

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ИГРЫ «ВРЕМЯ РАЗОБРАТЬСЯ»

Предмет: Основы безопасности жизнедеятельности

Тема урока: Пожары на природных территориях, их особенности и причины возникновения. Безопасное поведение на пожарах.

Автор: Российское отделение Гринпис

Описание: Игра будет полезна классным руководителям, учителям, воспитателям групп продлённого дня, вожатым в лагерях при проведении тематических мероприятий о пожарах на природных территориях для учащихся 6–11-х классов.

Занятие разработано в рамках проекта «Добровольные лесные пожарные. Вместе против общей беды», поддержанного Агентством стратегических инициатив.

ФГБОУ ДО «Федеральный детский эколого-биологический центр» рекомендует занятие к использованию в педагогической практике общего образования и в сфере дополнительного образования детей.

Тип урока: комбинированный урок

Время проведения: 30- 45 минут

Возраст: 6–11 класс

Оборудование: вырезанные из разных материалов разного размера (например, бумаги, коробочного картона, бархатной бумаги) буквы фразы «Увидел пожар — звони 112!» (буквы каждого слова делаются из своего материала), 20 повязок на глаза (или по количеству участников).

Цель: закрепить знание о том, куда сообщать о пожаре

Задачи:

- совершенствование умений и навыков мыслительной деятельности у учащихся;
- расширение кругозора учащихся в игровой форме;
- формирование умения работать в группе ради общего результата, прислушиваться к мнению других;
- формирование лидерских качеств;
- развитие умения самостоятельно формулировать гипотезы, устанавливать причинно-следственные связи.

Планируемые результаты:

Предметные:

ОБЖ: знание о безопасном поведении в экстремальных ситуациях на пожаре

Метапредметные: умение самостоятельно планировать пути достижения целей; овладение умениями формулировать личные понятия о безопасности; развитие умения выражать свои мысли и способности слушать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение; формирование умений взаимодействовать с окружающими, выполнять различные социальные роли, работать в команде ради общего результата; формирование умения принимать решения и отвечать за их последствия, освоение основ исследовательской деятельности, включая умение выдвигать и доказывать гипотезы.

Личностные: воспитание ответственного отношения к сохранению окружающей природной среды, личному здоровью; формирование познавательных интересов и мотивов, направленных на изучение живой природы

№	Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
1.	Организационный момент	Приветствие	Приветствие	<i>Регулятивные:</i> сформировать взаимоотношения с окружающими людьми; <i>Коммуникативные:</i> владение приёмами и навыками общения со взрослыми.
2.	Актуализация знаний	Озвучивает тему урока, спрашивает,	Делятся своим опытом и наблюдениями	<i>Личностные:</i> социально-психологические (качество отношений с

		что дети знают о поведении во время пожара на природной территории		окружающими людьми); <i>Регулятивные:</i> сформировать взаимоотношения с окружающими людьми; <i>Коммуникативные:</i> владение приёмами и навыками общения со взрослыми; готовность к делиться своим опытом, строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми при достижении предметных и метапредметных результатов обучения.
3.	Открытие нового	Проводит игру в рамках которой группа детей собирает фразу	Договариваются о действиях, выполняют их	<i>Познавательные:</i> познакомиться и запомнить телефон для вызова помощи при пожаре; <i>Личностные:</i> развить интерес к способам получения знаний, которые выходят за пределы школьных; <i>Коммуникативные:</i> владение приёмами и

				навыками общения со взрослыми; готовность к коллективным формам деятельности; умение слушать и слышать людей в коллективе; умение договариваться; <i>Регулятивные:</i> уметь анализировать последствия опасных ситуаций в повседневной жизни и причины их возникновения, моделировать ситуации.
4.	Рефлексия	Задаёт вопрос: что помогло успешно выполнить задание игры? Что было самым интересным? Что было самым сложным?	Отвечают на вопросы и проговаривают своё отношение к теме данного урока.	<i>Личностные:</i> социально-психологические (качество отношений с окружающими людьми); <i>Регулятивные:</i> формирование взаимоотношений с окружающими; <i>Познавательные:</i> усвоение знания об алгоритме действий при виде пожара; <i>Коммуникативные:</i> владение приёмами и

				навыками общения с взрослыми; умение участвовать в коллективном обсуждении проблем.
5.	Итоги	Подводит итог урока. Вместе с обучающимися проговаривает какую нужно сообщить информацию при звонке о пожаре	Проговаривают основные правила	<i>Личностные:</i> социально-психологические (качество отношений с окружающими людьми); <i>Регулятивные:</i> формирование взаимоотношений с окружающими; <i>Коммуникативные:</i> владение приёмами и навыками общения со сверстниками; владение приемами и навыками общения с взрослыми.

Ход игры:

1. Участники игры садятся в круг. Каждый получает маску для сна/повязку на глаза (можно заранее предложить детям принести из дома подходящий платок или шарф).
2. Когда у всех завязаны глаза, ведущий объясняет правила: каждый получает в руку букву или знак. Участникам игры нельзя снимать повязки, трогать друг друга или чужие буквы, вставать или перемещаться в кругу. Им нужно понять, какая фраза по теме пожаров складывается из букв, и озвучить её. При этом задействовать нужно все буквы без остатка, и во фразе не должно быть недостающих букв — то есть,

верный вариант только один. Игра заканчивается, когда участники говорят «Ответ команды такой-то». На саму игру участникам даётся 15 минут.

Ведущему стоит предупредить детей, что если кому-то из них будет некомфортно долгое время сидеть с закрытыми глазами, они могут поднять руку, тогда ведущий подойдет и поможет снять повязку и сесть спиной в круг. Так участник останется в игре.

3. Ведущий раздает буквы. Если в классе больше 20 человек, можно давать одну букву на двоих, если меньше 20, некоторым детям можно дать две буквы. Когда у каждого есть буква, ведущий объявляет детям, что отсчет времени начался.

В ходе игры ведущий может давать подсказки. Например, предложить обратить внимание на материал букв (если в течение 7 минут участники не поняли это сами, подсказку нужно дать). Важно, чтобы у участников получилось сложить правильную фразу, но подсказок не должно быть слишком много (как правило, не больше 2–3). Если ведущий понимает, что участники не укладываются во время, продолжительность игры можно увеличить.

4. По окончании игры проводится рефлексия и подведение итогов. Ведущий спрашивает, как было участникам, что было сложным, что мешало, почему получилось. Стоит обратить внимание детей на то, как важно слышать и слушать друг друга, помогать друг другу и работать в команде ради общего результата.