

Основная комплектация № 1

**Комплект интерактивных обучающих
и развивающих программ по ОБЖ
«Что делать, если...» для детей 5-10 лет.**



Введение

Федеральные государственные образовательные стандарты включают и требования к информационно-методическому обеспечению образовательного процесса в дошкольном и школьном учреждениях, в частности, обеспечение интерактивными дидактическими материалами, цифровыми образовательными ресурсами.

Серия интерактивных обучающих и развивающих программ, нацелена на организацию разносторонней работы с дошкольниками и учениками начальной школы по основным направлениям развития детей, определённым Федеральным государственным образовательным стандартом.

Интерактивные обучающие и развивающие программы включают в себя различные задания и упражнения.

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними комфортна как для взрослых, так и для детей, не требует специальной подготовки педагогов. Сделать процесс обучения более лёгким и успешным помогут интересные задания, ясные чёткие инструкции и плакаты, крупные, хорошо узнаваемые изображения, анимация и видео.

Описание комплекта

Комплект «Что делать, если...» — это пособие по Основам безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) для индивидуальных и групповых занятий взрослых с дошкольниками и младшими школьниками. Интерактивные программы пособия имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. По тематике пособие разделено на шесть блоков:



Всем известно древнее изречение: «предупреждён – значит вооружён». Для такого предупреждения в пособие включены первые три блока: «Опасные явления природы», «Опасные ситуации», «Опасные животные». Данные блоки состоят из коротких видеороликов, в которых объясняется суть показываемой опасности и даются рекомендации, как её избежать.

Чтобы ребёнок уверенно чувствовал себя на городских улицах и знал основные правила дорожного движения, в пособие включены четвёртый и пятый блоки - «Светофор» и «Перекрёсток» с интересными игровыми заданиями.

Шестой блок «Помощник Айболита» познакомит ребят с анатомией человека и обучит азам правильного оказания первой медицинской помощи себе или другому пострадавшему.

Интерфейс комплекта «Что делать, если...» оснащён четырьмя кнопками, расположенными по углам экрана. Нажатие на любую из этих кнопок позволяет игроку сразу вернуться в меню блока или в их перечень, что значительно ускоряет просмотр и выбор нужного в данный момент пользователю видео или задания.

Рассмотрим каждый из блоков комплекта поподробнее.

Блок 1. «Опасные явления природы»

В данный блок включены двадцать пять видеороликов, рассказывающих об опасных явлениях природы:



Блок 2. «Опасные ситуации»

В данный блок включены двадцать пять видеороликов, рассказывающих об опасных ситуациях, которые могут возникнуть дома, на улицах города, при играх на детской площадке или зимой на льду:



Блок 3. «Опасные животные»

В данный блок включены девять видеороликов, в которых рассказывается о некоторых представителях фауны, опасных для человека:



Блок 4. «Светофор»



Безусловно, задания данного блока важны из-за увеличения количества автотранспорта в больших и малых городах. Их выполнение позволит маленькому пешеходу уверенно чувствовать себя в городе без родителей, научит пользоваться светофором при переходе улицы, правильно обходить стоящий трамвай, троллейбус или автобус, познакомит с большинством знаков дорожного движения.

Название игры	Описание игры
Выдели!	Знакомство с городскими транспортными средствами.
Подели на группы!	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки объектов: транспортное средство – пешеход.
Не то!	<i>Внимание.</i> Нахождение лишних картинок в ряду.
Кто из них?	<i>Логика.</i> Определение участников дорожного движения.
Что лишнее?	<i>Логика, внимание.</i> Определение объектов, не участвующих в дорожном движении.
Верно-неверно	<i>Логика.</i> Определение правильности и неправильности утверждений, связанных с дорожным движением.
Обойди!	Определение правильности обхода остановившего транспортного средства.

Хороший-плохой	Определение правильности и неправильности действий пешеходов.
Светофор	Изучение цветов светофора.
Пешеход	Правила пользования светофором при переходе улицы.
Командир улицы	Правила пользования светофором для пешеходов и транспорта.
Собери сам!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Составление картинки с изображением знака «Дорожный переход».
Раскрась правильно!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Раскрашивание дорожных знаков и изучение их названий.
Что это?	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Изучение и запоминание дорожных знаков.
Дорога к дому	Правильный и неправильный переход дороги.
Сможешь узнать?	<i>Внимание, логика.</i> Определение дорожного знака среди других картинок.
Парочки	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение картинок с одинаковыми дорожными знаками.
Это так!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение дорожных знаков, названия которых написаны правильно.
Выбери ответ!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Выбор правильного названия изображённого дорожного знака.
Выбери правильный ответ!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Выбор правильного изображения к названию дорожного знака.
Правильно или неправильно?	<i>Логика, внимание.</i> Определение правильности и неправильности расположения дорожных знаков на улице.
Таймер	Пользование светофором с включённым таймером при переходе улицы.
Расставь знаки!	Расстановка дорожных знаков на городской улице.
Поставь на место!	<i>Логика, внимание.</i> Выбор дорожного знака, который должен быть установлен на данном участке дороги.
Путаница	<i>Логика, внимание.</i> Замена неправильно установленных знаков на нужные.

Блок 5. «Перекрёсток»



Блок игровых заданий «Перекрёсток» является продолжением четвёртого блока «Светофор» и посвящён практическому изучению правил дорожного движения. В играх-ходилках путешествовать вместе с ребёнком будет игрок-компьютер - неунывающий Компик.

Название игры	Описание игры
Дорога к дому	<i>Изучение ПДД.</i> Игра-ходилка с пешеходным передвижением по улицам города и выбором маршрута движения.
Дороги города	<i>Изучение ПДД.</i> Игра-ходилка с поездкой по улицам города и выбором маршрута движения.
Дорога к морю	<i>Изучение ПДД.</i> Игра-ходилка с поездкой к морю и выбором маршрута движения.
Дороги России	<i>Изучение ПДД.</i> Игра-ходилка с путешествием по дорогам России и знакомством с названиями крупных городов.
Дороги Европы	<i>Изучение ПДД.</i> Игра-ходилка с путешествием по дорогам Европы и знакомством с названиями стран и крупных европейских городов.
Ужасные аварии	Видеоурок о нарушениях правил дорожного движения

	водителями транспортных средств.
Пешеходы	Видеоурок о нарушениях правил дорожного движения пешеходами.
Наблюдатель	<i>Память, внимание.</i> Знакомство с наиболее известными марками и формой кузовов легковых автомобилей.
Номерные знаки	<i>Память, внимание.</i> Знакомство с номерными знаками автомобилей.
Свидетель	<i>Память, внимание.</i> Нахождение ранее увиденного автомобиля.
Дорожные знаки	Видеоурок о назначении и важности дорожных знаков.
Какой знак?	<i>Память, внимание.</i> Изучение и запоминание дорожных знаков.
Расставь сам!	<i>Память, внимание.</i> Практическое занятие с изучением и запоминанием дорожных знаков.
Пешеход	<i>Внимание.</i> Практическое занятие с составлением пешеходного маршрута движения по городским улицам.
Водитель	<i>Внимание.</i> Практическое занятие с составлением маршрута движения автомобиля по городским улицам.

Блок 6. «Помощник Айболита»



В этом блоке представлены игровые задания, которые не только познакомят ребят с анатомией человека, но и обучат азам правильного оказания первой медицинской помощи себе или другому пострадавшему.

По названию каждого из шестнадцати игровых заданий можно узнать их тематику. Первыми в заданиях расположены иллюстрации, поясняющие причины и характер полученной травмы, а также правила оказания первой медицинской помощи в данном конкретном случае:



Чтобы лучше уяснить изложенный в пояснительных иллюстрациях материал, ребёнку предлагается выполнить игровые задания – ответить на вопросы. Например:



 <ol style="list-style-type: none">123	 <ol style="list-style-type: none">123
<ol style="list-style-type: none">1. Дать пострадавшему обезболивающее средство2. Уложить пострадавшего в постель.3. Ко лбу приложить холодный компресс.	<ol style="list-style-type: none">1. Обработать рану перекисью водорода.2. Смазать края зелёной.3. Наложить стерильную повязку. Если рана глубокая или сильно загрязнена, обратиться в травмпункт.

Если ответ правильный, тестирование продолжается и задаётся следующий вопрос. Если ответ неправильный, на экране появляется заставка:



Затем вопрос повторяется. Когда на все вопросы игрок ответил правильно, на экране появляется заключительная поощряющая заставка:

