**Пояснительная записка**

К игре - «Счастливый случай», по - «Основам безопасности жизнедеятельности».

**Тип урока:** обобщение изученного материала за курс 9 - 11 класса.

**Цель занятия:**

Закрепление и обобщение знаний, полученные за курс 10 класса по темам ОБЖ, ОВС и ЧС.

**Методические приемы:**

* + - Демонстрация презентации;
* беседа; обсуждение материала;

**Мотивация учащихся:**

* в процессе занятия ученик при помощи своей группы и учителя достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности;
* яркая и образная подача материалов позволяет заинтересовать учащихся;

**Оборудования занятия:**

1. ***Техническое обеспечение:***
* Персональный компьютер (ПК), с колонками;
* Мультимедийный проектор;
1. ***Программное обеспечение:***

Microsoft Power Point, Word.

Данная игра позволяет учащимся осваивать предметные и метапредметные умения.

**Метапредметные умения:**

* формирование умения воспринимать и перерабатывать информацию, полученную на занятии, обеспечение личной безопасности в повседневной жизни;
	+ - * приобретение опыта самостоятельного поиска, отбора информации в области безопасности жизнедеятельности с использованием различных источников и новых информационных технологий;
			* развитие умения выражать свои мысли и способности слушать собеседника, понимать его точку зрения;
			* формирование умений  взаимодействия с окружающими в чрезвычайных ситуациях;

 **Предметные умения:**

• умения предвидеть возникновение опасных ситуаций;
• умения применять полученные теоретические знания на практике — принимать быстрые решения.

• умение наблюдать, участвовать в дискуссии, отстаивать свою точку зрения, находить компромиссное решение в различных ситуациях.
• локализация возможных опасных ситуаций, связанных с нарушением работы, нарушением техники безопасности;

**Методическая информация.**

Данная разработка игры «Счастливый случай» повышает качество учебного процесса, т.к.:

* ориентирована на новые результаты обучения в образовательном процессе (компетенции, общеучебные умения и т.д.);
* изменён характер взаимодействия учителя и ученика;
* формируются новые видов учебной деятельности (поиск, оценка, отбор, информации и др.);
* ориентирована на поисковую деятельность, умение учащихся работать с различными источниками информации и новыми информационными технологиями;
* ориентирована на индивидуальную, групповую, дифференцированную работу учащихся;
* формируются межпредметные связи;

**Качество мультимедийного сопровождения:**

* создание собственного мультимедийного ресурса;
* использующееся - **Microsoft Power Point 2007**;
* используемые форматы - **PPT**.

**Применение методов интерактивного обучения:**

* обеспечение всех форм работы учащихся компьютерной поддержкой: индивидуальной, групповой, фронтальной;
* организация среды активного вовлечения учащихся в познавательный процесс средствами мультимедиа;
* приобретение компетентности в сфере изучаемого предмета, соответствующей возрастному уровню учащихся.

Самостоятельность при изучении курса ОБЖ имеет особую важность, ведь любая чрезвычайная ситуация по-своему уникальна. Решение алгоритма о возможном варианте действий в экстремальных ситуациях, скорее всего, придётся, человеку находить самостоятельно, когда рядом не будет друзей, преподавателя и тетради с конспектами.

**Описание игры:**

***Условия, которые необходимо выполнять:***

* Игра состоит из 4- этапов (геймов).
* В игру могут играть 2 команды, (т.е. класс делится на две команды).
* В конце каждого гейма сумма баллов заносится в итоговую таблицу в презентации в формате **Power Point.**

***ИГРА* «СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ»**

**I гейм:**  **«ДАЛЬШЕ, ДАЛЬШЕ, ДАЛЬШЕ...»**

Каждой команде задаются по 15 вопросов по темам – ОБЖ, ОВС, ЧС, команда, давшая правильный ответ получает (1-балл). Если ответ не верный, то (0 – баллов).

***Комплект вопросов № 1***

**Для I команды:**

1. Год создания ГО в СССР. (1932 г. 4 октября)

2. Обстоятельства, угрожающие жизни человека, его здоровью, имуществу и окружающей среде. (ЧС)

3. Неконтролируемый процесс горения. (Пожар)

4. Сигнал, подаваемый воем сирены и другими звуками.

("Внимание всем)

5. Защитные сооружения для укрытия людей. (Убежище)

6. Главная причина ЧС неприродного характера. (Человек)

7. Толчки и колебания земной поверхности. (Землетрясение)

8. Газы, образующие при сгорании топлива. (Дым)

9. Самое младшее звание в армии. (Рядовой)

10. Приборы для очистки воды и воздуха от примесей. (Фильтр)

11. Ядовитый метал, который содержится в выхлопных газах. (Свинец)

12. Удушающий газ с запахом нашатырного спирта. (Аммиак)

13. Какие сильно действующие вещества вам известны? (Хлор, аммиак)

14. Возраст постановки на воинский учет. (17 лет)

15. Служащий ВМФ. (Моряк)

**Для II команды:**

1. С какой целью проводится, йодная профилактика? (Защита от радиации)

2. ЧС техногенного характера. (Авария)

3. Мгновенное освобождение большого количества энергии. (Взрыв)

4. Универсальное средство защиты дыхания. (Противогаз)

5. Действие при сигнале "Внимание всем". (Включить радио, слушать информацию)

6. Излучение, проникающее в живые ткани и вызывающие необратимые изменения. (Радиация)

7. Волна, возникающая в результате моретрясения? (Цунами)

8. Токсичный туман над промышленными городами. (Смог)

9. Добровольное отравление организма никотином. (Курение)

10. Ядовитый металл, содержащийся в лампах дневного свете. (Ртуть)

11. Соединение серы с запахом тухлых яиц, нервно - паралитический газ. (Сероводород)

12. Что означает телефоны 01; 02; 03; 04.

13. Возраст, до которого могут призвать на срочную службу. (27 лет)

14. Служащий сухопутных войск. (Солдат)

1. Отличие альтернативной службы от срочной. (Срок службы в 2 раза больше + стройки н/х)

***Комплект вопросов № 2***

**Вопросы для 1 команды:**

1. Назвать факторы ядерного взрыва (ударная волна, световое излучение, проникающая радиация, радиоактивное заражение).

2. Главная задача первой помощи, (устранение действий поражающего фактора).

3. Отрыв и падение массы горных пород, (обвал)

4. Токсичные вещества, (яды)

5. Сильный ветер со скоростью более 33 м/сек. (ураган)

6. Затопление водой территории, (наводнение)

7. Ветер с большим количеством снега, (метель, буря).

8. Комплекс предупредительных мер, (профилактика)

9. Нарушение целостности кожи, (рана)

10. Способ иммобилизации конечности, (шина)

11. Признак правильности наложения жгута, (отсутствие пульса)

12. Страна, создавшая первый автомат. (Россия)

13. Каков запас воды необходим на I человека в сутки. (3-4 литра)

14. При наложении жгута о чем нельзя забывать? (записка со временем наложения).

15. Символ воинской чести, (боевое знамя).

**Вопросы для 2 команды*:***

1. Сбор и передача данных об обстановке в зоне ЧС. (разведка);

2. Организованный вывоз населения из зоны ЧС. (эвакуация)

3. Бурный поток воды с камнями и грязью, (сель)

4. Галоген, используемый на, водоочистительных установках, который очень опасен, (хлор)

5. Полное отсутствие ветра, (штиль)

6. Нагромождение льдин, вызывающие подъем воды, (затор)

7. Страна, создавшая первую осколочную гранату. (Франция)

8. Ветер с большим количеством глины и почвы. ( пыльная буря)

9. Способ полной санитарной обработки тела, (баня)

10. Простейший способ очистки воды, **(**кипячение**)**

1. Нарушение целостности кости, (перелом)

12. Способ остановки кровотечения, (наложение жгута)

13. Первая помощь при отравлении, (промывание желудка)

14. Подручные средства для остановки кровотечения, (ремень, закрутка)

15. Клятва на верность Отечеству, (присяга).

**II гейм: « КРЕСТИКИ НОЛИКИ».**

Задается тема вопроса. Команды начинают аукцион. Та команда, которой по жребию выпало отвечать первой, назы­вает максимальное число подсказок. Противоположная коман­да может назвать меньшее число. Ответ дает та команда, кото­рая назвала меньшее число подсказок. Если команда, прослу­шав выбранное число подсказок, дает правильный ответ, то в клетку ставится ее знак, если неверный — то знак команды соперников.

Игра проводится до конца, пока все клетки игрового поля. Не будут полностью закрыты знаками. Победить в игре может как одна, так и две команды (например, у одной одинаковых знака по диагонали, у другой больше (пять) зна­ков на игровом поле к концу игры). В таком случае балл будут присуждён игрокам обеих команд.

**Победить в игре команда может в двух случаях**:

1. как только у какой-либо команды на игровом поле **об**разуется выигрышная ситуация, а именно: три их знака рас­положены подряд по любой вертикали, горизонтали или ди­агонали;
2. каких знаков на игровом поле в конце игры будет больше.

|  |  |
| --- | --- |
| **«ПОЖАРЫ»**1. Появляется из-за небрежного обращения с огнем.
2. Без него горение прекращается.
3. Поступает в зону горения.
4. Им может являться непогашенная спичка.
5. Одно из условий горения.

**Ответ: (Источник воспламенения.)** | **«ТЕХНИКА»**1. Она может стать причиной чрезвычайной ситуации.
2. Если она незначительна, это происшествие.

3. При этом может происходить повреждение или разрушение машин, оборудования.4. При больших человеческих жертвах — это катастрофа.5. Бывают авиационные, автомобильные, железнодорожные, производственные.**Ответ: (Авария.)** |
| **«МЕДИЦИНА»**1. Этой болезнью могут болеть все: и взрослые, и дети.
2. Повышается температура.
3. Заболевание длится до семи дней.
4. Выражены явления общей интоксикации.
5. Боли при глотании.

**Ответ: (Ангина.)** | **«ПРИРОДА»**1. Опасно для жизни человека.
2. Наносит вред окружающей среде.
3. Уничтожаются материальные ценности.
4. Разрушительное природное явление или процесс.
5. К ним относятся ураган, землетрясение, наводнение.**Ответ: (Стихийное бедствие.)**
 |
| **«ЭКОЛОГИЯ»**1. Ее масса невелика.
2. На ее состав очень влияет хозяйственная деятельность человека.
3. Состоит из смеси газов и пыли.
4. Защищает землю от ультрафиолетового излучения солнца.
5. Газообразная оболочка Земли.**Ответ: (Атмосфера.)**
 | **«ВЗРЫВЫ»**1. Возникает при взрывах.
2. Приводит к гибели людей.
3. Является одним из поражающих факторов взрыва.
4. Разрушаются или повреждаются здания.
5. Быстрый поток воздуха.

**Ответ: (Ударная волна.)** |
| **«ВОДА»**1. Может быть естественным или искусственным.
2. Водопроводное сооружение.

3.Препятствует прямому водотоку.1. Перед ней может образовываться водохранилище.
2. Изменяет течение реки.**Ответ: (Плотина.)**
 |  **«РАДИАЦИЯ»**1. Больше всего от него страдает красный костный мозг.
2. От него зависит степень радиационных поражений.
3. Оно может образовываться в результате солнечных вспы­шек.
4. Бывает однократным и многократным.
5. Измеряется в рентгенах.**Ответ: (Облучение.)**
 |
| **«АХОВ»**1. Это газ. 2. Вызывает, затрудняет дыхание. 3. Искусственное дыхание противопоказано. 4.Желто – зелёного цвета. 5. Резкий запах (нашатырного спирта).

**Ответ: (Аммиак).** |

**III гейм:** «**ТЫ - МНЕ, Я - ТЕБЕ».**

Игроки I и 2команды задают друг другу не более трех вопросов в процессе игры, (домашнее задание).

**IV гейм:** **«ТЕМНАЯ ЛОШАДКА».**

Участники команд по очереди выбирают зашифрованные задания и отвечают на вопросы. За положительный ответ (+ 1) балл, за отрицательный (0) баллов.

*Задания разбиты на темы:*

* «Решение задач по ПДД».
* « Воинские звания».

**Примерные задания:**

1. Ширина проезжей части дороги 15 м. Зелёный сигнал светофора горит 20 сек. С какой, наименьшей скоростью может двигаться пешеход, с момента загорания светофора.

Решение: 15 м : 20 сек. = 0,75 м/сек.

2*.* Мотоциклист едет со скоростью = 95 км/ч, а скорость велосипедиста на 76 км/ч меньше. Во сколько раз скорость мотоциклиста больше велосипедиста. Кому из них легче остановиться?

Решение: 1) 95 -76 =19 км/ч

 2) 95: 19 = 5 раз

1. чем меньше скорость,тем короче тормозном путь.

3. Воинское звание установлено в вооруженных силах многих государств. Это звание введено в июле 1946 года в Вооруженных Силах СССР, сохранилось оно и в Российской Армии. Присваивается лицам призванных на действительную военную службу.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Р** | **Я** | **Д** | **О** | **В** | **О** | **Й** |

1. Впервые как воинское знание появилось в ХV, во Французской армии, затем в германской и английской армии. В русской армии это звание существовало с 1716 по 1798 г. г. В Советской Армии введено от 2ноября 1940 г. Сохранено и в Российской Армии.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **Е** | **Р** | **Ж** | **А** | **Н** | **Т** |
|  |

1. Введено Петром I при рождение русского флота. В переводе на рус­ский язык означает - корабельный человек. В Советских Вооруженных Силах введено с I января 1972 г. В настоящее время это звание су­ществует.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **М** | **И** | **Ч** | **М** | **А** | **Н** |

1. Какое звание в армии являлось наивысшим. Кому оно присваивается?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Г** | **Е** | **Н** | **Е** | **Р** | **А** | **Л** | **И** | **С** | **С** | **И** | **М** | **У** | **С** |

В игре побеждает та команда, которая набрала больше баллов!!