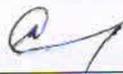


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Факультет естествознания, физической культуры и туризма
Кафедра анатомии, физиологии и безопасности жизнедеятельности

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

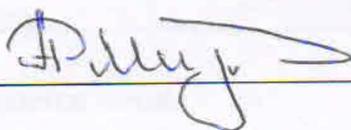
выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой Малафеева С.Н.

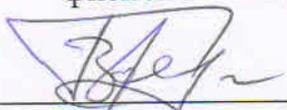


«27» 02 2020 года

Исполнитель:
Миронович Анастасия Леонидовна,
обучающийся заочного отделения,
группа БЖ 1501-z



Научный руководитель:
Гафнер В. В., к.п.н.,
доцент кафедры анатомии,
физиологии и БЖ



Екатеринбург 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	5
1.1 Понятие игровых методов обучения.....	5
1.2 Классификация игровых методов обучения.....	11
1.3 Особенности, цели и задачи применения игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности.....	17
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	34
2.1. Особенности организации педагогического процесса с использованием игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности.....	34
2.2. Разработка методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности	39
2.3. Результаты диагностики знаний и умений, обучающихся после применения на уроках основ безопасности жизнедеятельности игровых методов обучения	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	57

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы. Проблема защиты подрастающего поколения от опасностей возникла одновременно с зарождением человечества. Первоначально людям угрожали опасные природные явления, представители биологического мира. С течением времени стали появляться опасности, творцом которых стал сам человек. Безопасность жизнедеятельности детей представляет собой серьезную проблему современности, в связи с растущим числом случаев наступления опасности для обучающихся.

В школе каждый учитель ищет такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие на уроке каждого ученика, повышающие авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи очень хорошо решаются через различные педагогические технологии. Поиск новых форм и методов изучения основ безопасности жизнедеятельности, в настоящее время, является не только естественным явлением, но и необходимым. Это обусловлено тем, что современная система образования ориентирована на всестороннее развитие личности обучающегося, а использование различных методов работы, должно быть направлено, именно на достижение данной цели.

В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового образования должны быть направлены на формирование сильной личности, способной жить и работать в постоянно меняющемся мире, способной смело развивать собственную стратегию поведения, осуществлять моральный выбор и ответственность за него, т.е. саморазвитие и самореализацию личности.

Объектом исследования - является процесс обучения основам безопасности жизнедеятельности в образовательной организации.

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

Целью исследования является разработка методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках ОБЖ. Исходя из поставленной цели можно выделить следующие **задачи**:

1. Определить понятие игровых методов обучения, привести классификацию игровых методов

2. Изучить возможности применения игровых методов на уроках ОБЖ, выявить особенности организации педагогического процесса с использованием игровых методов обучения

3. Разработать методические рекомендации по применению игровых методов на уроках ОБЖ, подвести результаты диагностики знаний и умений обучающихся после применения на уроках ОБЖ игровых методов обучения

Методологическую основу исследования составили следующие методы исследования:

- сбор и анализ теоретической литературы по проблеме исследования;
- синтез;
- сравнение;
- обобщение;
- проектирование;
- педагогический эксперимент;
- критический анализ.

Теоретическую основу исследования составили результаты исследований отечественных и зарубежных ученых в области проблем безопасности, отечественные и зарубежные исследования в области образования, а также методические разработки практикующих учителей.

Данная работа состоит из введения, основной части, заключения и списка используемой литературы.

ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1 Понятие игровых методов обучения

Игровые методы – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Использование игровых методов в образовании способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

Эффективность использования игровых методов в образовательном процессе зависит от соблюдения ряда условий: Игры, используемые в рамках урока, должны в полной мере соответствовать учебным и воспитательным целям урока.

Количество игр во время урока должно быть умеренное. В зависимости от использования игровых методов выделяют следующие виды уроков: Уроки, с использованием разнообразных игровых заданий (КВН, конкурсы, соревнования и т.д.).

Уроки, с использованием игровых упражнений и заданий. Уроки, с использованием игры лишь на определенном этапе урока (например, применение игры для знакомства с новым учебным материалом).

В настоящее время игровые методы занимают одно из важных мест в педагогическом процессе. Это связано с тем, что они способствуют повышению эффективности воспитательного воздействия на ребенка, раз-

виту у него познавательных интересов и общей активизации деятельности учащихся.

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 методов при построении занятия основывается на ряде принципов: Результативность

применения игровых методов в образовании во многом зависит от систематичности использования метода, ее целенаправленности и сочетаемости с учебной программой. Функции игровых методов выполняют следующие функции в образовательном процессе:

Развлекательная – данная функция является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.

Коммуникативная – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения. Самореализация – игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.

Игротерапевтическая – направлена на преодоление ребенка разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами).

Диагностическая – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности.

Коррекционная – направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.

Межнациональная коммуникация – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).

Социализация – процесс включения ребенка в общественные отношения, адаптация его к современному обществу посредством усвоения общечеловеческих норм.

Практически все игровые методы имеют ряд основных черт: Наличие свободной развивающей деятельности, которая может быть выбрана ребенком по его желанию, с целью удовлетворения собственных образовательных потребностей. Творческий характер, который часто проявляется в импровизированной деятельности, в «поле творчества» учащихся.

Положительный эмоциональный фон игровой деятельности, которая порождается весельем, чувством состязательности и конкуренции, открытием чего-то нового и т.д. Наличие правил – прямых или косвенных, которые отражают характер игры, ее содержание, логическую последовательность и т.д.

Структура игры, которая используется педагогом в рамках игровой технологии, включает в себя: роли, распределяемые между участниками игры; игровые действия, которые выполняются учащимися в соответствии с их ролями; игровые предметы; отношения, которые возникают между участниками игры; сюжет игры, либо та область действительности, которая воспроизводится в игре.

Наиболее рационально внедрение игровых методов в образовательный процесс, в следующих случаях: Внедрение игрового метода как самостоятельной для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины.

На современном этапе развития игровые методы обучения широко применяются в дошкольной педагогике и в образовательных учреждениях внешкольного типа. Игре присущи такие свойства:

- Противоречивость, связанная с тем, что в процессе игры происходит развитию воображения и фантазии, которые смешиваются с реальностью;
- Неясность и отсутствие конкретности в итогах игры.
- Итоги игры зависят от действий игроков. Они могут оказать воздействие на игровую ситуацию. Тем самым происходит активизации возможностей игрока;
- Свободность. Игра является добровольным действием, позволяющим развить внутреннюю организованность; Дифференцированные функциональные свойства. В игре используются свойства и направления разнообразных видов деятельности и происходит рост возможностей модификации условий личностного развития.

Все эти свойства определяют продуктивность применения игры в учебно-воспитательном процессе и ее значимость для всей педагогической системы. Игровые методы представляют собой широкую группу приемов и методов организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр.

На современном этапе развития общества организация учебного процесса ориентируется на его углубление и максимизацию значимости. Это обуславливает применение игровых технологий в следующих ситуациях:

Игровые методы в педагогическом процессе имеют определенное функциональное значение, занимают конкретное место и выполняют определенные роли. При этом, место и роль игровых педагогических методов в образовательном процессе обусловлена пониманием педагогов их функционального назначения и знания их классификации.

Особенностями применения игровых методов являются [23]:

- 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 [25]:

- 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, рабочей 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, несмотря 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 Классификация игровых методов обучения

Игровые методы обучения – это методы, которые в игровой форме воссоздают ситуации, направленные на усвоение норм и правил поведения в обществе, способствуют формированию социального опыта, совершенствуют навыки самоуправления поведением.

Игровые методы имеют преимущество перед иными методами обучения, так как они интересны детям и с самого начала привлекают к себе внимание. В основе игровых методов лежат различные игры, которые вызывают положительные эмоции, способствующие созданию комфортной психологической ситуации в процессе обучения.

Использование игровых методов в обучении значительно снижает затраты нервной энергии и волевые усилия. В процессе исследования использования игровых методов обучения было установлено, что данные методы способствуют усилению умственной и моторной активности учащихся. Моторная активность оказывает положительное влияние на образование ассоциативных связей, облегчающих процесс усвоения знаний и умений. Во время игры у ребенка процессы восприятия протекают намного быстрее и точнее.

Игровые методы обучения имеют ряд характерных признаков: Учебный материал или учебное действие приобретает условный план, который переносится в игровой сценарий.

Игровой метод требует вхождения в процесс игры всех участников обучения, то есть в игре участвуют и учащиеся, и педагог, что способствует оказанию прямого обучающегося воздействия на детей посредством замечаний, указаний, направлений, порицаний, подсказок и т.д. Игровые методы весьма разнообразны. Их разнообразие зависит от вида игры, используемого педагогом.

Несмотря на то, какая игра используется, метод имеет две основные педагогические функции: Совершенствование и закрепление знаний. В процессе игры ребенку приходится использовать полученные ранее знания, при необходимости трансформировать, преобразовывать их, учиться оперировать своими знаниями и умения. Все это оказывает положительное влияние на расширение и углубление знаний учащихся.

Успешное усвоение новых знаний и умений различной сложности и содержания. В процессе игры чаще всего с целью усвоения новых знаний педагогом используются различные воображаемые ситуации в развернутом виде, с использованием игрового оборудования и соответствующими игровыми действиями, и ролями.

Например, с целью совершенствования и расширения знаний о декоративно-прикладном искусстве могут быть проведены игры «Выставка», «Магазин сувениров», «Путешествие в прошлое» и т.п.

Подбор вида игр для использования игровых методов в обучении зависит от возраста учащихся, их психологического и физического развития, индивидуальных возможностей и потребностей. Учет данных критериев поможет педагогу подобрать действительно эффективные игры, которые помогут усилить педагогическое воздействие на учащихся и получить высокий результат обучения.

Таким образом, роль игровых методов обучения в педагогическом процессе достаточно велика. Эффективность данных методов зависит от профессиональных умений педагога, его понимания функций педагогических игр и их значения в воспитании и обучении детей. Виды педагогического воздействия игровых методов обучения Игровые методы обучения включают в себя разнообразные педагогические игры.

Педагогические игры – это игры, имеющие конкретную образовательную цель и соответствующий ей педагогический результат. Педагогические игры разнообразны и различаются в зависимости от: дидактического содержания; организационной структуры; возрастных возможно-

стей детей; специфики содержания. Игры, используемые в рамках игрового метода обучения, классифицируются по виду педагогического воздействия на учащихся:

Дидактические игры – направлены на расширение кругозора учащихся, их познавательной деятельности, формированию конкретных умений и навыков, необходимых для успешного осуществления различных видов деятельности.

Игры воспитательного воздействия – направлены на воспитание у учащихся воли, самостоятельности, различных жизненных установок (нравственных, эстетических, мировоззренческих), умения сотрудничать и взаимодействовать в коллективе.

Игры, развивающего развития – направлены на развитие у учащихся речи, мышления, памяти, внимания, фантазии, воображения и иных разнообразных творческих умений, а также развитие мотивации на обучение и получение новых знаний.

Игры, оказывающие социализирующее воздействие – направлены на приобщение учащихся к нормам и правилам поведения в рамках современного социума, формирование умения адаптироваться в новых условиях, эффективно взаимодействовать и общаться с окружающими, владеть навыками саморегуляции и самоконтроля.

Таким образом, игровые методы обучения весьма разнообразны и направлены на всестороннее образование и развитие учащихся, посредством различных видов педагогического воздействия.

В настоящее время в современной школе использование игровых методов обучения направлено на повышение активизации и интенсификации педагогического процесса.

Игровые методы обучения целесообразнее использовать в следующих ситуациях: Игра, используется педагогом в качестве самостоятельного метода, направленного на освоение конкретной темы или учебного материала. Игра, используется в процессе обучения как элемент, другого

метода или технологии обучения, с целью усиления обучающего воздействия на учащихся. Игра, используется педагогом как часть учебного занятия или целого урока.

Например, игра, может быть использована как введение к уроку, для того чтобы заинтересовать учащихся новой темой. Игра, используется для организации внеклассных мероприятий. Использование игрового метода обучения требует от педагога определенной подготовки. Необходимо не просто знать правила игры, но и подготовить для ее проведения весь необходимый инвентарь.

Игровые методы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации: Мотивы общения: Совместное решение учебной задачи, в процессе игры, требует от участников взаимодействия друг с другом, основой которого выступает общение.

Общаясь между собой, дети учатся выстраивать отношения, формируют и развивают коммуникативные навыки и компетенции. Решение коллективных задач, посредством использования разных возможностей каждого из ее участников.

В процессе игры дети выявляют, что каждый обладает определенными умениями, и правильное распределение ролей будет способствовать успешности выполнения учебного задания в игре.

Укрепление межличностных отношений в результате совместного эмоционального переживания в процессе игры. Дети учатся понимать и принимать чувства друг друга, сопереживать. Моральные мотивы – обусловлены тем, что игра предоставляет каждому участнику возможность проявить себя, показать свои знания и умения, характер и волевые качества, отношение к деятельности и людям.

Познавательные мотивы: Любая игра имеет конечный результат, на который нацелены ее участники. В играх изначально все участники равны, результат зависит от того, как проявит свои умения, навыки и спо-

способности игрок. Игровой процесс имеет личностные значения, в то время как процесс обучения обезличен. Это связано с тем, что в игре участники примеряют на себе различные социальные роли, погружаются в определенные условия и ситуации.

Практически каждая игра сопровождается благоприятной эмоциональной атмосферой, наполненной радостью. Тем самым создается психологическая ситуация успеха. В случае если участник проигрывает, то это принимается как личное поражение и стимулирует ребенка на дальнейшую познавательную деятельность (реванш). Состязательность является неотъемлемой частью любой игры, именно это чаще всего и притягивает детей.

Удовольствие, которое дети получают в процессе игры, создает комфортные психологические условия для проведения учебного занятия и усиливает у детей желание изучать предмет.

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. 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 [1], (см. Рисунок 1).

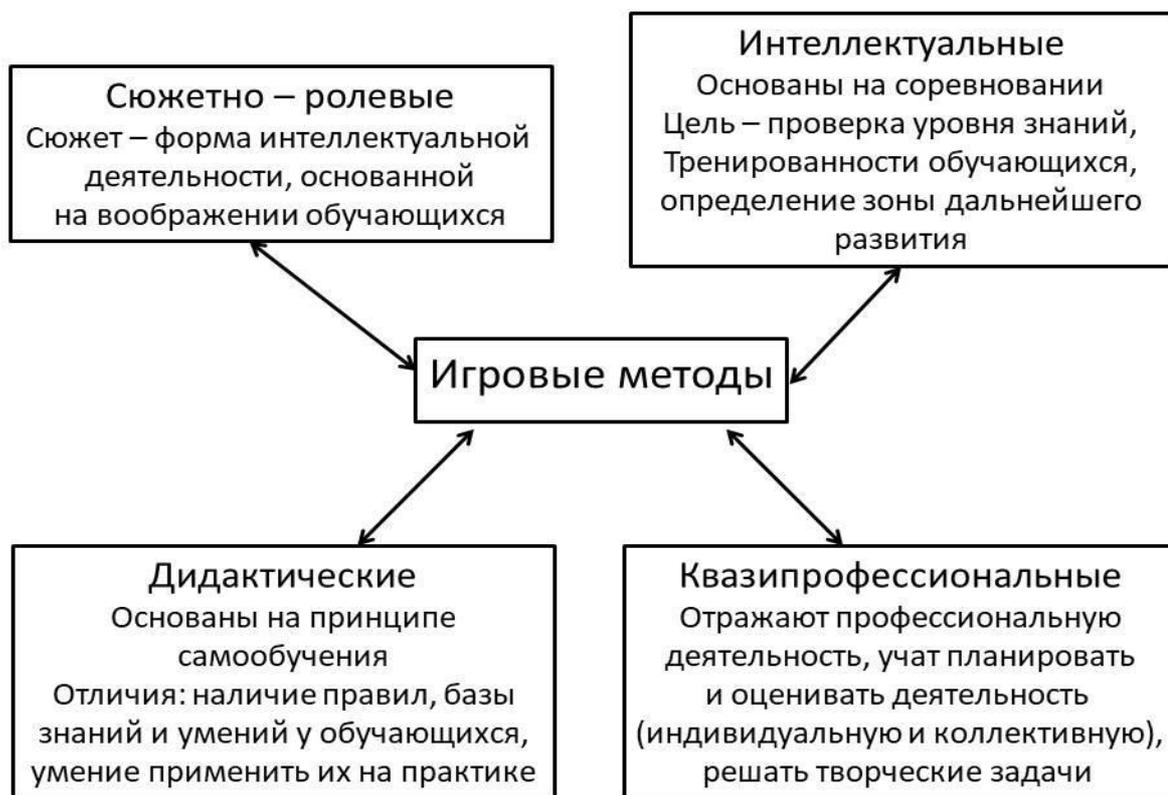


Рисунок 1. Классификация игровых методов по способам развития познавательной активности

Таким образом, игровые методы обучения могут быть использованы педагогом как самостоятельные методы, а также в качестве вспомогательных в рамках другого метода с целью его усиления или привлечения учащихся к учебному занятию.

1.3 Особенности, цели и задачи применения игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности

Урок ОБЖ — это единица учебного процесса, явно ограниченная временными рамками, возрастным составом участников, планом и учебной программой. Урок является основной формой организации учебного

процесса. В этой форме представлены все компоненты учебного процесса: цель, задачи, содержание, инструменты и методы.

Сущность и цель урока сводятся к коллективному, индивидуальному взаимодействию учителя и учеников для решения дидактических проблем. Функция урока как организованной формы обучения заключается в достижении завершенной, но частичной, дидактической цели в триедином единстве образовательных, воспитательных и познавательных задач развития.

Поиск новых форм и методов изучения школьного курса основ безопасности жизнедеятельности в наше время является не только естественным явлением, но и необходимым, поскольку в современной школе, как и в современном обществе, к которому мы идем, каждый человек будет способен учиться и работать на основе своих приоритетов, используя максимальные возможности своей личности.

При переходе на ФГОС средней и старшей школы для достижения поставленных результатов педагог в совершенстве должен владеть инновационными педагогическими технологиями и подходами в учебно-воспитательном процессе.

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 безопасности 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.

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 [18, 19], (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»	Обучающиеся в командах отвечают на предложенные вопросы по рубрикам, зарабатывая баллы («Своя игра»),

	участников дорожного движения», «Безопасность в быту»	крессворд, викторина
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		
Организаци-	«Организаци-	Предложение обучающимся выявить

онно – деятельностная игра	онные основы по обеспечению защиты населения от чрезвычайных ситуаций мирного и военного времени»	проблемы, существующие в данном тематическом разделе в форме форум-сессии (например, сложность за-благовременного 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 – деятельностная игра	«Терроризм и экстремизм — чрезвычайные опасности для общества и государства»	Обучающиеся изучают проблему терроризма и экстремизма, вовлечения в данные движения молодежи, проблему предотвращения угрозы террористического акта (своевременное оповещение, улучшение системы безопасности и пр.), а после предлагают пути ее решения
Деловая игра	«Профилактика террористической и экстремистской дея-	Обучающимся предлагается самостоятельно изучить проблему профилактики терроризма и экстремизма, разделиться на несколько групп (орга-

	тельности»	ны 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

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 практико-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 [13]:

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 мате-

риала, 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 зависимости 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 вышеназванных 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 жизне-

деятельности при подборе игровых методов обучения необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, имеющиеся знания и умения, тему и цель занятия.

Учитывая концепцию игры как средства обучения и особенностей содержания предмета ОБЖ, можно сделать следующие выводы:

- 1) игра - эффективное средство обучения когнитивным интересам и активизации деятельности школьников;
- 2) игра, правильно организованная с учетом специфики материала, тренирует память, помогает обучающимся развивать речевые навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учеников, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 4) игра - один из способов преодоления пассивности детей;
- 5) в команде каждый обучающийся несет ответственность за всю команду, все заинтересованы в лучшем результате своей команды, все стремятся решить задачу как можно быстрее и успешнее.

Таким образом, конкуренция помогает повысить производительность всех школьников. На занятиях по ОБЖ есть все условия, способствующие творчеству и развитию творческих навыков.

При построении технологии обучения, существенное значение отводится личностным качествам учащихся. Структура личности может быть единожды избранной, но сами личностные характеристики требуют постоянного разъяснения и нового истолкования. Та или иная технология обучения избирается, исходя из специфики дидактической задачи. Она реализуется путем соблюдения правил принятия грамотных и оптимальных педагогических решений. Технология обучения характеризуется комплексным подходом к средствам обучения т.е. применением разнообразных дидактических, технических, материальных, программных средств в учебном процессе.

Такие методы способствуют обеспечению нормальных условий для развития личностных и профессиональных компетенций учащихся.

Современные игровые методы обучения базируются на педагогических идеях. Они строятся на основе постановки конкретной цели, задач и выбора методики их реализации.

Их развитие происходит в учебной деятельности, в которой ученик выражает свое отношение к ней. Чтобы использовать школьный урок основ безопасности жизнедеятельности в игровой форме, есть много вариантов, но необходимо соблюдать следующие условия:

- 1) содержание игры должно соотноситься с учебно-воспитательными целями урока;
- 2) доступность методов для школьников этого возраста;
- 3) умеренность в использовании игр в классе.

Отличительная особенность игровых действий на уроках ОБЖ - деятельность воображения, создающая уникальность игровой форме работы. При формулировании задач следует начинать с содержания тематического плана, учитывать результаты предыдущего урока и сложность освоения нового материала, а также состав обучающихся, их готовность. Количество запланированных задач определяется возможностями их реализации на одном уроке.

Игровые методы на уроках ОБЖ могут применяться на всех уровнях школьного образования. Правильный выбор игр позволяет использовать их на различных видах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний.

Обычно игровые методы в педагогике – действие, состоящее из нескольких основных этапов. Это планирование целей, составление планов, за которым следует выполнение поставленной задачи. При правильном продвижении работы, обязательным пунктом будет разбор и анализирование всего процесса.

Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У человека должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при со-

блюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Таким образом, игра содержит в себе несколько основных составляющих:

- Образы.
- Игровые процессы.
- Замена настоящих вещей условными.
- Естественная коммуникация между участниками.
- Условный сюжет.

Игровые методы в обучении использовались как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания детей уже издавна. Это традиционный метод обмена знаниями от старшего поколения к младшему. Как интерактивный, его использовали в народной педагогике. В дошкольных заведениях и внешкольных учреждениях наиболее часто встречаются случаи использования этих методов.

В образовательном процессе активно используются такие формы внеурочной деятельности, как метапредметные олимпиады, викторины, игры, проектная деятельность, рефлексия по итогам деятельности, занятия на выстраивание личной траектории учебной стратегии детей, дискуссии, коллективные игры и многие-многие другие.

Таким образом, эффективность использования игровых методов на уроках ОБЖ будет зависеть, во-первых, от их систематического использования, а во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, при решении проблемы развития познавательной деятельности необходимо рассматривать развитие самостоятельного мышления ученика как основную задачу.

Следовательно, необходимы группы игр и упражнений, которые формируют способность различать основные характерные особенности объектов, сравнивать их, создавать их, группы игр для обобщения объектов в соответствии с определенными характеристиками, способность от-

личать реальные явления от нереальных, способность контролировать себя.

Игровые методы являются одним из наиболее эффективных методов обучения, поскольку их психолого-педагогическая основа — это игра, которая вносит большой вклад в умственное развитие личности.

Использование игровых методов на уроках ОБЖ соответствует когнитивным потребностям школьников разных возрастных групп. Они развивают организаторские способности, формируют чувство сочувствия, стимулируют взаимопомощь в решении сложных проблем.

Игра активизирует мыслительные процессы и повышает мотивацию школьников к изучению данного предмета. Организация игровых методов на уроках ОБЖ имеет свои особенности. В процессе организации игровых занятий на уроках ОБЖ необходимо полагаться на возрастные особенности школьников.

Для подросткового возраста существуют широкие познавательные мотивы - интерес к знаниям. Преподавание и когнитивный мотив у подростков проявляется в интересе к методам получения знаний. Улучшается интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие во внеклассных мероприятиях, применение исследовательских методов анализа в уроке).

Идеально подходит для учеников 9-11 классов, например, решение ситуационных задач, в которых обучающимся предлагается в ходе обсуждения и дискуссий прийти к решению предложенной проблемы. Таким образом, развиваются навыки общения, работы в команде и компенсируется присущее подросткам стремление к взрослости путём самостоятельного решения проблемы.

Кроссворд называют игровой формой, сущность которой заключается в разгадывании слов из приведенных определений.

Запись ответа производится в саму сетку кроссворда, где при помощи пересечений с другими упрощается процесс отгадывания слов. На-

личие кроссвордов по теме как метод обучения позволяет мотивировать детей и увеличить рост усвоения знаний, их актуализация, обеспечение хорошего запоминания сложной терминологии.

Кроссворды можно применять в качестве контроля или самоконтроля в процессе образовательно-воспитательной работы как индивидуальное или групповое занятие.

Современная педагогика рассматривает внедрение:

- предметно-тематических кроссвордов, где слова могут быть ограничены определенной тематикой;
- итоговых, используемых для контроля усвоения знаний по предмету;
- кроссвордов-летучкой, пересекающиеся в одном ключевом слове.

Тематические кроссворды по педагогике с вопросами и ответами могут состоять из 30–40 слов, а итоговые включают до 50.

Форма их представления может быть разной:

- традиционная (обычная запись);
- электронная (размещенная на электронных ресурсах).

Преимущества кроссворда как средства обучения:

Наличие тематического кроссворда по педагогике обуславливается рядом преимуществ:

1. Использование кроссворда в качестве игровой формы для возможности детализации конкретного раздела темы, что повышает усвояемость.
2. Лаконичность вопросов характеризуется их однозначностью.
3. Наличие кроссвордной сетки выдает большое количество подсказок для ребенка с целью облегчения поиска ответа.

Условия внедрения кроссвордов в образовательно-воспитательную деятельность

Наличие кроссвордов с ответами в педагогике во время учебного процесса позволяют:

1. Доступно излагать и соответствовать уровню знаний учащихся для проверки.
2. Стимулировать выполнение данной деятельности.
3. Создать игровую и доверительную атмосферу между учащимися.
4. Включить момент состязания, вовлекающий в работу детей.
5. Дискуссировать для нахождения ответа.

Требования к составлению учебных кроссвордов по педагогике

При составлении кроссворда учитель должен обратить внимание на ряд важных аспектов:

- содержание, которого должно быть доступным и состоять из изученной терминологии или определенной темы;
- формулировка вопроса, отвечающая требованиям однозначности и лаконичности.

При правильном составлении кроссворда у ребенка не появятся лишние вопросы, а ответы на предложенные в нем будут единственные с целью избегания ошибочной интерпретации. Информация не должна нагружать учащихся, а наоборот, вовлекать в процесс поиска нужного ответа без какого-либо стимулирования. Еще один игровой метод со сканвордом в процессе обучения позволяет закрепить усвоенные знания и расширить уже имеющиеся.

Игровая деятельность применяется как в младшей, так и старшей школе при обучении. Количество вопросов не должно превышать 50 штук, так как учащиеся могут потерять интерес к игре. Это объясняется тем, что учебно-воспитательный процесс рекомендует частую смену деятельности во время урока для повышения уровня запоминания.

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. Итак, отличительная особенность игровых действий на уроках ОБЖ - деятельность воображения, создающая уникальность этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них она осуществляется во внешнем действии и непосредственно реализуется в нем. Следовательно, в результате игры у обучающихся производится деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект через внешние действия.

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

2.1. Особенности организации педагогического процесса с использованием игровых методов обучения на уроках основ безопасности жизнедеятельности

С каждым годом все 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.

Для повышения эффективности развития обучающихся и уровня освоения программы по предмету ОБЖ нами была проведена следующая работа:

- изучение литературы по теме и анализ рабочей учебной программы по ОБЖ для 5 класса;
- разработка методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках ОБЖ;
- проведение разработанных уроков;
- оценка эффективности проведенной работы.

Исследование проходило на базе школы. В эксперименте приняло участие два пятых класса, в каждом из которых обучалось 24 человека.

Один класс представит собой контрольную группу, другой – экспериментальную.

Контроль знаний и умений обучающихся – один из ключевых элементов учебного процесса. От правильной организации контроля существенно зависит качество подготовки к решению задач, возникающих в повседневной жизни, а также эффективность управления учебно-воспитательным процессом.

Контроль, за усвоением знаний и умений должен быть ориентирован личностно, необходимо активно привлекать самих школьников к участию в нем для осуществления самоконтроля и самооценки. Важнейшая особенность дифференцированного контроля состоит в предъявлении различных уровней требований к знаниям и умениям.

Для достижения объективности при проведении диагностики знаний и умений, применялись тестовые задания, которыми руководствовались учителя по ОБЖ в своей работе. Оценка освоения проходила исходя из вышеизложенных уровней.

Проверочная тестовая работа по ОБЖ 5 класс.

1. Переходя улицу, необходимо быть:

- А. сильным, смелым, стройным;
- Б. собранным, внимательным, осторожным;
- В. умным, красивым, радостным;

2. Единый номер вызова экстренной службы.

- А. 103;
- Б. 101;
- В. 102;
- Г. 112.

3. Укажите, какие данные необходимо назвать при вызове по телефону службы безопасности:

- А. номер телефона и адрес;
- Б. причину вызова, свое имя и фамилию, номер телефона и адрес;

В. адрес местожительства и номера рядом расположенных домов.

4. Какую ситуацию мы называем опасной?

А. ситуацию, угрожающую жизни, здоровью, имуществу человека или окружающей среде;

Б. неприятную ситуацию, с которой человек не в силах самостоятельно справиться;

В. ситуацию, которая обязательно заканчивается для человека травмой, ранением и переломом.

5. Как вы поступите, возвращаясь вечером домой с прогулки?

А. пойду по улице, прижимаясь к стенам домов, вдоль производственных корпусов;

Б. пойду по хорошо освещенным, многолюдным улицам;

В. выберу маршрут по пустынным скверам и дворам, плохо освещенным подземным переходам.

6. Эвакуироваться из школы необходимо, если...

А. услышали сигнал эвакуации;

Б. почувствовали запах дыма;

В. вам угрожают;

7. При пожаре в любом задымлённом помещении (в здании, в транспорте...) нужно помнить...

А. чем лучше спрячешься, тем безопаснее для тебя; Б. необходимо передвигаться к выходу на четвереньках или ползком и дышать через влажную ткань, прикрыв ею рот и нос;

В. страшен только открытый огонь.

8. Как вести себя, если начался пожар:

А. позвонить родителям;

Б. открыть окно;

В. спрятаться в безопасном месте;

Г. немедленно уйти, вызвать пожарную службу.

9. При поездке на дальнее расстояние необходимо соблюдать следующие правила:

А. быть внимательным, не оставлять без присмотра свои вещи, познакомиться с соседями, документы и ценные вещи держать при себе;

Б. держать все вещи в одном месте, оставлять вещи без присмотра;

В. громко разговаривать, показывать всем свои ценности, полностью доверять своим соседям по вагону.

10. Какие правила необходимо соблюдать, чтобы избежать опасных ситуаций на железной дороге

А. знать расписание поездов и электричек;

Б. не ходить по ж/д путям; переходить железнодорожное полотно только в установленных местах;

В. знать правила поведения при пожаре в поезде.

Шкала полученных оценок, следующая:

1-3 плохое знание предмета

4-6 среднее знание предмета

7-10 отличное знание предмета

Далее представим результаты, полученные в контрольной и экспериментальной группе (рис.1).

Как видим, в обеих группах в среднем присутствует средний или низкий уровень знания предмета. Далее проведем серию игровых уроков в экспериментальной группе и проверим, насколько увеличится процент знаний по предмету.

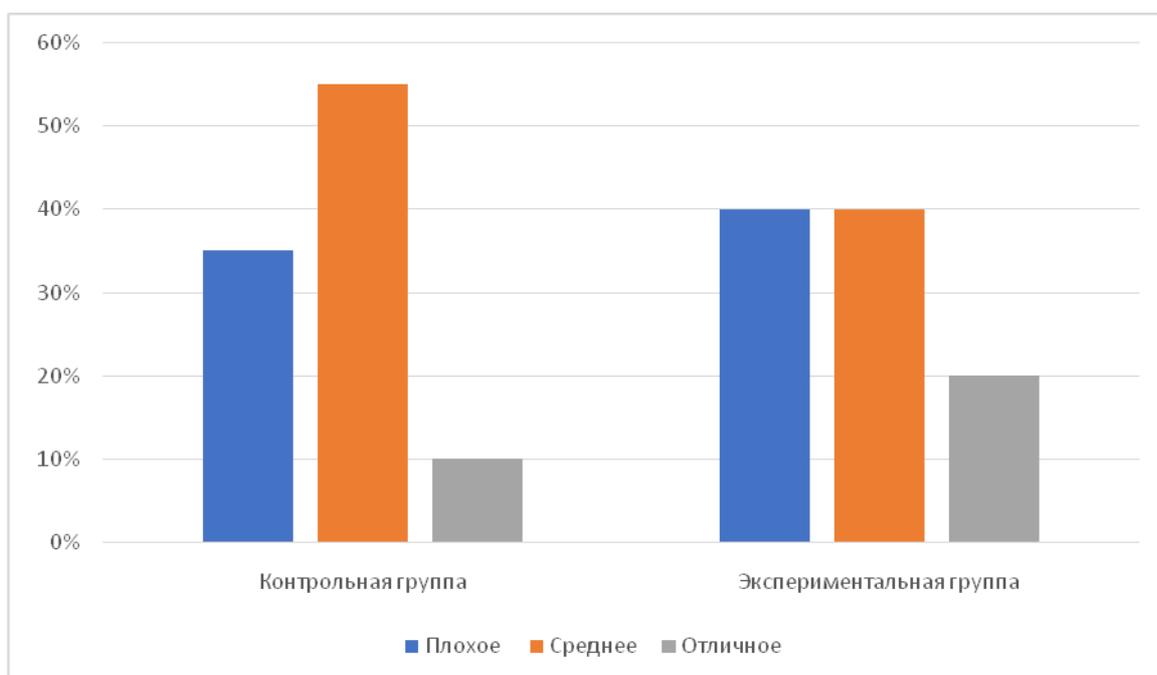


Рисунок 2. Результаты тестирования

После изучения рабочей учебной программы на предмет возможности проведения уроков с помощью игровых технологий были разработаны методические рекомендации и сам методический инструментарий для внедрения игровых методов обучения на уроках ОБЖ, которые изложены в следующем параграфе.

В процессе подготовки к исследованию мы руководствовались следующими принципами:

1. Принцип системности диагностических, развивающих и профилактических задач;
2. Принцип единства диагностики, процессов воспитания и развития;
3. Деятельностный принцип в проведении диагностической и развивающей работы;
4. Принцип учета индивидуальных возрастных особенностей;
5. Принцип возрастания сложности и степени разнообразия материала.

2.2. Разработка методических рекомендаций по применению игровых методов на уроках основ безопасности жизнедеятельности

Выделяются специальные педагогические условия, реализация которых с наибольшей вероятностью может обеспечить возникновение у участников интереса к игровой деятельности, а также повышения эффективности усвоения материала:

1. Построение игры на основе актуальной проблемы для участников игровой ситуации.

2. Наличие условия адекватности игровой формы для умственных и личностных характеристик участников. Например, если участники игры являются подростками, то игровой проект должен быть специально адаптирован к этому возрасту.

3. Внедрение элемента интеллектуальной свободы, импровизации создает условия для участия участников в игровом проекте. Проект игры не должен быть слишком жестким, регламентированным, подробным.

4. Присутствие психологической готовности игроков к участию в игре, желание «играть», отношение к игре не как к чему-то бесполезному, а как к интересному, захватывающему и развивающему действию.

Педагогические игры, в отличие от привычных игр, имеют отличительную особенность: они обладают чётко поставленными учителем (или сформулированными обучающимися под руководством педагога, что является одним из требований ФГОС – формирование УУД) целью и задачами, которые нацелены на определённый результат и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Качество применения и периодичность использования игровых методов в учебно-воспитательном процессе, сочетание учения с элементами игры зависит от того, насколько учитель осознаёт функции, знает классификацию, особенности организации и проведения педагогических игр, владеет знаниями о возрастной физиологии и психологии обучающихся,

имеет желание, а главное, на какой результат своей педагогической деятельности он нацелен.

Обучение в рамках предмета «Основы безопасности жизнедеятельности» (ОБЖ) охватывает как урочное, так и внеурочное время, что позволяет создать оптимальные условия для подготовки обучающихся. Для успешного усвоения программы необходимо использовать разнообразные методы обучения.

При этом возрастает воспитательный потенциал учебных занятий за счет включения: ролевых имитационных игр, использования игровых ситуаций, выполнения обучающимися творческих работ и проектов, интегрированных и разновозрастных занятий.

На уроках ОБЖ необходимо реализовывать игровые приёмы и создавать игровые ситуации следующим образом: постановка цели и задач – в игровой форме; учебная деятельность обучающихся подчинена определённым правилам игры, а учебный материал, знания, используются в качестве её средства; возможно использовать соревновательный элемент.

При постановке цели и определении задач конкретного учебного задания следует исходить из содержания тематического плана, учитывать результаты предыдущего урока и сложность освоения нового материала, а также состав обучающихся, их подготовленность. Количество намечаемых задач определяется возможностями их реализации на одном занятии.

К примеру, для формирования готовности к действиям в опасных ситуациях решается три группы задач:

1. Идентификация опасностей.
2. Предвидение, предупреждение и профилактика идентифицированной опасности на основе сопоставления выгод и затрат.

3. Организация действий по оказанию помощи и спасению. При разработке содержания урока ОБЖ учителю следует определить:

- 1) средства и методы решения каждой педагогической задачи;
- 2) учебно-материальное обеспечение урока;

3) методы организации работы обучающихся при решении каждой задачи;

4) критерии оценки работы обучающихся.

Применение игровых методов в среднем и старшем школьном возрасте имеет свои особенности. Это связано, прежде всего, с тем, что в подростковом периоде у ребёнка наблюдается пробуждение желания в создании своего собственного мира, стремление к взрослости, развитие воображения и фантазии, потребность побыстрее всё попробовать, узнать, рассказать.

Поэтому особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, ориентация на речевую деятельность. Игра в данном возрасте, по мнению Петрусинского Вячеслава Вячеславовича, имеет следующие функции:

- обучающую
- закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных УУД, развитие памяти, внимания, мышления;
- развлекательную – создание благоприятной атмосферы на занятии;
- коммуникативную – объединение коллектива обучающихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационную – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении; - психотехническую – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Также для реализации игровых методов на уроках ОБЖ, с опорой на возрастные особенности, целесообразно использовать следующие виды:

- обучающие игры – это игры, способствующие усвоению текстовой информации, развитию умений и навыков, необходимых для оптимального обучения, развивающие восприятие, внимание, память;

- игры подвижные в помещении и на воздухе – это игры для психофизиологической разгрузки, стимулирующие творческую активность, коллективную деятельность;

- социально-психологический ролевой тренинг – игры, направленные на отработку навыков выполнения тех или иных социальных функций, социокультурных норм;

- психотехнические игры – процедуры группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций: внимания, памяти, воображения.

В «классическом» варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях. Результативность применения педагогической игры на уроках ОБЖ зависит от систематичности её применения, целенаправленности процедуры проектирования игры и сочетания с традиционными дидактическими упражнениями.

Наибольшей популярностью среди обучающихся в ходе изучения предмета ОБЖ пользуются игровые технологии, которые способствуют активизации и интенсификации учебного процесса.

Таким образом, использование игровых методов в процессе обучения и воспитания способствует активизации познавательной деятельности обучающихся, развитию мышления, творческой деятельности, обеспечивает комфортный психологический микроклимат, эмоциональную удовлетворенность всех участников игры.

Опираясь на анализ теоретической литературы, а также на опыт педагогов, необходимо отметить, что применение игровых методов на уроках ОБЖ позволяют:

- значительно интенсифицировать и разнообразить учебно-воспитательный процесс;
- активнее и шире использовать межпредметные связи;
- повысить мотивацию обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе);
- сократить время накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

В ходе трех недель с экспериментальной группой проводилась игровая работа по предмету. В начале каждого урока ОБЖ (два урока в неделю) проводилась игровая деятельность. Ниже представлены материалы игр, использованные на занятиях.

Неделя 1. Урок 1.

Разгадывание кроссвордов в группах на скорость, (две группы) (см. Рисунок 2,3).

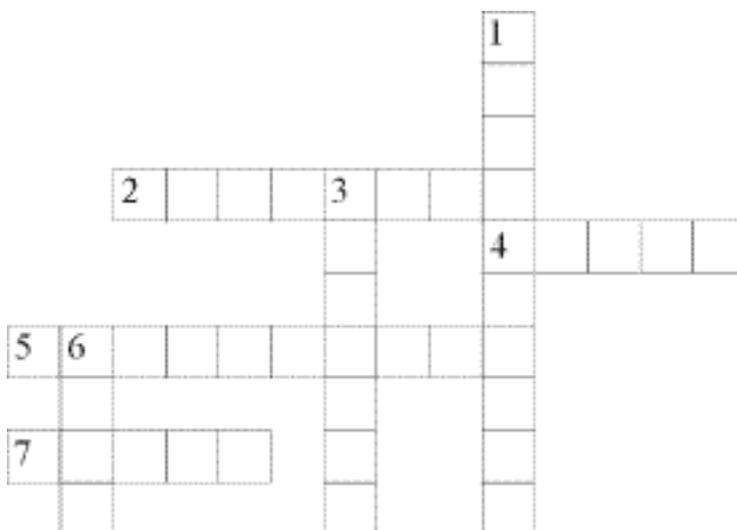


Рисунок 3 Кроссворд на тему первая помощь

Вопросы:

По горизонтали

2. Неглубокая, длинная рана на теле, нанесенная чем-либо тонким и острым.

4. Смещение костей в суставе.

5. Повреждение головного мозга, вызванное сильными и резкими колебаниями, толчками.

7. Рана от чего-либо режущего.

По вертикали

1. Вредное воздействие на организм ядовитых веществ.

3. Нарушение целостности, повреждение кости.

6. Повреждение ткани тела огнем, чем-то горячим, едким, жгучим.

Ответы:

По горизонтали: 2. Царапина. 4. Вывих. 5. Сотрясение. 7. Порез.

По вертикали: 1. Отравление. 3. Перелом. 6. Ожог.

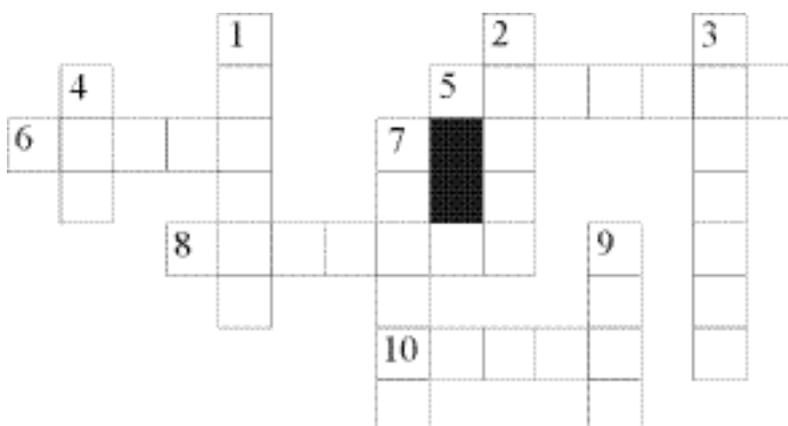


Рисунок 4 Кроссворд на тему Тонкий лед

Вопросы:

По горизонтали

5. Движение льда весной по реке.

6. Край земли у водной поверхности.

8. Незамерзшее место на ледяной поверхности водоема.

10. Площадка для катания на коньках, покрытая льдом.

По вертикали

1. Наметенная ветром куча снега.

2. Тяжелый лом, которым долбят лед.

3. Ледяная корка на поверхности земли.

4. Твердое состояние воды.

7. Узкие стальные полозья, прикрепляемые к обуви для катания на льду.

9. Естественный водный поток.

Ответы:

По горизонтали: 5. Ледоход. 6. Берег. 8. Полярная. 10. Каток.

По вертикали: 1. Сугроб. 2. Пешня. 3. Гололед. 4. Лед. 7. Коньки. 9. Река.

Неделя 1. Урок 2.

Игровая ситуация. Класс делится на пары, каждая пара тянет билет, в котором описывается ситуация. Каждая пара разыгрывает ситуацию по предложенной теме, где один участник - спасатель, а второй – нуждающийся в помощи.

Темы для игры:

- Перелом ноги
- Ожог
- Кровотечение
- Обморожение
- Отравление угарным газом
- Химическое отравление

Неделя 2. Урок 1.

Игра «Кто он, какой он»

Цель: научить замечать опасность, то есть предвидеть ее; понимать внешность встречного человека, его жесты и мимику.

Оборудование: нет.

Условия: учитель просит помочь ему изобразить то, о чем он скажет на ушко. Ведущий изображает, а класс отгадывает, что сказал учитель. По просьбе учителя ведущий изображает: злого человека, веселого, скромного, печального и т.д. По окончании игры педагог делает заключение, что внешность может помочь нам определить, с каким человеком мы встретились, и почувствовать опасность заранее, пока она еще не наступила. А уметь предвидеть опасность — это значит наполовину себя защитить.

Неделя 2. Урок 2.

Класс делится на группы. Игра «Поле Чудес». Две группы по очереди открывают буквы в слове, пытаясь его разгадать. Выигрывает команда, которая первая открыла все слова целиком.

Слова для загадывания:

1. Безопасность
2. Предупреждение
3. Катастрофа
4. Наводнение

Неделя 3. Урок 1.

После прохождения темы правил ПДД учащиеся делятся на две группы, и решают усложненный кроссворд по пройденной теме. (см. Рисунки 4).

По горизонтали

2. Где останавливаются общественные транспортные средства

4. Механическое транспортное средство, имеющее не менее четырех колес, расположенных не менее чем на двух осях, за исключением колесных тракторов и самоходных машин

6. Боковая часть, край дороги

7. Двухколесное средство без мотора

9. Устройство регулировки движения

11. Преднамеренное прекращение движения транспортного средства на время более 5 минут

12. Расстояние между транспортными средствами, следующими по соседним полосам в попутном или встречном направлениях

14. Выезд из занимаемой полосы или занимаемого ряда с сохранением первоначального направления движения

16. Участник движения без автомобиля

17. Вид общественного транспорта, приводимый в движение с помощью тока

19. Скоростная дорога, на которой действуют Правила дорожного движения

20. Ездит по рельсам

22. Пересечение дорог.

23. Штрафует за нарушение правил

24. Физическое лицо, непосредственно наблюдавшее дорожно-транспортное происшествие, которое располагает соответствующей информацией и может ее предоставить

25. Лицо, управляющее каким-либо транспортным средством

По вертикали

1. Автомобиль с числом мест для сидения более девяти, включая место водителя

3. Устройство, предназначенное для перевозки по дорогам людей, грузов или оборудования, установленного на нем

5. Движение транспортного средства со скоростью, большей скорости попутного транспортного средства

8. Какой цвет светофора нам помогает переходить дорогу

10. Лицо, получившее в дорожно-транспортном происшествии телесные повреждения, обусловившие его госпитализацию на срок не менее одних суток либо необходимость амбулаторного лечения

13. Комплекс технологических операций, выполняемых пожарно-спасательными подразделениями с целью обеспечения доступа к людям, находящимся в заблокированных транспортных средствах

15. Находящийся на полосе движения любой неподвижный объект, мешающий дальнейшему движению

18. Граждане, деблокированные из поврежденных транспортных средств и переданные живыми представителям Минздравсоцразвития России, а также пострадавшие, которым оказана первая медицинская помощь

21. Двухколесное механическое транспортное средство с боковым прицепом или без него.

Неделя 3. Урок 2.

Перед последним уроком ученикам было задано домашнее задание, составить собственный кроссворд на пройденную тему «Наводнения». Учащиеся делятся на пары и пытаются пройти кроссворды друг - друга.

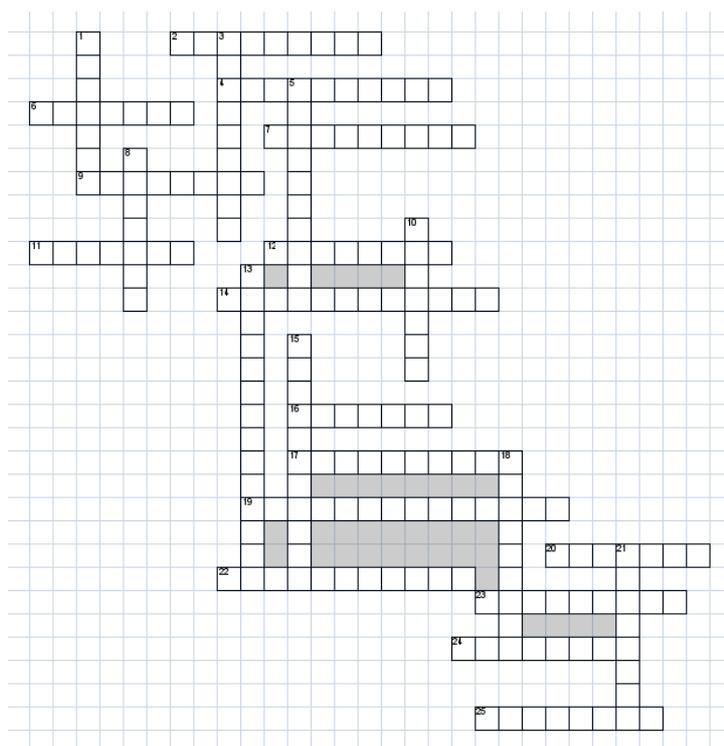


Рисунок 5 Кроссворд на тему правила дорожного движения

2.3. Результаты диагностики знаний и умений, обучающихся после применения на уроках основ безопасности жизнедеятельности игровых методов обучения

Для проверки эффективности предложенной системы работы было проведено диагностическое исследование знаний и умений по предмету ОБЖ. В исследовании принимали участие два класса – 5 «А» (контрольная группа) и 5 «Б» (экспериментальная группа).

В 5 «А» работа строилась, в основном, на традиционных подходах обучения, в 5 «Б» же нами были предложены игровые методы проведения уроков. Для удобства восприятия и сравнения полученных результатов все данные представлены в сравнительной форме.

Для учащихся был разработан тест по пройденным темам «природные катастрофы». Данная тема проходила в течение 3 недель в обоих классах, но в одном из них тема проходила с использованием игровых технологий. Тест представлен ниже.

1. Назовите признаки землетрясения

а хлопанье дверей;

б — звон стекол и посуды;

в — скрип дверей;

г — качание люстры;

д — дрожь воды в стакане.

1) все; 2) все, кроме — а; 3) только б, г, д.

2. Потоки с гор воды, песка, щебня, осколков скал и глины. Какое явление описано?

1) обвал; 2) лавина; 3) сель.

3. Смещение масс почвы горных пород вниз под действием силы тяжести в результате нарушения равновесия склонов, чаще всего по берегам рек и водоемов — что это

1) оползень; 2) обвал; 3) сель

4. Отрыв и катастрофическое падение больших масс горных пород, их дробление и скатывание с крутых склонов:

1) оползень; 2) обвал; 3) сель.

5. Какие действия предпринять для подготовки дома к наступлению урагана?

а — плотно закрыть окна и двери, чердаки, вентиляционные отверстия;

б — стекла окон защитить ставнями или оклеить; в — подготовить запас воды, пищи, лекарств, взять документы и деньги;

г — убрать с балконов и подоконников легкие предметы;

д — погасить огонь в печах, отключить электричество, газ, воду;

е — оставить включенным радио.

1) все; 2) кроме — е; 3) а, в, г, д, е.

6. Если во время урагана вы оказались на улице, надо:

а — спрятаться в кювете или яме, прижавшись к земле;

б — добежать до своего дома, укрыться в заранее подготовленном подвале;

в — укрыться в подвале ближайшего дома.

1) любое верно; 2) только б; 3) а, в.

7. Если буря застала вас в здании, пройдите в самое безопасное место:

1) в ванну;

2) на лестницу;

3) коридор в средней части дома на первом этаже.

8. Что делать, если ваш дом попадает в зону затопления?

а — отключить газ, воду, электричество;

б — перенести на чердак ценные вещи;

в — погасить огонь в печах;

г — оклеить стекла;

д — закрыть окна и двери.

1) все; 2) все, кроме — г; 3) а, в, д.

9. Способы подачи сигналов бедствия при внезапном наводнении

1) фонарем;

2) по телефону;

3) голосом

4) подручными средствами

10. К основным причинам аварий относят:

А) Износ оборудования

Б) Недостаточный контроль за состоянием производства

В) недостаточная технологическая надёжность систем безопасности

Г) Соблюдение норм техники безопасности

Найдите ошибку.

Шкала полученных оценок, следующая:

1-3 плохое знание предмета

4-6 среднее знание предмета

7-10 отличное знание предмета

Далее представим результаты, полученные в контрольной и экспериментальной группе (рис.5).

Исходя из проведенного тестирования был сделан вывод о том, что класс, в котором были использованы игровые методы гораздо лучше воспринял и запомнил информацию, чем контрольный класс.

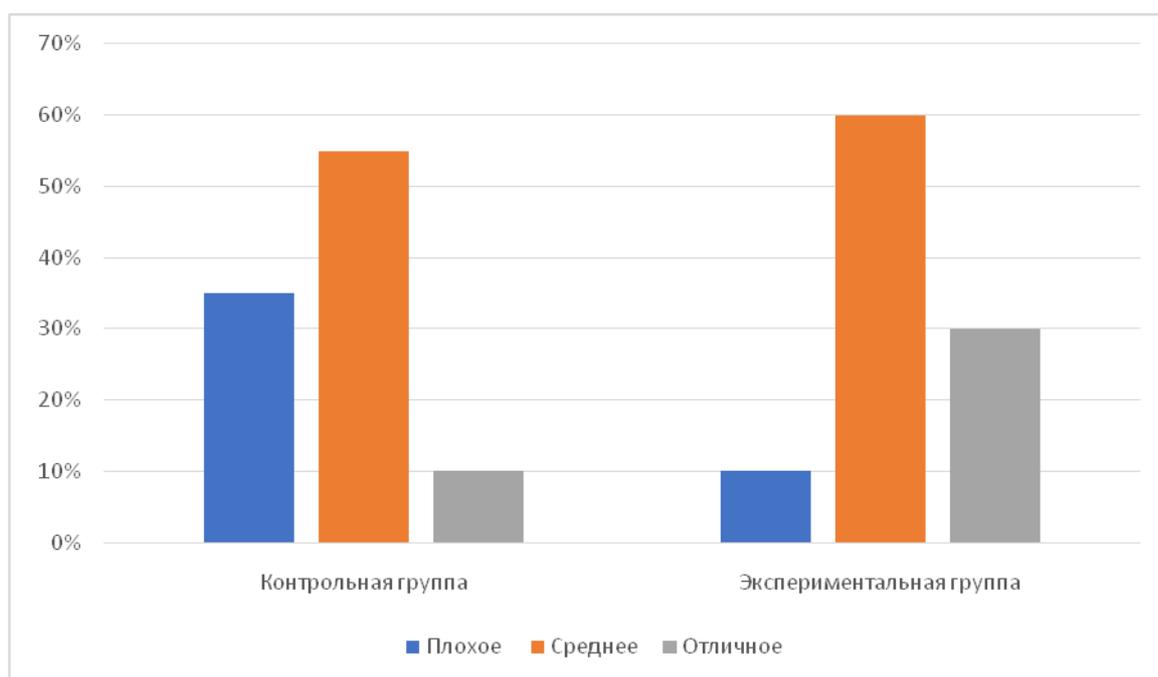


Рисунок 6. Результаты повторного тестирования

Вывод по 2 главе

Таким образом, мы можем сделать вывод об эффективности проведенной системы работы в пятом классе. Уровень освоения предмета ОБЖ с использованием игровых методов обучения заметно повышается, а число неуспевающих детей снижается. В качестве перспектив развития обучающихся и снижения неуспеваемости по предмету ОБЖ необходимо расширение применения игровых методов обучения и по другим разделам. В связи с вышеизложенным, можно сделать вывод, что цель исследования достигнута, а задачи выполнены.

Подводя итог можно сделать следующие выводы:

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

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день существует достаточно большое количество педагогических методов обучения, как традиционных, так и инновационных. В области преподавания предмета ОБЖ — это вопрос активизации познавательной деятельности студентов на уроках открытия новых знаний, поскольку этот процесс организован с помощью определенных сочетаний методов, задач, вопросов.

Вступительная фаза знаний - самая сложная часть подготовки к уроку. Правильная, эффективная, целесообразная и порой нестандартная организация этапа «открытия» знаний приводит к развитию и формированию способностей обучающихся, их познавательной деятельности.

Активация познавательной деятельности студентов может быть реализована на разных этапах урока, на уроках разных типов и на любом предметном материале с помощью определенных методов. Наибольшей популярностью среди обучающихся в ходе изучения предмета ОБЖ пользуются игровые методы, которые способствуют активизации и интенсификации учебного процесса. Рассматривая концепцию игры как методы обучения, можно сделать следующие выводы:

- 1) игра - эффективное средство обучения когнитивным интересам и активизации деятельности школьников;
- 2) игра, правильно организованная с учетом специфики материала, тренирует память, помогает обучающимся развивать речевые навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учеников, развивает внимание и когнитивный интерес к предмету;
- 4) игра - один из способов преодоления пассивности школьников;
- 5) в команде каждый обучающийся несет ответственность за всю команду, все заинтересованы в лучшем результате своей команды, все стремятся решить задачу как можно быстрее и успешнее.

Таким образом, конкуренция помогает повысить производительность всех учеников. Место и роль игровых методов в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

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.

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

возрастными особенностями обучающихся): организационно-деятельностные игры, сюжетно – ролевые, имитационные игры.

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

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авдеев, Г.А. Психология. – Москва: Академия, 2017. – 192 с.
2. Абдульменова З.З. Игра – способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2013. № 11
3. Барташникова И.А. Учись играя / И.А. Барташникова, А.А.Барташников. — Харьков, 2017. – 45 с.
4. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с.
5. Гафнер В. В. Обзор российских диссертационных исследований в области формирования культуры безопасности // Безопасность жизнедеятельности. 2013. № 9. 18-23 с.
6. Гафнер В. В. Основы безопасности: понятийно-терминологический словарь / В.В. Гафнер. – Москва: ФЛИНТА, Наука 2016. – 280 с. – (Серия «Педагогика безопасности»)
7. Безрукова, В.С. Психология. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2016. – 384 с.
8. Боровина, В.М. Словарь по образованию и педагогике. – Москва: Высшая школа, 2014. – 512 с.
9. Вайндорф-Сысоева, Л.П. Педагогика. – Москва : Юрайт, 2016. – 197 с.
10. Веракса, Н. Е. Педагогика. – Москва: Мзаика-Синтез, 2014. – 368 с.
11. Голованова Н.Ф. Педагогика. – 2017. – № 10. – С. 367.
12. Голоменникова, О. А. Педагогика. – Москва: Мозаика-Синтез, 2017. – 205 с.
13. Козлова, Т.А. Педагогика. – Москва: Академия, 2016. – 416 с.
14. Козлова, Т.А. Школьная педагогика. – Москва: Академия, 2016. – 416 с.

15. Крысько, В.Г. Психология и педагогика. – Москва: Юрайт, 2017. – 480 с.
16. Курочкин, П.Р. Психология и педагогика. – Москва: Юрайт, 2014. – 736 с.
17. Медведева, Г.П. Профессионально-этические основы социальной работы. – Москва: Академия, 2015. – 272 с.
18. Микляева, Ю.В. Теоретические основы дошкольного образования. Учебник. – Москва: Юрайт, 2017. – 498 с.
19. Овечкина, А.П. Педагогика. Хрестоматия. – Москва: Флинта, МПСИ, 2017. – 488 с.
20. Орлова, Г.А. Педагогика. – Москва: Юрайт, 2017. – 492 с.
21. Пантелеева, Г.А. Педагогика. – Москва: Академия, 2017. – 192 с.
22. Полонский, В.М. Словарь по образованию и педагогике. – Москва: Высшая школа, 2014. – 512 с.
23. Слостенин, И.Ф. Педагогика. – Москва : Академия, 2017. – 608 с.
24. Уварова, Р.П. Школьная педагогика с основами методик воспитания и обучения. – СПб.: Питер, 2015. – 464 с.
25. Федоров, А.Н. Педагогика. Самое важное. – Москва : РГ-Пресс, 2016. – 276 с.
26. Фирсов, Е.Г. Психология. – Москва : Академический Проект, Гаудеамус, 2015. – 512 с.
27. Хамарина, Е.И. Психология. – М.: Дашков и ко, 2014. – 800 с.
26. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Международ. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2018. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 29.01.2020).

27. Шкарин Д. Ю. Современные инновационные технологии в рамках проблемного обучения на уроках ОБЖ // Молодой ученый. — 2018. — №24. — С. 339-341. — URL <https://moluch.ru/archive/210/51387/> (дата обращения: 29.01.2020).