

Использование дидактических игр в процессе изучения

ПДД на уроках и классных часах

Методические рекомендации по изучению правил дорожного движения

Содержание

1. Введение.
2. Описание дидактических игр, используемых на уроках ОБЖ.
3. Возможности применения дидактических игр.
4. Влияние использования дидактических игр на результативность

Введение

Игра - понятие многогранное. Существуют различные игры: одни - развивают кругозор и мышление детей, другие - ловкость; ; третьи - конструкторские навыки и т. . д. Игры - отличное дополнение к учебному процессу в формировании у учащихся знаний, умений, навыков по какой- либо теме. Так, они способствуют закреплению знаний о правилах дорожного движения, формированию навыков учащихся во время практических занятий на улицах городов и поселков. Кроме того, мы рассматриваем игры как важное психолого-педагогическое средство развития устойчивого познавательного интереса к учебному предмету вообще и к предмету ОБЖ в частности. При использовании игр следует помнить, что необходимо разумное чередование игр с другими видами деятельности, имеющими ту же воспитательную цель. Важно подчеркнуть, что ощутимый результат возможен лишь при систематическом применении комплексов игр. Автором разработана система дидактических игр, применяемых в процессе изучения правил дорожного движения на уроках ОБЖ. Предлагаемые ниже игры учитывают возрастные особенности младших и средних школьников и используются на уроках ОБЖ в 1-7 классах.

Игра № 1. Сравни знаки.

Учащимся выдаются пары знаков. Сначала они должны сказать, чем знаки похожи, а затем чем они отличаются.

Игра № 2. Найди такой же знак.

Учащемуся выдается набор карточек со знаками, среди которых есть повторяющиеся. За определенное время он должен найти пары повторяющихся знаков и дать им правильные названия.

Игра № 3. Найди ошибки.

Учащимся выдаются знаки, некоторые из которых изображены неточно. Предлагается за определенное время найти неточности и назвать те знаки, в которых они были допущены.

Игра № 4. Запомни знак.

Учащимся выдаются наборы карточек. Учитель показывает демонстрационную карточку с одним из знаков, учащиеся по памяти должны отыскать в своем на боре такую же и назвать знак, изображенный на ней.

Игра № 5. Дорисуй знак.

Учащимся выдаются наборы знаков, которые изображены не полностью. Предлагается закончить изображение знаков, назвать их (возможно несколько вариантов).

Игра № 6. Мозаика.

Учащимся выдаются наборы разрезанных карточек с изображением знаков. Предлагается за определенное время сложить знаки и назвать их.

Игра № 7. Угадай знак.

Выбирается ведущий. Ему предлагается описать изображение какого либо знака. Остальные учащиеся угадывают знак, показывают карточки с соответствующим изображением. Называют загаданный знак.

Игра № 8. Светофорики.

Учащимся выданы сигнальные карточки зеленого и красного цвета. Учитель или ведущий показывает какой либо знак и дает ему название / верное или ошибочное/. Если название верное учащиеся показывают зеленый сигнал, если ошибочное красный.

Игра № 9. Угадай, как нас зовут.

Вариант 1. Учитель или ведущий показывает знак, учащиеся дают ему название. Вариант 2. Учитель или ведущий называет знак, учащиеся показывают карточку с его изображением.

Игра № 10. Путешествие по городу.

Учащимся выдается набор карточек. Предлагается составить рассказ о путешествии по городу, на улицах которого встречаются эти знаки.

Игра № 11. Наши помощники.

Учащимся предлагается одна из ролей на выбор: турист, водитель машины, больной, школьник, велосипедист и т. д. Необходимо выбрать те знаки, которые будут помогать им в пути, дать их название, составить рассказ о "знаках помощниках".

Игра № 12. Группы знаков.

Учащимся выдаются наборы карточек с изображенными на них знаками. Предлагается разложить знаки по группам: предупреждающие, запрещающие и т. д. Дать название каждой группе и знакам в ней.

Игра № 13. Лишний знак.

Учащимся выдаются наборы карточек со знаками, принадлежащими к одной группе и 1-2 знаками из другой группы. Предлагается найти лишние знаки и объяснить, почему они лишние.

Игра № 14. Кроссворд.

Предлагаются картинки с изображением транспортных средств.

Инструкция: впиши названия средств транспорта в клеточки кроссворда. Если все подобрано верно, ты прочитаешь зашифрованное слово.

Примечание: на картинках изображены: 1. грузовик; 2. санька; 3. трамвай; 4. ракета; 5. мотоцикл; 6. лайнер; 7. Автобус; 8. машина; 9. такси; 10. теплоход; 11. вертолет; 12. троллейбус; 13. поезд; 14. Ё 15. Яхта. Ответ: ЗНАКИ - НАШИ ДРУЗЬЯ. .

Игра № 16. Мяч соседу.

Игроки становятся по кругу лицом в центр на расстоянии шага друг от друга. Игрок называет знак из любой группы, затем передает мяч соседу справа, тот, поймав мяч, называет знак из той же группы. Затем называет знак из любой другой группы и передает мяч соседу справа, который называет знак из той же группы, а затем из другой и т. д. Допустивший ошибку игрок выходит из круга.

Игра № 17. Игра со скакалкой.

Игрок, вращая скакалку, на каждый прыжок называет один дорожный знак из любой группы. Игру можно усложнить, если предложить игрокам называть знаки, принадлежащие к одной определенной группе знаков. Игру можно проводить в форме соревнования между отдельными участниками или командами.

Игра № 18. Найди друзей.

Игрокам выдается карточка с изображением знака, принадлежащего к одной из групп. За определенное время участникам предлагается объединиться в группы по какому-либо признаку и назвать этот признак. Примечание: объединение может быть выполнено по группам знаков; по цвету; по форме и т. д.

Игра № 19. Домино.

Участникам раздаются карточки домино, которые состоят из двух частей: на одной половине каждой карточки изображен знак, на другой написано название некоторого другого знака. В ходе игры учащиеся имеют право выкладывать цепочку из карточек, совмещая изображение знака на одной карточке с его правильным названием на другой карточке, при этом совмещать знак со знаком или название с названием запрещается.

Игра № 20. Лото.

Игрокам выдаются карточки лото, на которых изображены дорожные знаки и фишки. Ведущему выдается набор карточек с названием знаков. Ведущий зачитывает название знака, игроки закрывают фишками его изображение на соответствующих карточках. Побеждает игрок, первым закрывший знаки на своих карточках.

Игра № 21. Перекресток (вариант 1) .

Учащиеся играют на макете с изображением улиц, перекрестков. Каждый учащийся руководит движением одной из фигурок: пешехода, автомобиля, велосипедиста, регулировщика, светофора и т. д. По сигналу регулировщика или светофора игроки начинают движение соответствующих фигурок. После окончания игры ситуации разбираются: участники объясняют, почему именно так они руководили транспортным средством, пешеходом и т. д.

Игра № 22. Перекресток (вариант 2) .

Учащиеся играют на размеченной площадке с дорожными знаками в классе, спортивном зале или спортивной площадке на улице. Каждый учащийся играет роль какого либо транспортного средства, пешехода, или регулировщика. По сигналу регулировщика или светофора " транспортные средства" пешеходы приходят в движение. Затем ситуация анализируется.

Игра № 23. . Расставь дорожный знак.

Игрокам предлагается игровое поле с изображенными на нем улицами, перекрестками, школой, больницей, столовой и т. д. Учащимся предлагается расставить дорожные знаки, а затем объяснить выбранный способ.

Рекомендации автора по использованию игр.

1. Приведенные игры возможно использовать как на уроках ОБЖ, так и на других уроках.
2. Правильный отбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний.
3. Игры возможно применять на различных этапах урока: от этапа организации начала учебного занятия, проверки домашнего задания до этапа самостоятельной работы и рефлексии.