

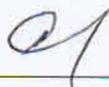
Министерство просвещения Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Факультет естествознания, физической культуры и туризма
Кафедра анатомии, физиологии и безопасности жизнедеятельности

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
НА УРОКАХ «ОСНОВ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Выпускная квалификационная работа

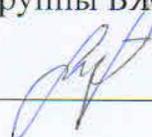
Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

04.06.2020

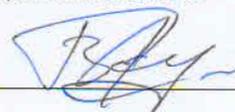


Исполнитель:
Гончарова Виктория Сергеевна,
обучающийся группы БЖЭК-1501

07.07.2020



Руководитель:
Гафнер Василий Викторович,
кандидат педагогических наук,
доцент, доцент кафедры анатомии,
физиологии и безопасности
жизнедеятельности



Екатеринбург, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ	6
1.1. Игровые методы обучения и особенности их использования на уроках ОБЖ	6
1.2. Классификация, функции и этапы игровой деятельности в процессе обучения.....	16
1.3. Способы формирования знаний, умений и навыков при использовании игровых методов обучения на уроках ОБЖ.....	24
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОБЖ	30
2.1. Применение игровых методов обучения на уроках ОБЖ. Тематическое планирование 5-11 класс	30
2.2. Методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроке ОБЖ.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	51
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	53

ВВЕДЕНИЕ

Каждому педагогу в своей профессиональной деятельности необходимо искать новые и эффективные формы и приёмы изучения основ безопасности жизнедеятельности. В свободной школе, к которой мы идем, каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать все свои возможности.

Образование должно быть направлено на формирование сильной и мобильной личности, способной жить, работать и приспосабливаться к непрерывно меняющимся условиям современного мира, способной разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность.

В школе особое место занимают формы занятий и методы обучения, обеспечивающие активное участие каждого ученика, повышающие уровень знаний и индивидуальную ответственность обучающихся за результаты обучения. Эти задачи можно успешно решать через использование игровых методов обучения, так как игровые методы обучения позволяют ребенку проявить свою активность, показать творческие способности, находить нестандартные выходы из опасных ситуаций. Кроме того, игровые методы обучения способствуют упрочнению знаний, умений и навыков, что положительно сказывается на всем учебном процессе.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка, требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки и самостоятельности.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [22].

Игровой метод обучения – это способ взаимосвязанной деятельности учителя и обучающихся, направленный на решение задач воспитания и образования с помощью игры [22].

Данное исследование актуально, так как игровые методы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей и преобразующей до творческо-поисковой деятельности.

Творческо-поисковая деятельность более эффективна, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой обучающиеся усваивают приёмы обучения.

Мы выделили две проблемы данного исследования:

- Как использование игровых методов обучения формирует у обучающихся знания, умения и навыки на уроках ОБЖ?
- Что необходимо учитывать при применении игрового метода обучения на уроке ОБЖ?

Объектом исследования является образовательный процесс по предмету «Основы безопасности жизнедеятельности».

Предмет исследования - применение игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности».

Цель исследования: Разработка методических рекомендаций по применению игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности».

Для того чтобы достичь поставленной цели, необходимо решить следующие **задачи**:

1. Рассмотреть литературные источники по проблеме использования игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности»;
2. Проанализировать программное содержание учебного курса «Основы безопасности жизнедеятельности» на предмет использования игровых методов обучения;
3. Разработать методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности».

Применение игровых методов обучения нацелено на то, чтобы научить детей осознавать причины своего обучения, своего поведения в игре и в жизни.

ни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть её ближайшие результаты.

Структура выпускной квалификационной работы определяется целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, 7 таблиц, 7 рисунков, заключения, списка используемой литературы.

ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1. Игровые методы обучения и особенности их использования на уроках ОБЖ

В педагогической практике для активизации процесса обучения применяются игровые методы. На каждой ступени обучения эти методы играют свою роль. В дошкольном возрасте игра является ведущим видом деятельности, так как дети учатся в игре. В начальной школе игровой метод помогает в упрощенной форме объяснять сложные вещи. В среднем и старшем звене их применение развивает творческие способности детей.

Важным условием изучения предмета ОБЖ является мотивация обучающихся. Этому способствует сочетание различных видов деятельности и условий (рис. 1)

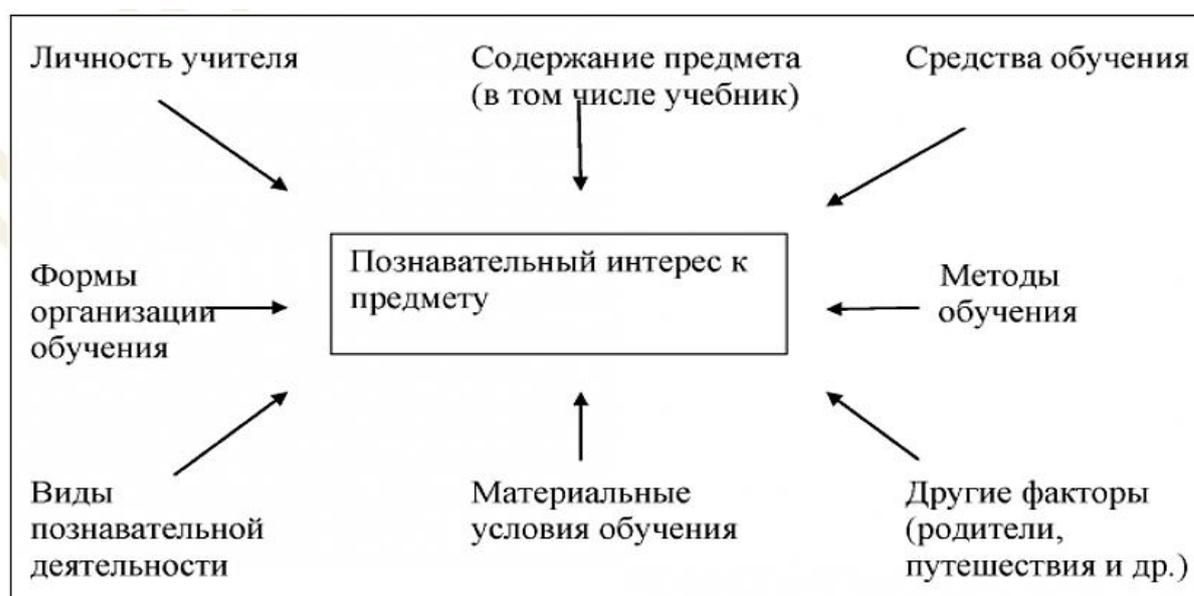


Рисунок 1. Сочетание видов деятельности и условий, формирующих познавательный интерес обучающегося

При организации обучения необходимо продумать формы работы на уроках, в ходе которых будет происходить овладение знаниями, формирование у обучающихся умений и навыков. Интерактивные формы организации уроков относятся к личностно-ориентированным технологиям обучения, целью которых и ставят в центре внимания творческое развитие каждого ученика с учётом его индивидуальных возможностей, его активность и взаимодействие с одноклассниками (Рис. 2.).

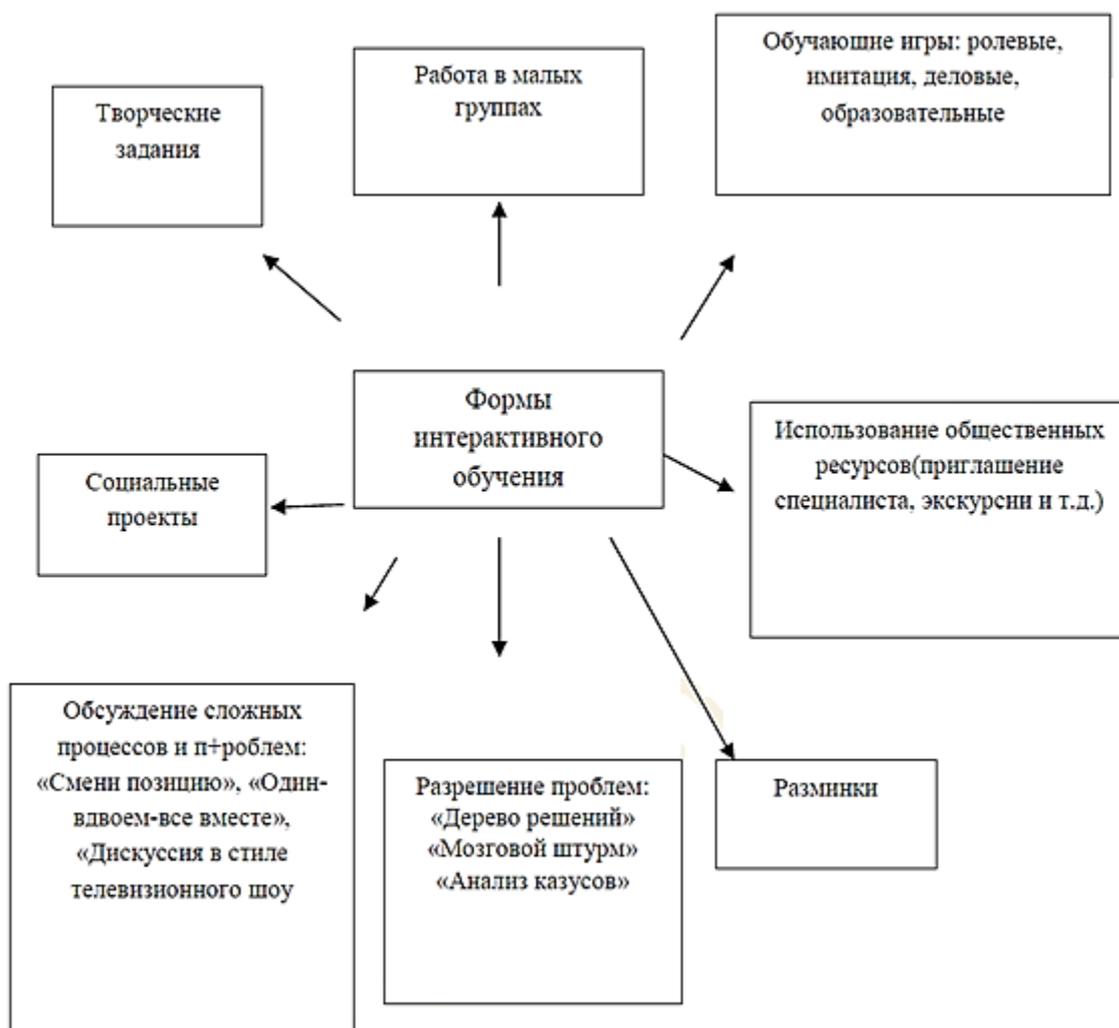


Рисунок 2. Формы интерактивного обучения

Указанная выше схема (Рис. 2.), применима и к использованию игровых методов обучения.

В методической литературе существует несколько групп игр, развивающих интеллектуальную, познавательную и творческую активность обучающихся:

1. Предметные игры (например, при изучении правил дорожного движения используются различные предметы – дорожные знаки, регулировочный жезл и т.д.);

2. Игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет является формой интеллектуальной деятельности. В сюжетной игре обучающиеся принимают определённые роли, проигрывают всевозможные сценарии и диалоги, т.е. моделируют ситуации из реальной жизни и учатся решать сложные вопросы в безболезненной форме. На уроках ОБЖ используются интеллектуальные игры «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и другие.

3. Интеллектуальные: игры-упражнения, игры-тренинги т.п. Такие игры строятся по соревновательному принципу, пробуждают азарт в ребенке и помогают проявить себя, показать свои знания по заданной теме.

4. Трудовые, поисковые, конструктивные игры направлены на закрепление материала и отработку практических навыков.

5. Познавательные игры используются как средство развития активности обучающихся. Это игры с готовыми правилами и называются дидактическими. Дидактические игры составляются по принципу самообучения, т.е. они сами направляют обучающихся на овладение знаниями и умениями. К ним относятся развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, чайнворды [11].

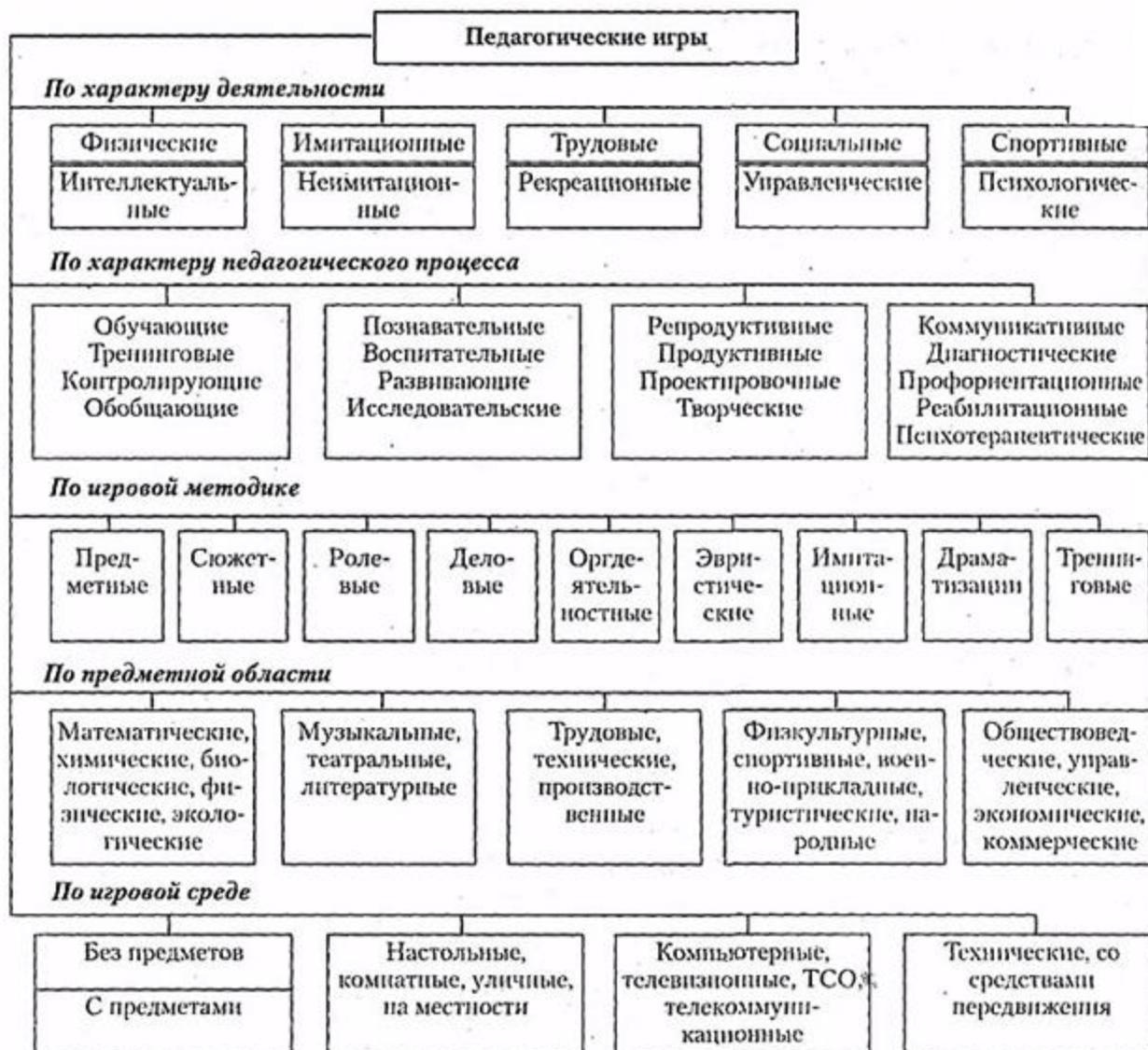


Рисунок 3. Классификация педагогических игр

Игровые методы обучения являются активным методом обучения (относятся имитационным) и подразделяются на разыгрывание ролей, деловые игры, игровое проектирование (моделирование), игровые занятия на машинных моделях (этот метод можно использовать в процессе изучения раздела «Начальная военная подготовка»), (Рис. 4.).



Рисунок 4. Классификация игровых методов обучения

Игровые методы обучения имеют свои преимущества и недостатки.

Преимущества:

- повышают интерес обучающихся, активизируют и развивают мышление;
- в развитии и обучении несёт здоровьесберегающий фактор;
- передача опыта из поколения в поколение;
- способствует использованию полученных знаний в новой ситуации;
- формирует ответственность обучающихся;
- сплочение и объединение коллектива;
- изучаемый материал запоминается быстрее, более понятен, чем при использовании других методов обучения.

К недостаткам можно отнести:

- сложность в организации (оценивание обучающихся, проблемы с дисциплиной);
- подготовка имеет большие затраты во времени;
- невозможно использовать на любом материале;
- увлечение игрой и потеря образовательного содержания [14].

Для того, чтобы урок был не только полезен, но и интересен необходимо творчески подойти к его разработке:

1. Выбрать задания для игры (таким образом, чтобы они были интересны и познавательны для обучающихся);
2. Использовать различные формы работы на уроке (коллективная, групповая);
3. Дифференцировать задания (от легкого к сложному);
4. Четкость формулировок и адаптированность к возрасту обучающихся.

Игровые методы обучения также используются во внеурочной деятельности. Способствуют быстрому усвоению знаний, умений и навыков, а также поддержанию здорового образа жизни, воспитанию патриотизма у обучающихся.

Примеры мероприятий:

- Викторина по правилам дорожного движения;
- Мероприятия практической направленности: «Зарница», «Колесо безопасности» и другие;
- Классный час «Пожарная безопасность»;
- «День здоровья».

Любой метод, который педагог использует в своей практике, должен соответствовать следующим принципам:

- природосообразности (соответствие материала возрасту обучающегося, его интеллектуальных возможностей и интересов);
- гуманизации (уважительного отношения к ребенку);

- целостности (взаимодействие всех компонентов учебного процесса, устойчивые связи между предметами);
- демократизации;
- культуросообразности (предполагает знакомство обучающегося с той культурной средой, в которой он находится);
- единства и непротиворечивости (наличие единых требований к ребенку, что основано на взаимодействии родителя и педагогов);
- профессиональной целесообразности (т.е. профессиональная подготовка и переподготовка педагогов по своим предметам);
- политехнизма (взаимосвязь с точными науками) [3].

Таким образом, при использовании игрового метода обучения на уроке ОБЖ необходимо учитывать все выше перечисленные принципы. Игру выбирать с учётом возраста обучающихся, правильно структурировать задания по уровню сложности, формулировать задания так, чтобы обучающийся мог работать как в группе, так и самостоятельно. Мотивировать обучающихся на получение новых знаний, умений и навыков с использованием игры и поощрять активное участие.

Игра представляет неотъемлемую и важнейшую часть жизни человека, которая реализуется не только в виде отдельной деятельности, но и в составляющих различных сфер жизни: трудовой, учебной, творческой и т.д. Кроме того, важнейшей *особенностью* игры является тот факт, что в игре ее участники действуют так, как действовали бы в реальных экстремальных ситуациях. При этом, игра, несмотря на высокий уровень активности, является добровольным событием.

Применение игровых методов на уроках ОБЖ имеет следующие организационные особенности:

1. Обязательный учет возрастных особенностей обучающихся;
2. Мотивация на усвоение материала игры;
3. Применение исследовательских методов анализа на уроке; [16].

Для того чтобы применить игровой метод на уроке, педагогу нужно тщательно готовиться, продумывать задачи урока, его структуру и содержание. Учебный материал должен быть насыщенным, ярким, воспринимаемым. При его изучении у ребенка должен возникнуть четкий образ события.

Кроме того, организуя игровую деятельность на уроке, педагогу необходимо продумывать форму взаимодействия обучающихся на уроке ОБЖ (имеется ввиду наполняемость групп).

В педагогической науке групповую форму учебно-познавательной деятельности относят к личностно-ориентированной технологии обучения, целью которого является развитие ребенка с учетом его индивидуальных возможностей [18].

По своей сути игра является социально-психологической деятельностью, которая развивает у обучающихся способность анализировать и синтезировать информацию, память, мышление, внимание, воображение, способствует восприятию социальных отношений, развитию у обучающихся наблюдательности, привычки к самопроверке, достижению поставленной задачи.

Игровые методы определяют направленность действий. Отличительной чертой игровой деятельности на уроках ОБЖ является возможность активировать воображение, т.е. выйти за рамки теории, представить себя в экстремальной ситуации (например, в игре «Зарница», на этапе «Ориентирование на местности»), продумать свои действия и, в случае ошибки, начать сначала, но в дальнейшем уже имея опыт.

Таким образом, эффективность применения игровых методов на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности» связана с правильной, четкой постановкой задач, содержание которых исходит из тематического планирования, анализа результатов предыдущего урока и уровня сложности нового материала. Немаловажную роль будет играть состав детей и их подготовленность. Количество определяемых задач зависит от возможности реализации их на одном занятии.

Также, выделяя особенности игры, мы не могли не обратиться к книге Й. Хейзинга, в которой автор определяет особенности игровых методов, в частности игры [26]:

1. Игра основывается на свободной деятельности. Игра по приказу уже не является игрой. Участники игры испытывают удовольствие от участия, это и есть их свобода.

2. Игра – выход из рамок повседневной жизни во временную сферу деятельности.

3. Игра проводится в определенных рамках пространства и времени, имеет свои временные границы, её течение и смысл заключены в ней самой.

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение. Напряжение вызывается неуверенностью, неустойчивостью, незнанием новой темы занятия, чтобы знания, умения и навыки были усвоены, необходимо приложить усилия. Напряжение игры проверяет способность работы в группе, умению высказывать свою точку зрения, знания и творческие способности обучающихся.

5. Каждая игра имеет свои правила. Правила необходимы для достижения цели игры, что позволяет каждому игроку попробовать проявить себя. Без правил любая игра нарушает взаимодействия игроков, делает игру неинтересной для участия.

6. Игра должна быть направлена на что-то, иметь цель. Для того, чтобы обучающимся было интересно участие в игре, необходимо их замотивировать. Например, постановка проблемного вопроса, на который обучающиеся ответят сами в конце игры.

7. Одной из особенностей игры является наличие явления «заигрывания», когда обучающиеся вовлечены в процесс настолько, что теряют саму цель игры. Необходимо, продумать игру так, чтобы урок не терял своё предназначение, чередовать задания, чтобы сохранить учебную дисциплину.

8. Игра порождает игровые ассоциации людей. Участники игры учатся работать в группах, в коллективе, объединяют свои усилия для достижения

общего результата. Эти умения сохраняют свою силу далеко за пределами игрового времени.

При применении игровых методов в процессе обучения называют игровой моделью учебного процесса. Объясним почему. Применяя игровые методы на уроке, педагог формулирует проблему урока через введение игровой ситуации. Таким образом проблемная ситуация проживается обучающимися в игровом воплощении и составляет основу игрового моделирования как метода игрового обучения.

Игровое моделирование (среди традиционных педагогических методов) позволяет выстроить абстрактные модели решения теоретических и практических задач учебного процесса и при этом, является инновационным методом обучения.

Существует несколько подходов к понятию «игровое моделирование».

1. Педагогический подход (К.Д. Ушинский и др.);
2. Психологический подход (Л.С. Выготский и др.);
3. Философский подход (Гераклит, Платон, Сократ и др.).

Перечисленные подходы показывают, что игровое моделирование берет свое начало в древности (закладываются основы модели и ее игрового воплощения), но широкое распространение получает только в настоящее время.

Для того чтобы активизировать обучение школьников, применению игровых методов обучения в учебном процессе отводится все большее количество времени.

Само понятие моделирование мы можем охарактеризовать как процесс получения новых знаний, в искусственно созданной системе (например, в игре «Зарница» на этапе «Ориентирование на местности» для обучающихся создается ситуация, в рамках которой группа попадает в затруднительную ситуацию и ей нужно из нее выбраться, путем применения своих знаний).. Моделирование в целом — это нетипичный метод обучения, основанный на

построении и изучении различных моделей для определения и характеристик реальных предметов, явлений, систем.

Игровое моделирование определяется как метод формирования умений и навыков, творческого и интеллектуального развития обучаемых, позволяющий влиять на мотивацию к обучению, приобретение нового практического опыта по решению поставленных проблем» [18].

Таким образом, суть игрового моделирования заключается в том, что при его применении можно получить сведения о реальных явлениях, путем проектирования уже имеющихся знаний.

При применении игрового моделирования необходимо соблюдать следующие условия:

1. Полное погружение (т.е. необходимо представить себя и свои действия в реальной ситуации и выстроить модель поведения);
2. перевоплощение (т.е. обучающийся примеряет на себя характеристики заданной роли, действует так, как вел бы себя персонаж в тех же условиях);
3. Адаптация (т.е. приспособление к определенной роли) [4].

Таким образом, в учебно-воспитательном процессе применение игровых методов обучения является важным инструментом развития как познавательных процессов, так и их познавательной активности обучающихся в ходе освоения ими учебных дисциплин.

1.2. Классификация, функции и этапы игровой деятельности в процессе обучения

Игровые методы обучения имеют отличия по многим параметрам: областям деятельности, игровым методикам, характеру педагогического процесса, по игровой среде, целям, существуют различные их классификации.

Опираясь на исследования психологов и педагогов (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Ю.К. Бабанский, Д.Б. Эльконин, Т.Р. Яновская), можно вы-

делить две большие группы игр: игры с правилами (дидактические) и творческие игры.

Игры могут делиться на академические и неакадемические (обучающие). Если моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к подгруппе имитационных игр.

Также необходимо разделить все игровые методы по типу деятельности на физические, интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр [Ошибка! Источник ссылки не найден.Ошибка! Источник ссылки не найден.]:

- обучающие, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, образовательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Также все игровые методы обучения подразделяются по типу направленности:

1. Дидактические игры направлены на:

- расширение кругозора, познавательную деятельность;
- применение полученных знаний, умений и навыков в практической деятельности;
- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- развитие общеучебных умений и навыков;
- развитие трудовых навыков.

2. Воспитывающие игры направлены на:

- воспитание самостоятельности, воли;

- формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3. Развивающие игры направлены на:

- развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей;
- умения находить оптимальные решения;
- развитие мотивации учебной деятельности.

4. Социализирующие игры направлены на:

- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптацию к условиям среды;
- стрессовый контроль, саморегуляцию;
- обучение общению;
- психотерапию [14].

Каждая из перечисленных выше игр имеет свою структуру, цель и задачи, реализуемые в ходе игры. Остановимся более подробно на дидактической игре, т.к. этот вид игр наиболее часто используется в профессиональной деятельности педагога.

Функция дидактической игры заключается в обучении, которое обеспечивает обучающимся комфортные психологические условия, способствует проявлению усвоенных знаний ребенка, показывает его жизненный опыт, дает возможность применения знаний на практике.

По своей форме дидактическая игра носит практический групповой характер. Она способствует принятию верных решений в моделируемой ситуации и выступает как система действий, определяющих цель познания и его содержание [12].

Теперь рассмотрим структуру дидактической игры. Как и любая деятельность, дидактическая игра имеет цель (она заключается в формировании у обучающихся умения применять теорию на практике).

Кроме того, участвуя в дидактической игре, респонденты «проживают» следующие этапы (рис. 6):

1. Дидактическая задача (соотносится с целью игры, определяет смысл учебного и воспитательного воздействия);

2. Игровая задача (если дидактическая задача закладывается педагогом им же и направляется, то игровая задача реализуется обучающимися в непосредственной деятельности);

3. Игровые действия (основа дидактической игры, подводящая к дидактической и игровой задаче);

4. Правила игры (рамки, которые ограничивают действия ребенка).

Стоит отметить, что дидактическая и игровая задача отражают взаимосвязь обучения и игры. Кроме того, реализация дидактической задачи происходит через осуществление игровой задачи, игровых действий, а результат ее решения находится в финале. Только пройдя через все этапы, дидактическая игра может выполнить обучающую функцию в форме игровой деятельности.

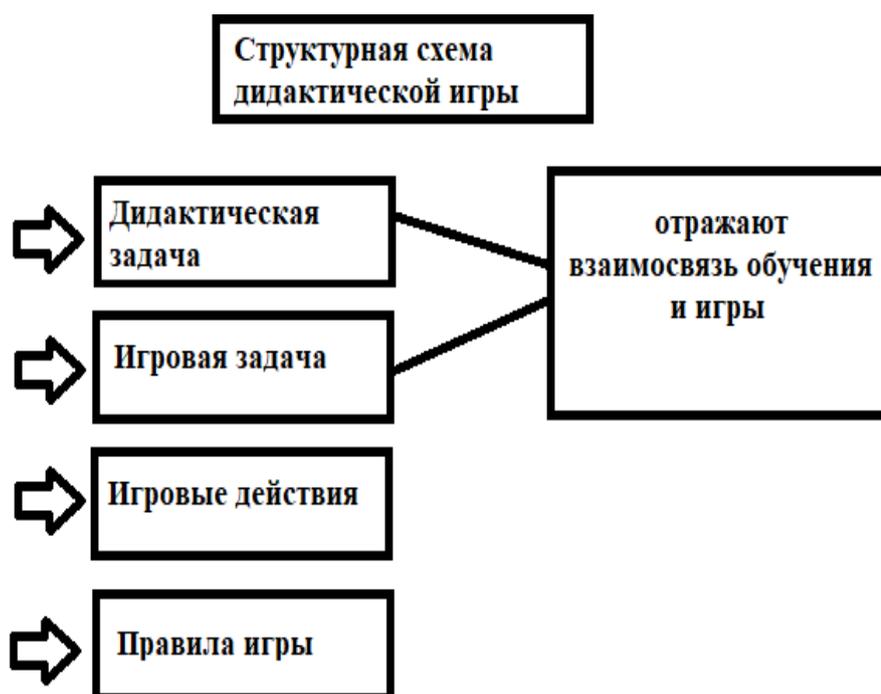


Рисунок 5. Структурная схема дидактической игры

Как и любое, ограниченное временем и рамками действие, дидактическая игра должна привести к определенному результату: решению поставленной цели, проявлению интеллектуальных способностей ребенка и т.п. Достижение результата, для педагогов, является показателем успешно усвоенных знаний, активной интеллектуальной деятельности, в характере взаимоотношений в группах. Результатом дидактической игры кроме правильно выполненного задания является и удовольствие, которое она приносит участникам. Кроме того, дидактическая игра может выступать как средство обучения (рис. 6.)

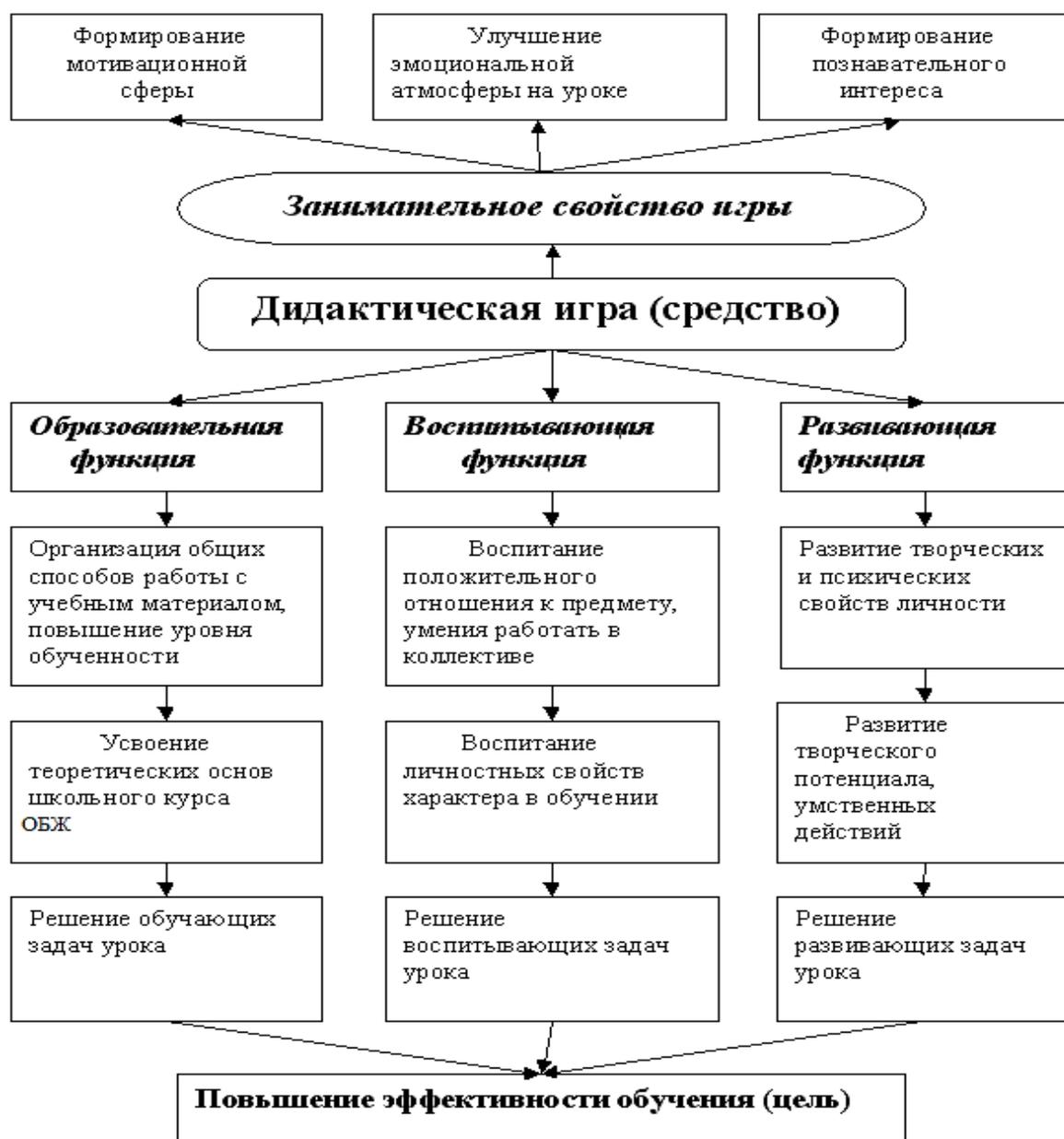


Рисунок 6. Дидактическая игра как средство обучения

В последнее время набирает популярность еще один вид игр – деловая игра, суть которой заключается в моделировании реальных ситуаций во время ее проведения. Структурно деловая игра подразделяется на два компонента: игровая модель и реальная игра. Модель является основой игры, так как определяет ее структуру игры, таким образом, позволяя игрокам принимать решения в рамках соответствующей модели.



Рисунок 7. Структура деловой игры

Кроме того деловые игры можно объединить общей целью и они образуют модуль (в последнее время также популярная система обучения).

Деловая игра основана на психовозрастных особенностях развития подростков, так как позволяет создать свой собственный мир, ощущение взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, нацеленность на самоутверждение в обществе, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Деловые игры имеют различные модификации в учебно-воспитательном процессе.

1. Имитационная модификация заключается в имитации деятельности организации или ее подразделения;

2. Операционная модификация, заключается в отработке конкретных специфических действий;

3. Модификация «Исполнение ролей», заключается в моделировании поведения, действий, выполнении функций и обязанностей конкретного лица;

4. Модификация «Деловой театр», ее суть заключается в разыгрывании определенной ситуации и моделировании поведения человека в этой обстановке;

5. Модификация «Психодрама» и «Социограмма». В этой модификации разыгрывается социально-психологический «театр», в котором, отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Остановимся подробнее на имитационной игре. Имитационные игры применяются на уроках ОБЖ и дают обучающимся возможность приобрести определенные знания и умения (например, показывают модель поведения в опасной ситуации или правильного оказания первой помощи). Имитационная игра погружает ребенка в нестандартную ситуацию, в которой он самостоятельно находит правильное решение, активно участвуют в процессе обучения. Все это позволяет обучающимся проявить свои творческие способности, усвоить знания, правила безопасного поведения в повседневной жизни и в опасных ситуациях. В педагогической литературе выделяют следующие виды имитационных игр [10]:

1. Ситуационные игры-упражнения (позволяют обучающимся показать свои действия в моделируемых ЧС);

2. Ролевые игры (позволяют ученикам «перевоплотиться», «примерять» роль другого человека, посмотреть его глазами на ситуацию);

Каждую игру нужно готовить отдельно, так как они имеют свои особенности, которыми мы выявили на основе анализа литературы (Л.И. Фёдоровой) [5], Таким образом, мы выделили следующие этапы организации имитационных игр:

1. Подготовка к игре (включает в себя предварительную подготовку учителя, которая заключается в конструировании игры, подготовке учебного занятия, т.е. разработке и вводе обучающихся в игру). В данный этап входит:

- формулирование педагогических задач;
- ознакомление участников с игровой задачей и правилами игры;
- соотношение содержания игры содержанию учебного процесса (т.е. содержание игры должно соответствовать содержанию темы учебного плана);
- разработка сценария игры, сюжетом которой будет выступать опасная ситуация, с которой обучающийся может столкнуться в повседневной жизни;
- составление списка материально-технического обеспечения игры;
- разработка правил игры и системы оценивания (например, самостоятельная работа обучающихся, имитация реальных действий, соблюдение регламента, дисциплина и четкое выполнение инструкций преподавателя) [10].

2. Проведение игры (происходит по заранее определенному сценарию и регламенту с использованием запланированного материально-технического обеспечения);

3. Заключительный этап, подведение итогов. Данный этап также имеет в своей структуре подэтапы, которые обязательно должны быть учтены педагогом.

- выведение из игровой ситуации в учебную;
- разбор ошибок, анализ и их устранение;
- соотношение результатов с целями и задачами игры;
- рефлексия (может включать в себя вопросы такого плана: Какие чувства вы испытывали во время игры? Что бы вы хотели изменить в такой игре в следующий раз? Были ли какие-то трудности во взаимоотношениях с партнером по игре? Как вы думаете, пригодится ли вам такой опыт в реальной жизни?).

Кроме того хотелось бы отметить, что прибегать к имитационным играм можно при изучении определенных разделов, постепенно усложняя игровой материал, что будет способствовать формированию прочных, осознанных знаний, умений и навыков, моделированию и отработке поведения обучающегося в опасной ситуации, становятся личным опытом ученика.

Использование имитационных игр вырабатывает у детей уверенность в себе и своих силах, убежденность в том, что в реальной ситуации он сможет принять правильное решение, реализовать безопасную модель поведения и оказать правильную и своевременную первую помощь нуждающимся в этом.

Перечисленные разновидности деловой игры выступают как самостоятельным видом, так и в комплексе. Все зависит от цели, поставленной педагогом.

Таким образом, игровые методы обучения имеют различную классификацию, учителю необходимо выбрать какую лучше использовать при изучении той или иной темы урока, и учесть направленность игры.

1.3. Способы формирования знаний, умений и навыков при использовании игровых методов обучения на уроках ОБЖ

Игры развивают целенаправленность действий. Отличительная черта игрового метода на уроках ОБЖ – активность воображения.

Для того, чтобы правильно выбрать и использовать игровые методы обучения на уроках ОБЖ, необходимо выяснить какие методы обучения бывают, и какой метод обучения поможет достичь поставленных результатов обучения по той или иной теме, с учётом возраста обучающихся.

Метод обучения - это упорядоченная деятельность педагога и обучающихся, направленная на достижение заданной цели обучения [21].

Поскольку методы обучения многочисленны и имеют множественную характеристику, то их можно классифицировать по нескольким основаниям:

1. По источникам передачи и характеру восприятия информации - система традиционных методов (Е.Я.Голант, И.Т.Огородников, С.И. Перовский):

- словесные методы (рассказ, беседа, лекция и пр.);
- наглядные (показ, демонстрация и пр.);

- практические (лабораторные работы, сочинения и пр.).
2. По характеру взаимной деятельности учителя и обучающихся - система методов обучения И.Я.Лернера – М. Н.Скаткина:
- объяснительно-иллюстративный метод,
 - репродуктивный метод,
 - метод проблемного изложения,
 - частично-поисковый, или эвристический метод,
 - исследовательский метод.
3. По основным компонентам деятельности учителя - система методов Ю.К. Бабанского, включающая три большие группы методов обучения:
- методы организации и осуществления учебной деятельности (словесные, наглядные, практические, репродуктивные и проблемные, индуктивные и дедуктивные, самостоятельной работы и работы под руководством преподавателя);
 - методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса - познавательные игры, анализ жизненных ситуаций, создание ситуаций успеха; методы формирования долга и ответственности в учении - разъяснение общественной и личностной значимости учения, предъявление педагогических требований);
 - методы контроля и самоконтроля (устный и письменный контроль, лабораторные и практические работы, фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).
4. По сочетанию внешнего и внутреннего в деятельности учителя и обучающегося - система методов М. И. Махмутова включает систему методов проблемно-развивающего обучения:
- монологический,
 - показательный,
 - диалогический,
 - эвристический,

- исследовательский,
- алгоритмический,
- программированный [13].

При выборе методов обучения на уроке ОБЖ необходимо учитывать то, что все люди делятся на визуалов, аудиалов и кинестетиков.

Визуал помнит то, что видел, запоминает картинками. От него можно требовать быстрого ответа на поставленный вопрос и в работе с ним целесообразно использовать схемы, таблицы, наглядные пособия или самостоятельную работу с текстом.

Аудиал помнит то, что обсуждал, запоминает, слушая, лучше использовать беседы, рассказ, устное объяснение, больше времени и терпения со стороны учителей и домашних. Он помнит общее впечатление. Запоминает двигаясь.

Кинестетики предпочитают медленную скорость изложения материала и выполнение работы практического характера.

При использовании на уроках ОБЖ игровых методов обучения осуществляется работа всех каналов восприятия. Такие занятия интересны и визуалам, и аудиалам и кинестетикам. Они формируют у обучающихся устойчивый интерес к изучению темы, снимают напряжение, помогают формировать навыки учебной деятельности, оказывают эмоциональное воздействие на детей, благодаря чему у них формируются более прочные и глубокие знания.

Активный метод обучения - способы активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом. (А.М. Смолкин)

Формирование знаний, умений и навыков на уроках ОБЖ происходит с помощью использования следующих методов и приёмов обучения:

- мозговой штурм – поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильно\неправильно происходит после проведения штурма.

- Кластеры, сравнительные диаграммы, пазлы – поиск ключевых слов и проблем по определённой теме или вопросу.
- Урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ. Например, тесты в режиме онлайн, работа с программами и электронными учебниками.
- Круглый стол (дискуссия, дебаты) – коллективное обсуждение обучающимися проблемы, предложений, идей и мнений, а также совместный поиск решений.
- Деловые игры – во время игры обучающиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеряя на себя разные профессии.

Задачи метода:

- научить самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации;
- научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения;
- научить формировать собственное мнение, опирающееся на определённые факты;
- способствовать усилению работоспособности обучающихся.

В курсе ОБЖ игровые методы обучения можно использовать:

- для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по разделам ОБЖ;
- в качестве технологии урока или его фрагмента;
- в внеклассной деятельности (игра «зарница», «орлёнок»).

С помощью использования игровых методов обучения на уроках ОБЖ у обучающихся вырабатываются, прежде всего, коммуникативные способности: умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. А также развиваются организаторские способности: воспитание чувства сопереживания, взаимовыручка в трудных ситуациях или вопросах.

Выводы по 1 главе. В первой главе нашего исследования мы рассмотрели основные игровые методы, которые можно применять на уроках ОБЖ и во внеурочной деятельности. Изучили все достоинства и недостатки игрового метода, которые заключаются в том, что во время игры проявляется активность детей, их творческие способности, а главный недостаток в том, что такой метод невозможно использовать на любом материале и он требует много времени и усилий на подготовку.

Кроме того, мы изучили классификацию игровых методов обучения. Особенно подробно рассмотрели структуру дидактической игры, ее этапы и их основные особенности и пришли к выводу, что все этапы в дидактической игре взаимосвязаны и вытекают один из другого, при этом решая конкретные задачи, которые поставлены педагогом.

Применение игровых методов является важным средством для развития творческих способностей детей школьного возраста.

При выборе методов обучения на уроке необходимо учитывать то, что все люди делятся на визуалов, аудиалов и кинестетиков.

Визуал помнит то, что видел, запоминает картинками. Аудиал помнит то, что обсуждал, запоминает, слушая, лучше использовать беседы, рассказ, устное объяснение, больше времени и терпения со стороны учителей и домашних. Кинестетики предпочитают медленную скорость изложения материала и выполнение работы практического характера.

Опираясь на исследования психологов и педагогов выделили группы игр и рассмотрели классификацию игровых методов, а также указали методы и приёмы обучения, которые способствуют формированию знаний, умений и навыков на уроках ОБЖ. Выделили особенности игры, так как игра является неотъемлемой частью жизни каждого человека.

При использовании игрового метода обучения на уроке ОБЖ необходимо учитывать все принципы, используемые в учебно-воспитательной деятельности.

Игру нужно выбирать с учётом возраста обучающихся, правильно структурировать задания по уровню сложности, формулировать задания так, чтобы обучающийся мог работать как в группе, так и самостоятельно. Мотивировать обучающихся на получение новых знаний, умений и навыков с использованием игры и поощрять активное участие.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОБЖ

2.1. Применение игровых методов обучения на уроках ОБЖ.

Тематическое планирование 5-11 класс

На сегодняшний день игровой метод обучения все чаще используется на уроках ОБЖ, так как позволяет разнообразить содержание урока, сделать его интересными и увлекательными, пробуждает у обучающихся творческую активность. Игра является частью условного мира и окрашивает монотонную деятельность по усвоению информации, ее запоминанию и повторению.

Еще одним плюсом игры является то, что она позволяет детям применить знания в новой ситуации, при этом игра позволяет ребенку отработать их на практике, что позволяет внести разнообразие в материал урока.

Современная педагогика строится на принципах развивающего обучения, а такие свойства игры как коммуникативность и познавательность способствуют активизировать обучающегося, «включить» его в урок.

Игровые методы обучения можно использовать на уроках ОБЖ, а также во внеурочной деятельности. В современной методологии все игры разделены на группы. Рассмотрим эти группы и дадим их характеристику.

1. Игры-манипуляции с предметами. Часто используются при изучении ПДД с использованием предметов (жезл, дорожные знаки, светофора). Этот вид игр способствует обогащению опыта ребенка практической наглядностью, позволяет понять принцип работы системы регулирования движения, на практике показывает, как действовать в той или иной ситуации.

2. Творческие игры. Этот вид игр имеет сюжет, который активизирует интеллектуальную деятельность ребенка. Кроме сюжета в творческой игре происходит распределение ролей и действие в рамках сценария, при этом обучающимся предоставляется полная свобода в действиях. Этот вид игр от-

личается массовостью, привлечением к игре практически всего класса. Творческие игры способствуют углублению и закреплению учебного материала.

3. Дидактическая игра. Этот вид игр отличается тем, что имеет уже готовые правила. В основе игры заложен принцип самообучения, то есть дидактическая игра направляет ребенка на овладение теми знаниями, которые заложены в рамках правил игры. Разновидностью этих игр являются различные криптограммы, викторины, кроссворды т.п., которые принято относить к настольным. Их особенность в том, что в правилах заключена игровая задача (то есть стремление к итоговому результату).

Таким образом, дидактическая игра способствует развитию логики, умению рассуждать, расширяет кругозор. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

4. «Профессиональные игры». К этому виду игр относятся деловые, спасательные, поисковые, трудовые. Название отражает суть и содержание этих игр. Эти игры строятся на основе содержания профессиональных задач взрослых. Чаще всего в рамках урока используются деловые игры.

Задачей профессиональных игр является углубление и закрепление учебного материала. Они позволяют установить взаимосвязь ситуации и способов ее решения, через те действия, которые взрослый человек будет предпринимать в рамках своей профессиональной деятельности.

Применение этого вида игр позволяет научить ребенка планировать свою деятельность, проявлять смекалку при решении поставленных задач, а также критически оценивать результат своей и чужой работы.

5. Интеллектуальные игры. Основной принцип этих игр – соревновательность. В основе этих игр – практика. Они позволяют научить ребенка работать в команде и понимать свою роль, адекватно воспринимать поражения (то есть чувствовать и свою вину в проигрыше, а не обвинять всех, кроме себя). Например, в 10 классе в рамках начальной военной подготовки, применяются соревнования по полосе препятствий, соревнования по ориентированию на местности и т.п.

Игровые методы обучения на уроке ОБЖ используются по трем направлениям.

1. Самостоятельная технология. Реализуется в рамках урока и выстраивается в соответствии с его структурными элементами.

2. Фрагмент технологии. Чаще всего в этом направлении игровые методы используются для закрепления материала. Например, в 5 классе, после изучения знаков ПДД, можно использовать игру «Хлопай в ладоши», суть которой, заключается в закреплении знаний по видам дорожных знаков (например, запрещающие или разрешающие). То есть, суть игры будет в том, что если ребенок видит разрешающий знак, он хлопает в ладоши, запрещающий – нет. Такая игра помогает учителю увидеть, кто хорошо усвоил теоретический материал, а с кем требуется дополнительная работа.

3. Внеклассная работа. В этом направлении работает каждый педагог при составлении программ и планирования своей деятельности. Она выстраивается с учетом целей обучения, возрастных особенностей детей и особенностей самих игровых методов обучения.

Таким образом, результативность применения игровых методов обучения на уроках ОБЖ зависит:

1. Систематического использования игровых методов обучения;
2. От целей программы;
3. Сочетания программного материала с игровыми методами обучения

Для того чтобы составить методические рекомендации, необходимо рассмотреть тематическое планирование по предмету ОБЖ 5-11 класс.

Опираясь на рабочие программы А.Т. Смирнова, Б.О. Хренникова «Основы безопасности жизнедеятельности», предметная линия учебников под редакцией А.Т.Смирнова. 5-9 классы и 10-11 классы, составили тематическое планирование по ОБЖ, указывая класс, раздел и тему, в которой можно использовать игровые методы обучения [26].

Такую работу необходимо планировать каждому педагогу, так как это помогает разнообразить материал, «насытить» его активными методами обу-

чения, что позволит более прочному усвоению знаний, умений и навыков обучающихся. Кроме того, игровые методы обучения способствуют приобретению жизненного опыта, который даст четкие и последовательные указания как действовать в той или иной чрезвычайной ситуации.

Тематическое планирование 5-11 класс (пример занятия от одного класса по разным разделам)

КЛАСС 5.

Раздел «Основы комплексной безопасности». Тема «Опасные ситуации техногенного характера».

«Пожарная безопасность».

Цель занятия: Познакомить с правилами пожарной безопасности, последовательностью действий в случае пожара.

Элементы содержания

Понятия:

пожар; пожарная безопасность; причины возникновения пожаров; последствия пожаров; правила пожарной безопасности.

Учебные вопросы:

- 1) пожарная безопасность;
- 2) причины возникновения пожаров в повседневной жизни, а также их последствия;
- 3) правила пожарной безопасности

Форма: Урок изучения нового материала

Методы:

- Частично-поисковый (поиск в тексте пропущенных слов);
- анализ (ответов каждой группы);
- наглядный (презентация, картинки);

- метод контроля (викторина);
- **Игровой метод** (мозговой штурм, ситуационные задачи, кластер «Права и обязанности граждан в области пожарной безопасности»).

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация, видеоролик «действия в случае пожара».

Таблица 1.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов деятельности	Планируемый результат
-Анализируют причины возникновения пожаров в жилых, общественных зданиях; -Запоминают правила безопасного поведения при пожаре; -Характеризуют права и обязанности граждан в области пожарной безопасности.	-знать правила безопасного поведения при пожаре; -понимать учебную задачу урока и стремиться её выполнить; -отвечать на вопросы и оценивать свои достижения на уроке. -уметь работать в группе.

КЛАСС 6.

Раздел «Основы здорового образа жизни».

Тема «Здоровье человека и факторы на него влияющие».

«Компьютер и его влияние на здоровье».

Цель занятия: Дать представление о влиянии компьютера на здоровье человека.

Элементы содержания

Понятия:

здоровье; компьютер; влияние компьютера на здоровье; профилактика, компьютерная зависимость.

Учебные вопросы:

- 1) негативное влияние компьютера на здоровье человека;
- 2) профилактика нарушения зрения, осанки.

Форма: Урок изучения нового материала.

Методы:

- Метод контроля знаний (письменные ответы на вопросы);
- частично-поисковый (в тексте ответ на вопросы: вредные факторы, действующие на человека за компьютером);
- профилактика при работе за компьютером);
- наглядный (презентация, видеоролик);
- словесный (беседа, ответы на вопросы);
- анализ (ответов каждой команды);
- **Игровой метод** (кластер «Здоровье и компьютер, основные правила», спортивные развлечения, мозговой штурм, ролевая игра «Советы доктора» и т.п.).

Средства: ИКТ оборудование; презентация; раздаточный материал, видеоролик «Негативное влияние компьютера на здоровье человека».

Таблица 2.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов Деятельности	Планируемый результат
-Изучают влияние компьютера на здоровье человека. -Выделяют положительное и отрицательное влияние компьютера на здоровье человека. -Знакомятся с понятием «компьютерная зависимость».	-знать роль здоровья в жизни человека; -знать правила работы за компьютером и его влияние на здоровье человека; -знать меры профилактики при работе за компьютером; -умение работать в группе, анализ ответов обучающихся.

КЛАСС 7. Раздел «Защита населения Российской Федерации от чрезвычайных ситуаций».

Тема «Защита населения от чрезвычайных ситуаций гидрологического происхождения».

«Защита населения от цунами».

Цель занятия: Формирование у обучающихся основных знаний о цунами и защите населения.

Элементы содержания

Понятия: цунами; последствия цунами; основные характеристики цунами; защита населения; опасные места во время цунами; правила поведения во время цунами; правила поведения после цунами; безопасные места во время цунами.

Учебные вопросы:

- 1) Цунами и его последствия.
- 2) Защита населения от цунами. Как подготовиться к цунами.
- 3) Правила поведения во время и после цунами.

Таблица 3.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов Деятельности	Планируемый результат
-Изучают понятие цунами, его основную характеристику и причины появления; -Выделяют последствия цунами; -Анализируют правила поведения во время и после цунами; -Запоминают и анализируют мероприятия, способствующие защите населения при цунами.	-знать понятие цунами, основную характеристику и причины появления; -уметь выделять главное в тексте, делать выводы; -знать правила поведения во время и после цунами; -уметь работать в группе, анализировать ответы обучающихся. -знать основные мероприятия по защите населения от цунами, и как к нему подготовиться.

Форма: урок изучения нового материала

Методы:

- Наглядный (картинки и видеоролик);
- словесный (беседа, ответы на вопросы);
- частично-поисковый (вставьте пропущенные слова в тексте);
- проблемный метод (постановка проблемного вопроса «Почему возникают цунами, какие регионы являются самыми опасными и можно ли спастись во время катастрофы?»);
- анализ ситуации (решение ситуационных задач);
- метод контроля (задания по карточкам);
- **Игровой метод обучения** (ролевая игра «Спасатели», викторина «Цунами и его последствия», квест- игра «Спасти от цунами»);

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация; видеоролик «Последствия цунами».

КЛАСС 8 .

Раздел «Основы медицинских знаний и оказание первой помощи». Тема «Первая помощь при неотложных состояниях».

«Первая помощь пострадавшим и её значение».

Цель занятия: Сформировать знание о первой помощи и её значение.

Элементы содержания

Понятия:

первая помощь; пострадавший; общие правила оказания первой помощи; средства используемые при оказании первой помощи; приёмы оказания первой помощи; значение оказания первой помощи.

Учебные вопросы:

1) Первая помощь пострадавшим. Общие правила оказания первой помощи.

2) Средства и приёмы, используемые при оказании первой помощи.

3) Значение оказания первой помощи пострадавшим.

Форма: урок закрепления знаний.

Методы:

- Наглядный (картинки, презентация);
- словесный (беседа и ответы на вопросы);
- частично-поисковый (поиск слов в предложенном тексте);
- проблемный метод (постановка проблемного вопроса «какое значение имеет первая помощь для пострадавшего?»);
- анализ ситуации (решение ситуационных задач);
- метод контроля (задания по карточкам);
- **Игровой метод** (имитационная игра «Скорая помощь», игра-тренинг «Оказание первой помощи» и т.п.).

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация.

Таблица 4.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов Деятельности	Планируемый результат
-Анализируют возможные последствия неотложных состояний и значение современного оказания первой помощи; -Соотносят вид повреждения с приёмами оказания первой помощи; -Решают ситуационные задачи; -Выделяют правила оказания первой помощи.	-знать общие правила оказания первой помощи пострадавшим; -знать табельные средства оказания первой помощи; -уметь выделять главное и решать ситуационные задачи; -владеть знаниями о правилах оказания первой помощи; -знать значение оказания первой помощи.

КЛАСС 9.

Раздел «Противодействие терроризму и экстремизму в Российской Федерации». Тема «Терроризм и экстремизм: их причины и последствия».

«Виды террористической деятельности и террористических актов, их цели и способы осуществления».

Цель занятия: Формирование представления о видах, цели и способах осуществления террористической деятельности и террористического акта.

Элементы содержания

Понятия:

терроризм; террористическая деятельность; террористический акт; основные типы терроризма; классификация видов терроризма; особенности современного терроризма.

Учебные вопросы:

- 1) Террористическая деятельность. Цель и способ осуществления.
- 2) Террористический акт. Цель и способ осуществления.

Форма: урок обобщения и систематизации знаний.

Методы:

- Наглядный (презентация);
- словесный (беседа и ответы на вопросы);
- частично-поисковый;
- проблемный метод (постановка проблемного вопроса «Какие основные черты присущи современному терроризму?»);
- анализ ситуации (решение ситуационной задачи); метод контроля (задания по карточкам);
- **Игровой метод** (дидактические игры, квест-игры, мозговой штурм).

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов Деятельности	Планируемый результат
<p>-Анализируют виды террористических актов, их цели и способы осуществления;</p> <p>-формулируют собственную позицию неприятия терроризма в любых его проявлениях;</p> <p>-отвечают на вопросы и выполняют задания.</p>	<p>-знать отличия между террористической деятельностью и террористическим актом</p> <p>-знать цели и способы осуществления террористической деятельности и террористического акта.</p> <p>-знать классификацию видов и особенности современного терроризма;</p> <p>-знать основные черты современного терроризма.</p>

КЛАСС 10.

Раздел «Основы обороны государства». Тема «Виды и рода войск Вооружённых Сил Российской Федерации».

«Сухопутные войска, их состав и предназначение. Вооружения и военная техника».

Цель занятия: Формирование знаний о видах и родах войск ВС РФ.

Элементы содержания**Понятия:**

сухопутные войска; вид вооружённых сил; род войск; состав сухопутных войск; предназначение сухопутных войск; вооружения; военная техника; виды вооружения и военной техники.

Учебные вопросы:

- 1) Сухопутные войска, их состав и предназначение.
- 2) Вооружения и военная техника.

Форма: урок изучения нового материала.

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов Деятельности	Планируемый результат
-Характеризуют Сухопутные войска как вид Вооружённых Сил Российской Федерации, их предназначение, состав, технику и вооружение; -выполняют задания, просматривают видеоролик; -изучают состав и предназначение сухопутных войск; -рассматривают виды вооружений и военной техники.	-знать виды и рода войск ВС РФ; -знать состав и предназначение сухопутных войск; -знать виды вооружений и военной техники.

Методы:

- Наглядный (презентация, картинки, видеоролик);
- словесный (беседа и ответы на вопросы);
- частично-поисковый (вставьте пропущенные слова в текст);
- метод контроля (задания по карточкам, тест);
- **Игровой метод** (спортивная игра-тренинг «Приемы самообороны», практическая подвижная игра «Зарница», кластер «Виды родов войск», викторина «Военная техника»).

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация, видеоролик «Сухопутные войска, их состав и предназначение».

КЛАСС 11.

Раздел «Основы обороны государства». Тема «Символы военной чести». **«Военная форма одежды».**

Цель занятия: Формирование представления о военной форме одежды, знаках отличия и их значения для военнослужащего.

Элементы содержания

Понятия:

военная честь; символы военной чести; военная форма одежды.

Учебные вопросы:

- 1) Военная форма одежды.
- 2) Знаки отличия военной формы одежды и значение для военнослужащего.

Форма: урок изучения нового материала.

Методы:

- Наглядный (презентация, картинки, видеоролик);
- словесный (беседа и ответы обучающихся на вопросы);
- частично-поисковый (задания на соответствия, вставьте пропущенные слова в тексте);
- проблемный метод (постановка проблемного вопроса: «Что можно понять по одежде военнослужащего?»);
- метод контроля (задания по карточкам, тест).
- **Игровой метод**
(игра-викторина:
«Войсковая форма»,
«Знаки отличия» и т.п.).

Средства: Раздаточный материал; ИКТ оборудование; презентация, видеоролик «Военная форма одежды».

Деятельность обучающихся и планируемый результат

Характеристика видов деятельности	Планируемый результат
<p>-Обосновывают, что государственные награды всегда являлись и являются высшей формой поощрения граждан за выдающиеся заслуги в деле защиты Отечества и другие заслуги перед государством;</p> <p>-формируют общее представление о военной форме одежды, знаках отличия и их значения для военнослужащего.</p>	<p>-знать знаки отличия и их значение для военнослужащего;</p> <p>-знать символы военной чести.</p>

Работая с тематическим планированием, мы пришли к выводу, что применение традиционных форм обучения сводит образовательный процесс к монотонному перечислению явлений и фактов, а также к «натаскиванию» по определенной теме. Поэтому мы пришли к выводу, что:

1) Использование игровых методов обучения в совокупности с другими методами приводит к положительному результату, такой урок не только полезен, но и интересен для обучающихся.

2) Игровые методы можно использовать в любом классе, но необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся.

3) Игровые методы можно использовать в каждом разделе предмета ОБЖ, но следует обратить внимание на уровень сложности предлагаемых вами заданий, а также на тему занятия. Корректно составить задания для того, чтобы добиться планируемых результатов.

4) Ставить только то количество задач, которое реально достичь в рамках одного урока, и, которые соотносятся с целями и содержанием тематического планирования.

2.2. Методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроке ОБЖ

Современные требования к уроку ставят перед педагогами задачи как правильно, интересно и эффективно преподать материал урока, чтобы он запомнился, а знания, полученные на уроке, пригодились в жизни. В отличие от игр в целом, игровой метод обучения обладает чётко поставленной целью, этапами подготовки и проведения и имеют конечным результатом знания, в соответствии с темой обучения.

Место игровых методов обучения в образовательном процессе во многом определяются пониманием преподавателем функций и классификаций педагогических игр.

Существуют различные классификации игр. Первая классификация - разделяет игры по игровым субъектам (индивидуальные и коллективные).

Рассмотрим основные виды игровых методов обучения и технологию их проведения.

Деловая игра. Главная цель деловой игры – решение комплексных задач по усвоению нового материала, закрепления ранее изученного материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений.

Этапы деловой игры.

1. Подготовительный. Включает в себя:

- разработка сценария, ввод в игру (на этом этапе формулируется цель занятия, обговариваются правила игры, ее режим, выдаются пакеты материалов).

- мотивация на игру (включает в себя негласные правила игры, а именно: нельзя пассивно относиться к игре, нарушать регламент, выходить из игры по собственному желанию, отказываться от роли, которая выпала по жребию).

2. Основной. Этот этап непосредственно самой игры. На этом этапе существуют следующие правила:

- никто не может изменять ход игры после ее начала;
- корректировать действия участников может только ведущий и только в том случае, если игра «ушла» от главной цели.

3. **Заключительный.** На этом этапе производится анализ игры, обсуждаются ключевые моменты и происходит оценка результатов игры. Данный этап включает в себя:

- обмен мнениями, и их;
- подводятся итоги достигнутых результатов, отмечаются ошибки, формулируется окончательный итог занятия;
- проводится параллель между использованной имитацией и соответствующей реальностью (т.е. педагог должен объяснить, в какой ситуации действия этой игры помогут решить реальную проблему, угрозу и т.п.).

Отметим, что деловые игры – это сложный вид педагогических игр, имеющих определенную структуру (рис. 6). Они направлены на моделирование ситуации, обдумывании и выстраивании действий по решению поставленных проблем. Методика проведения таких игр по фундаментальным рекомендациям (т.е. так, как их задумывал создатель) представляет определённую сложность. Но, надо сказать, что продуктивно использовать деловые игры на 3-4 уроках курса [23].

Педагогическая игра. Этот вид игр способствует не только закреплению и диагностике уже полученных знаний, но и приобретению дополнительных знаний и умений по изучаемому предмету.

Педагогические игры подразделяются по следующим признакам:

1. По характеру деятельности;
2. По характеру педагогического процесса;
3. По игровой методике;
4. По предметной области;
5. По игровой среде (рис. 3).

В связи с этим мы рекомендуем при разработке игры учитывать следующее:

- объём фактических знаний обучающихся;
- сформированность таких умений, как планирование и распределение времени, умение пользоваться справочным материалом и т.д.;
- уровень интеллектуального развития;
- соотношение материала с возрастными особенностями игры.

Предварительная подготовка включает в себя:

- сбор необходимого материала, компоновка его в блоки (от простого к сложному) и продумывание формы занятия;
- заблаговременное ознакомление с темой урока, списком литературы для самоподготовки.

Еще мы рекомендуем перед педагогической игрой оформить тематическую выставку литературы, например, книги и журналы на темы: «Чрезвычайные ситуации природного характера», «Первая помощь», «Пожарная безопасность и правила поведения при пожаре». и др.

Ввод в игру. Этот этап предполагает концентрацию внимания, путем использования организации церемонии знакомства и сопровождение звуковыми эффектами.

Основная часть игры. Строится на единстве целей, задач, образов и этапов основной части занятия. Это помогает составить целостный образ игры, что показывает ее участникам всю логику и необходимость участия в данном мероприятии.

Заключительная часть. Должна быть четко организована и краткая. Как и предыдущем виде игры, включает в себя подведение итогов, анализ действий участников, «разбор полетов».

К педагогической игре предъявляются следующие требования:

1. Активизация деятельности обучающихся, мотивация на игру;
2. Обеспечение мыслительной активности, путем подбора методов и приемов, для решения которых необходимо подключать различные мыслительные операции;

3. Создание условий для проявления творческих способностей обучающихся;

4. Сплочение коллектива;

5. Привлечение к деятельности как можно большего количества участников.

Кроме того педагогическая игра должна быть «прозрачной», т.е. понятной для детей, отражающей смысл и содержание занятия, его идею, правила и операции. Такой вид игры должен употребляться для закрепления материала, так как обучающиеся в процессе деятельности должны знать точный перевод терминов и понятий, понять суть игровой роли.

Итог игры должен быть результативным. В зависимости от задумки итогом может быть – победа, поражение, ничья. При этом оценка должна быть объективной, справедливой и не вызывать спорных вопросов. На тех уроках, где отсутствует жюри, я являюсь и ведущей, и арбитром [16].

Подведем промежуточный итог параграфа:

1. Игра является одним из способов активизации деятельности обучающихся, имеет воспитательную функцию;

2. Тренирует память, речевые навыки и умения обучающихся при условии, что она правильно организована;

3. Игра является способом развития внимания обучающихся, познавательного интереса к предмету, стимулирует умственную деятельность детей;

4. Игра помогает привлечь к деятельности пассивных обучающихся;

5. Способствует формированию чувства ответственности перед окружающими путем распределения ролей и применения соревновательного метода, что способствует усилению работоспособности всех обучающихся.

При применении игр на уроках обязательно соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для обучающихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Игровые методы обучения можно применять на всех ступенях школьного образования в курсе Основ безопасности жизнедеятельности. Правильный отбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний.

Игровые методы используются в следующих случаях:

1) Как самостоятельная технология для освоения раздела учебного предмета, отдельной темы или понятия (например, урок-игра для 7 класса «К землетрясению готовы!», или «Безопасное колесо» и т.п.).

2) В качестве элемента технологии.

3) В качестве фрагмента урока (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля), как например, при изучении темы «Здоровый образ жизни» на этапе знакомства обучающихся с темой урока, можно предложить детям вспомнить русские пословицы и поговорки о здоровье. Также детям можно предложить разгадывание кроссвордов, ребусов, загадок, это всегда активизирует мыслительные процессы, пробуждает интерес к учению.

4) В качестве технологии внеклассной работы (яркий пример военно-спортивная игра «Зарница» и др.) [20].

Результативность применения игровых методов обучения на уроках ОБЖ будет зависеть:

Во-первых, от характера их использования (систематического или бессистемного);

Во-вторых, от цели применения игры (например, развитие познавательной активности обучающихся, развитие самостоятельного мышления и т.п.). Для этого необходимо использовать те группы игр и упражнений, которые формируют умение выделять характерные признаки предметов, сравнивать, группировать их по определенным признакам, отличать реальные явления от нереальных и т.д. При этом педагогу необходимо обратить особое внимание на составление программ таких игр.

Как уже отмечалось выше, игровые методы обучения это - активные методами обучения, которые погружают обучающихся в активное, контролируемое педагогом, общение. К ним относят дискуссии, ролевые, имитационные игры. Учебные имитационные или деловые игры разворачивают проблемы в динамике, позволяют их участникам прожить десятки условных лет в сжатой по времени и событиям реальности.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что игровые методы обучения одни из самых эффективных, так как в их основе лежит игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое и социальное развитие личности ученика. Как показало исследование, на уроке ОБЖ такие игры можно использовать не только в единичных случаях или в качестве фрагмента урока, но и в логически выстроенной системе обучения.

Применение игровых технологий позволяет педагогу преподавать уроки ОБЖ по следующим направлениям [23]:

- систематизация, активизация и закрепление полученных знаний;
- обучение приемам использования справочной литературы и конспектов;
- стимулирование интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- формирование и дальнейшее развитие умений сравнивать, анализировать, делать выводы;
- обучение работе в коллективе;
- обучение планированию своей деятельности, принятию решений, ответственности за результаты своего труда и т.п.;
- воспитание у обучающихся веры в себя, в свои силы и возможности для успешной учебы для профессиональной деятельности, дальнейшего профессионального роста.

Выводы по второй главе. Во второй главе нашего исследования нами был проанализирован фрагмент тематического планирования рабочей программы А.Т. Смирнова, Б.О. Хренникова «Основы безопасности жизне-

деятельности», предметная линия учебников под редакцией А.Т.Смирнова. 5-9 классы и 10-11 классы [26]. Мы предложили разнообразить указанные в программе методы обучения игровой технологией, чтобы показать, что изучение предмета ОБЖ может носить не только традиционный характер, но и содержать элементы активного обучения, где ученикам необходимо самим искать информацию, способы решения поставленных проблем.

Во втором параграфе второй главы мы разработали рекомендации по применению игровых методов обучения для педагогов, в которых постарались учесть основные этапы проведения игры, особое внимание уделили предварительной подготовке к урокам, так как от сценария игры, ее материально-технического и методического сопровождения будет зависеть ход игры и ее конечный результат.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование игровых методов обучения на уроках ОБЖ соответствует познавательным потребностям обучающихся разных возрастных групп, потому что в игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета ОБЖ.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируя коммуникативные навыки, умение работать в коллективе, принимать решения, брать ответственность на себя. Кроме того игровые методы развивают организаторские способности учеников, позволяют планировать время, распределять его, делать правильные акценты, обращая внимание на ключевые задания.

Таким образом, использование игровых методов в процессе обучения основам безопасности жизнедеятельности в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность образования обучающихся в области безопасности жизнедеятельности, но необходимо понимать, что все учебно-воспитательные задачи обучения невозможно решить только игровыми методами, поэтому их необходимо применять как одну из форм и методов учебной работы, применяемых в обучении.

Отметим, что для применения игровых методов обучения необходимо соблюдение следующих условий:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
2. Соответствие возрастным особенностям;
3. Умеренность в использовании игр на уроках.

Начиная изучение игровых методов обучения на уроках ОБЖ, нами была поставлена следующая цель: разработать методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности».

Чтобы достигнуть поставленной цели, в ходе исследования мы решали следующие задачи: мы рассмотрели литературные источники по проблеме

использования игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности», что позволило нам выявить следующее:

- игровые методы обучения требуют тщательного планирования этапов игры, ее содержания и оценки;
- содержание игры должно соотноситься с тематическим планированием образовательной программы;
- игровые методы обучения могут использоваться как отдельный фрагмент урока и как самостоятельный урок.

Анализ программного содержания учебного курса «Основы безопасности жизнедеятельности» на предмет использования игровых методов обучения показал нам, что в рабочей программе А.Т. Смирнова, Б.О. Хренникова «Основы безопасности жизнедеятельности» 5-11 классы в тематическом планировании не предусмотрено использование игровых методов обучения, что дает простор для творчества педагогам-организаторам ОБЖ.

Третьей задачей нашего исследования было: разработать методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроках «Основ безопасности жизнедеятельности», что представлено в параграфе 2.2. «Методические рекомендации по применению игровых методов обучения на уроке ОБЖ». В нем мы постарались обратить внимание на ключевые вопросы подготовки преподавателя к проведению урока в игровой форме, дали практические рекомендации по применению отдельных видов игрового обучения.

Таким образом, цель исследования достигнута, все задачи решены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдульменова, З. З. Игра - способ развития пытливости и любознательности [Текст] / З. З. Абдульменова // Начальная школа. - 2003. - № 11. - С. . 29-31 Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: «Прогресс», 2010 г.
2. Арустамов, Э.А. Безопасность жизнедеятельности: Учебник для бакалавров / Э.А. Арустамов. - МОСКВА: Дашков и К, 2016. - 448 с.
3. Барташникова, И.А. Учись играя [Текст] : тренировка интеллекта : игры и тесты для детей 5-7 лет / И. А. Барташникова, А. А. Барташников ; худож.-ил.: Г. МОСКВА Гаврилец, В. В. Коваленко. - Харьков : Фолио, 1997. - 412 с. : ил., табл. - (Для пап и мам). - Библиогр.: с. 407-409
4. Бейсембаева, А. К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании / А. К. Бейсембаева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2018. — № 48 (234). — С. 273-275. — URL: <https://moluch.ru/archive/234/54247/> (дата обращения: 15.05.2020).
5. Бесова, М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с.
6. Боженков, И.А. Обучение с помощью игровых методов [Текст] / И. А. Боженков // ОБЖ. - 2016. - № 9. - С. 2-5.
7. Возрастная и педагогическая психология//Под ред. М.В. Гамезо. Москва, Просвещение, 2014 – 446 с.
8. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения /А.Ю. Дейкина.- Москва: Просвещение, 2012.- 345 с.
9. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности//И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2015.- с.12-24.
10. Захарова, Н.А. Использование имитационных игр в обучении основам безопасности жизнедеятельности // Научное сообщество студентов XXI столетия. ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ: сборник статей по материалам XVIII международной студенческой научно-практической конференции №

3(18). URL: [http://sibac.info/archive/guman/3\(18\).pdf](http://sibac.info/archive/guman/3(18).pdf) (дата обращения: 10.05.2020)

11. Использование игровых технологий в процессе обучения на уроках ОБЖ. Практическое пособие из опыта работы преподавателей-организаторов основ безопасности жизнедеятельности. Издательство Федеральное государственное казенное общеобразовательное учреждение «Санкт-Петербургское суворовское военное училище» министерства обороны Российской Федерации, Санкт-Петербург, 2016. – 34 с.

12. Кабанова, Л. В. Учебные игры как средство повышения эффективности уроков //Начальная школа. – 2010. – № 1. – С. 6-10

13. Латчук, В.Н. Основы безопасности жизнедеятельности. Планирование и организация занятий в школе: 5-11 кл. / В. Н. Латчук, С. К. Миронов, Б. И. Мишин. - 3-е изд., стер. - Москва: Дрофа, 2014. - 89, с.

14. Методы обучения, используемые на уроках ОБЖ. Как сделать урок интересным. Электронный ресурс. URL: <https://infourok.ru/metodi-obucheniya-na-urokakh-obzh-1426312.html> (Дата обращения: 20.04.2020)

15. Минский, Е. М. От игры к знаниям: Развивающие и познавательные игры младших школьников. Пособие для учителей. — Москва: Просвещение, 2012. — 192 с., ил.

16. Новиков, А.М. Методология игровой деятельности. — Москва: Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.

17. Основы безопасности жизнедеятельности 5-9 классы: учебно-методическое пособие /авт.-сост. В.Н. Латчук, С.К. Миронов, С.Н. Вангородский, М.А. Ульянова. – Москва: Дрофа, 2017.

18. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. Москва, 2006.

19. Педагогический словарь / под общ. ред.: Г.М. Коджаспировой, А.Ю. Коджаспирова.-Москва: Издательский центр «Академия»,2016.- 176с

20. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - Москва: РПА, 2016.- 80 с.

21. Подласый, И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учебное пособие для вузов/ И. П. Подласый. -- Москва: ВЛАДОС-пресс, 2004. - 365 с.

22. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий : [в 2 т.]. Т. 2 / Г. К. Селевко. – Москва : Научно-исследовательский институт школьных технологий, 2006. – 815 с. : ил., табл. – (Энциклопедия образовательных технологий). – Предм. указ.: с. 768–797. – Имен. указ.: с. 798–803. – На обл. указано изд-во: Народное образование. – ISBN 5-87953-227-5.

23. Силакова, О.В. Использование игровых технологий в школьном курсе ОБЖ / О. В. Силакова, Е.С. Яковлева. — Текст : непосредственный, электронный // Педагогика высшей школы. — 2015. — № 3.1 (3.1). — С. 125-129. — URL: <https://moluch.ru/th/3/archive/14/358/> (дата обращения: 04.05.2020).

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

25. Смирнов, А. Т., Хренников, Б. О. Основы безопасности жизнедеятельности. Рабочие программы. Предметная линия учебников под редакцией А.Т.Смирнова. 10-11 классы.

26. Смирнов, А.Т., Хренников, Б.О. Основы безопасности жизнедеятельности. Рабочие программы. Предметная линия учебников под редакцией А.Т.Смирнова. 5-9 классы.

27. Теория и методика обучения безопасности жизнедеятельности [Текст]: учебное пособие / Н.Ф. Мельникова ; Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральский Государственный Педагогический университет». – Екатеринбург, 2011. – 140с.

28. Титов, С.В., Шабаева, Г.И. Тематические игры по ОБЖ. Методическое пособие для учителя Издатель: Москва: ТЦ СФЕРА, 2015.

29. Трайнев, В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании - Москва, 2016.

30. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Текст] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: Просвещение, 2011. – 48 с.

31. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

32. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Перевод с нидерландского – МОСКВА: Изд. группа « Прогресс», « ПрогрессАкадемия», 1992.

33. Эльконин, Д.Б. Психология игры. - МОСКВА: Просвещение, 2010.