

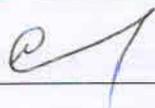
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Факультет физической культуры, спорта и безопасности
Кафедра анатомии, физиологии и безопасности жизнедеятельности

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

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

« 18 » июня 2019 года



Исполнитель:
Прыткова Анастасия Дмитриевна,
обучающаяся 5 курса
гр. БЭ – 1401



Научный руководитель:
Микшевич Николай Владиславович,
кандидат химических наук,
доцент, доцент кафедры анатомии,
физиологии и безопасности
жизнедеятельности



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	6
1.1. Понятие игровых методов обучения.....	6
1.2. Игровые методы обучения и их классификация.....	10
1.3. Применение игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности.....	20
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	25
2.1. Организация образовательного процесса по предмету основы безопасности жизнедеятельности с применением игровых методов обучения.....	25
2.2. Анализ значимости разработки методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности.....	32
2.3. Содержание методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	52
ПРИЛОЖЕНИЕ	54

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования определяется ростом числа опасных и чрезвычайных ситуаций, которые представляют угрозу для жизни и здоровья людей, а также для окружающей среды. Так к чрезвычайным ситуациям природного характера добавляются опасности, основной причиной возникновения которых является деятельность человека, - чрезвычайные ситуации техногенного и социального характера. Согласно статистическим данным на территории Российской Федерации в 2017 году произошло чрезвычайных ситуаций природного характера – 54 (погибло 3 человека, пострадало - 126465 человек), техногенного – 178 (погибло 710 человек, пострадало - 3991 человек) и биолого - социального характера - 67 (погибло 75 человек, пострадало - 503) [22]. Из статистики видно, что число чрезвычайных ситуаций остается высоким, как и количество жертв и пострадавших.

Анализируя статистические данные можно сделать вывод, что возникает необходимость обучения граждан безопасному поведению, а также подготовки к действиям в случае возникновения опасной ситуации различного характера. Добиться поставленной цели возможно путем формирования у населения на протяжении всей жизни комплекса устойчивых знаний, умений и выработки навыков безопасности, что позволит не только сохранить жизнь и здоровье, но и устойчивость окружающей среды.

Образовательные организации общего образования играют важную роль в формировании у населения, начиная с раннего возраста, безопасного поведения. Так, согласно Федеральным государственным образовательным стандартам основного общего и среднего полного общего образования у обучающихся, в ходе обучения и воспитания, должно быть сформировано сознательное понимание значимости соблюдения правил безопасного поведения в опасных и чрезвычайных ситуациях, а также умение применять знания по безопасности в практической деятельности.

Ключевую роль в достижении поставленных целей, а именно формирование у обучающихся устойчивых знаний и умений безопасного поведения, играет предмет основы безопасности жизнедеятельности. Учитель безопасности жизнедеятельности из года в год передает обучающимся знания, развивает умения, которые позволят не только защитить свою жизнь и здоровье, но и других людей, а также поддержать устойчивое развитие окружающей среды. Для достижения высоких результатов обучения и воспитания на предмете основы безопасности жизнедеятельности необходимо использовать эффективные формы и методы, в число которых входят игровые методы обучения. Игровые методы способствуют не только активизации внимания, лучшему усвоению материала.

Проанализировав литературные источники, мы пришли к выводу, что на данный момент разработаны методические рекомендации по использованию игровых методов при организации учебного процесса на предмете основы безопасности жизнедеятельности, но они требуют корректировки и дополнения. В рамках нашей научно - исследовательской работы мы обобщим существующие методические разработки, дополним и систематизируем информацию по использованию игровых методов в формировании у обучающихся устойчивых знаний и умения по безопасному поведению с целью защиты жизни и здоровья, а также стабильного развития окружающей среды.

Степень разработанности исследования, место и значение в науке и практики. Эффективности игровых методов обучения и их внедрению в образовательный процесс уделяется большое внимание как со стороны педагогов так и со стороны авторов, изучающих данную тематику. Так вопросами применения игровых методов обучения занимаются следующие авторы: Анисеева Н.П., Бесова М.А., Занько С.Ф., Нечаев М. П., Минкин Е.М., Романова Г. А., Пидкасистый П.И., Силакова О. В., Яковлева Е. С. Исходя из этого можно сделать вывод, что исследуемая нами тема является достаточно разработанной и значимой.

Проблема исследования заключается в том, как внедрить игровые методы обучения в процесс урочной деятельности по предмету основы безопасности жизнедеятельности с наибольшей эффективностью.

Объект исследования: учебно – воспитательный процесс по предмету основы безопасности жизнедеятельности.

Предмет исследования: игровые методы обучения и их применение на уроках основ безопасности жизнедеятельности.

Цель исследования: разработка методических рекомендаций по использованию игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности для формирования у обучающихся устойчивых знаний и умений по безопасному поведению с целью защиты жизни и здоровья, а также стабильного развития окружающей среды.

В соответствии с целью определены **задачи исследования:**

- 1) изучить литературные источники по использованию игровых методов в учебно – воспитательном процессе;
- 2) изучить возможности применения игровых методов на уроках ОБЖ;
- 3) разработать методические рекомендации по использованию игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности для формирования у обучающихся безопасного поведения.

База исследования: МАОУ СОШ № 163 города Екатеринбурга.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, первой главы, второй главы, списка литературы, приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Понятие игровых методов обучения

Современная педагогика предлагает широкий выбор форм и методов организации образовательного процесса. В связи с изменением требований современного мира, а также современных обучающихся необходимо вносить изменения в построение урока, в определении видов деятельности. Так, необходимо выстраивать занятие, основываясь на следующих принципах: активности и самостоятельности обучающихся в приобретении новых знаний и умений, практико – ориентированности, здоровьесбережении, где ключевую роль играет смена видов деятельности обучающихся на занятии, межпредметность и разнообразие видов деятельности на занятии (сочетание индивидуальной, групповой и коллективной работы). Данным требованиям соответствует применение игровых методов, входящих в большую систему, а именно педагогические технологии.

Под «игровыми технологиями» в педагогике понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. *Игровая педагогическая технология* - способ организации образовательного процесса в форме педагогических игр, имеющих заранее определенную четко сформулированную цель и педагогический результат [6]. Основной *целью* применения игровой педагогической технологии является создание условий для формирования у обучающихся устойчивых знаний, умений и навыков, которые будут полезны в образовательной

деятельности и жизни учеников. *Задачами* применения игровых методов обучения являются:

- раскрытие творческих способностей обучающихся, посредством внедрения теории решения изобретательских задач (ТРИЗ);
- изучение нового материала, закрепление и контроль;
- формирование устойчивых знаний и умений;
- развитие умений работать в команде;
- взаимообучение в процессе игры (взаимообмен знаниями и умениями);
- возможность применить знания и умения в нестандартной ситуации.

Многие специалисты ни один век изучают феномен игры, ее роль в развитии подрастающего поколения в становлении личности ребенка. Доказано, что игра – это не просто способ проявить активность, выплеснуть энергию, а это способ познания мира, связей в нем, определение своего места в нем. Леонтьев А. Н. изучал причины возникновения ролевой игры в детстве, где выявил, что основной движущей силой является противоречие между стремлением поработать с какими-либо объектами (например, ручным инструментом, автомобилем и прочее) и овладением действиями по их использованию. То есть у ребенка появляется желание, но нет ни знаний и умений, необходимый для работы с новыми предметами, ни возможностей для их реального использования. На данном этапе и возникает ролевая игра, где ребенок пробует себя в какой либо роли, пытается разобраться с принципами той или иной работы. Игра является способом приобретения подрастающим поколением знаний практических умений, позволяющих им социализироваться в обществе, попробовать себя в разных профессиях (профориентация), а также сформировать установку на безопасный и здоровый образ жизни.

Игра в двадцать первом веке активно используется не только в дошкольном образовании, но и на всех ступенях развития личности. Так, для достижения высоких результатов в процессе использования игровых методов учителю необходимо исходить из возрастных особенностей обучающихся, из их мотивации учения [15, с.13]:

1. Младший школьный возраст учится понимать и принимать учебные и воспитательные цели, соотносить свои возможности с поставленными целями, а также выполнять деятельность по инструкции. На данном этапе развития доминируют следующие мотивы: интерес как к самим знаниями, так и способам их приобретения; интерес к дополнительным источникам знаний (эпизодическое обращение к новым литературным источникам); осознание значимости учения; стремление к получению одобрения со стороны взрослых (родители, учителя);

2. Средний школьный возраст характерен самостоятельностью в определении целей и задач занятия, внеурочного мероприятия, осознанием последовательности решения, поставленным задач и достижения цели. Основными мотивами учения являются: стремление к самообразованию, самостоятельности в изучении нового материала; сотрудничество, взаимодействие со сверстниками;

3. Старший школьный возраст нацелен на приобретение новых знаний умений, постановкой нестандартных задач и новых способов их решения; происходит развитие творческого мышления, активно применяющегося наравне с теоретическим, для добычи новой информации.

Для достижения высоких результатов учителю при применении игры в урочное и внеурочное время для достижения предметных, метапредметных и личностных результатов необходимо знать принципы, особенности, плюсы и минусы игры. Так, реализация игровых технологий при построении занятия основывается на ряде *принципов*:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в виде игровой задачи, которую необходимо решить;
- игровая деятельность исходит из поставленной дидактической цели и регулируется правилами;
- учебный материал используется в процессе игры как средство обучения;
- в игру вводится элемент конкуренции, который и является одной из движущих сил достижения игровой задачи [21, с.106].

Особенностями применения игровых методов являются:

- 1) Заранее определенный сюжет и список ролей;

- 2) Наличие правил игры, которые определяют рамки для действий обучающихся;
- 3) Активность и самостоятельность участников игрового процесса в рамках сюжета;
- 4) Отсутствие единственно верного варианта достижения поставленной цели (многообразие вариантов решения игровой задачи).

Игровые методы имеют как плюсы, так и минусы. Плюсами игровых методов являются [25]:

- активизация учебного процесса;
- интеграция знаний из разных дисциплин, реализация межпредметных связей;
- формирование умений работать в команде, доказывать свою точку зрения, слушать и слышать коллег по команде, умение приходить к общему решению;
- возможность применить знания и умения на практике в нестандартной ситуации;
- сокращение времени приобретения новых знаний и умений, а также повышение эффективности их усвоения;
- возможность воплощения в игре реальной жизненной ситуации.

Минусами являются:

- сложность в подготовке к занятию, с применением игровых методов;
- акцентирование внимания обучающихся на решение игровой задачи, а не на учебный материал;
- сложность оценивания обучающихся в конце занятия (знания, умения, вклад в достижение поставленной цели);
- сложность в организации подобного занятия и поддержания дисциплины.

Для реализации игровых методов в учебном процессе предъявляются высокие требования к компетенциям учителя, так как необходимо грамотно продумать сценарий (план игры), которая будет способствовать достижению поставленной цели, уметь поддерживать дисциплину на занятии, рабочий настрой

(включенность всех обучающихся в процесс решения игровой задачи), направлять обучающихся, контролировать деятельность обучающихся. Следовательно, для эффективной реализации занятия с применением игровых методов обучения важна предварительная подготовка, где будут предусмотрены возможные пути развития игры и способы решения возникающих затруднений.

Можно заключить, что, не смотря на наличие минусов, игровые методы обучения являются эффективным способом передачи новых и закрепления имеющихся знаний и умений у обучающихся, а также формирования готовности их применения в нестандартной ситуации. Важно грамотно выбрать вид образовательной игры, который будет способствовать достижению поставленной цели.

1.2. Игровые методы обучения и их классификация

Игровые методы как способ интерактивного обучения соответствует требованиям современного образования к построению образовательного процесса. Современная педагогика предлагает большое разнообразие видов игровых методов обучения, которые объединяет четко определенная цель, отраженная в игровой задаче. Для высокой эффективности применения игровых методов в урочное и внеурочное время учителю необходимо исходить из возрастных особенностей обучающихся, из уровня подготовленности (качество имеющихся знаний и умений), способностей обучающихся.

Игровые методы обучения различаются по характеру деятельности, по особенностям организации педагогического процесса, по поставленной цели, по игровой среде и многим другим параметрам. Так, можно выделить следующие классификации игровых методов обучения:

1. По типу деятельности выделяются: физические, интеллектуальные (игры – тренинги, игры – упражнения), трудовые, социальные и психологические игровые методы.

2. По особенностям организации педагогического процесса:

- Дидактические игры. Дидактические игры направлены на приобретение новых знаний, умений и навыков, их применения на практике, развитие общеучебных компетенций, трудовых навыков. Посредством дидактической игры происходит не только приобретение новых и закрепление имеющихся знаний и умений, но и их применение в нестандартной ситуации.
- Воспитательные игры направлены на воспитание у обучающихся мировоззренческих установок, взглядов, личностной позиции по определенным проблемным вопросам, воспитание самостоятельности, коллективизма, сотрудничества, коммуникативности.
- Развивающие игры имеют своей целью развитие воображения, творческих способностей (ТРИЗ), умения применять знания в нестандартной ситуации, находить решения в предложенной ситуации, развитие памяти, речи, мышления, умения рефлексировать.
- Социализирующие игры направлены на приобщение обучающихся к общепринятым ценностям, правилам нормам поведения, на выработку способностей у обучающихся к самоконтролю, стрессоустойчивости, коммуникации с социумом.
- Репродуктивные, продуктивные и творческие игры.
- Коммуникативные, профориентационные, психодиагностические игры.
- Игровые методы, используемые как элемент урока, с целью приобретения новых, обобщения и контроля знаний и умений.

3. По технологии применения игровых методов: неакадемические и академические игры, которые в свою очередь подразделяются на имитационные (имитация событий, действий) и неимитационные.

4. Леонтьев А.Н., Бабанский Ю.К., Яновкая Т.Р. и другие педагоги и психологи все игры подразделяли на две большие группы: игры, где существуют определенные правила, регламентирующие деятельность участников образовательного процесса (дидактические игры) и творческие игры, где участники имеют полную свободу действий в решении поставленной игровой задачи.

Исходя из поставленной цели и особенностей построения образовательной игры специалисты выделяют следующие виды: имитационные, сюжетно – ролевые, инновационные, организационно – деятельностные, игры – соревнования, игры – путешествия [25] (см. табл. 1).

Таблица 1

Классификация игр по цели и особенности организации игрового процесса

Вид образовательной игры	Характеристика
Игры – Путешествия	Основываются на перемещении участников игры в пространстве, согласно сюжету, где обучающимся необходимо решать возникающие на их пути проблемы, задачи. Данная игра позволяет как проверить уровень остаточных знаний и умений у обучающихся, так и приобрести новые. Обучающиеся отправляются в воображаемое путешествие по страницам книг, картам и иным информационным источникам, где используя имеющиеся знания, дополнительные информационные источники должны изучить какой-либо феномен с точки зрения различных специалистов.
Игры – Соревнования	Основываются на соревновательном аспекте, где обучающимся необходимо продемонстрировать уровень знаний умений. Наиболее эффективно применять на этапах обобщения и закрепления знаний и умений.
Сюжетно – ролевые игры	В рамках предложенного сюжета каждый участник игры выбирает себе роль и действует согласно ей. Данная игра отражает реальные ситуации из жизни, деловой сферы, межличностных отношений.
Имитационные Игры	Имитационные игры направлены на приобретение и закрепление знаний и умений, а также применение их на практике в форме имитации какого – либо процесса либо события (происшествия).
Инновационные Игры	Основаны на использовании современного технологического оборудования, с целью приобретения новых знаний и умений (используется, в инженерно - техническом образовании подрастающего поколения (Технопарки)).

В рамках исследовательской работы рассмотрим еще одну классификацию игровых методов, основанную на способах развития познавательной активности у обучающихся [1]. Данные игровые методы позволяют не только закрепить и отработать на практике имеющиеся знания и умения, но и приобрести новые, а также определить зону дальнейшего развития обучающихся (см. рис. 1).

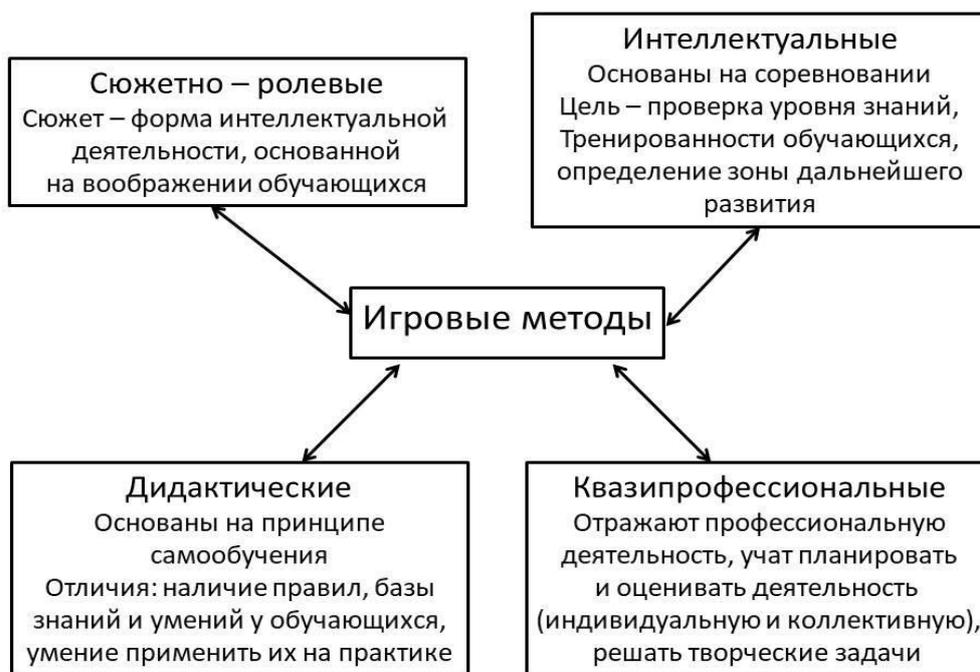


Рис. 1 Классификация игровых методов по способам развития познавательной активности

Как было выявлено, существует большое разнообразие игровых методов, используемых в различных областях: педагогики, психологии, профориентации и других сферах. В образовании чаще используются следующие виды игр: дидактические, имитационные, ролевые и деловые игры. Рассмотрим данные виды образовательных игр более подробно:

1. Дидактические игры – это практическое групповое упражнение, имитирующее реальные жизненные обстоятельства, где обучающимся в процессе взаимодействия необходимо выработать решение, подобрать оптимальные методы и приемы, с целью решения игровой задачи [8]. Целью дидактических игр является положить начало формированию у участников игры умение применять

теоретические знания в практической деятельности. Исходя из вышесказанного, можно заключить, что дидактические игры необходимо внедрять в образовательный процесс в урочное и внеурочное время как элементом занятия или в как цельную игру.

Все дидактические игры включают в себя ряд элементов:

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) игровые действия;
- 4) правила игры;
- 5) результат (подведение итогов).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстаёт перед детьми в виде игрового замысла (задачи).

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ — основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

ПРАВИЛА ИГРЫ. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием,

игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи — незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ (РЕЗУЛЬТАТ) — проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды-победительницы и т. д. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей, достижения каждого ребенка. В финале дидактической игры участники достигают определенных результатов, которые отражают степень решенности игровой задачи (обучающиеся нашли выход из проблемной ситуации, оказали помощь пострадавшему при опасной или чрезвычайной ситуации, предложили пути минимизации угроз для окружающей среды от промышленных предприятий и прочее). Финал дидактической игры является рефлексией, где учитель и каждый участник может оценить свой вклад в решение игровой задачи, уровень имеющихся знаний и умений, достаточен ли он для решения поставленной проблемы.

2. Имитационные игры. Характерной особенностью данного вида игры является моделирование ситуаций – затруднений, опасностей, с которыми обучающиеся могут столкнуться в своей деятельности, и поиск путей их решения. Структура имитационной игры включает в себя: сюжет предлагаемого игрового события, описание структуры имитируемых процессов, а также примерные действия участников игры [17, с. 106].

Х. Клипперт в 2006 году предложил другую классификацию. Он выделяет такие виды имитационных игр, как интерактивные и неинтерактивные. В первую группу ученый включает 3 типа. Это однофазовые игры-конференции, многофазовые игры-переговоры и дискуссии по типу «за и против». В группе

неинтерактивных игр Клипперт выделяет 4 типа. Это прослушивания, задания с использованием компьютера, индивидуальные игры с принятием решений и специфические групповые игры с принятием решений.

Согласно В.А. Смирнову, имитационные игры можно проводить по следующей схеме: введение, разделение на группы и определение участников, «Погружение» в игру, знакомство с ситуациями, игровой процесс, подведение итогов, возвращение к реальности.

3. Ролевые игры – способ в игровой нестандартной ситуации реализовать события действительности, с которыми участники игры могут столкнуться в повседневной жизни. Посредством погружения в игровую ситуацию участники, в рамках своей роли, реализуют определенное социальное поведение, комплекс действий. Благодаря внедрению ролевых игр в образовательный процесс обучающиеся не только получают возможность применить знания и умения на практике в нестандартной ситуации, выработать устойчивые умения, но и исключить страх и растерянность при встрече с данной ситуацией в жизни [2,10]. Участие в ролевых играх требует от участников не только знание учебного материала, но и умение перевоплотиться в заданную роль и найти оптимальный способ решения проблемной ситуации. Ролевые игры помогают решать не только образовательные задачи, но и воспитательные, развивающие. Распределение по ролям предоставляет возможность обучающихся продемонстрировать свою активность, подтвердить и заработать авторитет у одноклассников, проявить свои способности, развивает умение работать в команде, выдвигать предположения и доказывать их, слушать и слышать друг друга [17, с. 108]. Ролевые игры имеет следующую технологию реализации [17, с. 109]:

- 1) Определение учителем цели игры.
- 2) Планирование игры (разработка сюжета, выбор ролей и средств организации игрового процесса, подготовка ролевого пакета).
- 3) Ознакомление обучающихся с правилами игры, мотивация участия.
- 4) Организация игры:

- подготовительный этап (знакомство обучающихся с проблемной ситуацией, актуализация знаний и умений, формирование команд, выбор лидера каждой команды, распределение ролей внутри команды, выбор обучающихся, ответственных за контроль за соблюдением правил игры);
- этап реализации игры (взаимодействие участников команды друг с другом, согласно выбранной роли, с целью решения игровой задачи; выступление лидеров команд, озвучивающих коллективное решение; коллективное (фронтальное) обсуждение выдвинутых способов решения проблемы);
- заключительный этап (подведение итогов, обсуждение игры, рефлексия и оценивание результатов игры).

4. Деловые игры – распространенный способ организации учебно – воспитательного процесса. В процессе игры происходит достижение двух взаимосвязанных целей – педагогической и игровой.

Деловая игра - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре разворачивается квазипрофессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов.

Деловые игры является педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Деловая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

Деловые игры имеют следующую технологию реализации [17, с. 51]:

- подготовительный этап (определение цели, описание проблемной ситуации, разработка сценария и плана игры, содержание рассматриваемых ситуаций и характеристик действующих лиц. Введение участников в игро-

вую ситуацию, обоснование проблемы и выбранной ситуации. Далее происходит создание учителем пакеты рабочих материалов, инструкции, правила, список дополнительных информационных источников. Участники игры изучают материал, выбирают стратегии поведения, консультируются с экспертами);

- этап проведения игры (распределение ролей в группе (генератор идей, аналитик, эрудит, разработчик, координатор, контролер, инициатор, критик, лидер, независимый эксперт и другие), взаимодействие в группе с целью решения проблемной ситуации);
- этап анализа и оценки результатов игры (защита участниками своих решений, выступление экспертов, обсуждение результатов, подведение итогов и рефлексия). На завершающем этапе учитель делает вывод о достигнутых результатах и ошибках, которые были допущены во время игрового процесса.

5. Организационно – деятельностные игры – форма организации и стимулирования коллективной мыслительной деятельности, направленной на решение проблемных ситуаций и достижения педагогической и игровой цели. Основной задачей участников игры является посредством взаимодействия в группах выработать оптимальное решение предложенной проблемы. Проблема обозначается темой игры и должна носить масштабный характер, то есть содержать в себе микропроблемы, которые участники должны выявить и решить, а уже посредством минимизации негативных факторов микропроблем, перейти к решению заявленной проблемы. Учитель в процессе игры должен поддерживать наличие «зоны неопределенности», в рамках которых и происходит поиск путей решения проблемы. Организационно – деятельностная игра проводится посредством разделения класса на несколько команд, согласно выдвинутым вопросам (как правило, 4 – 5 команд), каждая из которых занимает место за столом. Команды получают карточку с вопросом, на решение которого дается 15 минут. По истечению времени команды меняются столами и пытаются найти ответ на новый во-

прос. После того, как все команды ответили на предложенные вопросы, происходит коллективное обсуждение и оценивание результатов.

Можно выделить следующие этапы организационно – деятельностной игры [17, с. 54]:

1. Конструирование деловой игры:

- произведение анализа рассматриваемого процесса;
- определение проблемы и формулирование темы игры;
- разработка сценария и плана игры;
- определение правил игры;

2. Введение в игру:

- ознакомление участников с правилами игры, с целью и задачами, а также мотивирование;
- распространение заданий и формирование рабочих команд и распределение ролей;
- определение экспертной группы;

3. Организация работы в группах:

- поиск информации и разыгрывание ситуации;
- мозговой штурм;
- принятие решения;
- выбор спикера от группы;

4. Организация межгрупповой дискуссии:

- выступление спикеров;
- озвучивание независимых мнений, новых идей;

5. Анализ и обобщение результатов игры:

- коллективный анализ и оценка результатов;
- рефлексия;
- разработка коллективного решения поставленной проблемы;

6. Заключительный этап:

- принятие коллективного решения и его оформление;
- реализация решения.

Можно заключить, что рассмотренные игровые методы являются эффективным способом организации учебно – воспитательного процесса в образовательных организациях, с целью достижения образовательных, развивающих и воспитательных целей. Посредством игры обучающиеся получают возможность в нестандартной ситуации применить имеющиеся знания и умения на практике, а также приобрести новые. Применение игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности позволит положить начало формированию у обучающихся установку на ведение здорового и безопасного образа жизни, умений оказания первой помощи и другие навыки.

1.3. Применение игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности

С каждым годом все актуальнее как в России, так и в мире становятся вопросы безопасности, с точки зрения организации безопасной среды для жизни и устойчивого развития, так и обеспечения личной безопасной человека. Как следствие, возрастает роль предмета основ безопасности жизнедеятельности и учителя безопасности жизнедеятельности в достижении поставленных целей. Учитель безопасности жизнедеятельности имеет возможность в урочное и внеурочное время вносить вклад в формирование установки на безопасное и здоровое поведение у подрастающего поколения, основанного на осознанном понимании необходимости соблюдения правил безопасности и здорового образа жизни.

На предмете основы безопасности жизнедеятельности обучающиеся приобретают знания и умения по безопасному поведению в опасных и чрезвычайных ситуациях, в быту и на дорогах, при пожаре, а также по личной и экологической безопасности, в области оказания первой помощи и ведения здорового образа жизни. Весь охват знаний и умений, приобретаемый обучающимися на данных занятиях, является жизненно необходимым, именно поэтому возникает

необходимость формирования устойчивых знаний и умений, которые обучающиеся смогут применить в нестандартной ситуации.

Для достижения высоких качественных результатов учителю безопасности жизнедеятельности необходимо подбирать такие средства, формы и методы обучения, которые способствовали качественному усвоению обучающимися знаний и умений, а также выработке навыков безопасного поведения. Так целесообразно отдавать предпочтение использованию активных методов обучения (в том числе, игровым), ориентированным на самостоятельность обучающихся, коллективную работу и взаимодействие, а также на практику – ориентированность построения познавательного процесса.

Игровые методы на предмете основы безопасности жизнедеятельности возможно при грамотном использовании применить во всех тематических областях предмета, а именно: современный комплекс проблем безопасности, защита человека в опасных и чрезвычайных ситуациях, основы защиты Отечества, основы здорового образа жизни, основы медицинских знаний и правил оказания первой помощи. Применение игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности позволит включить в познавательную деятельность всех обучающихся, активизирует работу на уроке, развить память, речь, внимание, позволяет повысить интерес обучающихся к предмету, учебному материалу, повысить эффективность приобретения знаний и умений. Еще одним достоинством применения игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности является ориентация на командообразование, умение обучающимися выстраивать взаимоотношения в команде, выдвигать предположения и доказывать их, приходить к общему решению, работать для достижения поставленной цели.

Для достижения высоких результатов при использовании игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности необходимо соблюдать ряд правил:

1. Соответствие применяемых игровых методов возрастным особенностям обучающихся, а также уровню их знаний и умений, общего развития;

2. Уместность и своевременность применения игровых методов (опора на тематический план, на ранее изученный материал);

3. Соответствие игрового метода, сценария, используемых материалов учебно – воспитательным целям занятия (количество игровых задач, предлагаемых для решения на занятии, должно соответствовать возможностям обучающихся и условиям реализации игры).

Разнообразие игровых методов позволяет учителю безопасности жизнедеятельности применять их как на уроках изучения нового материала, так и на уроках обобщения, систематизации и закрепления знаний. Среди игровых методов, используемых на уроках основ безопасности жизнедеятельности, можно назвать:

- организационно – деятельностные игры позволят обучающимся не только продемонстрировать имеющиеся знания и умения, приобрести новые, поработать в команде над решением проблемы, но и положить начало развитию универсальных учебных действий и обеспечить достижение метапредметных результатов;
- дидактические игры, направленные на создание условий для применения обучающимися знаний и умений в нестандартной ситуации, поиску новых, развитие творческого подхода к решению возникающих проблем и поставленных игровых задач;
- ролевые игры позволяющие обучающимся почувствовать себя в роли какого – либо специалиста, повзаимодействовать друг с другом в решении игровых задач в нестандартной ситуации, олицетворяющую ситуацию, с которой обучающиеся могут столкнуться в повседневной деятельности (опасная или чрезвычайная ситуация, экологические, политические, военные, социальные проблемы и прочее). Наиболее эффективными видами ролевых игр являются профориентационные (спасатели, врачи, военные, экологи и другие) и стратегические симуляции, требующие от участников принятия решения в той или иной опасной или чрезвычайной ситуации.

На уроках основ безопасности жизнедеятельности возможно использовать игровые методы как самостоятельную единицу, так и часть занятия, в за-

висимости от поставленных учебных целей, возможностей учителя, обучающихся, а также имеющихся средств. Так, выделяется:

1. Игра как самостоятельная единица учебного процесса:

- с целью закрепления, систематизации знаний и умений эффективно использовать интеллектуальные игры (например, «Что? Где? Когда?», брейн-ринг и другие), квест – игры (обучающимся необходимо применить имеющиеся знания и умения став очевидцем различных опасных и чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера), ролевые игры (например, по темам, связанным с безопасностью на дороге, обучающиеся могут выступить в роли участников дорожного движения; по темам направленным на обучение оказанию первой помощи, обучающиеся выступают в роли врачей, спасателей, очевидцев и другое);
- для обобщения знаний подходят дидактические и интеллектуальные игры, которые посредством использования соревновательного элемента позволят обучающимся продемонстрировать имеющиеся знания;

2. Игра как элемент урока, используемая на различных этапах урока: мотивации, первичного изучения нового материала, закрепления знаний и умений, рефлексии, контроля. Обучающимся возможно предложить дидактические игры, основанные на выборе соответствия, исключения лишнего, решения ситуационных задач по теме и другие;

3. Игра как способ организации внеурочной деятельности по предмету основы безопасности жизнедеятельности. Самыми распространенными традиционными формами организации игровой внеурочной деятельности является военно – патриотическая игра «Зарница», а также проведение «Дня защиты детей», где обучающиеся применяют имеющиеся знания и умения на практике (например, по оказанию первой помощи пострадавшим), реализуют комплекс действий по безопасному поведению при пожаре, при опасности на дороге, при попадании в иную опасную и чрезвычайную ситуацию. Также, помимо выше-названных игр эффективно будет проведение соревнований, интеллектуальных игр, квест – игр, где примут участие обучающиеся одного звена или параллели.

Можно заключить, что достичь высокой эффективности достижения поставленных целей возможно только посредством систематического и грамотного внедрения учителем безопасности жизнедеятельности игровых методов в образовательный процесс. Учителю безопасности жизнедеятельности при подборе игровых методов обучения необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, имеющиеся знания и умения, тему и цель занятия.

Вывод по 1 главе:

Игра является способом социализации, профориентации личности, а также приобретения знаний и умений, необходимых для жизнедеятельности человека. В связи с требованиями современного образования к построению учебно – воспитательного процесса, где на первый план выходит ориентация на самостоятельность обучающихся к решению учебных задач, выявлению проблем и поиска путей их решения, к активности обучающихся и практико – ориентированности обучения, все больше внимания уделяется использованию игровых методов обучения. Так, предмет основы безопасности жизнедеятельности позволяет учителю применять как самостоятельную единицу или часть урока различные игровые методы обучения, позволяющие не только закрепить у обучающихся имеющиеся знания и умения, приобрести новые, но и поработать ученикам в команде по решению игровых задач, побыть в роли различных специалистов (спасателя, врача, эколога, военного, политика и других), применить знания и умения в нестандартной ситуации (при опасной или чрезвычайной ситуации различного характера, при решении экологических проблем и во многих других областях).

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2.1. Организация образовательного процесса по предмету основы безопасности жизнедеятельности с применением игровых методов обучения

С каждым годом возрастает угроза для жизни и здоровья населения, безопасности окружающей среды, общества и государства. Следовательно, происходит усиление требований к обеспечению безопасности, обучению безопасному поведению. Ключевым звеном в формировании у населения безопасного поведения является предмет основы безопасности жизнедеятельности. Для передачи новых знаний и умений и выработке устойчивых навыков безопасного поведения учителю безопасности жизнедеятельности необходимо заинтересовать обучающихся, организовать активную, практико - ориентированную деятельность, основанной на применении эффективных форм и методов организации учебно – воспитательного процесса.

Учитель безопасности жизнедеятельности должен:

- уметь работать с информацией по теме занятия, перерабатывать, дополнять ее интересными фактами;
- эффективно использовать для достижения целей занятия различные формы и методы, разнообразный тип работы обучающихся на уроке (индивидуальная, групповая, фронтальная);
- опираться на принципы: здоровьесбережения, самостоятельности, практико – ориентированности, активности обучающихся, а также соответствия материала, используемых методов обучения возрастным особенностям класса.

Использование учителем безопасности жизнедеятельности игровых методов обучения позволит:

- реализовать требования, предъявляемые к современному уроку (например, самостоятельность, смена деятельности, здоровьесбережение, использование информационно – коммуникационных технологий и другие);
- достичь определенных федеральными государственными образовательными стандартами результатов обучения (предметных, метапредметных и личностных);
- достичь цели предмета основ безопасности жизнедеятельности, а именно формирование культуры безопасности человека, посредством решения учебных, развивающих и воспитательных задач.

Высокую эффективность будет иметь применение игровых методов обучения, которые будут соответствовать возможностям возраста и, непосредственно, класса; изучаемой теме, а также оснащённости кабинета. Так, в рамках исследования, нами были проанализированы рабочие программы по безопасности жизнедеятельности, с точки зрения возможности применения игровых методов обучения (см. табл. 2).

Таблица 2

Анализ рабочих программ по основам безопасности жизнедеятельности на предмет использования игровых методов

Метод	Пример	Описание
Основы комплексной безопасности		
Урок – соревнование	«Пожарная безопасность»	Предлагается в командах или индивидуально на скорость выполнить предложенные задания (пройти полосу препятствий и потушить пожар, предотвратить возникновение пожара (в быту, в лесу), а также грамотно решить теоретические задачи). Оценивается скорость, грамотность выполнения заданий
Урок – викторина	«Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения», «Безопасность в быту»	Обучающиеся в командах отвечают на предложенные вопросы по рубрикам, зарабатывая баллы («Своя игра»)

Продолжение табл. 2

Сюжетно – ролевая игра	«Взаимоотношения людей, проживающих в городе и безопасность»	Обучающимся предлагается ситуационная задача, с которой они могут столкнуться в жизни (например, вы идете один по улице, прохожих нет. За вами следом идет незнакомец. Что вы сделаете?). Обучающиеся выбирают себе роль и разыгрывают ее, предлагая безопасные пути ее решения
Имитационная игра	«Загрязнение окружающей природной среды и здоровье человека»	Организация в форме настольной игры, где каждый ход обучающихся усугубляет или улучшает экологическое состояние планеты, а также оказывает воздействие на здоровье человека
Деловая игра (дебаты)	«Загрязнение воды. Загрязнение воздуха. Загрязнение почвы»	Обучающиеся делятся на несколько позиций (экологи (защита от загрязнения, создание ООПТ), бизнесмены (извлечение максимальной прибыли), правительство, представители общественности (сохранение благоприятного состояния окружающей среды для поддержания здоровья), каждая из которых должна отстаивать свои интересы
Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций		
Организационно – деятельностная игра	«Организационные основы по обеспечению защиты населения от чрезвычайных ситуаций мирного и военного времени»	Предложение обучающимся выявить проблемы, существующие в данном тематическом разделе в форме форсайт-сессии (например, сложность заблаговременного оповещения об угрозе возникновения чрезвычайной ситуации, проблема защиты населения от чрезвычайных ситуаций природного и техногенного характера), а после предложить пути ее решения (в форме разработки и защиты проектов – технических, социальных и пр.)
Имитационная игра	«Защита населения от чрезвычайных ситуаций техногенного характера»	Игра реализуется в форме квеста, где обучающиеся, проходя этапы, проживают цикл действий от получения сигнала «Внимание всем!» до прибытия в убежище
Основы противодействия терроризму и экстремизму в РФ		
Организационно – деятель-	«Терроризм и экстремизм — чрезвычайные опасности	Обучающиеся изучают проблему терроризма и экстремизма, вовлечения в данные движения молодежи, проблему предотвращения угрозы террористического акта (своевременное оповещение,

Продолжение табл. 2

тель-ностная игра	для общества и государства»	улучшение системы безопасности и пр.), а после предлагают пути ее решения
Деловая игра	«Профилактика террористической и экстремистской деятельности»	Обучающимся предлагается самостоятельно изучить проблему профилактики терроризма и экстремизма, разделить на несколько групп (органы государственной власти, образовательные организации, молодежные объединения) и предложить пути решения проблемы
Основы здорового образа жизни		
Урок – викторина	По всему Разделу	Обучающиеся в командах отвечают на предложенные вопросы по рубрикам, зарабатывая баллы («Своя игра»)
Урок - соревнование	«Составляющие здорового образа жизни»	Обучающиеся должны продемонстрировать грамотные действия по каждой составляющей: выбор полезных продуктов, распределение по этапам приема пищи; выполнение комплекса физических упражнений (зарядка)
Сюжетно – ролевая игра	«Профилактика вредных привычек»	Обучающиеся делятся на несколько команд (группа за здоровый образ жизни и группа, со сформированными вредными привычками). Обучающимся необходимо в процессе взаимодействия 1 группе необходимо применить действия по профилактики вредных привычек, а 2 – оценить их эффективность
Основы медицинских знаний и оказания первой помощи		
Имитационная игра	«Правила оказания первой помощи при неотложных состояниях»	Учитель создает атмосферу опасной ситуации (катастрофы), где обучающимся необходимо оказать пострадавшим своевременную и грамотную первую помощь (психологическая, остановка кровотечения, перелом и пр.)
Сюжетно – ролевая игра	«Оказание первой помощи при переломе»	С целью закрепления знаний и умений, отработка их на практике в нестандартных ситуациях
Игра – соревнование	«Оказание первой помощи при неотложных ситуациях»	Обучающимся предлагается в командах или индивидуально на скорость выполнить предложенные задания (оказать первую помощь, а также грамотно решить теоретические задачи). Оценивается

		скорость, грамотность выполнения заданий
Основы обороны государства и военной службы		
Имитационная игра	«Обязанности дежурного по роте», «Организация караульной службы»	Обучающимся предлагается в игровой форме прожить один день в армии от подъема до отбоя, выполняя функции дежурного по роте, часового

На предмете основ безопасности жизнедеятельности возможно использовать большое разнообразие игр. Игры в области безопасности жизнедеятельности можно разделить на несколько видов:

1. Интеллектуальные игры, такие как «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и другие, которые направлены на и закрепление знаний у обучающихся. Данные игры можно проводить со всеми возрастами будут отличаться лишь темы и сложность заданий, предлагаемых к выполнению. Примером могут служить игры по разделу «Основы военной службы», где обучающиеся в форме игры приобретают новые, закрепляют имеющиеся знания в данной области (история развития, современное состояние военной службы, особенности войск и прочее);

2. Предметные игры, которые реализуются посредством применения каких – либо предметов, манипуляции с ними. Так, эффективно будет организовать игру по теме «Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения», где обучающиеся в игровой форме познакомятся со знаками, правилами дорожного движения, светофором. Например, обучающимся необходимо дойти из одного пункта в другой через перекресток, по светофору, по знакам (учитель производит имитацию перекрестка, который обучающимся необходимо пересечь согласно всем правилам дорожного движения);

3. Сюжетно – ролевые игры, в основе которой лежат реальные события, деятельность. В данной игре обучающиеся не только могут на время воплотиться в роль того или иного специалиста (спасатель, медик, эколог, метеоролог и другие), а также попробовать предложить решение возникшей проблемы. Данные игры эффективно проводить для обучающихся среднего и старшего

школьного возраста. Примерами могут быть: игры по темам в области защиты населения и территорий от чрезвычайных ситуаций (природного, техногенного характера), где обучающиеся становятся службой РСЧС (в том числе спасателями, эвакуационными органами, медицинской службой), которые должны реализовать комплекс действий, в рамках своих компетенций, по обеспечению защиты населения и территорий; мирными жителями, которым необходимо реализовать комплекс безопасного поведения при объявлении чрезвычайной ситуации, а также во время нее;

4. Дидактические игры, которые характеризуются заранее разработанными и предложенными для участников группы. К данному типу игр можно отнести викторины (например, по бытовой безопасности, где проверяется уровень знаний обучающихся по безопасному поведению при пожаре в дыму, при утечке газа, при замыкании электричества и прочее), кроссворды (их можно предложить обучающимся как решить, так и составить самостоятельно в мини-группах и предложить решить их другим командам);

5. Практико – ориентированные игры (игры – тренинги или игры – упражнения), где обучающиеся приобретают и закрепляют не только знания, но и умения. Данный вид игр эффективно применять при изучении тем, посвященных оказанию первой помощи (при ранении, кровотечении, переломе и в других областях);

6. Имитационные игры, направленные на приобретение и закрепление знаний и умений, а также применение их на практике в форме имитации какого – либо процесса либо события (например, происшествия на АЭС, дорожно-транспортное происшествие, чрезвычайная ситуация). Учитель безопасности жизнедеятельности может симитировать захват террористами обучающихся в заложники, где обучающиеся приобретут знания и умения по безопасному поведению при взятии в заложники, при нахождении в заложниках, а также при освобождении.

Процедура разработки сценария урока, с применением игровых методов на предмете основы безопасности жизнедеятельности:

1. Анализ темы и содержания урока (внеучебная деятельность), определение педагогических и игровых задач.
2. Выбор вида игры (ролевая игра, деловая игра, конкуренция, путешествия, игровая викторина и т. д.).
3. Разработка сюжета игры.
4. Разработка способов установки на игру, постановка игровой задачи, методы активизации деятельности школьников.
5. Разработка форм для выдачи заданий ученикам.
6. Определение принципа распределения ролей, объяснение правил.
7. Разработка детального плана игры – алгоритм или сценарий с подробным описанием всех этапов, действий участников, содержания классов, графической модели взаимодействия участников.
8. Прогнозирование результатов.
9. Определение критериев и формы результатов оценки (самооценка, взаимная оценка, шкала оценки), способ обобщения работы (систематизация, акцент, акцент на главном).
10. Подготовка необходимого оборудования (демонстрационный, лабораторный), раздаточные материалы, справочники, руководства, плакаты и другие необходимые средства.
11. Организационная подготовка: знакомство участников с будущей игрой (в случае использования имитационных игр).

Можно заключить, что предмет основы безопасности жизнедеятельности, его рабочая программа предполагает использование активных форм и методов обучения, в том числе игровых. Игровые методы обучения позволяют не только сменить вид деятельности обучающихся, но и предоставить возможность для самостоятельности, активности обучающихся в решении игровых задач и проблем. Исходя из значимости применения игровых методов обучения на предмете ОБЖ нами были разработаны методические рекомендации.

2.2. Анализ значимости разработки методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности

Разработка методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности исходит из определения ее значимости. Так, в рамках нашей исследовательской работы было реализовано:

- изучение литературных источников по использованию игровых методов в образовательном процессе, методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности;
- анализ примерных рабочих программ по предмету основ безопасности жизнедеятельности двух коллективов авторов: Смирнова А.Т., Хренникова Б.О.; Латчука В.Н., Миронова С.К., Вангородского С.Н., Ульяновой М.А.;
- проведение и анализ результатов анкетирования педагогов образовательной организации на предмет выявления понимания значимости применения игровых методов на уроках, а также умения их применять;
- проведение и анализ результатов анкетирования и тестирования обучающихся по двум тематическим линиям – безопасное поведение при чрезвычайных ситуациях, а также по экологической безопасности;
- разработка методически рекомендаций.

Для оценки значимости разработки методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности на базе МАОУ СОШ № 163 города Екатеринбурга было реализовано анкетирование педагогического состава образовательной организации.

В рамках нашего исследования также среди педагогического состава было проведено анкетирование на предмет использования игровых методов при построении учебно – воспитательного процесса. Результаты данного опроса позволяют нам выявить понимание учителей роли игровых методик, эффективно-

сти их использования при построении учебно – воспитательного процесса в урочное и внеурочное время.

В анкетировании приняли участие 30 учителей МАОУ СОШ № 163 города Екатеринбург, среди которых были учителя русского языка и литературы, иностранных языков, химии и биологии, истории и обществознания, географии, основ безопасности жизнедеятельности, а также учителя начальных классов. Результаты анкетирования представлены в таблице и в диаграммах (см. табл. 3).

Таблица 3

Анализ результатов анкетирования

Вопрос	Ответ (количество человек)	
	Да	Нет
Используете ли вы в своей педагогической деятельности игровые методы обучения или игровые методики?	25 чел.	5 чел.
Какие игровые приемы Вы используете?	Верный ответ Деловые игры – 9 чел. Викторины – 12 чел.	Неверный ответ / пропуск 9 чел.
Напишите, какие Вы видите плюсы в игровых методах Окончание табл. 3	Развитие интереса к изучаемому предмету 15 чел.	Развитие творческих способностей 8 чел.
В каких классах и на каком этапе урока Вы используете игровые методы обучения чаще всего?	Начальная школа 3- 4 классы – 5 человек из 5	Средняя и старшая школа 5 – 7 классы (11 человек); 10 – 11 классы (9 человек)
	На этапе изучения нового материала (12 человек); На этапе закрепления знаний и умений (13 человек)	
Почему Вы не применяете в своей профессиональной	Высокий уровень временных затрат на	Ориентация на использование традиционных,

деятельности игровые методы обучения?	подготовку и объяснение правил обучающимся (3 человека)	проверенных методов обучения (2 человека)
---------------------------------------	---	---

Анализируя полученные, в ходе анкетирования данные, можно заключить, что большинство учителей видят плюсы игровых методов в достижении целей, установленных Федеральным государственным образовательным стандартом. Но не все умеют грамотно и эффективно внедрить их в учебно – воспитательный процесс. Так, возникает необходимость разработки методических рекомендаций по использованию игровых методов на уроке “основ безопасности жизнедеятельности” и их внедрению в деятельность МАОУ СОШ № 163 города Екатеринбурга, на примере которых другие учителя – предметники смогут выстроить свою деятельность, основанную на применение игровых методов обучения.

Параллельно с анкетированием педагогического состава образовательной организации, нами был проведен тестовый контроль для параллели 8 классов МАОУ СОШ №163 города Екатеринбурга по теме: безопасное поведение при чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера, а также анкетирование по выявлению уровня знаний по экологической безопасности и сформированности экологической культуры.

На основании тестового контроля в рамках нашего исследования производится разделение обучающихся по уровню знаний в области безопасного поведения при чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера. Полученные результаты позволят нам сделать вывод об эффективности или неэффективности применяемых форм и методов обучения при рассмотрении данной темы. Нами было выявлено, что при изучении тем, посвященных безопасному поведению при чрезвычайных ситуациях, учителем безопасности жизнедеятельности предпочтение отдается традиционным методам обучения, с не-

достаточностью применения активных методов обучения, в том числе игровых методов.

Проанализировав результаты тестового контроля обучающихся восьмых классов в количестве 69 человек (8 “А” – 24 человека, 8 “Б” – 22 человека, 8 “В” – 23 человека) были получены результаты, представленные на диаграммах (см. рис. 3 – 4). Анализируя блок вопросов, посвященных безопасности и защите населения при чрезвычайных ситуациях, можно заключить, что число обучающихся с низким уровнем знаний велико, а, следовательно, высока угроза для жизни и здоровья обучающихся. Основные сложности у обучающихся вызвали вопросы, касающиеся правил безопасного поведения и выявления последовательности действий при угрозе и возникновении чрезвычайной ситуации природного или техногенного характера. Распределение обучающихся по уровню знаний происходит по следующим критериям:

- высокий уровень знаний. Обучающиеся набрали за тест 15 – 13 баллов;
- средний уровень знаний. Обучающиеся в ходе решения теста набрали 12 – 10 баллов;
- низкий уровень знаний – 9 и менее баллов.

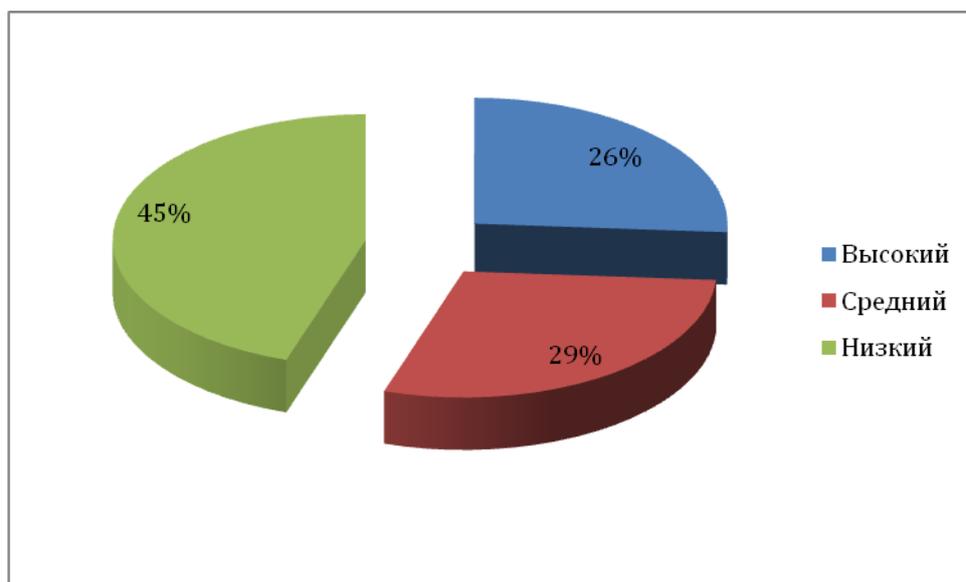


Рис. 3 Уровень знаний обучающихся параллели 8 классов по разделу “Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций”

Полученные, в ходе проведения тестового контроля, результаты демонстрируют, что у обучающихся восьмых классов доминирует низкий уровень знаний по безопасному поведению в случае возникновения чрезвычайных ситуаций природного и техногенного характера, что несет непосредственную угрозу для жизни и здоровья обучающихся. Также данные результаты подтверждают нашу гипотезу о том, что использование при изучении данной тематической линии в основном традиционных методов обучения с редким внедрением игровых методов обучения является неэффективным.

С целью выявления уровня знаний обучающихся по безопасному поведению и организации защиты населения при чрезвычайных ситуациях, они были разделены по уровню знаний внутри каждого класса (см. рис. 4). Данное разделение позволяет определить эффективность или неэффективность применяемых методик обучения в каждом классе.

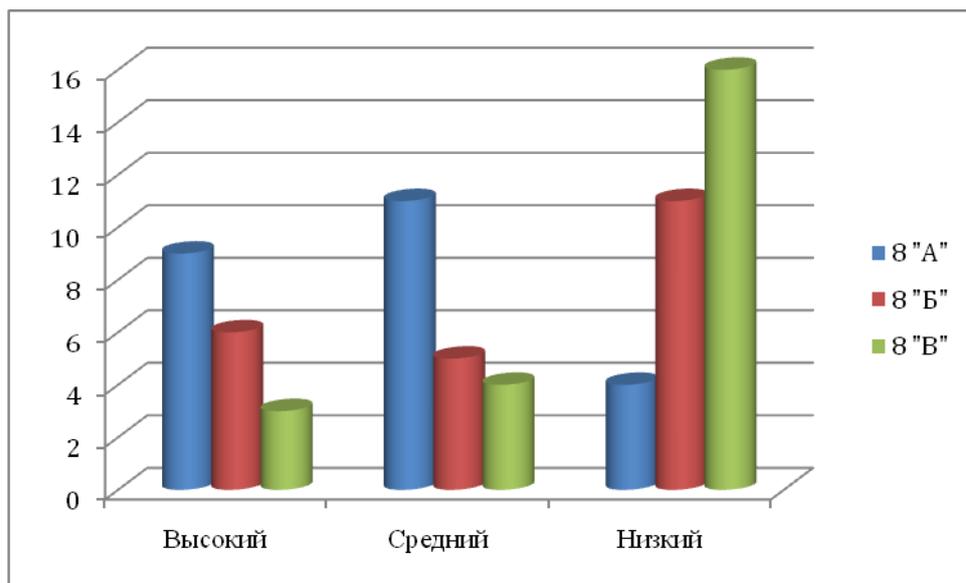


Рис. 4 Распределение обучающихся восьмых классов по уровню знаний в области обеспечения безопасности при чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера

Анализируя каждый класс параллели восьмых классов с точки зрения применения учителем безопасности жизнедеятельности активных методов обучения (игровых методов) при изучении раздела «Защита населения Российской

Федерации от чрезвычайных ситуаций», а также уровня знаний обучающихся можно проследить следующую тенденцию:

- при изучении раздела «Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций» с обучающимися 8 «А» класса применялись, как элемент урока, деловые и интеллектуальные игры. При прохождении тестового контроля обучающиеся 8 «А» класса показали наилучшие результаты (9 обучающихся имеют высокий уровень знаний, 11 – средний и 4 обучающихся низкий уровень знаний, соответственно);

- обучающиеся 8 «В» класса продемонстрировали самый низкий уровень знаний по рассматриваемой теме в параллели (3 обучающихся имеют высокий уровень знаний, 4 – средний и 16 обучающихся низкий уровень знаний). При беседе с учителем безопасности жизнедеятельности было выявлено, что при организации занятий с обучающимися 8 «В» класса предпочтение отдается традиционным методам обучения и методам контроля.

Анализируя ответы обучающихся параллели восьмых классов можно отметить, что большинство обучающихся:

- знают глобальные экологические проблемы, такие как загрязнение воды, почвы и воздуха, но затрудняются с обозначением экологических проблем, носящих частный характер (например, использование традиционных источников энергии, проблема переработки мусора и другие);

- обучающиеся затрудняются в выявлении причин возникновения тех или иных экологических проблем (наиболее частые ответы: выхлопные газы от автомобильного транспорта (загрязнение атмосферы), промышленные стоки (загрязнение вод), использование пестицидов и организация свалок (загрязнение почвы);

- обучающиеся затрудняются в предложении определения «экологическая культура», приводят недостаточные аргументы, исходя из которых об обучающихся можно судить как о личностях со сформированной экологической культурой (частые ответы: не выкидываю мусор на улице, не хожу по газону, за-

крываю водопроводный кран, когда чищу зубы / мою руки, участвую в субботниках);

- обучающиеся не знакомы с современными «зелеными» тенденциями. Распространенными ответами было: использование экологического топлива, создание электромобилей, использование солнечной и ветряной энергии);

- обучающиеся не знают об экологических мероприятиях и организациях города Екатеринбурга, принимают участие редко и в самых распространенных акциях, таких как субботники и озеленение города.

Для анализа уровня знаний обучающихся параллели восьмых классов в области экологической безопасности и выявления уровня сформированности экологической культуры было проведено анкетирование, результаты которого оценены исходя из предложенных критериев (см. рис. 5). Так, в рамках исследовательской работы, нами были разработаны следующие критерии:

- высокий уровень. Обучающиеся знают и понимают причины существующих экологических проблем, актуальных для города, области, страны и мира в целом; знает и выполняет правила, направленные на защиту окружающей среды и поддержания экологической безопасности; принимают активное участие в мероприятиях, направленных на охрану окружающей среды;

- средний уровень. Обучающиеся знают и понимают причины существующих экологических проблем; знают и выполняют основные правила, направленные на защиту окружающей среды (не мусорят, закрывают водопроводный кран и прочее); знают об экологических мероприятиях, но неохотно принимают в них участие;

- низкий уровень. Обучающиеся знают некоторые экологические проблемы, но затрудняются в выявлении причин их возникновения; неохотно выполняют правила, предписанные экологической культурой.

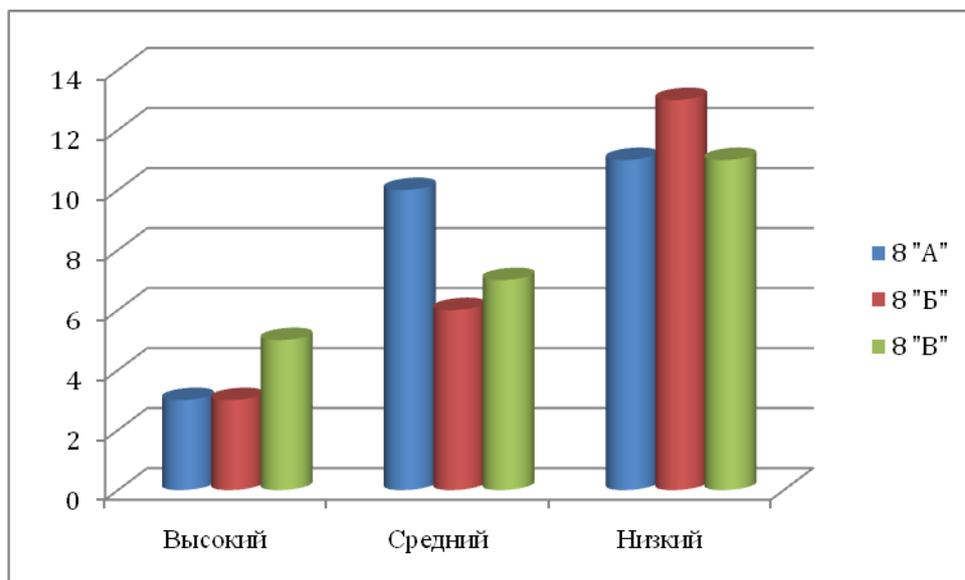


Рис. 5 Распределение обучающихся параллели восьмых классов по уровню знаний в области экологической безопасности и сформированности экологической культуры

На основании полученных результатов, мы выявили число обучающихся с высоким, средним и низким уровнем знаний по поднятым темам, а также смогли сделать вывод о неэффективности построения занятий с использованием лишь традиционных методов обучения.

Мы отметили, что при построении учебно-воспитательного процесса игровые методы используются недостаточно часто и эффективно, следовательно, возникает необходимость разработки и внедрения методических рекомендаций по использованию игровых методов обучения, с целью повышения уровня знаний и умений обучающихся по предмету основы безопасности жизнедеятельности, формирования устойчивых знаний и умений по безопасному поведению, способствующему сохранению жизни и здоровья, а также благоприятной экологической обстановки, были разработаны методические рекомендации.

2.3. Содержание методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности

Развитие мира, современной педагогики и требований обучающихся к организации учебно – воспитательного процесса возникает необходимость при построении уроков ориентироваться на активность, самостоятельность обучающихся, практикоориентированность, здоровьесбережение. Формирование у подрастающего поколения установки на безопасное поведение, основанное на осознанном понимании значимости соблюдения правил личной безопасности, экологической безопасности, возможно посредством применения учителем безопасности жизнедеятельности в урочное время игровых методов обучения. Применение игровых методов обучения позволит:

- разнообразить образовательный процесс, посредством смены деятельности обучающихся;
- сформировать у обучающихся soft – skills (умение работать в команде, умение видеть и решать учебную проблему, критическое мышление):
- обеспечить максимальную практикоориентированность деятельности, то есть позволит обучающимся применить знания и умения на практике, как правило, в нестандартной ситуации.

Исходя из вышесказанного, возникает необходимость организации учителем безопасности жизнедеятельности учебно – воспитательного процесса по предмету основы безопасности жизнедеятельности с применением игровых методов обучения, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассматриваемой темы. Так, в рамках нашей исследовательской работы, были разработаны методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности, актуальность которых определяется:

- отсутствием единого «пособия» по применению игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности, которые учителя могли бы применить в своей деятельности;
- единообразием предлагаемых методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности;

- отсутствием моделей построения урока по основам безопасности жизнедеятельности, которые учителя безопасности жизнедеятельности могли применить к разным темам, изменяя лишь информационную наполняемость занятия.

В рамках разработанных методических рекомендаций, мы постарались решить вышеназванные проблемы, на примере применения игровых методов обучения при рассмотрении тем, посвященных чрезвычайным ситуациям (цель – формирование у обучающихся устойчивых знаний и умений безопасного поведения, в случае возникновения чрезвычайных ситуаций различного характера), а также экологической безопасности (ключевая цель – формирование экологической культуры у обучающихся). Данные тематические линии были выбраны нами на основании актуальности проблем экологических и ростом числа чрезвычайных ситуаций в современном мире, а также в связи с низким уровнем знаний обучающихся и недостаточным уделением внимания данным вопросам в образовательной организации.

Ключевое внимание в рамках методических рекомендаций по предмету основы безопасности жизнедеятельности мы уделяем нескольким игровым методам обучения, которые, на наш взгляд, имеют наибольшую эффективность в формировании у обучающихся знаний и умений безопасного поведения:

1. **Организационно – деятельностная игра** (проблемно – деловая игра). Данный вид игровой деятельности направлен на развитие у обучающихся умения работать в команде (слышать и слушать друг друга, посредством мозгового штурма приходиться к общему решению поставленной проблемы), умения работать с информацией (поиск, анализ, выделение ключевой информации), а также организационно – деятельностная игра способствует совершенствованию деятельности, реализуемой для решения существующих проблем в разных сферах (социальная сфера, сфера безопасности, производство и многие другие). **Целью** организационно – деятельностной игры является решение проблемы, носящей как теоретический, так и практический характер.

Организационные этапы игры [13]:

А) постановка проблемы в рамках определенной ситуации (10 минут).
Постановка учителем безопасности жизнедеятельности проблемы возможна двумя способами: учитель кратко обозначает сложившуюся ситуацию и сам называет проблему, которую обучающимся необходимо решить; второй вариант – учитель предлагает обучающимся ознакомиться с ситуацией (видеофрагмент, статья, беседа учителя безопасности жизнедеятельности с обучающимися на какую – либо тему), в процессе которой класс сам определяет проблему;

Б) работа обучающихся в группах (20 минут):

- самостоятельное изучение проблемы обучающимися в микро-группах и постановка гипотезы;

- определение цели и задач (комплекс средств, которые необходимо выполнить / применить для достижения поставленной цели);

- разработка алгоритма действий (проекта), направленного на решение существующей проблемы;

В) заключительный этап (10 – 15 минут):

- презентация командами итогового продукта;

- рефлексия.

Каждый этап игры представляет собой сессию, по завершении каждой из которых у обучающихся должен быть виден результат. Так, по завершению первой сессии обучающиеся, в ходе ознакомления с ситуацией, выявляют проблему; на второй сессии обучающиеся ставят гипотезу, определяют цель и задачи работы; на третьей разрабатывают проект или алгоритм действий, которые подтвердят или опровергнут выдвинутую гипотезу; четвертая сессия – защита.

Роль и компетенции учителя безопасности жизнедеятельности при применении метода организационно – деятельностной игры. Учитель безопасности жизнедеятельности при проведении урока с использованием метода организационно – деятельностной игры выступает в роли модератора, который направляет ход мыслей группы, но не дает готового ответа. Для достижения высокой эффективности учитель безопасности жизнедеятельности должен владеть приемами активизации мыслительной деятельности (организации мозгово-

го штурма, дискуссии); приемами выявления лидеров, помощи в распределения ролей в группе; поддерживать эмоциональный комфорт, как в мини-группах, так и при работе всего класса, а также поддерживать динамику работы мини – групп над решением поставленной проблемы.

Данный вид игровых методов наилучшим образом подходит для обучающихся 8 – 11 классов (для обучающихся 5 – 7 классов его применение является нецелесообразным). Данная возрастная категория выбрана на основе следующих причин:

- нацеленность на самостоятельность;
- стремление к проявлению личного отношения, позиции по отношению к различным процессам и явлениям, происходящим в мире;
- нацеленность на взаимодействие со сверстниками;
- способность к целеполаганию, планированию, принятию решения и рефлексии.

Примерами организационно – деятельностной игры на уроках основ безопасности жизнедеятельности можно привести:

1. Экологическая безопасность:

А. ««Загрязнение воды. Загрязнение воздуха. Загрязнение почвы»». Цель – формирование у обучающихся экологической культуры, основанной на осознанном понимании обучающимися значимости действий, антропогенного воздействия для окружающей среды. Организационно – деятельностная игра по данной теме выстраивается посредством разделения обучающихся на группы (вода, воздух, почва), каждая из которых изучают проблему загрязнения данного объекта, какие меры по защите применяются, эффективны ли они. Целью групп является постановка гипотезы, разработка алгоритма действий, предложение решения поставленной проблемы, которая подтвердит или опровергнет выдвинутую гипотезу.

2. Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций:

А. «Чрезвычайные ситуации природного / техногенного характера». Организационно – деятельностную игру по данной теме возможно реализовать в

форме форсайт-сессии, проводимую после рассмотрения основного теоретического блока. Учитель безопасности жизнедеятельности предлагает обучающимся разделить на микро-группы, каждая из которых на первой сессии выявляют существующие проблемы в данном тематическом разделе (например, сложность заблаговременного оповещения об угрозе возникновения чрезвычайной ситуации, проблема защиты населения от чрезвычайных ситуаций природного и техногенного характера, отсутствие знаний и умений у населения по безопасному поведению при чрезвычайных ситуациях). После определения командой проблемы, учитель безопасности жизнедеятельности предлагает обозначить их и выбрать одну, над решением которой в течение оставшегося времени обучающиеся будут активно работать. Итогом форсайт – сессии является презентация каждой группой проекта, носящего научный, социальный или технический характер (в котором прописаны цель и задачи, алгоритм действий, направленных на решение проблемы, возможно создание прототипа / модели) (см. Приложение 5).

2. *Имитационная игра* направлена на моделирование в процессе занятия жизненно важных затруднений и проблем, которые обучающиеся должны решить. Учителю безопасности жизнедеятельности необходимо разработать модель – сценарий имитационной игры, исходя из целей занятия и изучаемой темы. Так целью игры может быть [12]:

- сформировать у обучающихся устойчивое умение реализовать в нестандартной ситуации комплекс операционных действий (например, при чрезвычайной ситуации природного или техногенного характера, при пожаре, при угрозе террористического акта и многое другое);
- сформировать умение безопасного поведения какого – либо лица в опасной ситуации. Например, в рамках профориентации, возможно, предложить обучающимся принять роль спасателя, пожарного, медицинского работника, сотрудника структуры РСЧС и многое другое, где обучающийся должен реализовать комплекс действий по решению возникшей проблемы, в рамках предложенной ситуации и роли.

Имитационные игры возможно проводить с обучающимися всех возрастов, где отличаться будет уровень сложности предлагаемой ситуации и проблемы, а также глубина рассмотрения проблемы. Так, для обучающихся 5 – 6 классов необходимо предлагать такие ситуации и проблемы, которые близки и понятны данному возрасту, лично каждому обучающемуся (например, темы из раздела «Личная безопасность»), а для обучающихся 7 – 9 классов возможно рассмотрение тем и проблемных ситуаций, в которых необходимо изучить не только саму предлагаемую ситуацию, но и особенности поведения (должностные обязанности и прочее) персонажа.

Примерами имитационной игры, в рамках определенных нами тематических линий могут быть:

А. Имитация данной игры реализуется посредством использования разработанной учителем безопасности жизнедеятельности настольной игры, где каждый ход обучающихся усугубляет или улучшает экологическое состояние природного объекта или Планеты в целом, а также оказывает скрытое воздействие на здоровье человека:

- более простым вариантом настольной имитационной игры является игра по теме «Загрязнение окружающей природной среды и здоровье человека», где основной целью является формирование у обучающихся экологической культуры, основанной на осознанном понимании обучающимися роли человека в загрязнении окружающей природной среды (воды, почвы, воздуха) и способов минимизации ущерба. Здесь обучающимся необходимо составить цепочку действия и результата (совершенного поступка и ущерба для окружающей среды и здоровья населения);
- для обучающихся старших классов возможно предложить экологическую настольную игру по теме «Изменение состояния атмосферы, гидросферы, суши». Целью является формирование у обучающихся представления об антропогенном воздействии на атмосферу, гидросферу, сушу, об экологических проблемах и способах их решения. Данная настольная игра предоставит возможность обучающимся, объединившимся в группы, стать предприятиями,

которые активно используют природные ресурсы и наносят непосредственное воздействие на атмосферу, гидросферу и сушу. Обучающиеся должны, представляя свое предприятие, должны выстроить свою деятельность таким образом, чтобы максимально сократить негативное воздействие на окружающую среду, не потеряв прибыль. Данная игра продемонстрирует позицию обучающихся (нацеленность на извлечение максимальной прибыли или способность поступиться своими интересами ради экологического благополучия).

Б. «Защита населения от чрезвычайных ситуаций природного / техногенного характера». По данной теме целесообразно после изучения теоретического материала, с целью закрепления знаний и выработки умений безопасного поведения использовать такой вид имитационной игры как квест (см. Приложение 4). В рамках квеста обучающиеся оказываются в ситуации чрезвычайной ситуации, где им необходимо вспомнить и реализовать грамотный комплекс действий. Обучающиеся проходят этапы игры, имитирующие квартиру, местность (например, зараженную химически – опасными веществами), убежище, проживают весь цикл последовательных действий от получения сигнала «Внимание всем!» до прибытия на сборный пункт или убежище.

3. *Сюжетно – ролевая игра* определяется предоставлением обучающимся рассмотреть какую – либо проблемную ситуацию, с точки зрения предлагаемых ролей и выстраивания межличностного взаимодействия, исходя из инструкции, где определено поведение того или иного действующего лица. Участие обучающихся в сюжетно – ролевых играх требует от них не только ознакомление с предлагаемой ситуацией, существующей проблемой, но и пониманием какую роль играет тот или иной персонаж в развитии ситуации, в решении поставленной проблемы, а также умением вжиться в героя.

Этапами реализации сюжетно – ролевой игры являются:

А. Вводный этап:

- знакомство обучающихся с ситуацией, определение проблемы;
- определение действующих лиц, которые вносят свой вклад в усугубление или решение проблемы;

- распределение ролей, знакомство обучающихся с особенностями своего персонажа;

Б. Игровой этап:

- обучающиеся принимают на себя полученную роль и реализуют комплекс действий по решению поставленной проблемы. Обучающиеся должны стать единой командой, построить грамотное взаимодействие (в соответствии с ролью) и решить проблему, путем применения имеющихся знаний и умений;

В. Заключительный этап:

- подведение итогов и рефлексия. На данном этапе учитель безопасности жизнедеятельности не только узнает у обучающихся их эмоции, впечатления от игры, но и в процессе беседы выводит обучающихся к осознанию причин достижения высоких результатов и возникновения трудностей и определение путей их решения.

Примерами сюжетно – ролевых игр по предмету основы безопасности жизнедеятельности являются:

А. «Состояние природной среды и жизнедеятельность человека» (8 класс). Цель – формирование у обучающихся экологической культуры, основанной на ответственном отношении к окружающей природной среде и активной социальной позиции (нетерпимого отношения к неэкологичному поведению окружающих, предприятий и прочее). Имитационная игра при изучении данной темы воплощается через: обучающиеся делятся на несколько позиций (экологи (выступают за защиту от загрязнения, создание особо охраняемых природных территорий), бизнесмены (извлечение максимальной прибыли), правительство, представители общественности (сохранение благоприятного состояния окружающей среды для поддержания здоровья), каждая из которых должна отстаивать свои интересы. Задачей игроков является найти общее решение возникшей проблемы (ухудшение состояния окружающей среды) с минимальным ущербом для интересов каждой стороны.

Б. «Организация защиты населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций». По данной теме возможно проведение две игры, имеющие разные цели:

- цель – выработать устойчивые знания по основной деятельности органов РСЧС, спасателей, их роль в минимизации ущерба от чрезвычайной ситуации, защите жизни и здоровья населения. Учитель безопасности жизнедеятельности предлагает обучающимся ознакомиться с описанием реальной чрезвычайной ситуацией, где дана информация о времени получения информации о возможной чрезвычайной ситуации, время оповещения населения, комплекс принятых мер, количество жертв, материальный ущерб. В соответствии с предложенной ситуацией, обучающиеся получают роли (например, спасатель, служба РСЧС, эвакуационные органы, медик, эколог, метеоролог и другие), с точки зрения которой обучающиеся должны определить полноту предпринятых действий, изменить ошибки, предложить действия, которые должны принести высокую эффективность в решении возникшей проблемы;

- цель – отработка обучающимися умений по безопасному поведению при чрезвычайной ситуации. В данной игровой ситуации обучающиеся являются местными жителями (педагог, обучающийся, военный, спасатель, медицинский работник, инженер градообразующего предприятия и другие роли), на территории проживания которых возникла чрезвычайная ситуация. Исходя из полученной роли, обучающийся должен выстроить алгоритм своих действий, а также предпринять меры по обеспечению личной безопасности.

Предложенные методические рекомендации по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности, с целью формирования у обучающихся безопасного поведения для обеспечения сохранности жизни и здоровья, а также стабильного развития окружающей среды носят универсальный характер. Разработанные методические рекомендации учителя безопасности жизнедеятельности могут применять при рассмотрении различных тематических линий предмета.

Вывод по 2 главе:

Исходя из значимости формирования у обучающихся устойчивых знаний и умений безопасного поведения, эффективного использования урочного времени по предмету безопасности жизнедеятельности, возникает необходимость изменения образовательного процесса. Так, посредством проведения анализа знаний обучающихся (при ведении занятий по основам безопасности жизнедеятельности с использованием традиционных (неактивных) методов обучения), а также анкетирования педагогов на предмет внедрения в свою профессиональную деятельность игровых методов обучения, мы сделали вывод о необходимости разработки методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности.

Предложенные, в рамках исследовательской работы, методические рекомендации раскрывают особенности применения игровых методов при рассмотрении тематических линий – защита населения от чрезвычайных ситуаций и экологической безопасности, но могут использоваться при изучении других тем по предмету основы безопасности жизнедеятельности. Подводя итог можно сделать следующие выводы:

- применение игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности позволяют обеспечить реализацию принципов практикоориентированности и здоровьесбережения;
- игровые методы обучения способствуют развитию у обучающихся soft и hard компетенций;
- игровые методы обучения ориентированы на организацию образовательного процесса с максимальной самостоятельностью обучающихся в постановке проблемы и нахождении способов ее решения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью написания выпускной квалификационной работы являлась разработка методических рекомендаций по использованию игровых методов на предмете основ безопасности жизнедеятельности для формирования у обучающихся устойчивых знаний и умений по безопасному поведению с целью защиты жизни и здоровья, а также стабильного развития окружающей среды.

Результаты научного исследования соответствуют поставленным задачам: изучены литературные источники по использованию игровых методов в учебно – воспитательном процессе, а также разработаны методические рекомендации по использованию игровых методов на предмете ОБЖ для формирования у обучающихся безопасного поведения.

С каждым годом все актуальнее становятся проблемы, связанные с возникновением чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, которые несут непосредственную угрозу для жизни и здоровья населения. Для минимизации рисков для жизни и здоровья населения возникает необходимость обучения граждан безопасному поведению, а также подготовки к действиям в случае возникновения опасной ситуации различного характера. Добиться поставленной цели возможно путем формирования у населения на протяжении всей жизни комплекса устойчивых знаний, умений и выработки навыков безопасности.

Ключевым звеном в достижении поставленной цели является учитель ОБЖ, который посредством грамотно организованной урочной деятельности по предмету основы безопасности жизнедеятельности способен сформировать у обучающихся осознанное понимание значимости соблюдения правил безопасного поведения в опасных и чрезвычайных ситуациях, а также умение применять знания по безопасности в практической деятельности. Так, для достижения высоких результатов обучения и воспитания на предмете основы безопасности жизнедеятельности необходимо использовать эффективные формы и методы, в

число которых входят игровые методы обучения. Игровые методы способствуют не только активизации внимания, лучшему усвоению материала (посредством ориентации на самостоятельность обучающихся и практикоориентированность обучения), но и способствует формированию soft и hard компетенций. Учитель ОБЖ имеет возможность применять игровые методы обучения, как самостоятельную единицу или часть урока, которые будут способствовать не только закреплению имеющихся знаний и умений, но и приобретению новых, посредством решения учебных проблем, возможности работы в роли различных специалистов (спасателя, врача, эколога, военного, политика и других).

В практической части научного исследования были разработаны методические рекомендации по применению игровых методов обучения на предмете ОБЖ. Значимость разработки методических рекомендаций была обоснована посредством проведения анализа знаний обучающихся, а также анкетирования педагогов на предмет внедрения в свою профессиональную деятельность игровых методов обучения. Полученные результаты свидетельствуют о том, что многие педагоги не используют игровые методы обучения, по причине незнания и неумения, а построение изучения учебного материала по предмету основы безопасности жизнедеятельности лишь с использованием традиционных методов обучения (рассказ, беседа и другие) не имеет достаточной эффективности и не соответствует современным требованиям.

Разработанные методические рекомендации по формированию у обучающихся устойчивых знаний и умений по безопасному поведению с целью защиты жизни и здоровья, а также стабильного развития окружающей среды основаны на построении уроков по предмету ОБЖ с использованием следующих игровых методов обучения (соответствующих возрастным особенностям обучающихся): организационно - деятельностные игры, сюжетно – ролевые, имитационные игры.

Таким образом, считаем, что поставленные задачи выполнены, цель достигнута.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдульменова З.З. Игра – способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2013. № 11
2. Абрамова В.Ю., Елизарова И.С. Модель методики внеклассной работы по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности», способствующая повышению качества знаний учащихся 10-11 классов по экологической безопасности. Молодой учёный. 2015. № 5 (85). С. 423-427.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой /Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 2012. – 334 с.
4. Бабанский Ю.К. Педагогическая наука и творчество учителя // Советская педагогика . - 2014. - № 2. - с.3-8.
5. Барташникова И.А. Учись играя / И.А. Барташникова, А.А.Барташников. — Харьков, 2017. – 45 с.
6. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с.
7. Бондаренко М. Применение инновационных технологий на уроках ОБЖ // ОБЖ. - 2013. - № 3.
8. Газман О.С. В школу - с игрой/О.С. Газман. — М.: Просвещение, 2011.- 334 с.
9. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2012.- 345 с.
10. Дрозд В.Л., Урбан М.А. От маленьких проблем - к большим открытиям // Начальная школа. - 2015. - № 5. - 37 с.
11. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности / И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2015.- с.12-24.
12. Занько С.Ф. Игра и ученье /С.Ф. Занько.-М.:Просвещение, 2015.- 226 с.

13. Латчук В.Н. Основы безопасности жизнедеятельности. Планирование и организация занятий в школе - М., 2014.
14. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры / А.Н. Леонтьев. — М.: Просвещение, 2015. – 203 с.
15. Маркова А.К. Формирование мотивации учения / А.К. Маркова. - М.: РПА, 2016.- 80 с.
16. Минкин Е.М. От игры к знаниям /Е.М. Минкин. — М.: Просвещение, 2013.- 254 с.
17. Нечаев М. П., Романова Г. А. Интерактивные технологии в реализации ФГОС 5 – 11 классы. – М.: ВАКО, 2016. – 208 с. – (Современная школа: управление и воспитание).
18. Основы безопасности жизнедеятельности. Рабочая программа. 5 – 9 классы / В.Н. Латчук, С.К. Миронов, С.Н. Вангородский, М.А. Ульянова. – М.: Дрофа, 2017.
19. Основы безопасности жизнедеятельности. Рабочие программы. Предметная линия учебников под редакцией А. Т. Смирнова. 5 – 9 классы: учебное пособие для общеобразоват. организаций / А.Т. Смирнов, Б.О. Хренников. – М.: Просвещение, 2016.
20. Педагогический словарь / под общ. ред.: Г.М. Коджаспировой, А.Ю. Коджаспирова.- М.: Издательский центр «Академия»,2016.- 176с.
21. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - М.: РПА, 2016.- 80 с.
22. Сведения МЧС о чрезвычайных ситуациях за 2016 - 2017 года [Электронный ресурс]–URL: http://www.mchs.gov.ru/upload/site1/document_file/MUUuMnux6f.pdf (дата обращения 10.12.2018)
23. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса. М.: Винтаж, - 2011. – 298 с.

24. Силакова О. В., Яковлева Е. С. Использование игровых технологий в школьном курсе ОБЖ // Педагогика высшей школы. — 2015. — №3.1. — С. 125-129.

25. Трайнев И.В., Трайнев В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании – М., 2016.

26. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897).

27. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 года №143).

Данное тестовое задание направлено на проверку знаний обучающихся 8 класса по разделу «Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций».

Тест для обучающихся 8 классов по разделу «Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций»

Вашему вниманию представляется тест, который состоит из 8 вопросов открытого и закрытого типа, с максимальной суммой баллов – 15. Отметка «5» ставится за 15- 13 баллов, «4» за 12 – 10 баллов, «3» за 9 – 7 баллов.

На выполнение теста выделяется 20 минут.

Фамилия имя _____ Класс 8 «__»

1. Напишите определение понятию «чрезвычайная ситуация»

(1 балл).

Чрезвычайная ситуация - _____

2. Составьте последовательность действий в случае возникновения чрезвычайной ситуации техногенного характера с выбросом аварийно – химически опасных веществ (3 балла).

- А) Надеть средства индивидуальной защиты;
- Б) Следовать в пункт эвакуации или укрыться в убежище;
- В) Закрыть все окна;
- Г) Перекрыть газ, воду, отключить подачу электроэнергии;
- Д) Получить информацию по радио или телевидению;
- Е) Приготовить трехдневный запас продуктов в герметичной упаковке, документы, средства гигиены и вещи (в том числе теплые).

А	Б	В	Г	Д	Е

3. Какими будут ваши действия, в случае включения на предприятиях сирены и гудков? (1 балл).

4. Составьте последовательность действий в случае возникновения наводнения (3 балла).

- А) Перекрыть газ, воду, отключить подачу электроэнергии;
- Б) Следовать в пункт эвакуации, в случае невозможности эвакуироваться, подняться на крышу, возвышенность;
- В) Закрыть все окна, двери (при необходимости заколотить);
- Г) Перенести на верхние этажи ценные вещи;
- Д) Получить информацию по радио или телевидению;
- Е) Приготовить трехдневный запас продуктов в герметичной упаковке, документы, средства гигиены и вещи (в том числе теплые).

А	Б	В	Г	Д	Е

5. Из предложенного списка выберите коллективные средства защиты населения? (1 балл)

- А. Укрытия, щели, общевойсковой защитный комплект;
- Б. Укрытия, убежища;
- В. Респираторы, костюм Л-1;
- Г. Противогазы, общевойсковой защитный комплект.

6. Какие мероприятия включает в себя защита населения от чрезвычайных ситуаций (возможно несколько правильных ответов). Оценивание: 2 балла.

- А. Реализация профилактических мероприятий;
- Б. Оповещение населения;
- В. Обучение населения;
- Г. Эвакуация населения.

7. Составьте последовательность действий в случае землетрясения в здании (3 балла).

А) Встаньте в дверном проеме, в углу капитальной стены (держаться дальше от окон);

Б) Оказать первую помощь пострадавшим;

В) Перекрыть газ, воду, обесточить электричество;

Г) При затихании толчков постараться эвакуироваться из здания.

А	Б	В	Г

8. Частичная эвакуация из зоны чрезвычайной ситуации предполагает (1 балл):

А. Вывоз работающего населения;

Б. Вывоз нетрудоспособного населения и детей;

В. Вывоз сотрудников ключевых объектов экономики;

Г. Вывоз структур, задействованных в ликвидации чрезвычайной ситуации.

Ключ

1. Чрезвычайная ситуация – это обстановка, сложившаяся на определенной территории, в результате стихийного или иного бедствия, аварии или катастрофы, которая может повлечь или повлекла человеческие жертвы, ущерб здоровью и окружающей среде, материальные потери.

2.

А	Б	В	Г	Д	Е
2	6	4	3	1	5

3. Включить радио, телевидение для получения информации.

4.

А	Б	В	Г	Д	Е
2	6	4	3	1	5

5. Б.

6. Б; Г.

7.

А	Б	В	Г
1	4	2	3

8. Б.

**Анкета для преподавателей
«Применение игровых методов при обучении»**

*Уважаемые преподаватели, вашему вниманию предлагается анкета, посвященная вопросам применения в урочное время игровых методов обучения.
Будем благодарны за участие в анкетировании!*

1. Используете ли вы в своей педагогической деятельности игровые методы обучения или игровые методики?

Да

Нет

Если Вы ответили «Да», то переходите ко 2 вопросу, если «Нет», то к 5 вопросу.

2. Какие игровые приемы Вы используете?

3. Напишите, какие Вы видите плюсы в игровых методах обучения?

4. В каких классах и на каком этапе урока Вы используете игровые методы обучения чаще всего?

5. Почему Вы не применяете в своей профессиональной деятельности игровые методы обучения?

**Анкета для выявления уровня экологической культуры
«Экология и безопасность»**

Уважаемые участники анкетирования, вашему вниманию предлагается ряд вопросов, посвященных экологической безопасности. Будем благодарны за участие в анкетировании!

1. Как Вы считаете, какие экологические проблемы актуальны для Екатеринбурга, Свердловской области и России в целом?

2. Перечислите, какие причины влияют на возникновение экологических проблем, названных Вами при ответе на 1 вопрос?

3. Что Вы понимаете под экологической культурой? Как Вы считаете, сформирована ли у Вас экологическая культура? Если да, то приведите факты, подтверждающие данное утверждение.

4. Какие Вы знаете тенденции в мире, направленные на сохранение благоприятной экологической обстановки?

5. Какие Вы знаете акции, мероприятия, направленные на популяризацию экологической культуры, а также на поддержание стабильного развития окружающей среды? Принимаете ли Вы участие в данных мероприятиях?

Благодарим за участие в анкетировании!

«Утверждаю
директор _____
«__» _____ 2019 г.

**План – конспект урока по предмету
«Основы безопасности жизнедеятельности» с обучающимися 8 классов по
теме «Обеспечение химической защиты населения»**

Цель: сформировать у обучающихся безопасное поведение при возникновении аварий с выбросом опасных химических веществ.

Задачи:

Образовательная – повторить основные понятия по теме: «химически опасный объект», «химическая авария», «аварийно химически опасное вещество», «зона химического заражения»; последствия аварий на химически опасных объектах; изучить основные правила безопасного поведения при аварии на химически опасном объекте, после химической аварии.

Развивающая – развитие умения безопасного поведения при возникновении аварии с выбросом опасных химических веществ; развитие мышления обучающихся; умение работать в команде; умение выдвигать предположения и доказывать их.

Воспитательная – воспитание ответственного отношения и осознанного понимания необходимости соблюдать правила безопасного поведения при авариях с выбросом АХОВ, с целью сохранения здоровья и жизни.

Ожидаемые результаты:

Предметные – знать основные понятия по теме; последствия аварий на химически опасных объектах; правила безопасного поведения при аварии на химически опасном объекте, после химической аварии.

Метапредметные – уметь выдвигать предположения и доказывать их; планировать свою деятельность; выявлять причинно – следственные в области

безопасности жизнедеятельности; выслушивать и объективно оценивать другого; вести диалог, вырабатывая общее решение.

Личностные – формирование осознанного понимания необходимости соблюдать правила безопасного поведения при авариях с выбросом опасных химических веществ, с целью сохранения жизни и здоровья.

Методы: объяснительно – иллюстративный, мотивационный метод, метод упражнения, игровой метод.

Форма организации мероприятия: имитационная игра

Условия проведения мероприятия: образовательная квест – игра проводится среди обучающихся 8 класса. Предварительно 8 класс делится на 4 команды, происходит инструктаж обучающихся и ознакомление с правилами игры. За прохождение этапа выставляются баллы, которые в конце мероприятия подсчитываются, и выбирается команда победитель.

План проведения мероприятия:

1. Вводная часть (2 минуты) – приветствие обучающихся, проверка присутствующих по журналу.
2. Основная часть (35 минут).
3. Заключительная часть (3 минуты) – рефлексия, подсчет баллов.

Сюжет игры: В городе на градостроительном предприятии, специализирующейся на химической промышленности происходит авария, в результате которой произошел выброс химически опасных веществ. Участники игры в этот момент находятся у себя в квартире. Вдруг слышат сигнал «Внимание всем!», включив телевидение они получают информацию о необходимости в кратчайшие сроки эвакуироваться на эвакуационный пункт.

Описание имитационной игры в форме образовательного квеста:

1 этап: «Все начинается дома»

Содержание этапа: обучающиеся находятся в квартире, когда слышат сигнал «Внимание всем!». Им необходимо вспомнить и реализовать на практике действия при возникновении аварии на химически опасном объекте. Только

после выполнения действий в верной последовательности команда сможет покинуть квартиру.

Оценка: обучающиеся выполнили все действия в правильной последовательности с первой попытки – 3 балла, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл, с четвертой и последующей попытки – 0 баллов.

Материальное обеспечение: кабинет; радио с записью, содержащей информации о происшествии; документы; бутылки с водой, продукты питания в герметичных упаковках; рисунок газовой плиты; включенный в розетку электроприбор; средства индивидуальной защиты (ватно – марлевые повязки 6 штук); рюкзак; одежда (6 накидок, 6 пар резиновых сапог и перчаток).

2 этап: «Дорога по зараженной местности»

Содержание этапа: обучающиеся идут по зараженной химическими веществами местности. Им необходимо вспомнить и реализовать на практике действия при движении по зараженной местности во время произошедшей аварии на химически опасном объекте. Только после правильного выполнения всех действий обучающиеся допускаются до пункта эвакуации.

Оценка: обучающиеся выполнили правильно все действия с первой попытки – 3 баллов, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл, с четвертой и последующей попытке – 0 баллов.

Материальное обеспечение: коридор школы; макеты кустарников, деревьев, травы; рисунок с изображением господствующего ветра.

3 этап: «Эвакуационный пункт»

Содержание этапа: обучающиеся пройдя по зараженной местности и дойдя по эвакуационного пункта должны вспомнить и реализовать на практике действия при пребывание в пункт эвакуации во время произошедшей аварии на химически опасном объекте. Только после правильного выполнения всех действий обучающиеся могут следовать на следующий этап.

Оценка: обучающиеся выполнили правильно все действия с первой попытки – 3 баллов, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл, с четвертой и последующей попытке – 0 баллов.

Материальное обеспечение: кабинет; рисунок «Эвакуационный пункт», душевая, средства гигиены: мыло, зубная паста, шампунь, гель для душа, крем для рук.

4 этап: «Окажем помощь»

Содержание этапа: обучающимся предлагается оказать первую помощь пострадавшему, при отравлении химически опасными веществами. Этап считается пройденным только после осуществления правильных и последовательных действий.

Оценка: обучающиеся выполнили правильно все действия с первой попытки – 3 баллов, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл, с четвертой и последующей попытке – 0 баллов.

Материальное обеспечение: робот – тренажер «Гоша», аптечка индивидуальная «АИ – 2».

Подведение итогов игры: все команды приходят в место сбора и сдают маршрутные листы с результатами прохождения игры. После подсчета баллов ведущим команда разделяются на группы: 12 – 10 баллов, команды, которые смогли без вреда для своей жизни и здоровья, безопасно преодолеть маршрут по химически загрязненной территории; 8 – 9 баллов, команды, которые могли получить, в связи с неполнотой знаний и умений по безопасному поведению при аварии на химически опасном объекте, нарушения, которые не несут серьезной угрозы для жизни и здоровья в реальности; 7 и менее баллов – команды, которые в процессе передвижения от дома до эвакуационного пункта могли получить серьезные нарушения здоровья, а, возможно, возникла бы прямая угроза для их жизни. Определяется команда победитель. Проводится рефлексия, где учить узнает у обучающихся, с какими трудностями они столкнулись, в чем они видят причину полученных результатов, важно ли изучать данную тему.

Руководитель _____ / _____ /

«__» _____ 2019 г.