

Министерства науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Факультет физической культуры, спорта и безопасности
Кафедра анатомии, физиологии и безопасности жизнедеятельности

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ НА УРОКАХ
«ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**


Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой анатомии,
физиологии и безопасности
жизнедеятельности

17.06.2019 

дата подпись

Исполнитель:
Ермаков Михаил Сергеевич,
обучающийся 5 курса
гр. БЭ – 1401



подпись

Научный руководитель:
Югова Елена Анатольевна,
доктор педагогических наук,
доцент



подпись

Екатеринбург 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ИГРОВЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ.....	6
1.1 Игра, педагогическая игра: понятие, функции, задачи.....	6
1.2 Игровые методы обучения и их характеристика.....	12
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ОБЖ ИГРОВЫМ МЕТОДОМ ОБУЧЕНИЯ.....	23
2.1. Рекомендации по применению игровых методов на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности».....	23
2.2. Разработка урока с традиционным методом обучения по теме «Правила безопасного поведения при пожаре».....	27
2.3. Разработка урока с игровым методом обучения по теме «Правила безопасного поведения при пожаре»	34
ГЛАВА 3. ЭКСПЕРЕМЕНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ	24
3.1. Методика и организация опытно-экспериментальной работы.....	43
3.2. Доказательный аспект эффективности применения игровых форм обучения на уроках ОБЖ.....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	55
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	59

ВВЕДЕНИЕ

В современной и повседневной жизни, особенно в производственной деятельности человека, предмет основ безопасности жизнедеятельности имеет особое значение и имеет свойство непрерывного обновления, в связи постоянной модернизации социальной среды. Проблемой школ является возможная потеря интереса к предмету, такое явление может быть обусловлено множеством причин. Это и перегрузка однообразным учебным материалом и несовершенные методы, приемы обучения и формы организации обучения, неоднозначные методы оценки знаний и умений, а также утомляемость детей по причине межличностных интересов.

Именно по этой причине становится актуальным применение форм и методов обучения основ безопасности жизнедеятельности, которые смогут активизировать работу, наладить межличностный контакт и развить познавательную способность учащихся

В решении данной проблемы могут помочь игровые формы организации учебного процесса обучения. Игра — это своего рода азарт, тем самым она способна вовлечь в самый скучный на первый взгляд процесс, в результате игры в нем появляются условия, при которых ученики неосознанно для самих себя начинают вовлекаться в активную деятельность. Игровые методы предполагают коллективное сотрудничество учителя и ребят, что способствует сплочению, так, как только совместными усилиями команда сможет справиться возложенной на них задачей, а также в таком процессе важно иметь определенный запас знаний, у кого их больше имеет больше шансов победить.

Игра способствует развитию множеству качеств учеников, таких как способность принимать самостоятельные и коллективные решения, развитию воображения, стремление к самосовершенствованию, умение решать ситуационные задачи, что очень актуально на уроках основ безопасности жизнедеятельности.

В данный момент существует большое количество различных обучающих игр, главной задачей является найти правильные способы их применения в процессе обучения.

Актуальность исследования. Однообразное проведение уроков ОБЖ, приводит к упадку интереса изучения предмета, что сказывается на эффективности усвоения знаний, поэтому одним из компонентов повышения мотивации учеников к предмету, может стать игровой метод обучения.

Противоречие исследования. Потеря заинтересованности в изучении предмета «Основы безопасности жизнедеятельности» у учеников и требованиями программ по данному курсу. А также, противоречие между традиционным подходом к организации и проведению уроков ОБЖ и широкими возможностями использования игровых методов, позволяющими повысить эффективность преподавания предмета.

Проблема исследования. Потеря мотивации к изучению предмета ОБЖ в результате применения однообразных методов обучения сказывается на эффективности передачи и усвоении знаний.

Объект исследования – игровые методы в организации обучения «Основы безопасности жизнедеятельности»

Предмет исследования – игровые методы обучения и их применение на уроках ОБЖ.

Цель исследования – определить эффективность игрового метода обучения на уроках ОБЖ.

Гипотеза исследования. Применение игровых методов на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности» способствует успешному усвоению знаний учащимися.

Задачи исследования.

1. Изучить и проанализировать теоретические аспекты данной темы в научно-методической и психолого-педагогической литературе
2. Проанализировать процесс использования игрового метода

3. Обосновать возможности практического применения игровых методов на уроках ОБЖ.

4. Провести экспериментальное исследование эффективности применения игр в учебном процессе.

Методы исследования:

— изучение и анализ психолого-педагогической и методической литературы;

— анализ процесса использования игрового метода

— тестирование и анкетирование

База исследования – исследование проводилось на базе МОУ СОШ №21 г. Екатеринбурге в период прохождения педагогической практики с 17.10.2016 по 26.11.2016 с учениками двух классов 8 «А» и 8 «Б»

ГЛАВА I. ОБЩИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ИГРОВЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ

1.1 Игра, педагогическая игра: понятие, функции, задачи

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. В современном обществе игра представляет собой важнейшую часть организации обучения и досуга людей на разных возрастных этапах.

В современной литературе единого определения понятия «игра» на данный момент не существует, определений понятию «игра» дается много:

Игра - это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [2, с. 32].

Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [3, с. 207].

Игра - свободная деятельность, являющаяся формой самовыражения субъекта и направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжений, а также на развитие определенных навыков и умений [15, с. 15].

Игра - это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности [5, с. 15].

Игра - занятия, действия, формы общения детей, не носящие обязательного характера, приносящие чувство радости, удовольствия от достижения игрового результата. Игра — воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая с целью отдыха, развлечения и обучения [5 с. 40].

Игра - это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единым мотивом [16, с. 7].

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр [18, с. 140]:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития/

К основным функциям игры относятся [7 с. 15]:

- коммуникативная - обладающая экспансивным влиянием, игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т.е. устанавливает эмоциональные контакты;
- деятельностная - выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;
- компенсаторная - восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;
- воспитательная - организующая деятельность человека, игра позволяет создать целенаправленное воспитание и обучение;
- педагогическая, дидактическая - развивающая умения и навыки (тренируются память, внимание, восприятие информации различной модальности);
- прогнозирующая - предсказывающая, экспериментирующая;
- моделирующая - связывающая действительность с нереальным;

- развлекательная - создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;
- релаксационная - снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;
- психотехническая - перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;
- развивающая - корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Структуру игры, как деятельности можно представить следующим образом (Рисунок 1):



Рисунок 1. Структура игры, как деятельности

В структуру игры как процесса входят [7 с. 15]:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса [4, с. 27-28].

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;

- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят еще и от непредсказуемых действий других игроков;
- удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль; если игра азартная, то интерес к денежному выигрышу.

Существует множество классификаций игр по различным критериям и признакам. Базовая классификация игр отражается аббревиатурой АДИК. Игры подразделяются на: А — азартные, Д — дидактические, И — информационные, К — комбинаторные. Все, существующие игры, содержат, как правило, сочетание этих элементов классификации.

Возможности использования игр в образовательном процессе весьма разнообразны [6, с. 204]

- как средство обучения (*учить, играя*);
- как средство релаксации, создания эмоционально приподнятой и комфортной обстановки (*отдыхаем, играя*);
- как средство воспитания коммуникативных, волевых и прочих качеств личности (*развиваем, играя*);
- как средство коррекции (*помогаем решать проблемы в игре*);
- как средство и форма досуговой деятельности (*развлекаемся в игре*);
- как средство диагностики (*раскрываемся в игре*).

Игровое обучение - это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. [7, с. 15]

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Классификация педагогических игр достаточно обширна. Классификация педагогических игр по Г.К. Селевко включает следующие группы игр [16, с. 140]:

Таблица 1

Классификация педагогических игр

Педагогические игры	<i>По области деятельности:</i>					
	Физические	Интеллектуальные	Трудовые	Социальные	Психологические	
	<i>По характеру педагогического процесса</i>					
	Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие		Познавательные, воспитательные, развивающие		Репродуктивные, продуктивные, творческие	Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические
	<i>По игровой методике:</i>					
	Предметные	Сюжетные	Ролевые	Деловые	Имитационные	Драматические
	<i>По предметной области:</i>					
	Математические, химические, биологические, физические, экологические	Музыкальные, театральные, литературные	Трудовые, технические, производственные	Физкультурные, спортивные, прикладные, туристические, народные	Общественно-экономические, управленческие, экономические, коммерческие	
	<i>По игровой среде:</i>					

	Без предметов	Настольные, комнатные, уличные, на местности	Компьютерные, с техническими средствами обучения	Технические, со средствами передвижения
--	---------------	----------------------------------------------	--------------------------------------------------	-----------------------------------------

Требования к проведению игр в образовательном процессе [19, с. 37]:

- соответствие темы игры теме и цели урока;
- четкость и определенность цели и направленности игры;
- значимость игрового результата для участников и организаторов игры;
- соответствие содержания игры характеру решаемой задачи;
- посильность используемых в игре игровых действий по их видам, характеру сложности;
- понятность и доступность замысла участника игры, простота игрового сюжета;
- стимулирующий характер игры;
- точность и однозначность игровых правил и ограничений;
- объективные критерии оценки успешности игровой деятельности школьников;
- адекватные способы контроля и оценки хода и результата игры;
- благоприятный психологический климат отношений;
- простор для личной активности и творчества;
- обязательный элемент соревнования между участниками.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Таким образом, игра занимает важное место в образовательном процессе, она позволяет образно воспринимать материал, делать процесс обучения занимательным, создавать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в освоении учебного материала.

1.2 Игровые методы обучения и их характеристика.

Метод – путь исследования, способ достижения цели, совокупность приемов и операций практического и теоретического освоения действительности [10, с. 18].

Обучение - Целенаправленный педагогический процесс организации и стимулирования активной учебно-познавательной деятельности учащихся по овладению знаниями, умениями и навыками, развитию творческих способностей и нравственных этических взглядов [10, с. 18].

Метод обучения – процесс взаимодействия между учителем и учениками, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения [18, с. 43].

По сложившейся традиции в отечественной педагогике методы обучения подразделяются на три группы [12, с. 25]:

1. Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:
 - Словесные, наглядные, практические (По источнику изложения учебного материала).
 - Репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, поисковые, исследовательские, проблемные и др. (по характеру учебно-познавательной деятельности).
 - Индуктивные и дедуктивные (по логике изложения и восприятия учебного материала);
2. Методы контроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:
 - устные,

– письменные проверки и самопроверки результативности овладения знаниями, умениями и навыками;

3. Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности: Определённые поощрения в формировании мотивации, чувства ответственности, обязательств, интересов в овладении знаниями, умениями и навыками.

В практике обучения существуют и другие подходы к определению методов обучения, которые основаны на степени осознанности восприятия учебного материала: пассивные, активные, интерактивные, эвристические и прочие. Эти определения требуют дальнейшего уточнения, т.к. процесс обучения не может быть пассивным и не всегда является открытием (эврикой) для учащихся.

Пассивный метод – это форма взаимодействия учащихся и учителя, в которой учитель является основным действующим лицом и управляющим ходом урока, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам учителя. Связь учителя с учащимися в пассивных уроках осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. [1, с. 244].

Активный метод – это форма взаимодействия учащихся и учителя, при которой учитель и учащиеся взаимодействуют друг с другом в ходе урока и учащиеся здесь не пассивные слушатели, а активные участники урока. Если в пассивном уроке основным действующим лицом и менеджером урока был учитель, то здесь учитель и учащиеся находятся на равных правах. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль [1, с. 244].

Интерактивный метод. Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности

учащихся в процессе обучения. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Учитель также разрабатывает план урока (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал) [1, с. 244].

Игровой метод обучения – это метод учебного процесса с присутствием в нем игровых условий, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. Так же он может относиться как к активному, так и к интерактивному.

Игровые методы обучения, способствуют использованию различных способов мотивации.

1. Мотивы общения:

Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы.

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. Познавательные мотивы:

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера.

Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет [11 с. 25].

В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детской игры необходимо отнести ряд следующих моментов.

При разработке педагогической игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

1. Постановка цели;
2. Отбор содержания и его структурирование;
3. Выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;

4. Разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой Деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Методика педагогической игры состоит из 3 этапов: подготовки; проведения; обзора и обобщения [17, с. 14].

Этап подготовки. Подготовка игры начинается с разработки сценария – условного отображения обстановки и объекта. В оглавление сценария входят: учебная цель занятия, изложение постигаемой задачи, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, всеобщее изложение процедуры игры, оглавление обстановки действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и специалистов. Определяется режим работы, формулируется основная цель занятия, обосновывается постановка задачи и выбора обстановки. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается добавочная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и специалистам за консультацией. Допускаются заблаговременные контакты между участниками игры. Негласные правила воспрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права встречать и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от основной цели игры. В зависимости от модификации игры могут быть проведены разные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к оглавлению работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Этап обзора, обсуждения и оценки итогов игры. Выступления специалистов, обмен суждениями, и итогов. В завершение педагог констатирует достигнутые итоги, подмечает ошибки, формулирует окончательный вывод занятия. Обращается внимание на сравнение

примененной имитации с соответствующей областью реального лица, сравнение связи игры с оглавлением учебного предмета.

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Виды педагогических игр

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности [8, с. 40]:

- на физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр [8, с.40]:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширная типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют [9, с. 112]:

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами различают:

- спортивные,
- подвижные,

- интеллектуальные (дидактические),
- строительные и технические,
- музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),
- лечебные,
- коррекционные (психологические игры-упражнения),
- шуточные (забавы, развлечения),
- ритуально-обрядовые и др.

Специфику игрового метода в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с разными средствами передвижения.

И, наконец, по форме (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Условия, обеспечивающие привлекательность игрового метода, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании [14, с.14]:

- Игровая оболочка: должна быть игровая; сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
- Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
- Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и

возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д.

- Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий, играющих; должен быть риск неудачи.
- Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.
- С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать простые (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
- Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.
- Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
- изучить интересы и увлечения учащихся;
- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо [18, с.43]:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;

- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;
- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;
- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры

- проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;
- поощрять победителей.

Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры.

Возможны следующие приемы при распределении ролей [20, с.15]:

- Назначение на роль непосредственно преподавателем.
- Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
- Выбор на роль по итогам игровых конкурсов. Добровольное принятие роли, по желанию учащегося.
- Очередность выполнения роли в игре и т.д.

Применение игровых методов является одним из способов достижения активного участия обучаемых процессе обучения. Игра приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и

подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 1:

Игра занимает важное место в образовательном процессе, она позволяет делать процесс занимательным, облегчить освоение учебного материала.

Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности.

Использование игрового метода обучения на уроках соответствует познавательным потребностям учащихся. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ОБЖ ИГРОВЫМ МЕТОДОМ ОБУЧЕНИЯ

2.1 Рекомендации по применению игровых методов на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности»

Проведение дидактических игр – долгое и трудоемкое дело для учителя требующие больших затрат. Игра предоставляет новые возможности для играющих. В игре взаимодействия между учителем и учеником обретают неформальный характер. Кроме этого игра ненавязчиво принуждает их быть соучастниками игрового процесса, даже притом, что роль учителя является лидирующей и организующей, всю деятельность воспитанников. Правила, определяющие ход игры, объединяют преподавателя и обучающихся сюжетом, целью, алгоритмом. Игра требует достаточно много эмоции, сил, и длительной

подготовки, а также очень важна фантазия преподавателя, поэтому не всегда получается применить этот метод с должной эффективностью.

Интерес к игре не должен вытеснять обучающий интерес (привитие интереса к обучению). В повседневной жизни игры часто могут преследовать бесполезные (с точки зрения экономического подхода и здравого смысла) цели и выступать как заполнители свободного времени, то в обучающем процессе, напротив, их задача - экономить время и при этом приносить результат больший, чем традиционный урок, т.е. быть эффективными.

Для того чтобы игровой метод был действительно эффективным следует соблюдать определенные правила:

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у учащихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

Организация игрового обучения на занятиях ОБЖ имеет свои особенности. Чтобы провести урок игровым методом, педагогу необходимо выполнить большую работу и при этом соблюдать учебные моменты и условия, проявляющиеся при построении урока, таких как:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям и теме урока
2. Возможность применять на любом этапе урока или темы раздела
3. Доступность для учащихся данного возраста
4. Умеренность в использовании игр на уроках.

Игра обязательно должна отвечать учебно-воспитательным целям урока, так как игра должна быть связана с обучением и формировать определенные знания, умения и навыки. Нельзя проводить не отвечающая целям урока игру,

например, нецелесообразно играть в футбол на уроках ОБЖ, обществознания, русского языка, литературы и так далее потому что приведенная мною игра никак не способствует формированию качеств данного предмета.

Возможность применять на любом этапе обучения. Игровой метод может использоваться для актуализаций знаний, в процессе передачи знаний, а также в заключительной части.

Умеренность применения. Игровой метод должен быть более эффективен, если его применение будет в умеренном количестве, так как его использование предполагает увеличение и повышение интереса к обучению, а также разнообразию учебного процесса, из этого следует, что постоянное применение игрового метода на уроках, может привести к спаду интереса, потому что он становится однообразным и эффективность становится существенно меньше.

Важность оценивания. Возможно один из главных компонентов игрового обучения, так как является движущей мотивацией для учеников. Интерес к игре возникает только при условиях оценки результатов, потому как вся игра направлена на какой-то результат.

Также не стоит забывать при использовании игрового метода, возрастные особенности учеников. Учащихся в основной школе можно разделить на 3 возрастные группы – сегментов целевой аудитории обучающихся или развлекательных игр:

- 1) Младшая школьная;
- 2) Средняя школьная;
- 3) Старшая школьная;

Возможности применения обучающих игр в начальной школе велики хотя бы потому, что приученные играть на занятиях дети будут играть с удовольствием и, следовательно, с прогнозируемым результатом.

Учащимися основной школы игра рассматривается прежде всего, как развлечение, часто приоритетное в ряду других альтернатив. Для учащихся основной школы особую роль приобретают спортивные/подвижные командные

игры с соревновательным аспектом, которые становятся уже не столько развлечением, сколько способом структурировать межличностные отношения и внутреннюю иерархию. Результаты командной игры проецируются на внешние (внеигровые) отношения: как правило, успешные в игре школьники приобретают авторитет и лидерские позиции среди сверстников. Игры у школьников этой возрастной группы дополняются или частично вытесняются игровым поведением, возникающим, с одной стороны, в процессе полового созревания, а с другой – из-за достаточно высокой внутришкольной социальной активности учеников 5–9х классов, большинство из которых в своём мировоззрении и системе ценностей критически зависит от сверстников. Примерами игрового поведения учеников этого возраста является флирт, рассказывание анекдотов или историй; в какой-то степени даже буллинг (школьная травля) и троллинг (словесная провокация ради забавы или саботажа).

Особенностями игровой деятельности в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевое взаимодействие.

При распределении ролей педагогу нужно руководствоваться индивидуальными особенностями учеников, это делается для того, чтобы роль приносила пользу ученику, например, помочь неавторитетным повысить авторитет, неактивным – проявить активность, в общем способствовать устранению недостатков с помощью играющей роли, любая совместная работа объединяет людей.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, учащийся выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

При разработке содержания урока ОБЖ с игровой деятельностью преподавателю следует определить:

- средства и методы решения каждой педагогической задачи;
- учебно-материальное обеспечение урока;
- методы организации работы учащихся при решении каждой задачи;
- критерии оценки работы учащихся.

Таким образом, результативность применения игровых методов на уроках ОБЖ будет зависеть, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, группы игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого учителя.

2.2. Разработка урока с традиционным методом обучения по теме «Правила безопасного поведения при пожарах»

Первоначальным этапом моего исследования стало составление план-конспекта урока по теме «Правила безопасного поведения при пожарах», который входит в календарно-тематическое планирование МОУ СОШ №21 г. Екатеринбурга (Приложение 1). Данный урок является неотъемлемой частью исследования, так как он будет использован в ходе эксперимента. Урок проходит в традиционной форме, учитель рассказывает и объясняет новый материал, далее идет проверка понимания усвоенных знаний раздаются задания и класс делится на два варианта. Ученикам предлагается выполнить

небольшую работу по изученному материалу. Работа состоит из трех заданий: Вызов пожарной службы, ситуационные задачи и

План – конспект

для проведения занятия по предмету ОБЖ с учащимися 8 класса

Тема: Правила поведения при пожарах.

Цель урока: Формирование у обучающихся знаний основных правил безопасного поведения при пожаре.

Задачи:

Учебная: Формирование знаний учащихся по правилам безопасного поведения при пожарах.

Воспитательная: Формирование у учащихся сознательного и ответственного отношения к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих.

Развивающая: Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных ситуациях.

Планируемые результаты:

Личностные:

- Формирование качеств безопасной личности.
- Формирование убеждения в необходимости обретения знаний в области пожарной безопасности.
- Определять свое место, степень участия, активности на уроке.

Метапредметные:

- Получать новую информацию на основе анализа иллюстративной информации;

Предметные:

- Формирование культуры безопасности жизнедеятельности.
- Формирование умений предвидеть возникновение опасных ситуаций по характерным признакам их проявления.
- Формирование основных знаний по действиям при пожаре.

Тип урока: Усвоения новых знаний

Форма организации занятия: Урок

Метод проведения:

1. Объяснительно-иллюстративный метод (объяснение, рассказ, беседа с использованием наглядных материалов),
2. Репродуктивный метод (выполнение задания)

Место проведения: Кабинет ОБЖ

Время проведения: 40 мин

Средства обучения: Интерактивная доска, раздаточный материал

План урока:

1. Организационный момент.
2. Актуализация знаний.
3. Изучение нового материала.
4. Первичная проверка понимания
5. Первичное закрепление.
6. Задание на самоподготовку.

Ход урока:

1. Организационный момент.

— Приветствие

— Проверка по журналу присутствие на уроке.

2. Актуализация знаний

Слово учителя. Ребята давайте вспомним по прошлым темам, что же такое пожар. Кто мне может дать определение пожару? (Ответы учеников)
Учитель выслушивает все ответы, хвалит ученика за правильный ответ, если такой имеется.

Пожар – это неконтролируемое горение, причиняющее материальный ущерб, вред жизни и здоровью граждан, интересам общества и государства.

Слово учителя. А теперь давайте вспомним, что нужно соблюдать при выполнении какого-либо действия, например, Вам нужно перейти дорогу, чем вы будете руководствоваться перед тем как это сделать? (Ответы учеников)

Учитель выслушивает все ответы, хвалит ученика за правильный ответ (Правила).

Слово учителя. Так как речь пойдет о правилах безопасного поведения, скажите мне, что такое правила поведения и зачем они нужны? (Ответы учеников)

Правила поведения – нормы требования, что делать можно, а что нельзя.

Правила поведения нужно знать для того чтобы точно и правильно выполнять необходимые действия при возникновении какой-либо опасности и не впадать в панику.

Слово учителя. Итак, ребята попробуйте, совместив на основе этих понятий назвать тему нашего урока. (Ответы учеников)

После правильной названной темы учитель, говорит о том, что каждый человек должен знать эти правила, так как они могут помочь выбраться из такой экстремальной ситуации как пожар.

3. Изучение нового материала

Слово учителя. Давайте посмотрим какие же правила поведения нужно соблюдать, чтобы противостоять пожару. Для этого я подготовил для вас небольшую презентацию, обратите внимание на интерактивную доску.

Слово учителя. Независимо от его размера или загорания и даже при обнаружении хотя бы признаков горения следует вызвать пожарных по телефону «01» или «112». При этом нужно сообщить дежурному (Слайд 1):

1. Точный адрес пожара или возгорания. Его нужно назвать первым, так как если связь внезапно прервется, пожарные уже будут знать, где нужна их помощь.
2. Место, где обнаружено возгорание: квартира, частный дом, гараж и т.д.
3. Объект, который горит: мебель, телевизор, автомобиль.
4. Уточняющая информация: номер подъезда, количество этажей в здании, угроза жизни людей и т.д.
5. Фамилия и имя звонящего, номер его телефона. Прибыв на место, пожарная служба будет искать того, кто позвонил. Это особенно

актуально, когда бушует огонь, и вы не можете самостоятельно покинуть здание.

Если пожар имеет начальную стадию развития, можно попытаться его потушить. Для этого нужно знать, как происходит процесс горения пожара.

Горение – это химическая реакция соединения горючего вещества с кислородом воздуха, в результате выделяется света и тепла.

Горение возникает при взаимодействии 3 элементов

1. Горючее вещество
2. Воздух
3. Высокая температура

Показать схему горения (Слайд 2)

Слово учителя. Из этого следует, что для возникновения пожара нужно присутствие всех 3 элементов, а для его тушения достаточно исключить один из них.

Слово учителя. Какие средства пожаротушения вы знаете? (Ответы учеников)

- огнетушители
- пожарные гидранты
- покрывала
- песок
- вода

Слово учителя. Теперь давайте посмотрим, что нужно делать если пожар потушить нельзя.

Если пожар невозможно потушить, нужно срочно покинуть здание, используя основные и запасные выходы из здания (Слайд 3).

Порядок действий:

1. Для начала оцените обстановку, определите, откуда исходит опасность
2. Если есть возможность, сообщите в пожарную охрану
3. Идите в сторону противоположную пожару

Слово учителя. Пожар опасен не только высокой температурой горения, он также опасен угарным газом, которым дышать категорически нельзя.

Разберем ситуацию, если нужно выходить через задымленный коридор (Слайд 4).

1. При движении накройтесь мокрой плотной тканью
2. Дышать только через ткань
3. Двигайтесь, пригнувшись или ползком

Если вы не можете покинуть здание (Слайд 5):

1. Вернуться в помещение
2. Плотно закройте дверь
3. Перекрыть места проникновения угарного газа
4. Ждите пожарных

Если есть балкон (Слайд 6):

1. Выбраться на балкон
2. Плотно закройте дверь
3. Эвакуироваться по пожарной лестнице или через другую квартиру

Слово учителя. Увидев, что на человеке загорелась одежда, нельзя давать ему бегать: пламя разгорится ещё сильнее и за одну-две минуты приведёт к тяжёлым ожогам, возможно со смертельным исходом. Надо опрокинуть этого человека на землю (при необходимости сделать подножку), а затем погасить огонь, используя плотную ткань, воду, землю, снег, оставив его голову открытой, чтобы он не задохнулся продуктами горения. Есть ещё один вариант: попробовать скинуть с него горящую одежду, но очень быстро. Обязательно вызвать «скорую помощь». До прибытия врачей оказать пострадавшему первую помощь.

6. Первичная проверка понимания

Слово учителя. Ну вот ребята мы разобрали основные правила поведения при пожаре, а теперь давайте выполним небольшую работу по данной теме, работа будет в двух вариантах (Учитель раздает каждому ученику листки с заданиями)

Вариант 1

Задания для проверочной работы

Задание 1. Вызов пожарной службы.

Вам необходимо написать на листке бумаги номер вызова пожарной службы и правильный порядок сообщаемых сведений.

Задание 2. Напишите основные действия при возникновении конкретной ситуации.

Ситуация. В классе возник пожар загорелась электропроводка и пламя перешло на занавески, пожар имеет начальную стадию из средств пожаротушения у вас имеется песок, вода и телефон.

Задание 3. План эвакуации

Вам нужно начертить правильное направление движения выхода из здания на листке плана эвакуации и объяснить данный выбор. Если ваше местонахождение «кабинет 100». (Приложение 2)

Вариант 2

Задание 1. Вызов пожарной службы.

Вам необходимо написать на листке бумаги номер вызова пожарной службы и правильный порядок сообщаемых сведений.

Задание 2. Напишите основные действия при возникновении конкретной ситуации.

Ситуация. В здании возник пожар, который уже невозможно потушить своими силами Единственный путь выхода из здания задымленный коридор, из подручных средств у вас есть только плотная ткань

Задание 3. План эвакуации

Вам нужно начертить правильное направление движения выхода из здания на листке плана эвакуации и объяснить данный выбор. Если ваше местонахождение «кабинет 101». (Приложение 2)

Учитель объясняет, что нужно сделать в работе. Итак, ребята, вам нужно выполнить ряд заданий, за хорошее выполнение всех заданий вы получите положительные оценки, на выполнение задания вам дается 5-7 минут после

чего я попрошу двух учеников показать мне что у них получилось, и мы вместе разберем все трудности, возникшие при выполнении. (Ученики приступают к выполнению)

7. Первичное закрепление.

Слово учителя. По завершению урока, давайте закрепим знания.

Что мы сегодня нового узнали? (Ответы учеников)

Что нужно соблюдать при возникновении пожара? (Ответы учеников)

8. Задание на самоподготовку

Слово учителя. Вы все большие молодцы, очень хорошо потрудились сегодня, а теперь давайте запишем домашнее задание.

Читать учебник с. 40-46

Написать небольшое сочинение на тему «Как действовать при возникновении пожара в классе».

2.3. Разработка урока с игровым методом обучения по теме «Правила безопасного поведения при пожарах»

Данный урок по теме «Правила безопасного поведения при пожарах» был разработан для проверки гипотезы эффективности игрового метода обучения на уроках ОБЖ, он применялся в экспериментальном классе 8 «Б» школы №21 г. Екатеринбурга. Применения игрового метода по этой теме достаточно эффективно, большое количество правил может скрасить одна игра. Урок является комбинированным с применением объяснительно-иллюстрационного и игрового метода. Сама игра построена на коллективной работе, в ней происходит соперничество команд, каждая команда стремится набрать большее количество баллов. Мотивацией к работе будет победа в игре и получение положительных оценок. Единственное отличие от урока в традиционной форме, в том, что в этом уроке добавлен элемент игры и идет коллективная работа между учениками.

План – конспект

для проведения занятия по предмету ОБЖ с учащимися 8 класса

Тема: Правила поведения при пожарах.

Цель урока: Формирование у обучающихся знаний основных правил безопасного поведения при пожаре.

Задачи:

Учебная: Формирование знаний учащихся по правилам безопасного поведения при пожарах.

Воспитательная: Формирование у учащихся сознательного и ответственного отношения к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих.

Развивающая: Содействовать развитию умений применять полученные знания в нестандартных ситуациях.

Личностные:

- Формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно-исследовательской деятельности;
- Определять свое место, степень участия, активности на уроке.

Метапредметные:

- Получать новую информацию на основе анализа иллюстративной информации;
- Организовывать самостоятельную деятельность в парах, группах;
- Умение договариваться, приходить к общему решению в команде.

Предметные:

- Формирование знаний, умений и навыков действий при пожаре
- Формирование культуры безопасности жизнедеятельности

Тип урока: Усвоения новых знаний

Форма организации занятия: Урок

Методы проведения:

1. Объяснительно-иллюстративный метод (объяснение, рассказ, беседа с использованием наглядных материалов)
2. Игровой метод обучения (командная игра)

Место проведения: Кабинет ОБЖ

Время проведения: 40 мин

Средства обучения: Интерактивная доска, раздаточный материал

План урока:

1. Организационный момент.
2. Актуализация знаний.
3. Изучение нового материала.
4. Первичная проверка понимания
5. Первичное закрепление.
6. Задание на самоподготовку.

Ход урока:

4. Организационный момент.

— Приветствие

— Проверка по журналу присутствие на уроке.

5. Актуализация знаний

Слово учителя. Ребята давайте вспомним по прошлым темам, что же такое пожар. Кто мне может дать определение пожару? (Ответы учеников)
Учитель выслушивает все ответы, хвалит ученика за правильный ответ, если такой имеется.

Пожар – это неконтролируемое горение, причиняющее материальный ущерб, вред жизни и здоровью граждан, интересам общества и государства.

Слово учителя. А теперь давайте вспомним, что нужно соблюдать при выполнении какого-либо действия, например, Вам нужно перейти дорогу, чем вы будете руководствоваться перед тем как это сделать? (Ответы учеников)

Учитель выслушивает все ответы, хвалит ученика за правильный ответ (Правила).

Слово учителя. Так как речь пойдет о правилах безопасного поведения, скажите мне, что такое правила поведения и зачем они нужны? (Ответы учеников)

Правила поведения – нормы требования, что делать можно, а что нельзя.

Правила поведения нужно знать для того чтобы точно и правильно выполнять необходимые действия при возникновении какой-либо опасности и не впадать в панику.

Слово учителя. Итак, ребята попробуйте, совместив на основе этих понятий назвать тему нашего урока. (Ответы учеников)

После правильной названной темы учитель, говорит о том, что каждый человек должен знать эти правила, так как они могут помочь выбраться из такой экстремальной ситуации как пожар.

б. Изучение нового материала

Слово учителя. Давайте посмотрим какие же правила поведения нужно соблюдать, чтобы противостоять пожару. Для этого я приготовил для вас небольшую презентацию, обратите внимание на интерактивную доску.

Слово учителя. Независимо от его размера или загорания и даже при обнаружении хотя бы признаков горения следует вызвать пожарных по телефону «01» или «112». При этом нужно сообщить дежурному (Слайд 1):

1. Точный адрес пожара или возгорания. Его нужно назвать первым, так как если связь внезапно прервется, пожарные уже будут знать, где нужна их помощь.
2. Место, где обнаружено возгорание: квартира, частный дом, гараж и т.д.
3. Объект, который горит: мебель, телевизор, автомобиль.
4. Уточняющая информация: номер подъезда, количество этажей в здании, угроза жизни людей и т.д.
5. Фамилия и имя звонящего, номер его телефона. Прибыв на место, пожарная служба будет искать того, кто позвонил. Это особенно актуально, когда бушует огонь, и вы не можете самостоятельно покинуть здание.

Если пожар имеет начальную стадию развития, можно попытаться его потушить. Для этого нужно знать, как происходит процесс горения пожара. Горение – это химическая реакция соединения горючего вещества с кислородом воздуха, в результате выделяется света и тепла.

Горение возникает при взаимодействии 3 элементов

1. Горючее вещество
2. Воздух
3. Высокая температура

Показать схему горения (Слайд 2)

Слово учителя. Из этого следует, что для возникновения пожара нужно присутствие всех 3 элементов, а для его тушения достаточно исключить один из них.

Слово учителя. Какие средства пожаротушения вы знаете? (Ответы учеников)

- огнетушители
- пожарные гидранты
- покрывала
- песок
- вода

Слово учителя. Теперь давайте посмотрим, что нужно делать если пожар потушить нельзя.

Если пожар невозможно потушить, нужно срочно покинуть здание, используя основные и запасные выходы из здания (Слайд 3).

Порядок действий:

1. Для начала оцените обстановку, определите, откуда исходит опасность
2. Если есть возможность, сообщите в пожарную охрану
3. Идите в сторону противоположную пожару

Слово учителя. Пожар опасен не только высокой температурой горения, он также опасен угарным газом, которым дышать категорически нельзя.

Разберем ситуацию, если нужно выходить через задымленный коридор (Слайд 4).

1. При движении накройтесь мокрой плотной тканью
2. Дышать только через ткань
3. Двигайтесь, пригнувшись или ползком

Если вы не можете покинуть здание (Слайд 5):

1. Вернуться в помещение
2. Плотно закройте дверь
3. Перекрыть места проникновения угарного газа
4. Ждите пожарных

Если есть балкон (Слайд 6):

1. Выбраться на балкон
2. Плотно закройте дверь
3. Эвакуироваться по пожарной лестнице или через другую квартиру

Слово учителя. Увидев, что на человеке загорелась одежда, нельзя давать ему бегать: пламя разгорится ещё сильнее и за одну-две минуты приведёт к тяжёлым ожогам, возможно со смертельным исходом. Надо опрокинуть этого человека на землю (при необходимости сделать подножку), а затем погасить огонь, используя плотную ткань, воду, землю, снег, оставив его голову открытой, чтобы он не задохнулся продуктами горения. Есть ещё один вариант: попробовать скинуть с него горящую одежду, но очень быстро. Обязательно вызвать «скорую помощь». До прибытия врачей оказать пострадавшему первую помощь.

Слово учителя. Увидев, что на человеке загорелась одежда, нельзя давать ему бегать: пламя разгорится ещё сильнее и за одну-две минуты приведёт к тяжёлым ожогам, возможно со смертельным исходом. Надо опрокинуть этого человека на землю (при необходимости сделать подножку), а затем погасить огонь, используя плотную ткань, воду, землю, снег, оставив его голову открытой, чтобы он не задохнулся продуктами горения. Есть ещё один вариант: попробовать скинуть с него горящую одежду, но очень быстро. Обязательно

вызвать «скорую помощь». До прибытия врачей оказать пострадавшему первую помощь.

1. Первичная проверка понимания

Слово учителя. Ну вот ребята мы разобрали основные правила поведения при пожаре, а теперь давайте поиграем в игру, разделитесь на команды по 4 человека, сейчас я раздам каждой команде задания. (Учитель раздает командам листки с заданиями)

Правила игры.

За выполнение задания команде начисляются баллы, та команда которая наберет больше всех баллов станет победителем.

Игра «Я свой спасатель»

Задания для команды 1

Задание 1. Вызов пожарной службы.

Вам необходимо написать на листке бумаги номер вызова пожарной службы и правильный порядок сообщаемых сведений.

Задание 2. Напишите основные действия при возникновении конкретной ситуации.

Ситуация. В классе возник пожар загорелась электропроводка и пламя перешло на занавески, пожар имеет начальную стадию из средств пожаротушения у вас имеется песок, вода и телефон.

Задание 3. План эвакуации из горящего здания.

Вам нужно определить какие действия нужно предпринять, оказавшись в определенном месте, указанном на плане эвакуаций. Если ваше местонахождение «кабинет 100». (Приложение 2)

Задания для команды 2

Задание 1. Вызов пожарной службы.

Вам необходимо написать на листке бумаги номер вызова пожарной службы и правильный порядок сообщаемых сведений.

Задание 2. Напишите основные действия при возникновении конкретной ситуации.

Ситуация. В здание возник пожар, который уже невозможно потушить своими силами Единственный путь выхода из здания задымленный коридор, из подручных средств у вас есть только плотная ткань

Задание 3. План эвакуации из горящего здания.

Вам нужно определить какие действия нужно предпринять, оказавшись в определенном месте, указанном на плане эвакуаций. Если ваше местонахождение «кабинет 101». (Приложение 2)

Задания для команды 3

Задание 1. Вызов пожарной службы.

Вам необходимо написать на листке бумаги номер вызова пожарной службы и правильный порядок сообщаемых сведений.

Задание 2. Напишите основные действия при возникновении конкретной ситуации.

Ситуация. Ваши действия при спасениях человека, на котором горит одежда, зимой, из подручных средств у вас имеется только телефон для вызова спасательной службы

Задание 3. План эвакуации из горящего здания.

Вам нужно определить какие действия нужно предпринять, оказавшись в определенном месте, указанном на плане эвакуаций. Если ваше местонахождение «кабинет 102». (Приложение 2)

Учитель объясняет правила и дает мотивацию на игру. Итак, ребята, за правильное выполнение заданий вы будете получать баллы, которые нужны для победы. Команде, которая наберет большее количество баллов займет первое

место и станет победителем, всем ее участникам, я поставлю оценку «отлично», второму месту оценку «хорошо», третье место получит памятку с правилами пожарной безопасности. На выполнение вам дается 5-7 минут, приступайте к работе. (Ученики выполняют задания)

Критерий оценивания:

Верно указанный пункт – 1 балл.

Правильная последовательность пунктов – 2 балла.

Правильное выполнение «задания 3» - 5 баллов.

2. Первичное закрепление.

Слово учителя. Ну что ребята давайте посмотрим, что у вас получилось. (Учитель вызывает по одному лидеров команды, для проверки результатов)

Учитель проверяет работы при всем классе, для этого используется интерактивная доска, на которой показаны правильные ответы, сверяет и начисляет баллы, фиксирует результаты команд. Далее подводит итоги каждой команды и выставляет оценки командам.

3. Задание на самоподготовку

Слово учителя. Вы все большие молодцы, очень хорошо потрудились сегодня, а теперь давайте запишем домашнее задание.

Читать учебник с. 40-46

Написать небольшое сочинение на тему «Как действовать при возникновении пожара в классе».

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2:

Организация обучения с игровыми методами на занятиях ОБЖ имеет свои особенности, педагогу при построении урока необходимо соблюдать условия, чтобы игра отвечала учебно-воспитательным целям урока.

Игровые методы на уроках ОБЖ возможно применять на любом этапе обучения с учетом возрастных особенностей учеников.

Для проверки гипотезы эффективности игрового метода обучения на уроках ОБЖ разработаны традиционный урок и урок с применением игрового метода, которые проводились в 8 классах школы №21 г. Екатеринбурга.

ГЛАВА 3. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

3.1. Методика и организация опытно-экспериментальной работы

Для подтверждения своей гипотезы мной было проведено исследование эффективности игрового метода обучения, путем эксперимента. Проведение эксперимента проходило в МОУ СОШ №21 г. Екатеринбург, с учащимися двух классов – в одном я проводил урок традиционным методом обучения, а во втором с применением игрового метода, рассматривалась одна и та же тема занятия «Правила безопасного поведения при пожаре», при всем этом задаются практически одинаковые условия нагрузки в день проведения урока, а также само содержание урока почти не отличается.

Контрольная и экспериментальная группы выбирались исходя из исходного уровня на начало эксперимента. Группа, уровень которой ниже, назначалась экспериментальной. В контрольной подгруппе занятия проходили

по стандартному плану, в традиционной форме обучения. Список участников эксперимента приведен в приложении 3.

В экспериментальной подгруппе применялся игровой метод обучения, урок получился комбинированным.

Перед внедрением игрового метода я провел первичный контроль знаний учеников обеих групп с помощью тестирования (Приложение 4). По результатам проведенного теста были выявлены контрольный и экспериментальный класс.

Для оценивания результатов теста, следует ориентироваться на нормативы [9, с. 112]:

85-100% верных ответов – **5 (отлично)**, что определяет **высокий уровень** знаний учащихся.

75–84% верных ответов – **4 (хорошо)**, что определяет **средний уровень** знаний учащихся.

60–74% верных ответов – **3 (удовлетворительно)** и до 60% верных ответов – **2 (неудовлетворительно)**, что определяет **низкий уровень** знаний учащихся.

На основаниях проведенного тестирования Контрольного класса (8 «А» класс) была составлена таблица и диаграмма результатов общегруппового уровня знаний учащихся на знания по теме «Правил безопасного поведения при пожарах» (Таблица 2, рисунок 2)

Таблица 2.

Общегрупповой уровень знаний начального этапа тестирования учащихся контрольного класса 8 «А» «Правил безопасного поведения при пожарах»

Уровень	Кол-во человек	% показатель
Высокий	2	16,7
Средний	3	33,3

Низкий	7	50
--------	---	----

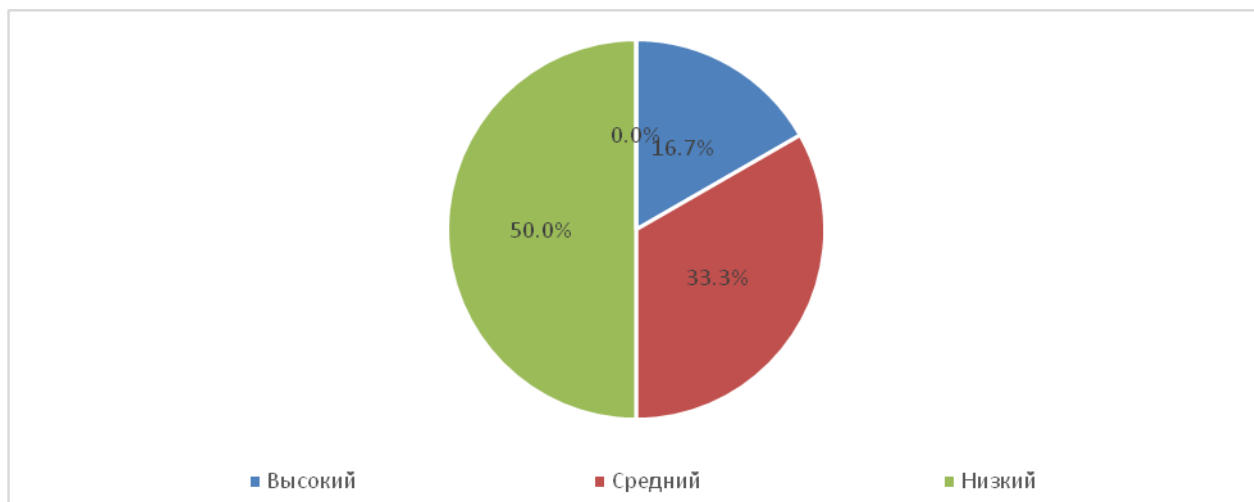


Рисунок 2. Общегрупповой уровень знаний начального этапа тестирования учащихся контрольного класса 8 «А» «Правил безопасного поведения при пожаре»

Таким образом, на основании данных, полученных при проведении начального этапа эксперимента в контрольном классе, можно сделать вывод о том, что только 2 учащихся (16,7%) показали высокий уровень знаний «Правил безопасного поведения при пожаре» что соответствует 85–100% уровню владения знаниями. Только 3 учащихся (33,3%) из контрольного класса справились с тестовыми заданиями на 75–84%, что соответствует среднему уровню знаний. И большая часть учеников, показали низкий уровень знаний 50 %.

Проанализировав ответы экспериментального класса (8 «Б») мною была также составлена сводная таблица и диаграмма полученных результатов (Таблица 3, рисунок 3).

Таблица 3.

Общегрупповой уровень знаний начального этапа тестирования учащихся экспериментального класса 8 «Б» «Правила безопасного поведения при пожарах»

Уровень	Кол-во человек	% показатель
Высокий	2	16,7
Средний	1	8,3
Низкий	9	75

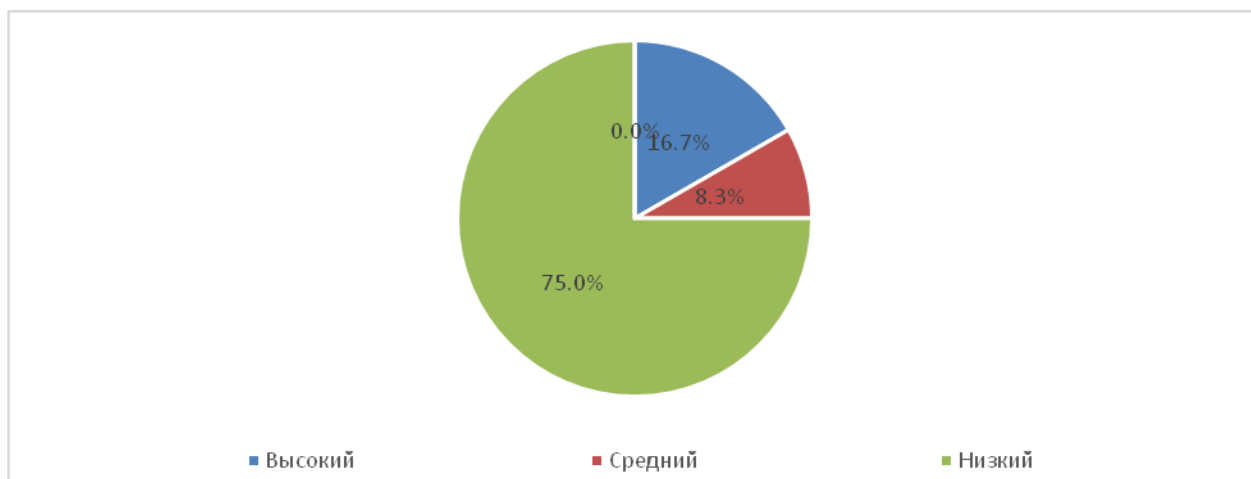


Рисунок 3. Общегрупповой уровень знаний учащихся начального этапа тестирования экспериментального класса 8 «Б» «Правила безопасного поведения при пожарах»

Исходя из результатов тестирования при проведении начального этапа исследования в экспериментальном классе, можно сделать вывод о том, что только 2 ученика (8,3 %) знакомы с правил безопасного поведения при пожаре. При этом 16,7 % обучающихся в экспериментальном классе, показали средний уровень знаний и справились с тестовыми заданиями в диапазоне от 75 до 84%. Однако 75 % учащихся 8 «Б» класса представили низкий уровень знаний, соответствующий 74% и ниже.

Для большей наглядности представим результаты полученных исследований в обоих классах в виде сравнительной гистограммы (Рисунок 4).

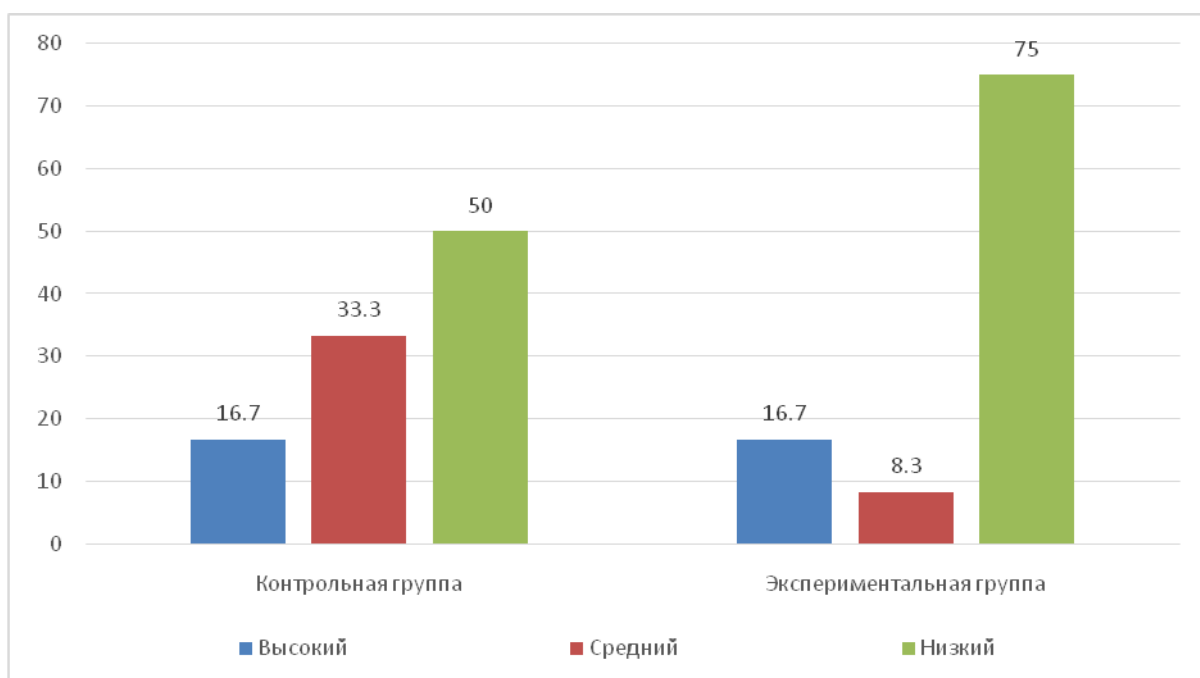


Рисунок 4. Сравнительная характеристика первоначального уровня знаний по теме «Правила безопасного поведения при пожаре» в контрольном и экспериментальном классах.

Таким образом, на основании полученных данных можно сделать вывод о том, что первоначальный уровень знаний учащихся 8 классов по теме «Правила безопасного поведения при пожаре» соответствует низкому уровню, 50 % в контрольном и 25 % в экспериментальном классе имеют высокий и средний уровень знаний по данной теме. В результате планируется значительно повысить уровень усвоения знаний учащихся, внедрив в экспериментальную группу игровой метод обучения.

3.2 Доказательный аспект эффективности применения игровых форм обучения на уроках ОБЖ

Проанализировав результаты, полученные в ходе эксперимента, мною было принято решение несколькими способами. Например, наблюдение.

Урок в контрольном классе 8 «Б» проходил по отработанной схеме, в виде разъяснения учителем темы по ОБЖ «Правила безопасного поведения при пожаре». Для иллюстрации на занятии использовалась интерактивная доска и дидактические материалы. В ходе урока, проведенного в контрольном классе, учащиеся внимательно слушали учителя, соблюдая дисциплину, отвечали на задаваемые учителем вопросы.

Урок в экспериментальном 8 «Б» классе прошел увлекательно, ученики сами активно принимали участие в разборе тем, спорили друг с другом о вариантах решения ситуационных задач, предлагали интересные способы решения, проявляя познавательный интерес к обсуждаемой теме. Урок проходил в форме игры, весь класс при этом был активно вовлечен в обсуждаемые вопросы.

Таким образом, было наглядно продемонстрировано различие в активности познавательных процессов у школьников, вовлеченных в эксперимент.

Анкетирование. Для того чтобы точно определить эффективность применения игрового метода по теме «Правила безопасного поведения при пожаре», мною было предложено ребятам ответить на вопросы анкеты по выявлению их отношения к проведенному занятию. Результаты анкетирования представлены в таблице 4.

Таблица 4.

Отношение учащихся по занятию «Правила безопасного поведения при пожаре»

Вопросы	Ответы контрольной группы		Ответы экспериментальной группы	
	Кол-во чел	%	Кол-во чел	%

1. Для чего, по Вашему мнению, нужно знать правила безопасного поведения при пожаре?				
А. Не знаю	3	25	2	16,7
Б. Чтобы правильно отвечать на уроке	7	58,3	4	33,3
В. Для того чтобы иметь способность защитить себя при возникновении угрозы	2	16,7	6	50
2. Каково Ваше отношение к проведенному занятию «Правила безопасного поведения при пожаре»?				
А. Как и к другим занятиям	6	50	5	41,7
Б. Очень понравились, было интересно и увлекательно	4	33,3	7	58,3
В. Мне было скучно	2	16,7	0	0
3. Чего по Вашему мнению не хватает в данном уроке?				
А. Игры	7	58,3	0	0
Б. Обсуждении	3	25	3	25
В. Все что нужно присутствует	2	16,7	9	75

Окончание табл. 4

4. Для чего, по Вашему мнению, выполнять практические задания и решать ситуационные задачи по правилам безопасного поведения при пожаре?				
А. Для получения хороших оценок	3	25	3	25
Б. Потому что их задает учитель	6	50	2	16,7
В. Для развития умения ориентироваться в трудной ситуации и навыков безопасного поведения	3	25	7	58,3

1. Что Вам больше всего понравилось на уроке?				
Работа по заданиям	3	25	5	41,7
Рассказ учителя	6	50	2	16,7
Все в целом	2	16,7	5	41,7
Ничего из перечисленного	1	8,3	0	0

Таким образом, исходя из результатов анкетирования, можно убедиться, что ребята из экспериментальной группы более положительно ответили на данную анкету и остались довольны проведением урока, чем в контрольной группе, это говорит об эффективности игровых форм проведения занятия по сравнению с традиционным уроком.

Тестирование. На контрольном этапе исследовательской работы мною было проведено повторное тестирование. При анализе ответов использовались те же критерия, что и на начальном этапе. Проанализировав ответы контрольного класса (8 «А» класс), была составлена таблица результатов (Таблица 5).

Таблица 5.

Общегрупповой уровень знаний учащихся контрольного класса 8 «А» «Правила безопасного поведения при пожарах» на контрольном этапе

Уровень	Кол-во человек	% показатель
Высокий	5	41,7
Средний	4	33,3
Низкий	3	25

Полученные данные свидетельствуют о том, что высокие результаты знаний получили 41,7 % учащихся, средние результаты были получены 33,3 %

школьников и низкий уровень знаний показали 25 % протестированных учеников контрольного класса (Рисунок 5).

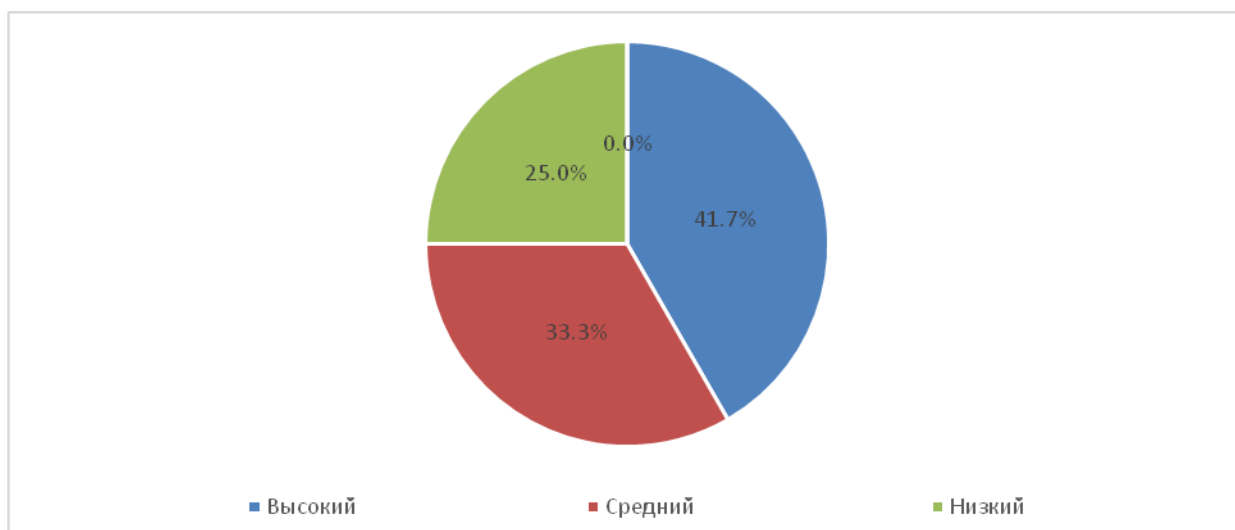


Рисунок 5. Общегрупповой уровень знаний учащихся контрольного класса 8 «А» «Правила безопасного поведения при пожарах» на контрольном этапе

Таким образом, выявили некоторое улучшение знаний в контрольном 8 «А» классе по теме «Правила безопасного поведения при пожарах».

С результатами контрольного тестирования в экспериментальном классе можно ознакомиться из таблицы 6:

Таблица 6.

Общегрупповой уровень знаний учащихся контрольного класса о знании «Правил безопасного поведения при пожарах» на контрольном этапе эксперимента

Уровень	Кол-во человек	% показатель
Высокий	6	50
Средний	4	33,3
Низкий	2	16,7

Проанализировав полученные результаты, можно убедиться, что высоким уровнем знаний по правилам дорожного движения овладели 50 % школьников, что соответствует оценке «отлично», средние результаты продемонстрировали 33,3 % учащихся экспериментального класса, и низкие результаты были только у 16,7% протестированных респондентов (рисунок 6).

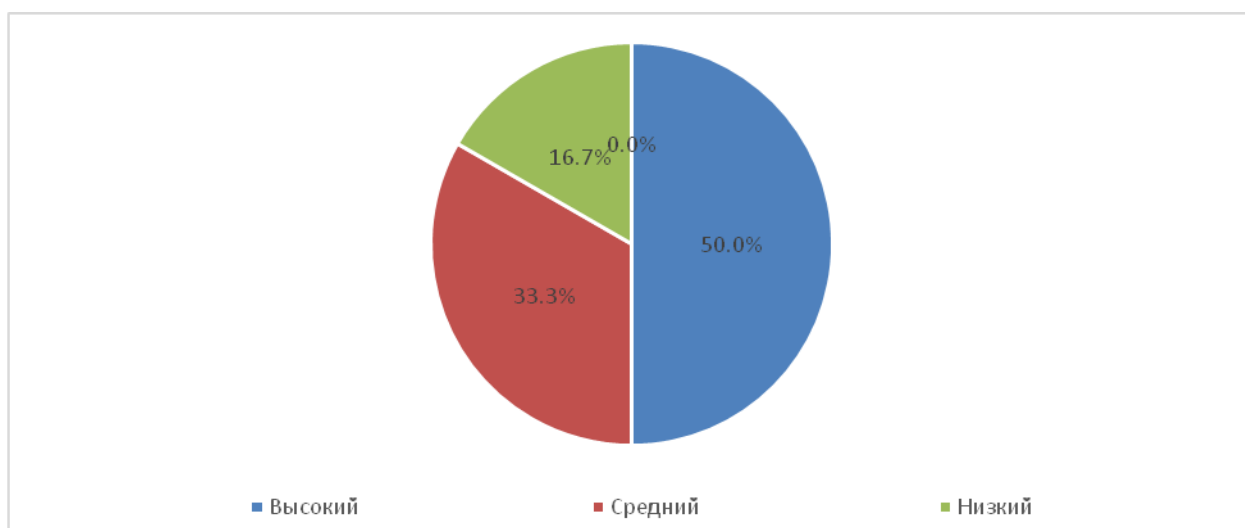


Рисунок 6. Общегрупповой уровень знаний учащихся контрольного класса о знании «Правил безопасного поведения при пожаре» на контрольном этапе эксперимента

Для наглядности представим результаты контрольного этапа эксперимента в виде гистограммы (Рисунок 7).

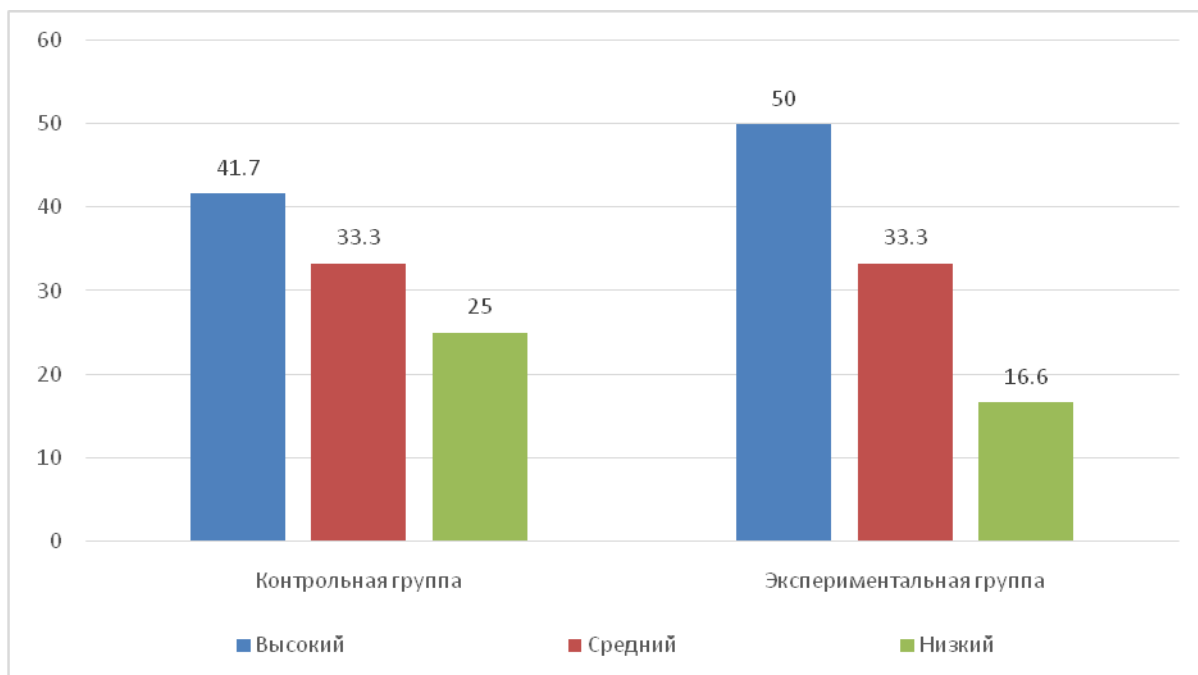


Рисунок 7. Сравнительная характеристика уровня знаний «Правил безопасного поведения при пожарах» в контрольном и экспериментальном классах после урока ОБЖ

Таким образом, полученные результаты исследования уровня усвоения знаний по теме «Правила безопасного поведения при пожарах» показали, что Экспериментальная группа имеет 83,3 % усвоенных знаний и 75 % в контрольной группе. Анализ результатов исследования показал повышение усвоения знаний, в экспериментальной группе. На основании полученных результатов можно сказать об эффективности применения игрового метода обучения на уроках ОБЖ.

Таким образом, общая сводная таблица результатов тестирования выглядит следующим образом (Таблица 7).

Таблица 7.

Общая сводная таблица результатов тестирования до начала и после окончания эксперимента в контрольный и экспериментальный класс

Уровень	Контрольный класс 8 «А»		Экспериментальный класс 8 «Б»	
	до занятия	после занятия	до занятия	после занятия
Высокий	16,7	41,7	16,7	50
Средний	33,3	33,3	8,3	33,3
Низкий	50	25	75	16,6

Таким образом, мною была доказана эффективность игровых методов проведения занятия по теме «Правила безопасного поведения при пожаре» в курсе ОБЖ.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 3:

В результате проведенного тестирования уровня знаний на начальном и контрольном этапе, выявлены существенные отличия повышения уровня усвоенных знаний в контрольном и экспериментальном классе. Если до проведения занятия контрольный класс был более осведомлен только 50% и 75% в экспериментальном классе показали низкий результат, то после проведения занятия уровень знаний по теме в экспериментальном классе превзошел показатели контрольного класса 50% показали высокий уровень 33,3%, средний и всего 16,6 низкий уровень усвоенных знаний, в то время как в контрольном классе 41,7% показали высокий уровень, 33,3% средний и 25% низкий уровень усвоенных знаний. При всем этом уроки проходили почти в одинаковой манере с одинаковым содержанием, различием стало лишь то что в экспериментальном классе применялся игровой метод, а в контрольном традиционный метод обучения, что говорит об большей эффективности применения игрового метода на уроках ОБЖ. Кроме всего этого по результатам

проведенного анкетирования экспериментальный класс остался более доволен проведенным занятием, что также лишний раз доказывает, что игровой метод не только способствует лучшему усвоению знаний, а также повышает мотивацию к обучению.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучив и проанализировав данной темы в научно-методической и психолого-педагогической литературе, а также процесс использования игрового метода мною был сделан общий вывод, что игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Игровые методы формируют целый ряд положительных качеств таких как: коммуникация, умение работать в команде (группе), принимать верные решения, которые необходимы для решения поставленной проблемы и т.д. Игра привлекательна тем что в ней активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета ОБЖ, и с ее помощью можно превратить даже самый скучный на первый взгляд урок в увлекательную деятельность, однако для ее проведения нужно усердно готовиться, продумать организацию применения гораздо сложнее, чем в традиционном методе, так как это требует четкого отбора материала с учетом множества условий.

Для достижения цели и подтверждения гипотезы работы, мною был проведен эксперимент эффективности усвоения знаний. Чтобы это проверить, мною было разработано два урока по одной и той же теме «Правила безопасного поведения при пожарах» в 8-ых классах в одном из них урок проводился традиционным методом, а во втором с применением игрового метода обучения, с помощью начального и контрольного тестирования, выявлены существенное преимущество повышения уровня усвоенных знаний в экспериментальном классе, в котором применен игровой метод обучения.

В результате исследования, мною сделан вывод, что применение на уроках ОБЖ игрового метода обучения, является эффективным компонентом помогающий в стимулировании мотивации учебно-познавательной деятельности школьников, в результате это положительно сказывается на

общегрупповом уровне усвоения знаний и позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

Таким образом, на практике была определена и доказана эффективность применения игровых методов на уроках ОБЖ и можно смело сказать, что метод способствует успешному усвоению знаний.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

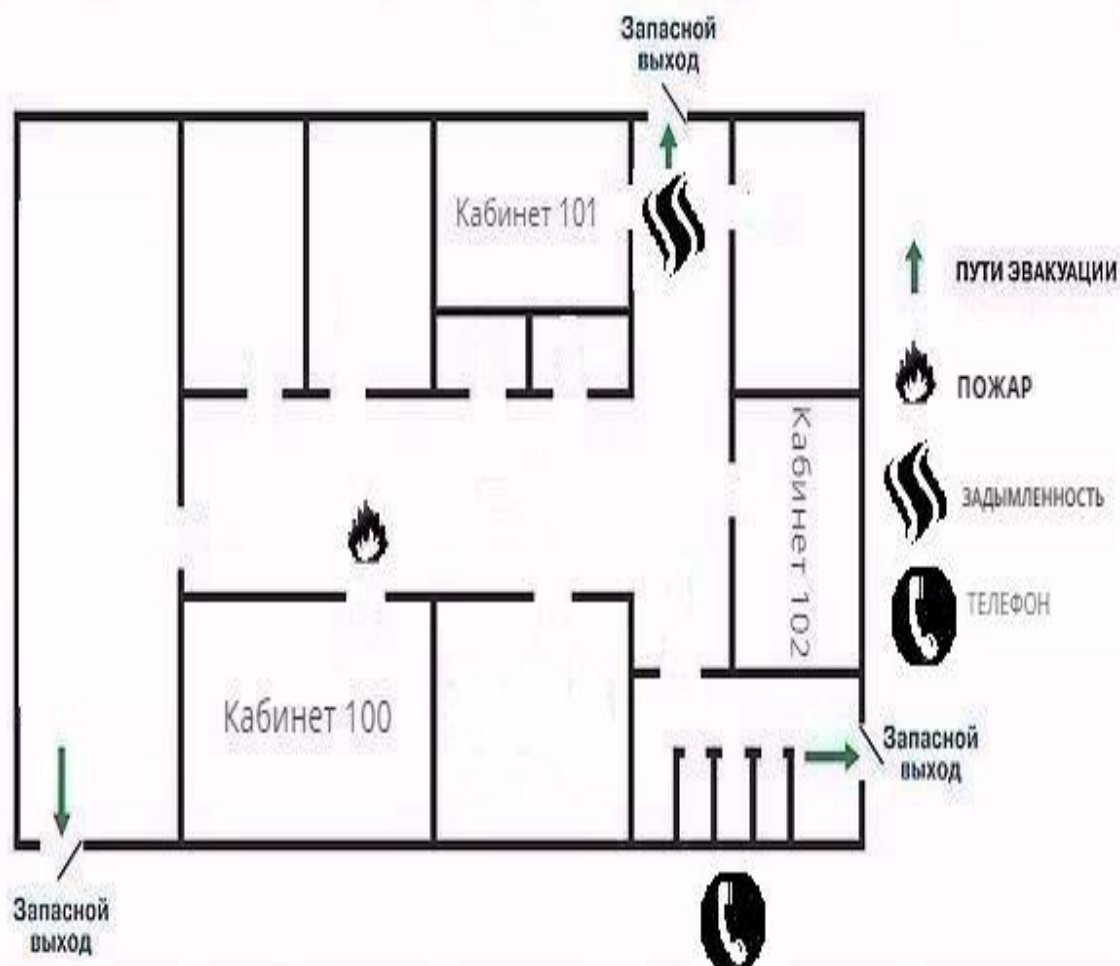
1. Алехин А.Н. Общие методы обучения в школе. - К.: Радянська школа, 1983. 244 с.
2. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей: Книга для воспитателя. – М.: Просвещение. – 1991. 207 с.
3. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. «Издательство ГОУ-ВПО УГТУ-УПИ» - Екатеринбург, 2006. 32 с.
4. Геронимус Ю. В. Игра, модель, экономика / Ю. В. Геронимус. — М.: Знание, 1989. С. 27-28.
5. Гребенюк О.С., Рожков М.И. Терминологический словарь. Педагогические технологии, 1999, 40 с.
6. Давыдов, В.Н. Проблемы развивающегося обучения / В.Н. Давыдов. – М., 2008. – 204 с.
7. Денисова Л.Г. Драматические игры для творческой интерпретации// Иностранные языки в школе. 2007, №2. — С. 55-57.
8. Жукова, И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык, 2006. - № 7. – 40 с.
9. Жуковская, Р. И. Игра и ее педагогическое значение. / М.: Педагогика, 1975. – 112 с.
10. Ильина Т. А. Педагогика. — М.: Просвещение, 1984. 18 с.
11. Конышева А.В. Игра в обучении иностранному языку// Теория и практика. – Минск, 2008. 12 с.
12. Караматова З. Ф. Педагогические технологии в образовательной практике // Молодой ученый. 2016. №8. 25 с.
13. Лихачев Б. Т. Педагогика. Курс лекций: Учебное пособие для студентов заведений и слушателей ИПК и ФПК. — М.: Юрайт, 1999. 7 с.
14. Маркова А.К. и другие «Формирование мотивации учения». М.: Просвещение, 1990. 14 с.

- 15.Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии СПб: Издательство "Питер", 2000. 7 с.
16. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. 120 с.
- 17.Талызина Н.Ф. Управление процессом усвоения знаний М., 1984. 43 с.
- 18.Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. -М.: Новая школа, 2004. 140 с.
- 19.Щуркова Н.Е. Педагогическая технология: Педагогическое воздействие в процессе обучения школьника. – М. – 1992. 37 с.
20. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. 15 с.

Календарно-тематический по ОБЖ 8 класса в МОУ СОШ №21

№ раздела, темы, урока	Наименование раздела, темы, урока	Количество часов	№ урока	Дата Проведения
Раздел-1	Обеспечение личной безопасности в повседневной жизни	15		
Тема 1	Пожарная безопасность (3 часа)	3		
1.1	Пожары в жилых и общественных зданиях, их причины и последствия	1		
1.2	Профилактика пожаров в повседневной жизни и организация защиты населения	1		
1.3	Правила безопасного поведения при пожарах.	1		

План эвакуации при пожаре



Список учеников восьмых классов

№ п/п	8 «А» класс Контрольная группа	8 «Б» класс Экспериментальная группа
1	Абдулова Диана Алексеевна	Антонов Николай Сергеевич
2	Барышкова Софья Денисовна	Богатырева Инна Олеговна
3	Базарова Анна Владимировна	Воронин Евгений Степанович
4	Биртова Елизавета Андреевна	Гусев Артем Романович
5	Вавилов Александр Артемович	Голубева Анастасия Петровна
6	Дамчук Роман Романович	Крылов Олег Владимирович
7	Казаков Эдуард Денисович	Ливан Владимир Антонович
8	Ристов Антон Иванович	Калинин Сергей Романович
9	Мартынова Ирина Владимировна	Митяшин Иван Сергеевич
10	Никифоренко Анна Сергеевна	Нивязов Олег Владимирович
11	Пронина Диана Артемовна	Соколова Диана Артемовна
12	Турмов Андрей Сергеевич	Смирнова Евгения Филипповна

Тест по теме правила безопасного поведения при пожаре

Вопрос 1. Что необходимо сделать, чтобы прекратить процесс горения?

- а. Вызвать пожарную службу
- б. Устранить один элемент из процесса горения
- в. Отключить электричество
- г. Потушить пожар маслом

Вопрос 2. Чем обязательно нужно воспользоваться при движении через задымленный коридор?

- а. Огнетушителем
- б. Пожарным гидрантом
- в. Мокрой тканью
- г. Противогазом

Вопрос 3. По какому номеру нужно звонить чтобы вызвать пожарную службу?

- а. 01
- б. 02
- в. 03
- г. 04

Вопрос 4. Чем следует воспользоваться при поиске выхода из горящего здания?

- а. Планом эвакуации
- б. Советом незнакомца
- в. Лифтом
- г. Памятью

Вопрос 5. Что нужно сделать чтобы пожар не возрастал?

- а. Отнести от него бумажные изделия
- б. Перекрыть приток кислорода
- в. Открыть окна
- г. Перекрыть доступ к кислороду

Вопрос 6. Экстренный выход из зоны пожара – это

- а. Эвакуация
- б. Транспортировка
- в. Побег

Вопрос 7. Какую информацию в первую очередь нужно сообщить при вызове пожарной службы?

- а. Точный адрес возникновения пожара или возгорания
- б. Объект, который горит
- в. Фамилия и имя звонящего
- г. Место, где обнаружен пожар: квартира, частный дом и т.д.

Вопрос 8. Что из перечисленного относится к средствам пожара тушения

- а. Огнетушитель
- б. Покрывала
- в. Резина
- г. Бумага

Вопрос 9. Как следует двигаться в зоне распространения угарного газа

- а. Идти на него
- б. Идти перпендикулярно ему
- в. Идти против него
- г. Не двигаться

Вопрос 10. Как нужно двигаться, если вы попали в задымленный коридор

- а. Ползком
- б. Бежать
- в. Боком
- г. Медленным шагом

Ключ к тесту

Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос3	Вопрос 4	Вопрос 5
б	в	а	а	б
Вопрос 6	Вопрос7	Вопрос 8	Вопрос 9	Вопрос 10
а	а	аб	б	а