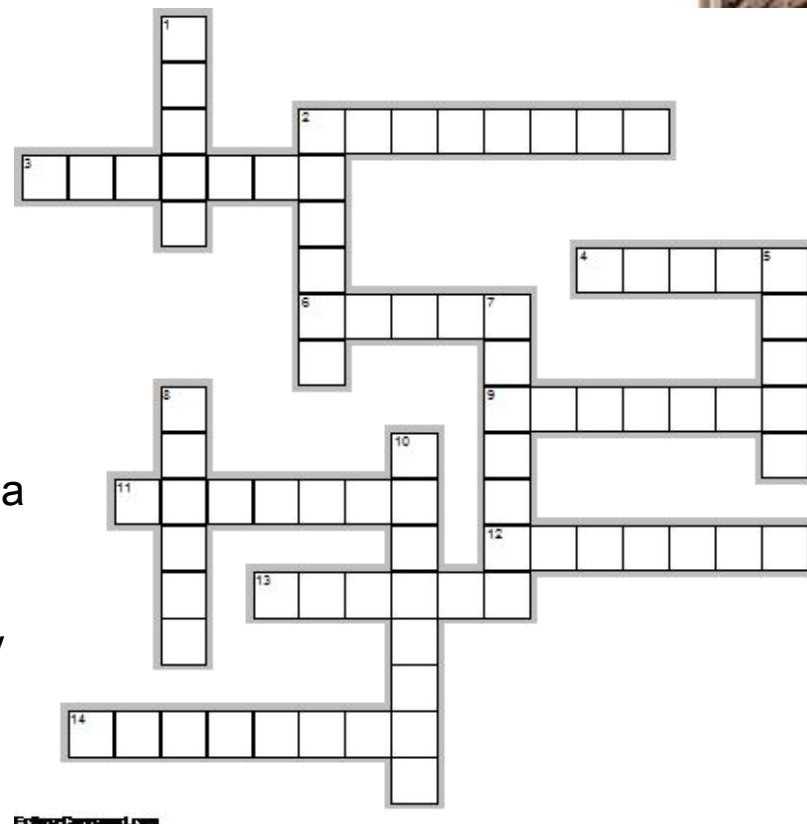
## Небольшая разминка для изучающих ОБЖ

### По горизонтали:

- 2. Избавление от больного участка организма
- 3. Ядовитый и галлюциногенный гриб
- 4. Нестерпимый зной
- 6. Наступательный бросок в бою
- 9. Ликвидация пожара
- 11. Поддержание чистоты и здоровья
- 12. Построение людей или техники для передвижения
- 13. Головной убор, удобный для летнего похода
- 14. Непроизвольные мышечные сокращения

### По вертикали:

- 1. Обращение за помощью в дежурную службу
- 2. Ветер разрушительной силы
- 5. Награда за мужество, доблесть
- 7. Шкафчик или коробка с лекарственными средствами
- 8. Официальное распоряжение
- 10. Мера изоляции в зоне заразного заболевания



# ***чайнворд***

Чайнворд (англ. «chain» - цепь, «word» - слово)- это игра-задача (головоломка) по разгадыванию слов (названий, определений, терминов и т.п.), специально составленных в виде цепи, в которой последняя буква предыдущего слова является первой следующего.

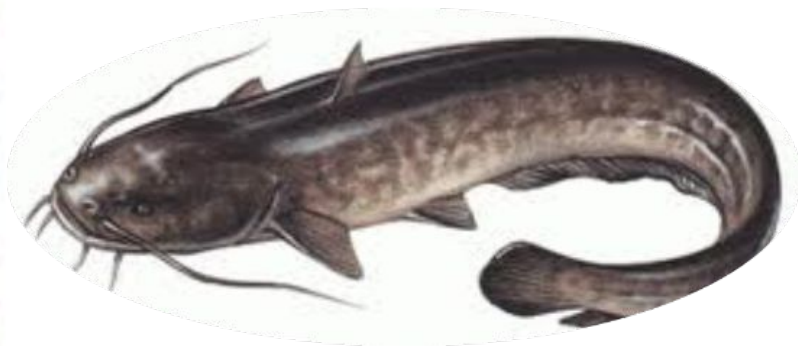
**Например: СветофоРисКурениЕ....**

# ребусы



Недобросовестное отношение к выполнению своих обязанностей.

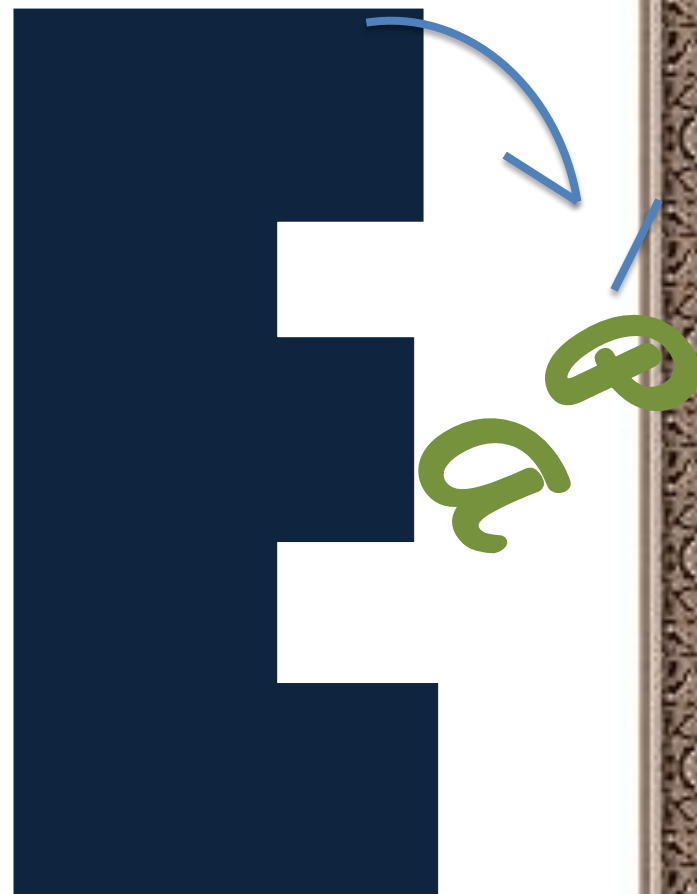
**ОМ=ВЕ**



**”**

**Неметалл,  
который можно  
применить для  
уничтожения  
остатков  
разлитой ртути**

*Ответ*



**СЕ  
РА**

# загадки

Нашумела, нагремела,  
Всё промыла и ушла.  
И сады, и огороды  
Всей округе полила.

**Гроза**



Нашумела, нагремела,  
Всё промыла и ушла.  
И сады, и огороды  
Всей округе полила.

**Утюг**



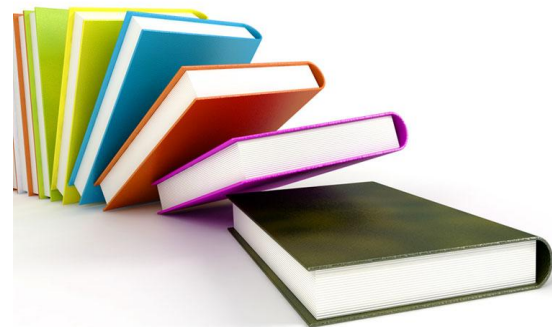
Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Использование игровых технологий на уроках ОБЖ соответствует познавательным потребностям учащихся разных возрастных групп. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета ОБЖ.

В современных условиях педагог должен организовать такой урок, в результате которого УУД сформируются наиболее эффективно, не «вопреки, а благодаря»... методике преподавания предмета. Это даст возможность ученику саморазвиваться и самосовершенствоваться.



# *Список используемой литературы*

- Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. /Г.К. Селевко. – М.: НИИ шк. технологий, 2006.
- ОБЖ. Школьный курс в тестах, играх, кроссвордах и задачах с картинками, Попова Г.П. // Учитель 2005 г
- Щуркова И. Формирование познавательных интересов у учащихся. М., 1989.
- Титов С.В., Шабаета Г.И. Тематические игры по ОБЖ. М., «Творческий центр «Сфера» 2003.
- Творчество творит чудеса/ Сост. В.В. Гаранина и др. Казань, 2001.
- <http://www.igraza.ru>
- <http://mon.gov.ru/>
- <http://www.edu.ru>



***Спасибо за внимание!***

***Творческих успехов в  
работе!***