

Отдел образования, спорта и туризма
Сморгонского районного исполнительного комитета
Государственное учреждение образования
«Учебно-педагогический комплекс Сыроваткинский
ясли-сад-средняя школа»

Интерактивная игра по правилам дорожного движения
«Крестики-нолики»

Интерактивная игра по правилам дорожного движения «Крестики-нолики»

Цель: Профилактика детского дорожного травматизма через закрепление знаний детей о правилах дорожного движения.

Задачи:

• *Образовательные:*

активизация интереса к предмету через игровую деятельность;
формирование умений применять полученные знания в нестандартной ситуации;
закрепление правил дорожного движения;
формирование умений коллективной работы.

• *Воспитательные:*

воспитать систему взглядов на окружающий мир;
воспитать способность следовать нормам поведения;
воспитать нормы социального поведения детей;
воспитать уважительное отношение к предмету.

• *Развивающие:*

развитие речи, мышления, памяти;
развитие сенсорной и эмоционально-волевой сфер личности;
развитие умственной деятельности, способности наблюдать, делать выводы, проверять результаты.

Оборудование: Мультимедийный проектор, презентация, таблички для жюри («х» и «0»)

Участники: учащиеся 1-4 классов.

Правила игры:

- Игра состоит из 5 туров;
- Дети делятся на 2 команды: «Крестики» и «Нолики»;
- Номера вопросов выбирают по очереди. При нажатии на номер – цифра пропадает;
- Для перехода к вопросу – нажмите на гиперссылку в этой ячейке;
- Если «Крестики» ответили правильно, на слайде с таблицей в ячейке с номером вопроса надо нажать точно на крестик, если «Крестики» ответили неправильно – нужно нажать точно на нолик и наоборот;

- Команды не только сами выбирают номер вопроса, но и выстраивают линию, как в игре «крестики и нолики». Если линия выстроена, можно переходить к другому туру игры;
- Линию можно нарисовать прямо в режиме показа: правой кнопкой открыть окно – указатель – фломастер - затем зачеркнуть линию;
- Ответ выходит по щелчку на пустом поле;
- По ссылке возвращаемся на слайд с номерами.

Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники становятся «крестиками», другие – «ноликами».
2. Ведущий вручает командам отличительные знаки. Каждому члену жюри вручаются 5 табличек «0» и «х». (Каждый член жюри по окончании каждого конкурса поднимает табличку со знаком выигравшей, по его мнению, команды).
3. Ведущий знакомит с правилами игры.
4. Разыгрывается право первого выбора клетки на игровом поле.
5. В конце игры определяется команда-победительница. Вручаются призы.