

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 1

**Методическое дидактическое интерактивное пособие  
«Комплект игр и практических заданий по окружающему  
миру и основам безопасности жизнедеятельности».  
1-4 класс  
(игры для интерактивной доски)**



Выполнила:  
Молчанова О.А.  
учитель начальных  
классов

г.Березники,  
2019 год

## Аннотация

к методическому дидактическому интерактивному пособию  
«Комплект игр и практических заданий по окружающему миру и основам  
безопасности жизнедеятельности».

Комплект игр предназначен для использования на уроках окружающего мира и занятий по основам безопасности и жизнедеятельности. Дидактические интерактивные игры – это прекрасный способ сделать процесс обучения ребёнка увлекательным и более эффективным. Мультимедийное сопровождение на уроках в начальной школе позволяет перейти от объяснительно - иллюстративного способа обучения к деятельностному, при котором ученик становится активным субъектом учебной деятельности. Систематическое включение занимательного материала в уроки, помогает не только обогатить, разнообразить учебно-воспитательный процесс, но и заставляет детей по-другому взглянуть на окружающий мир. В настоящее время достаточно много внимания уделяется формированию современной культуры безопасности жизнедеятельности в ФГОС НОО. Также у младших школьников формируется понятийная база об опасных и чрезвычайных ситуациях. Вырабатываются навыки безопасного поведения дома, на улице, на водоёмах, противопожарной безопасности личной гигиены, а также необходимые навыки по гражданской обороне. В игровой деятельности — уже хорошо освоенной младшими школьниками, дети легче усваивают межличностные отношения, приобретают опыт терпимости, совместимости, дружбы, а также навык ориентации в собственных поступках и в поведении других. Учащиеся учатся понимать необходимость здорового образа жизни, соблюдать правила безопасного поведения дома, на улице, в лесу. Осознанно выполнять режим дня. Соблюдать правила рационального питания и личной гигиены. Узнавать изученные объекты и явления живой и неживой природы. Различать животных леса и тундры. Узнавать перелётных и зимующих птиц. Различать растения леса. Знать диких и домашних животных.

Наличие в школе интерактивной доски позволяет педагогам для качественного обучения учащихся использовать мультимедийный материал, который мобилен и может использоваться как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях.

Ценность практического пособия в том, что через игру учащиеся лучше усваивают материал занятия.

**Цель дидактических игр:** повысить качество обучения и эффективности подготовки детей на уроках окружающего мира, сформировать социальный опыт школьника, осознавать необходимость применения полученных знаний в нестандартных ситуациях.

### **Задачи:**

- развитие у детей чувства ответственности за своё поведение, бережного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих;
- стимулирование у ребёнка самостоятельности в принятии решений;
- выработка умений и навыков безопасного поведения в реальной жизни.

## **Апробация электронного пособия для интерактивной доски.**

Апробация пособия «Комплект игр и практических заданий по окружающему миру и основам безопасности жизнедеятельности» для интерактивной доски проходила в начальных классах МАОУ СОШ № 1.

**Методическое пособие состоит из 20 дидактических игр и практических заданий:**

1. Ядовитые растения и животные.
2. Грибы съедобные и несъедобные.
3. Дорожные знаки.
4. Домашние опасности.
5. Где живёт электричество.
6. Опасные предметы.
7. Что делать при запахе газа?
8. Тест по здоровому питанию.
9. Эти номера телефонов надо знать.
10. Знаки пожарной безопасности
11. Я – пешеход.
12. Опасные природные явления.
13. Узнай ягоды.
14. Животные леса и тундры.
15. Перелётные и зимующие птицы.
16. Птицы наших лесов.
17. Кто это?
18. Растения леса.
19. Дикие и домашние животные.
20. Дикие и домашние животные.

Итогами апробации можно считать:

- активизация мыслительной деятельности учащихся при решении нестандартных ситуаций;
- умение учащимися оценивать результаты своей деятельности в обеспечении личной безопасности;
- повышение значимости здоровья как важной жизненной ценности;
- воспитание ответственного отношения к сохранению окружающей природной среды, личному здоровью.

**Рецензия**  
**на методическое электронное дидактическое интерактивное пособие**  
**«Комплект игр и практических заданий по окружающему миру и**  
**основам безопасности жизнедеятельности»**  
**учителя начальных классов МАОУ СОШ № 1**  
**Молчановой Ольги Анатольевны**

Данная методическая разработка представляет собой электронное дидактическое интерактивное пособие для работы с учащимися 1 – 4 классов. Актуальность пособия заключается в использовании информационно – коммуникативных технологий в образовательном процессе младших школьников. Наиболее важным аспектом методической разработки является возможность использования дидактических игр учителями начальных классов при изучении окружающего мира и ОБЖ.

Практическая значимость данного методического пособия позволяет расширить творческие возможности педагога на занятиях при изучении окружающего мира и курса ОБЖ, помогает учащимся в игровой форме эффективнее усвоить пройденный материал, свободно вступать в диалог и высказывать свои мысли. Игры стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Данное методическое пособие позволило решить конкретные задачи воспитания и обучения, направленные на усвоение определённого программного материала и правил. У ребят обогатились представления об окружающем мире, сформировались коммуникативные навыки, развилась эмоционально-волевая сфера.

Данный ресурс универсален и может быть использован для учащихся начальных классов по любому УМК. Наличие в школе интерактивной доски позволяет педагогам для качественного обучения учащихся использовать мультимедийный материал, который мобилен и может использоваться как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях. Методическая разработка полностью соответствует требованиям стандарта нового поколения.

Пособие прошло апробацию в МАОУ СОШ № 1 и соответствует возрастным особенностям младших школьников.

Директор МАОУ СОШ № 1 \_\_\_\_\_

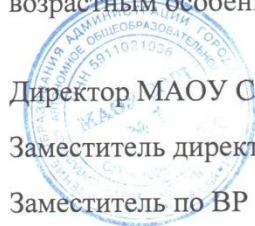
Заместитель директора по УР \_\_\_\_\_

Заместитель по ВР \_\_\_\_\_

 С.Н. Днищенко

 Г.С. Кайгородова

 Ю.И. Власова



## Описание игр

### 1. «Ядовитые растения и животные» (баскетбол)

**Цель:** закрепить знания учащихся о ядовитых растениях и животных, местах их обитания



На экране баскетбольное поле, на котором корзина и буквы.

Ниже корзины зашифровано слово. У этого слова есть первая буква. Необходимо отгадать слово - растение это или животное. Для этого необходимо щёлкнуть мышкой по слову ключ и появится вопрос. Снова щёлкаем по вопросу, он исчезает. Затем ученик из букв составляет нужное слово. Если буква выбрана, верно, то подаётся звуковой сигнал - гол. Если буква неверна, то подаётся команда - промах. На табло можно увидеть результат.

Вопросы:

1. Ягоды бешеные, на кусту развешанные.

Зовут к себе, краснеют, да взять никто не смеет (волчье лыко)

2. Расту в лесу под кустиком на длинном стебельке. Кругом четыре листика, а в самой глубине

Чернее ночи ягода - да сильный яд во мне (вороний глаз)

3. Под забором, у калитки, вон, смотри и не дыши: Как горошины на нитке беленькие ... (ландыши)

4. Она по – своему прекрасна, но – ядовита и опасна!

Её совсем не стоит злить – она ведь может укусить. (гадюка)

5. По пескам гуляет, насекомых жалит

Хвост изогнутый он свой ядом наполняет (скорпион)



## 2. «Съедобные и ядовитые грибы» (водоворот)

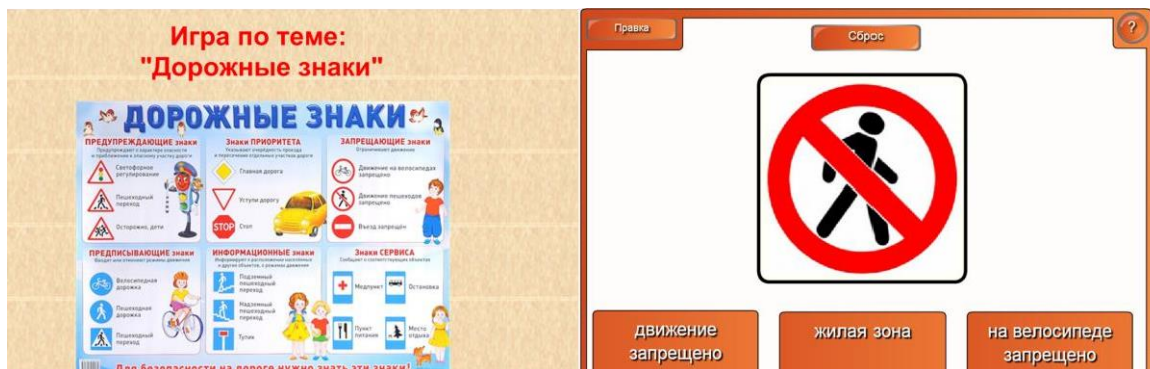
**Цель:** уметь различать съедобные и ядовитые грибы, вспомнить какую опасность могут представлять несъедобные грибы.



Даны изображения грибов. Необходимо переместить изображение гриба в нужный водоворот с названиями: съедобные или ядовитые. Если изображение выбрано правильно, то картинка попадёт в водоворот, а если нет, то картинка останется на месте.

## 3. «Дорожные знаки» (выбор изображений)

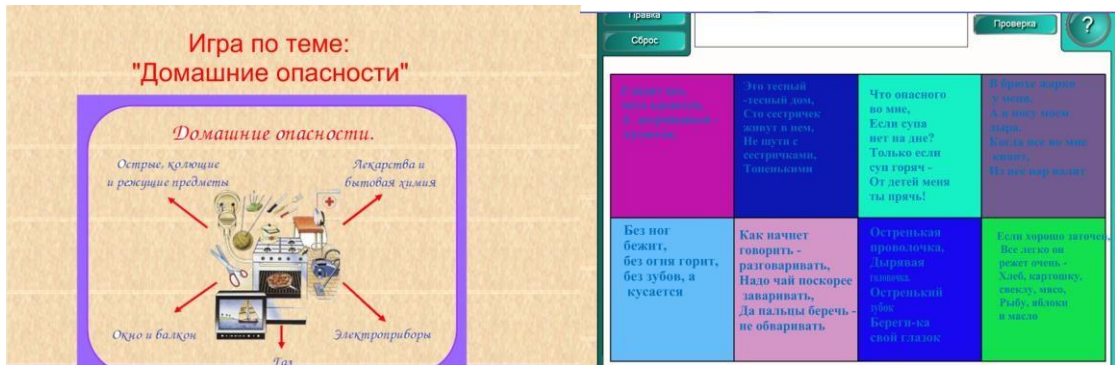
**Цель:** повторить и закрепить знания о правилах дорожной безопасности



На экране мелькают картинки с изображением знаков. Необходимо кликнуть мышкой по картинке, они перестанут мелькать. Внизу появятся три карточки. Необходимо выбрать карточку с надписью, соответствующую изображению. Если карточка выбрана, верно, то на слове появляется зелёная метка в виде галочки, если нет - красный крестик.

#### 4. «Домашние опасности» (мозаика)

**Цель:** Формировать знания об опасных предметах в домашних условиях



На поле 8 цветных карточек. На каждой расположена загадка об опасном домашнем предмете. После прочтения загадки, необходимо кликнуть мышкой по цветной карточке. Появится изображение – ответ на загадку.

#### 5. «Где живёт электричество» (водоворот)

**Цель:** вспомнить электрические приборы, и какую опасность они могут представлять.



Даны изображения различных предметов. Необходимо переместить изображение бытового предмета, который работает на электричестве в нужный водоворот с названиями: да или нет. Если изображение выбрано правильно, то картинка попадёт в водоворот, а если нет, то картинка останется на месте.

## 6. «Опасные предметы» (сортировщик изображений)

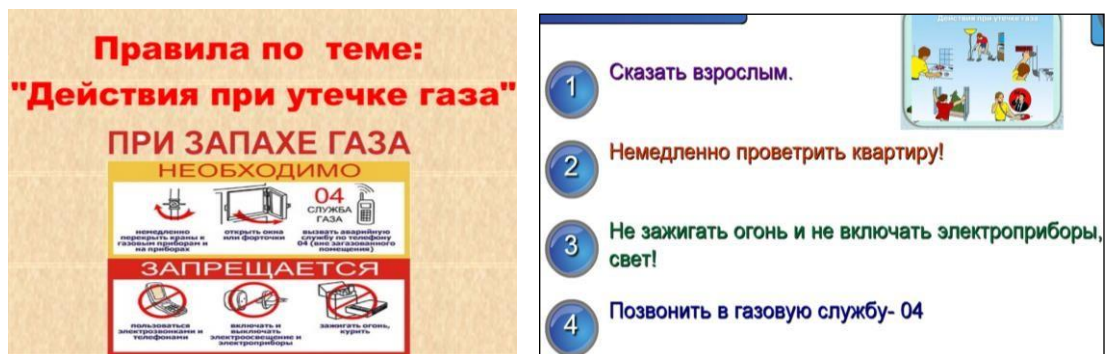
**Цель:** учить учащихся различать опасные и безопасные предметы используемые человеком в быту.



Дан ряд изображений различных бытовых предметов. Задача – переместить картинки в две колонки: опасные и безопасные предметы.

## 7. «Что делать при запахе газа». Правила для всех (проверь себя).

**Цель:** повторить правила безопасности при работе с газом.



Учащиеся рассматривают иллюстрацию, вспоминают правила, которые появляются на экране.

## 8. Игра - тест «Здоровое питание» (вопрос-ответ)

**Цель:** закрепить у детей знания о законах здорового питания; убедить их в необходимости и важности соблюдения режима питания; учить детей выбирать самые полезные продукты.





Эту большую ягоду называют "матушкой" и добавляют её в кашу.

A	тыква	C	арбуз
B	морозика	D	клубника

**Вопросы:**

1. Эту большую ягоду называют «матушкой» и добавляют её в кашу. (Тыква)
2. В каком продукте больше всего витамина «С»? (Сладкий болгарский перец)
3. Какой картофель полезнее? (Сваренный в кожуре)
4. Какое растение называют вторым хлебом? (Картофель)
5. Для чего детям необходимо молоко? (Для роста)
6. Какой овощ полезен для зрения? (Морковь)

9. «Эти номера телефонов надо знать» (соотнеси картинку и надпись)

**Цель:** закрепить понятие «экстренный случай» и номера телефонов, соответствующие данной службе.



Необходимо соотнести надпись телефона экстренной службы с картинкой.

10. «Знаки пожарной безопасности» (выбор изображения)

**Цель:** закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности.



На экране мелькают картинки с изображением знаков. Необходимо кликнуть мышкой по картинке, они перестанут мелькать. Внизу появятся три карточки. Необходимо выбрать карточку с надписью, соответствующую изображению. Если карточка выбрана, верно, то на слове появляется зелёная метка в виде галочки, если нет - красный крестик.

### 11. «Я - пешеход» (ярмарка букв)

**Цель:** уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания; воспитывать сообразительность и находчивость.



На синем поле появляется вопрос. Необходимо из букв составить ответ.

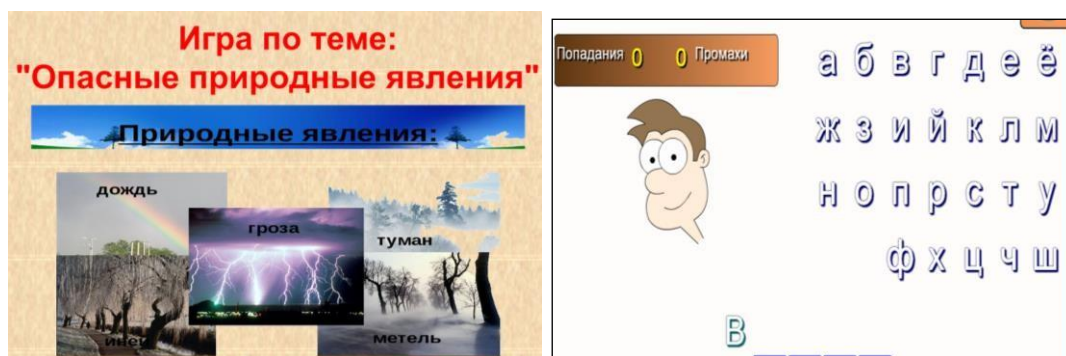
Вопросы:

1. Человек, управляющий автомобилем.  
(водитель)
2. Многоместный автомобиль для перевозки пассажиров.  
(автобус)

3. Место на дороге, предназначенное для пешеходов.  
(переход)
4. Двухколёсное транспортное средство без мотора.  
(велосипед)
5. Площадка для ожидания пассажирского транспорта.  
(остановка)
6. Часть загородной дороги для передвижения пешеходов, если нет тротуара.  
(обочина)

## 12. «Опасные природные явления» (угадай слово)

**Цель:** формирование знаний об опасных природных явлениях, о безопасном поведении при неблагоприятных погодных явлениях.



На поле буквы. Ниже зашифровано слово. Есть первая и последняя буква, надо угадать слово. Есть «ключ» - это загадка. Отгадал – попал. Можно купить буквы.

Загадки:

1. Сам не видит и не слышит,  
Ходит, бродит, рыщет, свищет. Что  
навстречу попадётся  
Обнимает и дерётся...( ветер)
2. Рассыпался горох на семьдесят дорог.  
Падает горошком

Скачет по дорожкам...(град)

**3.** Рассыпала Лукерья серебряные перья.

Гуляет в поле

Летает на воле... (метель)

**4.** Молоко над речкой плыло,

Ничего не видно было.

Растворилось молоко

Стало видно далеко...(туман)

**5.** Летит огненная стрела,

Никто её не поймает:

Ни царица, ни красная девица... (молния)

### **13. «Узнай ягоды»**

**Цель:** закрепление умения распознавать ягодные культуры наших лесов и садов.

На экране мелькают картинки с изображением ягод. Необходимо кликнуть мышкой по картинке, они перестанут мелькать. Внизу появятся три слова-названия ягод. Необходимо выбрать слово, соответствующее изображению. Если название ягоды выбрано, верно, то на слове появляется зелёная метка в виде галочки, если нет - красный крестик.



### **14. «Животные леса и тундры» (Сортировщик изображений)**

**Цель:** уметь различать животных леса и тундры.

Дан ряд изображений различных животных. Задача – переместить картинки в две колонки: животные леса и животные тундры.



### 15. «Перелётные и зимующие птицы» (Водоворот)

**Цель:** учить различать перелётных и зимующих птиц.

Даны изображения птиц. Необходимо переместить изображение птицы в нужный водоворот с названием: перелётные или зимующие птицы. Если изображение подобрано, верно, то птица попадёт в водоворот, а если нет, то картинка останется на месте.



### 16. «Птицы наших лесов» (Анаграмма)

**Цель:** систематизировать и углубить знания детей по теме «Птицы наших лесов»

На экране буквы. Переставляя буквы местами, надо добиться того, чтобы получилось слово - название птицы. Игрок нажимает на слово «старт» и начинает переставлять буквы. Если игроку трудно узнать по буквам слово, он может нажать на кнопку - ключ (clue). На экране появится подсказка-загадка и изображение этой птицы.

### 17. «Растения леса» (Вопрос - ответ)

**Цель:** систематизировать и углубить знания детей по теме «Растения леса»

Нажимаем старт, на экране появляются прямоугольники, на которых написаны загадки. Читаем загадку, отгадываем. Проверяем себя, щёлкая мышкой по загадке, появляется ответ, сравниваем со своим.

Загадки:

1. Клейкие почки,  
Зелёные листочки.  
С белой корой.  
Стоит под горой. (Берёза)
2. Что за дерево стоит-  
Ветра нет, а лист дрожит. (Осина)
3. Весной зеленела,  
Летом загорала,  
Осень надела  
Красные кораллы. (Рябина)
4. Ничего сама не шьёт,  
А в иголках круглый год. (Ель)
5. Есть у родственницы ёлки  
Неколочие иголки.  
Но в отличие от ёлки  
Опадают те иголки. ( Лиственница)
6. Летом с нег снег.  
Просто смех.  
Снег по городу летает,



Почему же он не тает? (Тополь)

### 18. «Кто это?» (футбол-викторина)

**Цель:** закрепить знания учащихся о животных, растениях, условиях их проживания.

На экране футбольное поле, на котором ворота и буквы. Ниже ворот зашифровано слово. У этого слова есть первая буква. Необходимо отгадать слово - растение это или животное. Для этого необходимо щёлкнуть мышкой по слову ключ и появится вопрос. Снова щёлкаем по вопросу, он исчезает. Затем ученик из букв составляет нужное слово. Если буква выбрана, верно, то подаётся звуковой сигнал - гол. Если буква неверна, то подаётся команда - промах. На табло можно увидеть результат.

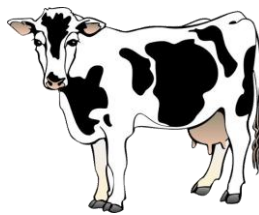
Вопросы:

1. Кровожадный хищник наших лесов?
2. Какой гриб носит название хищного лесного зверя?
3. Какая птица выводит птенцов зимой?
4. Животное, которое строит дом на реке?
5. У какой птицы самый длинный язык?
6. Какая птица умело подражает голосам многих птиц?
7. Какое животное почти всё время проводит под землёй?
8. Кто бежит, выставляя вперёд задние ноги?
9. Какая птица в мире самая большая?
10. Кто спит вниз головой?

### 19. «Дикие и домашние животные» (Сортировщик изображений)

**Цель:** учить различать диких и домашних животных

Необходимо разделить животных на две группы.



### 20. «Дикие и домашние животные» (игра на внимание)

**Цель:** развитие внимания учащихся.

На экране 8 карточек под номерами. Игрок открывает две любые карточки, кликая по ним мышкой. Если на них один и тот же рисунок насекомого, карточки исчезают с экрана. Если карточки не сошлись - игрок вновь начинает открывать пару карточек, лучше по одной. Когда непарные картинки возвращаются на место, необходимо играющему запомнить, где какая картинка с насекомым. Игра заканчивается, когда все карточки исчезли с экрана. На табло экрана появляется результат. Например: поздравляем, у вас 17 попыток, или поздравляем, у вас 6 попыток. Чем меньше попыток, тем лучше.