

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(НИУ «БелГУ»)**

**ФАКУЛЬТЕТ МАТЕМАТИКИ И ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

**КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНЫХ ДИСЦИПЛИН И
МЕТОДИК ПРЕПОДАВАНИЯ**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОБЖ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое
образование профиль География и безопасность жизнедеятельности
очной формы обучения группы 02041308

Киктенко Михаила Сергеевича

Научный руководитель:
к.г.н., доцент И.А. Киреева-Гененко

БЕЛГОРОД 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ.....	5
1.1 Понятие, виды и классификация дидактических игр.....	5
1.2 История становления и развития игровой деятельности.....	10
1.3 Роль и значение дидактической игры в учебном процессе.....	13
2 СОДЕРЖАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОБЖ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ.....	15
2.1 Использование дидактических игр в теории и практике общеобразовательной школы.....	15
2.2 Разработка уроков ОБЖ с использованием дидактических игр.....	24
2.3 Методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках ОБЖ.....	28
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	33
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	35
ПРИЛОЖЕНИЕ А УРОК - ИГРА «НАМ СТИХИЯ НИПОЧЕМ!» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 7 КЛАССОВ	38
ПРИЛОЖЕНИЕ Б УРОК-ИГРА «ВНИМАНИЕ — АВАРИЯ!» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 8 КЛАССОВ	43

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день практически каждый учитель основ безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) использует в своей преподавательской деятельности нестандартные виды и формы обучения учащихся. В первую очередь это связано с осознанием необходимости изменения стиля преподавания и ухода от традиционных форм преподавания, для повышения интереса учащихся к предмету ОБЖ и ориентации на эффективное решение образовательно-воспитательных задач в условиях достаточно скромного количества предметных часов, а также усиления самостоятельной творческо-поисковой деятельности учащихся.

Исходя из этого можно сказать, что арсенал форм современного учителя ОБЖ должен непосредственно усовершенствоваться под воздействием усиливающейся роли личности учащегося в обучении и трансформироваться в сторону нетрадиционных, игровых форм преподнесения учебного материала [15].

Одним из методов формирования познавательного интереса школьников к ОБЖ можно считать игровую деятельность. Дидактическая игра предусматривает создание особых условий, при которых развивается интеллектуальные и творческие способности учащихся. Сущность данных условий заключается в налаживании коммуникаций между учениками, общении на равных, совместной деятельности, поиска нестандартных путей решения поставленных задач. За счет этих условий уходит робость, появляется ощущение – «я тоже могу», таким образом, в процессе игры происходит внутреннее раскрепощение. В процессе обучения особенно важно то, что игра является классическим способом обучения. В ней заложена познавательная задача и осуществляется самостоятельный поиск знаний. Овладение знаниями в игре – новое, особое условие сплочивания учащихся, условие обретения интереса и уважения друг к другу и предмету в

целом. Таким образом, в игровой деятельности еще и происходит огромная воспитательная работа [18].

Объектом исследования является процесс обучения на уроках ОБЖ среднего звена обучения.

Предмет исследования: использование дидактических игр на уроках ОБЖ.

Цель: изучить влияния дидактической игры на эффективность обучения на уроках ОБЖ.

Задачи:

- ознакомиться с историей появления дидактических игр, видами и классификациями дидактических игр на основе литературных источников;
- изучить методику применения дидактических игр на уроках;
- разработать уроки с применением дидактических игр и апробировать проведение урока ОБЖ с применением дидактической игры;
- провести анкетирование среди учащихся среднего звена обучения и учителей о необходимости дидактических игр на уроках;
- разработать методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках ОБЖ.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемых источников – 31 источник. Текст, объемом 37 страниц, содержит 3 таблицы, 8 рисунков, 2 приложения.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

1.1 Понятие, виды и классификация дидактических игр

Дидактические игры являются обучающими играми. Учитель включает их в урок для воспитания и обучения детей. Воспитательное и образовательное значение дидактической игры реализуется через игровые действия, правила и игровую задачу.

Дидактические игры формируют заинтересованность в познавательной деятельности и помогают формировать логическое мышление.

Для дидактических игр свойственно присутствие обучающей задачи, которая равно не заметна для детей, а доводом её исполнения для ребенка становится желание играть, исполняя конкретные игровые операции.

В процессе дидактической игры дети учатся, и эта учебная направленность в форме игровой деятельности дает возможность оказывать содействие в овладении определенным учебным материалом.

Дидактическая игра имеет собственную структуру, отличающуюся от обычной игровой деятельности. Ключевыми ее элементами являются: игровой замысел, игровые операции, предложенные условия либо правила, познавательный смысл, оборудование (при этом одно и то же руководство возможно применять в различных играх, изменяя только учебную задачу) и, безусловно, результат игры [19].

Дидактические игры в отличие других игр в целом имеют отличительную особенность – присутствие точной цели обучения и педагогического итога.

Первоочередной структурный элемент игры – замысел, который проявляется, как правило, уже в самом названии игры и заложен в этой дидактической задаче, решаемой в ходе игры. Игровая идея способна формулироваться в облике вопроса, который в некотором смысле отражает

процесс игры, либо может предъявляться в форме загадки. В обоих вариантах это дает игре познавательную направленность, и устанавливает перед обучающимися обусловленные запросы в отношении их знаний.

Правила в дидактической игре устанавливают действия обучающихся, процесс их действий в ходе игры. Они должны содействовать формированию на занятии рабочей атмосферы, соответствовать цели и задачам урока, принимать во внимание личностные способности учеников. Подобным способом, формируются условия для активизации знаний обучающихся, формирования умений самостоятельной деятельности, познавательной активности, вероятности возникновения у каждого ученика чувства преуспевания.

Помимо этого дидактическая игра развивает у ребенка способность управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива и работать в команде [14].

Игровые действия являются важным моментом каждой дидактической игры. Они обусловлены правилами и предоставляют шанс ученикам использовать их познания и умения, показать собственные возможности, оказывают содействие познавательной активности.

Назначение учителя, управлять игрой, давать ей необходимую дидактическую нацеленность, стимулировать ее процесс разными приёмами, удерживает заинтересованность к игре, наблюдать, чтобы все дети, в том числе и отстающие, имели возможность преодолеть с установленную проблему [13].

Результат, который можно считать концом дидактической игры, должен придавать игре завершенность. В первую очередь в целом, он подводит итог заключению установленной учебной проблемы, причем обучающиеся, должны почувствовать интеллектуальную и нравственную удовлетворенность. Учителю по итогам игры необходимо дать оценку степени достижений обучающихся в освоении знаний, и способности их использования на практике. Как видно, все без исключения структурные

компоненты дидактической игры взаимосвязаны, недостаток ключевых из них делает игру невозможной, игра утрачивает собственную особую форму, преобразуясь в осуществление упражнений и предписаний. Лишь хорошо обдуманый в ходе подготовки к уроку план (процесс игры), ее отчетливые временные границы, учёт уровня знаний и личных отличительных черт обучающихся, осуществление межпредметных взаимосвязей представляют немалую результативность дидактической игры и приводят к нужному итогу.

Виды дидактических игр

Дидактические игры в 5-11 классах отличаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности учеников, игровым действиям и правилам, организации и взаимодействиям детей, по роли учителя. Приведенные свойства присущи абсолютно всем играм, но, в одних играх отчетливее обозначают одни свойства, в других – иные.

Чёткой классификации, группировки игр по видам ещё нет. Зачастую игры соотносят с содержанием обучения: игры по сенсорному восприятию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой и прочие. Иногда игры соотносят с материалом:

1. Игры с предметами (игрушки, природные материалы и т.д.) больше всего доступны детям, по причине того, что они базируются на прямом восприятии, соответствуют склонности детей взаимодействовать с предметами и подобным способом знакомиться с ними.

2. Настольно-печатные игры, также базируются на принципе наглядности, однако в данных играх ребятам предоставляется не непосредственно предмет, а его отображение. Как и дидактическая игрушка, настольно-печатная игра оптимальна только в том случае, если она потребует самостоятельной интеллектуальной деятельности [4].

3. Словесные игры более трудны, они никак не сопряжены с прямым восприятием объекта. В них ученики должны оперировать понятиями. Данные игры обладают большим влиянием на развитие мышления учащихся, по причине того что в них дети обучаются излагать самостоятельные

суждения, строить заключения и выводы, не рассчитывая на предложения других, видеть логические просчеты.

Существует большое число классификаций дидактических игр. Возьмем классификацию по Селевко Г.К. как наиболее оптимальную в процессе обучения (табл. 1). [20].

Можно группировать игры и так (См. рисунок 1).

Таблица 1 Классификация дидактических игр (по Селевко Г.К.)

Критерии	Виды дидактических игр				
По области деятельности	Физические	Трудовые	Социальные	Интеллектуальные	Психологические
По характеру педагогического процесса	Обучающие Тренинг Контроль	Познавательные Воспитывающие Развивающие	Продуктивные Творческие Репродуктивные	Коммуникативные Диагностические Профорориентационные	
По игровой методике	Предметные	Сюжетные	Деловые		
По предметной области	Физические Экологические	Музыкальные; Театральные	Трудовые Технические	Спортивные Военно-прикладные	Управленческие Экономические
По игровой среде	Без предметов; С предметами	Комнатные Уличные	Компьютерные Телевизионные		Технические

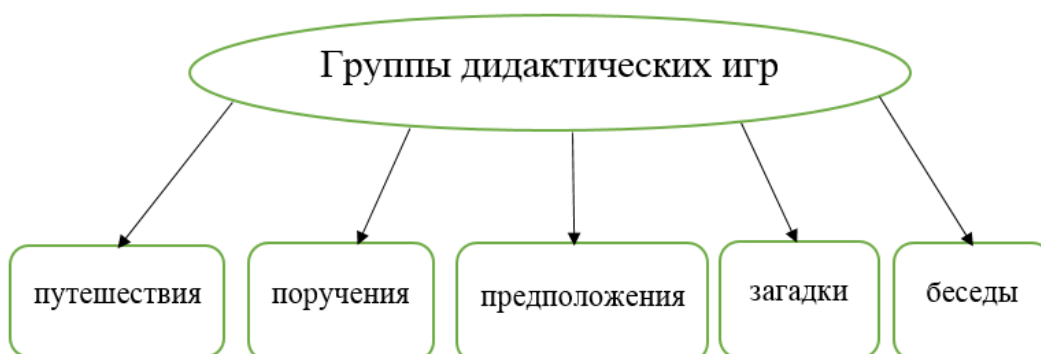


Рисунок 1 – Группы дидактических игр

1) *Игры-путешествия* всегда несколько романтичны. Это и порождает заинтересованность и интенсивное содействие в формировании сюжета игры, взаимообогащение игровых действий, желание изучить правила игры и получить итог: найти решение задачи, чему-либо обучиться. Задача игры-поездки – приумножить впечатление, добавить познавательному содержанию немного фантастическую оригинальность, сосредоточить интерес ребенка на то, что располагается вблизи, однако не замечается ими. Игры-путешествия формируют интерес, внимательность, осознание игровых проблем, упрощают преодоление проблем и приобретение успеха [10].

2) *Игры-поручения*. В таких играх за основу взяты действия с вещами, игрушками, словесные задания (составить вместе все предметы одного цвета, выложить предметы согласно величине, фигуре).

3) *Игры-предположения*. Дидактическая сущность игры состоит в этом, что перед ребенком устанавливается цель и формируется обстановка, вызывающая осмысления дальнейших шагов. Данные игры призывают умения сопоставить познания с обстоятельствами, установления причинных связей.

4) *Игры-загадки* применяются с целью проверки познаний, находчивости. Основной характерной чертой загадок является логическая цель. Методы построения логических задач разнообразны, однако все без исключения они активизируют интеллектуальную работу детей. Ребятам нравятся игры-загадки. Потребность сопоставлять, вспоминать, мыслить, предполагать является удовольствием интеллектуальной работы. Решение загадок формирует умение к рассмотрению, обобщению, создает способность анализировать, выполнять заключения, выводы.

5) *Игры-беседы (диалоги)*. В их основе находится взаимодействие педагога с ребенком, ребенка с педагогом и детей между собой. Игра-беседа развивает способность слушать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, способность сосредотачивать интерес в содержании беседы, расширять

сказанное, выражать мнение. Всё это определяет интенсивный поиск решения проблемы [10].

1.2 История становления и развития игровой деятельности

Существование дидактических игр насчитывает много веков. Их первоначальным творцом был народ, заметивший поразительную отличительную черту маленьких детей – расположение к учебе в игре с помощью игр и игрушек. За целую историю людей у каждого народа сформировались собственные дидактические игры, были сформированы специфические дидактические игрушки, ставшие составляющей его культуры. В содержании дидактических игр и игрушек сказались характерные черты национального нрава, природы, истории народов.

Народные дидактические игры обеспечивают связь воспитательского и обучающего влияния с учётом возрастных психофизиологических отличительных черт детей. Классикой русской народной педагогики стали подобные дидактические игры, как «Сорока-белобока», «Гули-гули», «Ладушки», «Прыгунки», «Фанты», «Барыня», «Краски» и многочисленные прочие. Особую заинтересованность предполагают дидактические игрушки для формирования речи, воли, внимания, аккуратности и координации движений, развития понятий о цвете, форме, величине. Размещение объектов в пространстве (бирюльки, яйца, конусы из ярких разноцветных колец, матрёшки). [18].

В содержании и системы дидактических игрушек отражены характерные русской народной педагогике понятия о воспитании ребенка самостоятельности как важной особенности национального нрава. Во многих игрушках заложена возможность самообучения ребят посредством игрового воздействия, их повторность, отбор точного постановления проблемы, приобретение успешного итога. Метод игрового воздействия зачастую

подсказывается самой системой народной дидактической игрушки, что соответствует задаче обучения самостоятельности в игре [22].

Со временем народные игры подвергаются переменам, которые вносят сами дети (обновляют содержание, усложняют порядок, применяют другой игровой материал). Виды игр создают учителя-практики, основываясь, на идеях, дают цельные концепции подобных игр.

Дидактическая игра с ее обучающей проблемой, в форме игровой затаенной конфигурации, притягивала учителей еще в заре возникновения концепции и практики преподавания и развития ребенка дошкольного и младшего школьного возраста.

Эдуард Сетен (1812-1880), Декроли (1871-1932), Мария Монтессори (1870-1952), Блехер Ф.Н. (1945), Сорокина А.И. (1982) и многие прочие активно применяли игры и подчёркивали их большую значимость в воспитании и обучении ребенка, в особенности таких, которые ощущают проблемы в обучении. Они рассматривали игру не как веселье и потеху, а представляли в ней активную трудовую деятельность ребенка, требующей усилия абсолютно всех умственных и физических возможностей. Игру они считали наиболее точным признаком проявления детских способностей [8].

Была создана целая система игр, нацеленных на формирование внешних чувств. Примером могут служить игры, основанные Э. Сетеном, Декроли, Марией Монтессори. Однако, никак не взирая на то, что они формировались с целью развития внешних чувств, с их поддержкой развивалось и интерес, и внимательность, и память ребенка. Данные вид развлечения предназначался в качестве предварительной ступеньки к формированию умственной работы детей.

Практически все без исключения игры, сделанные с целью обучения и воспитания, подразумевают присутствие дидактического материала, ведь они рассчитаны на самообразование и на персональную подготовку ребенка. Полезным в концепции всех игр считается в таком случае, то что дидактическим материалом в них служат объекты, находящиеся вокруг детей

в реальности, они ему знакомы, схожи, поднимают идеи в ребёнке, активизируют его познавательную работу. Эти познания и умения, которые ребята приобретают в подобных играх, могут являться свободно переносимыми в быт, жизнь, без помощи других применены в любой ситуации.

Учителя представляли в игре ресурс психологического и физиологического формирования детей, мощный фактор, содействующий формированию и развитию всех детских возможностей. Они полагали, что игра проявляет благотворное воздействие в первую очередь на формирование внешних чувств: зрения, осязания, слуха, моторики. В игре все внешние чувства тренируются, и, таким образом, игра развивает их. [31].

Игра рассматривалась как метод обогащения познаний ребенка, расширения их горизонта, уточнения определений, то есть, увеличивая сферу игры, ребёнок расширяет и область собственного мышления, в игре он раскрывает новые качества предметов и явлений, и приобретает о них наиболее верные суждения. [7].

В процессе обучения игру рассматривали как метод наравне с иными методами и предметами.

В особенности высоко ценились игры с красочным дидактическим материалом, игрушками, иллюстрациями, в которых представлялись объекты находящейся вокруг ребят в реальности. Подобные игры в особенности притягивали и будили заинтересованность к исследуемому материалу.

Особенно большое значение придавалось дидактическим играм при повторении ранее изученного материала.

Исследования А.П. Усовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко. демонстрируют, что особенность дидактической игры в целях обучения, заключена в ее структуре, включающей наравне с игровыми, учебные проблемы. Определенно «каждое случайное изменение пропорций структурных компонентов игры ведёт её к разрушению – превращает в систему упражнений».

В последнее время поиски учёных (Е.О. Смирнова, О.М. Дьяченко, З.М. Богуславская, Н.Е. Веракса) проходят в направленности формирования серии игр с целью полного созревания детских умственных способностей, которых характеризуют эластичность, инициативность мыслительных действий, перенесение сформированных интеллектуальных операций в новую сущность. В подобных играх зачастую отсутствует фиксированные законы, наоборот, ребята ставят перед собой необходимость выбора методов решения вопроса. Авторы чаще называют предлагаемые игры не традиционно-дидактическими, а развивающими. Один из создателей целой серии развивающих игр - В.В. Воскобович. Его игры содействуют формированию умственных способностей детей с учётом проявления творчества [1,12].

1.3 Роль и значение дидактической игры в учебном процессе

Целью обращения к игре на уроке является получение определенных практических умений, закрепление их на уровне моторики, переход от познаний в навыку. При применении дидактических игр находят решение и воспитательные проблемы, к примеру, развитие терпения, развитие опрятности и умения доводить дело вплоть до конца; в коллективном труде формирование умения трудиться совместно, прислушиваясь к мнению других учащихся, правильно относясь к критике, тактично откликаясь об ошибках своих друзей; приобретаются умения публичных выступлений, стремление и способность достигать установленной цели. [9].

Дидактическая игра на занятиях способна стать весьма серьезным делом. В данном случае за внешней кажущейся легкостью применения компонентов игровых технологий на занятии нужна тщательная предварительная работа педагога. Игровые формы различаются тем, что процедура обучения предельно приближена к практической работе. Сообразуясь с характером и интересами собственной роли, обучающиеся

должны принимать практические решения. Зачастую им доводится исполнять собственную роль в конфликтной ситуации, положенной в сущность игры. Решения во многих играх принимаются совместно, что формирует понимание обучающихся, коммуникативные возможности. В ходе игры появляется конкретный эмоциональный настрой, стимулирующий академический процесс. Обучающие игры используются с целью формирования умений применять приобретенные познания на практике. Данное непростая модель учебной работы, требующая огромной подготовки и больших расходов времени. Используя дидактическую игру как конфигурацию преподавания, педагогу немаловажно являться убежденным в необходимости ее применения [3].

Дидактическая игра осуществляет ряд функций: обучающую, воспитательскую (оказывает влияние на личность обучаемого, формируя его понимание, увеличивая круг интересов); ориентационную (обучает разбираться в определенных условиях, использовать познания с целью решения нестандартной учебной проблемы); мотивационно-побудительную (мотивирует и побуждает познавательную деятельность обучающихся, содействует формированию познавательного интереса).

Процедура игры дает возможность развивать качества оживленного участника игрового процесса, обучаться обнаруживать и принимать решения; совершенствовать возможности; обучаться конкуренции, неординарности действия, мастерству приспособиться в изменяющихся обстоятельствах, установленных игрой; обучаться мастерству поддерживать разговор, установлению контактов; извлекать наслаждение от общения с партнерами, обучаться формировать особенную психологическую сферу, привлекательную для обучающихся. Но невзирая на единое принятие позитивного воздействия дидактических игр на формирование познавательной активности и увеличение мотивации преподавания обучающихся, в наше время они не нашли ещё довольно углубленного и фундаментального использования в преподавательской практике [25].

2 СОДЕРЖАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОБЖ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1 Состояние проблемы использования дидактических игр в теории и практике общеобразовательной школы

Темпы увеличения размеров учебного материала устанавливают собственные требования к использованию способов обучения школьников. И эти способы нередко ориентированы на объем усваиваемого материала, а вовсе никак не на его качество.

Такой аспект, безусловно, не содействует благополучному освоению программного материала и увеличению степени количества накопленных знаний. Напротив, использованный материал, слабо освоенный обучающимися, никак не способен быть верной опорой для освоения новых сведений.

Разрешение данной задачи скрывается в применении способов обучения школьников, основанным на современных суждениях детской психологии. И тут в поддержку учителям должна придти игра – один из древнейших, и, все же, важных способов обучения [30].

В школе особую роль играют такие формы уроков, какие гарантируют интенсивную вовлеченность в процесс обучения любого учащегося, увеличивают влияние знаний и персональную обязанность школьников за результаты учебной работы. Данные проблемы возможно благополучно разрешать через технологию игровых форм преподавания. В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» предоставляет установление преподавательской технологии, как систематическое олицетворение на практике предварительно спроецированного учебно-воспитательного движения. Игра занимает важное место в жизни детей, обладает той же значимостью, что и у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только лишь по внешнему виду может показаться на первый взгляд беспечной и

простой. А в самом процессе она всецело требует, чтобы исполняющий дал ей максимум собственной энергии, интеллекта, выдержки, самостоятельности [7].

Приятно, что в социальной практике последних лет в науке представление об игре осмысливается по-новому, игра разносится в многочисленные области жизни, игры используются, равно как общенаучная, серьезная категория. Вполне вероятно, по этой причине игры начинают вступать в дидактику наиболее стремительно.

В наше время возникло единое направление в преподавательской науке – игровая педагогика, что считает игру основным способом воспитания и обучения ребенка школьного и по этой причине акцент на игру (игровую деятельность, игровые формы, способы) – это основной подход введения ребенка в учебную работу, метод предоставления психологического ответа в воспитательные воздействия и стандартных обстоятельств жизнедеятельности. В минувшие годы проблемы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многочисленными учеными: А.П. Усовой, Е.И. Радиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваницкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером. В абсолютно всех исследованиях утвердилась связь обучения и игры, определилась структура игрового движения, ключевые фигуры и способы управления дидактическими играми [5].

В России дидактическое значение игры доказывал еще К.Д. Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах ученых, таких как: А.С. Макаренко и В.А. Сухамлинского. В Новосибирске есть мастерская «Игра», куда входят ведущие педагоги и психологи города.

Под управлением А.Н. Деменко они разрабатывают и вводят в школьную практику разнообразные дидактические игры. В этой мастерской идет общий труд лучших педагогов, специалистов по психологии и профессионалов в различных сферах познаний. Данные игры весьма

увлекательны для ребенка абсолютно всех возрастов, таким образом, как при их разработке эксперты принимают во внимание большое число условий, таких как пол, возраст, интеллектуальное развитие обучающихся и др. Эксперты, действующие в мастерской убеждены, что игра на занятии значительно увеличивает интерес в исследуемом объекте и качество познаний и по этой причине они заявляют, что рационально применять дидактические игры в абсолютно всех предметах, определяя игре важное место в школьной программе [24].

Большая роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она считается результативным орудием развития личности ученика, его нравственно-волевых качеств, в игре реализуется необходимость влияния на мир. Игра предоставляет независимость, так как она никак не цель, не обязанность, никак не правило. По приказу играть невозможно, только лишь по собственной воле.

Игровое творчество проявляется и в поисках средств для изображения задуманного. Дети реализуют свой замысел с помощью речи, жестов, мимики, употребляя разные предметы, сооружения, постройки.

Игровой творческий процесс формируется под воздействием воспитания и обучения, уровень его находится в зависимости от полученных познаний и привитых умений, от сформированных увлечений детей. Помимо этого, в игре с особенной мощью выражаются персональные характерные черты ребенка, кроме того оказывающие большое влияние в формирование творческого замысла [29].

Посредством игры и в игре со временем готовится сознание детей к будущим переменам условий жизни, взаимоотношений с ровесниками и со старшими, создаются особенности личности, нужные школьнику. В игре создаются такие свойства, как независимость, предприимчивость, дисциплинированность, формируются созидательные способности, способность трудиться совместно.

Игра многофункциональна. Мы же остановим внимание только на значимости дидактических, познавательных, обучающих, развивающих функций игры. «Дидактические игры» – это определение применим по отношению к играм, преднамеренно охватываемых в раздел дидактики. Они стимулируют у ученика заинтересованность к дисциплине, дает возможность совершенствовать личные возможности каждого учащегося, развивает познавательную активность. Значимость дидактической игры обуславливается не по тому, какую реакцию она активизирует со стороны ребенка, а согласно производительности в разрешении той или иной проблемы применительно к каждому учащемуся [28].

Изучая практическое применение дидактических игр на уроках основы безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) в общеобразовательной школе мы использовали метод опроса (анкетирование).

Нами были разработаны анкеты: «Выявления отношения детей к игре на уроке» для учащихся 7-го класса и для учителей предметников «Использование дидактических игр в обучении». Анкетирование проводилось в образовательных учреждениях: Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Средняя общеобразовательная школа № 13» г. Белгорода и Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Средняя общеобразовательная школа № 49» г. Белгорода.

Для исследования были выбраны 7-е «А» и «Б» классы обеих школ, а также 10 учителей предметников.

Анкеты представлены 3-мя вопросами дающими представление, где нужно отметить ученику знает ли он об обучающих дидактических играх (См. таблицу 2).

Анкета для преподавателей показывает отношение учителя-предметника к использованию дидактических игр в учебной деятельности, как часто учитель проводит подобные игры и т.д. (См. таблицу 3).

Таблица 2 Анкета «Выявления отношения детей к игре на уроке» для учащихся

Вопрос	Варианты ответа		
Нравится ли вам игры на уроке?	Да	Нет	Ни разу не играл
Как вы думаете есть ли польза от игры на уроке?	Да		Нет
Как часто вы бы хотели играть на уроке?	Раз в неделю	Раз в месяц	Раз в четверть

Таблица 3 Анкета «Использование дидактических игр в обучении» для учителей

Вопрос	Варианты ответа		
Какое место занимает игра в развитии личности ребёнка?	Самое главное	Второстепенное	Никакое
Как много времени отводите дидактической игре в учебном процессе?	Очень много	Не очень много	Не использую игры
С какими трудностями сталкиваетесь при использовании игр на уроке?	Не имею трудностей	Слабое техническое оснащение ОУ/ много времени на подготовку урока	Отсутствие интереса учащихся к играм

В анкетировании среди учеников 7-х классов приняли участие 50 респондентов из двух образовательных учреждений, возраст которых составляет 12-13 лет.

Проанализировав полученные данные учащихся мы получили следующие результаты, которые представлены ниже.

Вопрос №1: «Нравится ли вам игры на уроке?». 80% опрошенных учеников ответили «да», 7 % – «нет», 13 % – «ни разу не играли» (См. рисунок 2).

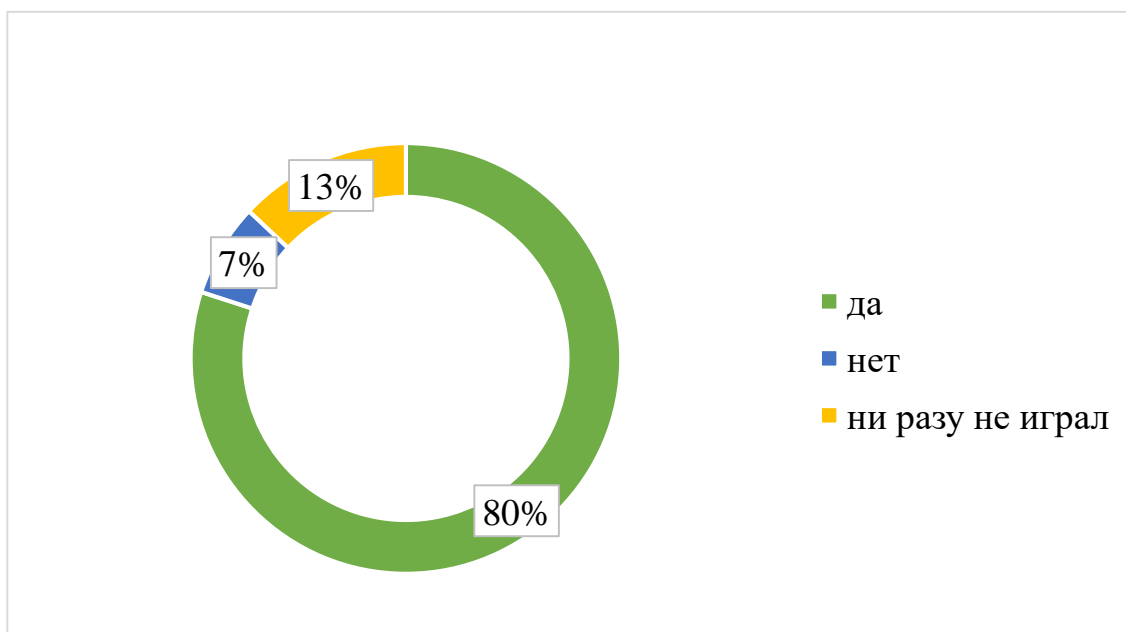


Рисунок 2 – Отношение учеников к дидактическим играм

Вопрос №2: «Как вы думаете есть ли польза от игры на уроке?».
 92 % опрошенных учеников ответили «да», 8 % – «нет» (См. рисунок 3).

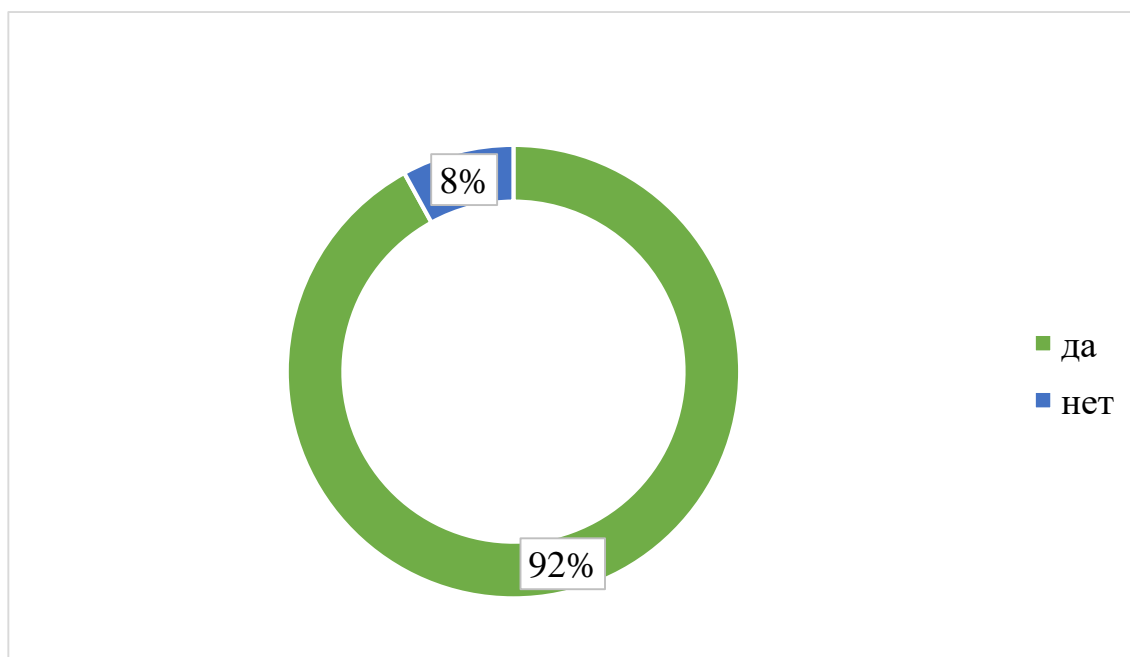


Рисунок 3 – Мнение учеников относительно пользы дидактических игр

Вопрос №3: «Как часто вы бы хотели играть на уроке?». 52 % опрошенных учеников ответили «раз в неделю», 38 % – «раз в месяц», 10 % – «раз в четверть» (См. рисунок 4).

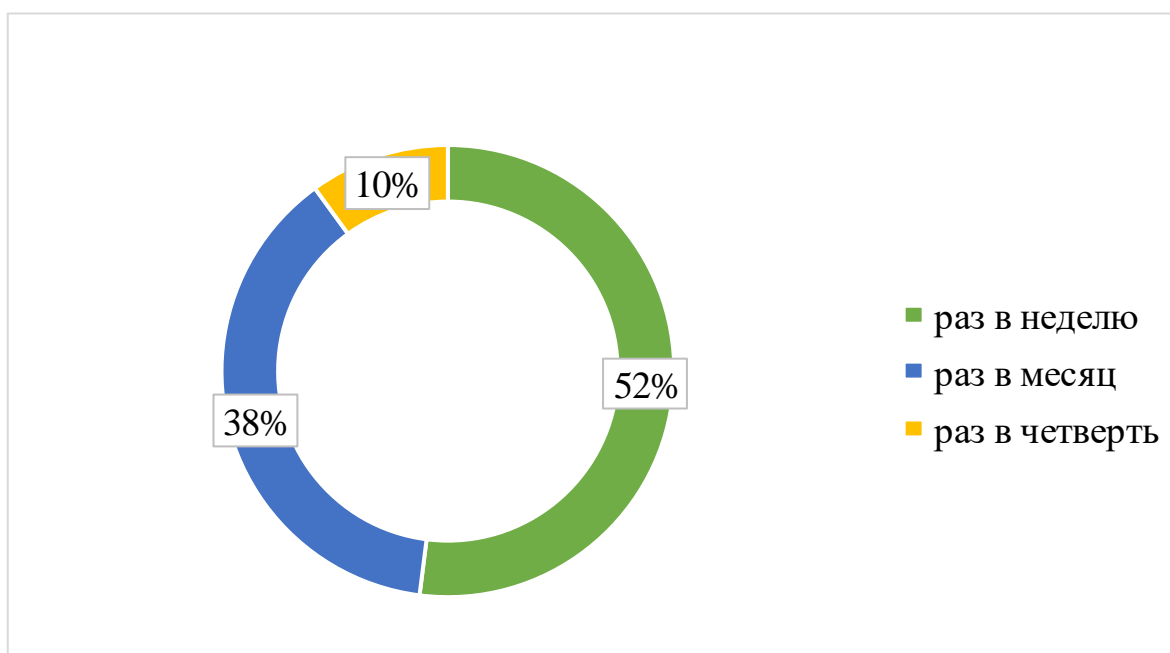


Рисунок 4 – Частота желаемого включения в игровую деятельность

Таким образом, необходимо часто включать игровые моменты в урок, но не в качестве разрядки обстановки, а с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

Особенно учащимся нравятся задания, в которых надо исправить ошибки. От них требуется не только исправить ошибки, но и объяснить, почему допущена ошибка. Отобранные дидактические игры позволяют повысить активность учащихся в познавательной деятельности, ведь ребенок сам активно участвует в процессе познания, сам решает какие знания и умения ему потребуются для выполнения поставленной задачи.

Использование дидактических игр стимулирует активность каждого ребенка, повышает качество процесса обучения. При использовании дидактических игр на уроках дети активно включаются в учебный процесс, проявляют интерес. Здесь даже пассивные, несмелые дети активно включаются в работу, применяя на практике свои знания и умения.

Анкета для учителей «Использование дидактических игр в обучении» показывает отношение учителя к дидактическим играм. В анкетировании приняли участие 10 респондентов учителей-предметников из двух образовательных учреждений.

Проведя анализ полученных анкетных данных учителей-предметников мы получили следующие результаты, которые изложены ниже.

Вопрос №1: «Какое место занимает игра в развитии личности ребёнка?». 70% опрошенных учителей считает «самое главное», 20% – «второстепенное», 10% – «никакое» (См. рисунок 5).

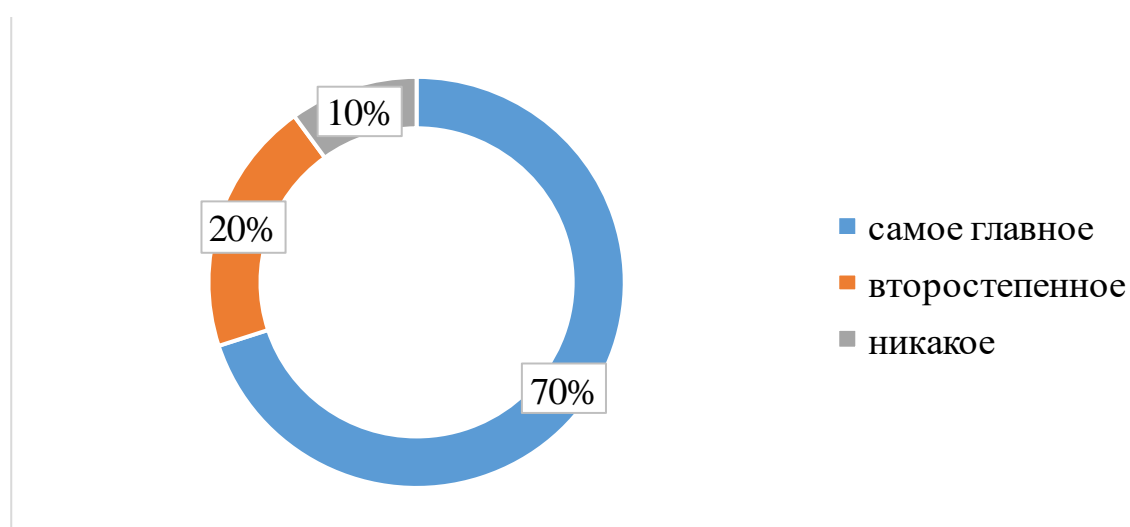


Рисунок 5 – Место игры в развитии личности ребёнка

Вопрос №2: «Как много времени отводите дидактической игре в учебном процессе?». 20 % учителей ответило «очень много», 60 % – «не очень много», а 20 % учителей – «не используют игры» (См. рисунок 6).

Вопрос №3: «С какими трудностями сталкиваетесь при использовании игр на уроке?». По мнению основной массы опрошенных учителей (5 чел. – 50%), главной трудностью в проведении дидактической игры является «слабое техническое оснащение образовательного учреждения/ много времени на подготовку урока», 20 % учителей отмечают «отсутствие

интереса учащихся к играм», лишь 30 % учителей «не имеют трудностей» в проведении дидактических игр (См. рисунок 7).

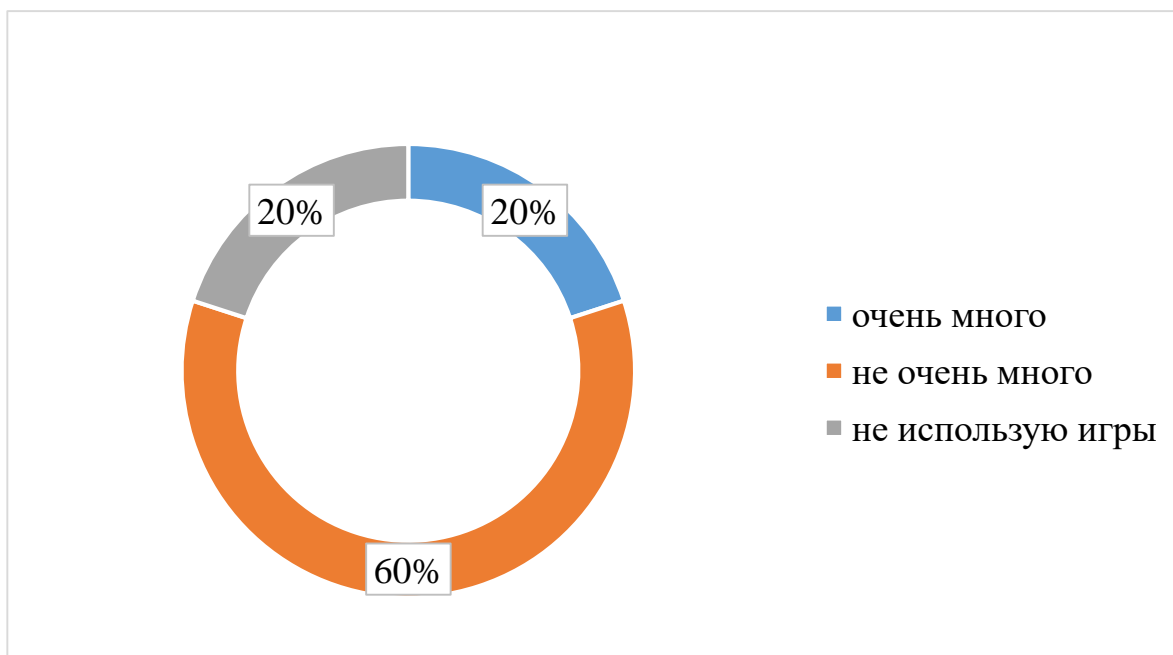


Рисунок 6 – Время отводимое дидактическим играм в учебном процессе

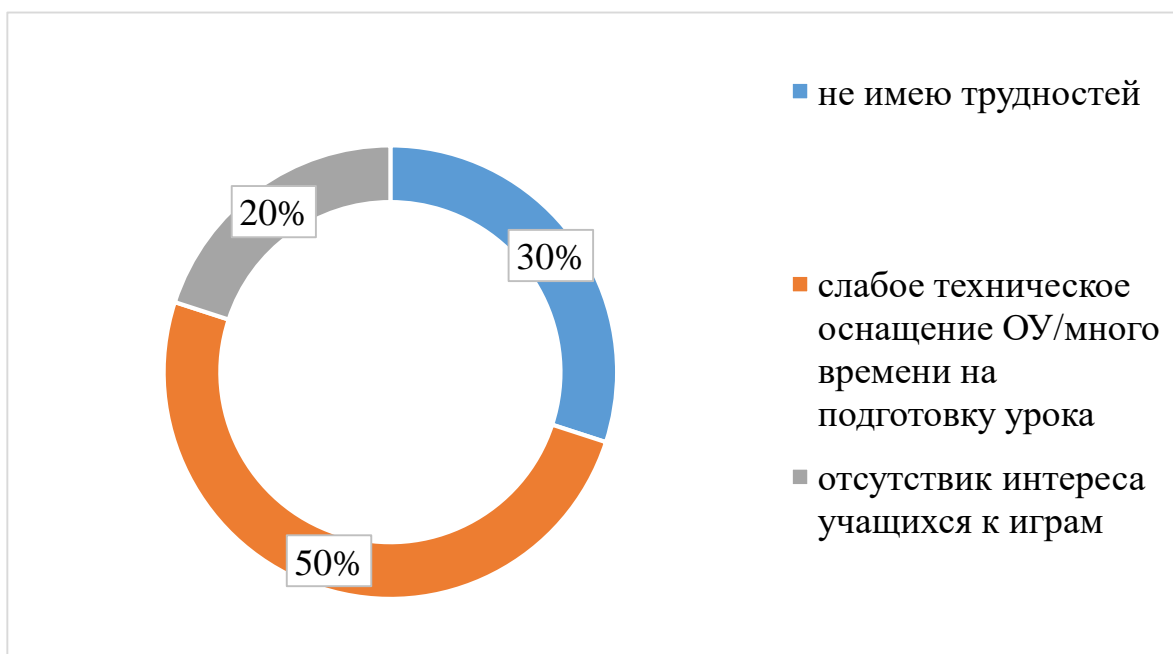


Рисунок 7 – Трудности при использовании дидактических игр на уроке

Таким образом, большая часть учителей положительно относятся к дидактической игре, но в связи с рядом факторов используют их не так часто как бы этого хотели сами учителя и ученики, можно сделать вывод о том, что существует недостаток игровой деятельности в образовательном процессе, примечательно, что учителя и ученики высоко оценивают пользу дидактических игр. Исходя из полученных результатов целесообразно рекомендовать учителям больше включать в образовательный процесс дидактические игры.

2.2 Разработка уроков ОБЖ с использованием дидактических игр

После проведенного нами анкетирования стало понятно, что необходимо чаще использовать дидактические игры на уроках и исходя из результатов анкетирования и поставленных задач в ВКР нами были разработаны уроки для среднего звена обучения (См. Приложение А, Б), а также апробирован урок в 6 классе, ниже представлен план-конспект урока с применением дидактических игр для 6 класса по теме урока: «Обеспечение безопасности при автономном существовании человека природной среде».

Урок-игра «Путешественники» для учащихся 6 классов

Цель: Обобщение и углубление знаний учащихся по главе: «Обеспечение безопасности при автономном существовании человека природной среде».

Задачи:

Образовательные: систематизировать знания по теме «Обеспечение безопасности при автономном существовании человека природной среде»; закрепить у учащихся правила поведения и способы жизнеобеспечения в условиях автономного существования в природе.

Развивающие: развивать у учащихся познавательные процессы; развивать умения анализировать различные ситуации.

Воспитательные: воспитывать у учащихся стремление к знаниям; воспитывать чувство ответственности за собственную жизнь и безопасность, формировать стремление к взаимовыручке и взаимопомощи, также чувство уважения и заботы по отношению к природе.

Оборудование: карточки с заданиями, куски ткани, нить, швейные иглы, набор цветных карандашей, два набора предметов, необходимых для похода, ТСО.

В мероприятии участвуют 2-3 команды, ведущим может быть как сам учитель, так и учащиеся старших классов. Урок проходит в форме игры КВН. Каждое задание оценивается по 5-балльной системе.

Ход урока

1. Приветствие команд.

Команды представляют вниманию зрителей и жюри название команды, девиз, походную речовку. Время выступления каждой команды – 5 минут.

2. Разминка.

Командам предлагаются вопросы, на которые они сразу должны дать ответ.

- 1) Продукты леса, часто используемые в походах в качестве пищи (грибы)
- 2) С помощью его дыма можно подать сигнал бедствия (костер).
- 3) Опасное природное явление, от которого нельзя прятаться под деревьями (гроза).
- 4) Прибор для очистки воды (фильтр).
- 5) Комары летают роем (к теплой погоде).
- 6) Болотная ягода, богатая витамином С (клюква).
- 7) Дым от костра стелется над землей (к ухудшению погоды).
- 8) Предмет, облегчающий заготовку дров (топор).
- 9) Ласточки летают низко над водой (к дождю).

3. Кроссворд.

Каждой команде необходимо разгадать кроссворды, в которых спрятаны предметы, которые знает любой путешественник. Победу одержит команда, которая быстрее правильно разгадает кроссворды.

Вопросы кроссворда № 1 (см. рисунок 8):

1. Прибор для определения сторон света (компас).
2. Небесное светило, которое в дневное время служит путешественникам одним из ориентиров (солнце).
3. Из-за неосторожного обращения с ним может возникнуть пожар (костер).
4. Сумка туриста (рюкзак).

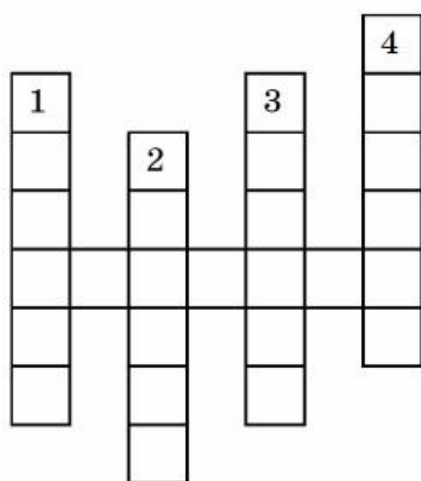
Разгадав эти слова, участники узнают главное слово кроссворда – палатка (вид временного укрытия).

Вопросы кроссворда № 2:

1. Средство для ловли рыбы (удочка).
2. Его используют для преодоления болот (шест).
3. С его помощью можно преодолеть водную преграду (плот).
4. Место, где берет начало река (исток).

Главное слово кроссворда – котелок (емкость для приготовления пищи в походе).

Кроссворд № 1



Кроссворд № 2

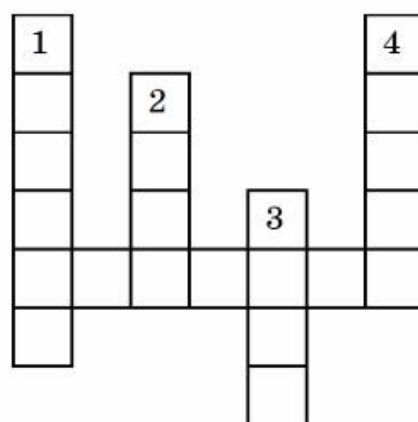


Рисунок 8 – Кроссворд

4. Музыкальный конкурс «Походные песни».

Командам необходимо вспомнить самые популярные походные песенки. Помимо этого, любая команда предварительно разучивает одну из подобных песен.

5. Домашнее задание «Походная кухня».

Команды предлагают на суд зрителей однодневное походное меню, включающее в себя продукты, добытые в природе.

6. Конкурс капитанов.

Для участия в данном состязании приглашаются капитаны команд. Из предложенных предметов им необходимо избрать те, которые в главную очередь нужны в обстоятельствах вынужденной автономии.

Набор объектов (перечень возможно поменять): аудиоманитофон, топор, раскладной ножик, журнал сканвордов, леска, крюк, игральные карты, пластмассовая бутылка, котелок, компас, зонт, волейбольный мячик, бадминтон, походная медицинская аптечка, шоколад, карта территории, учебник математики, бутылка лимонада, упаковка чипсов, ножницы, будильник, одеяло, фотоаппарат.

7. «Съедобные грибы и лесная аптека».

Пока капитаны выполняют задание, остальные участники игры вспоминают названия съедобных грибов. Они записывают их на листе бумаги (кто больше запишет).

В это же время проводится игра со зрителями. Зрителям предлагается назвать лекарственные растения и указать их назначение и способ применения (по возможности).

8. «Ты мне – я тебе».

Команды поочередно предлагают друг другу выполнить задание, которое связано с предназначением и устройством костра. Причем команда, которая задает вопрос, предлагает свой вариант ответа:

1) К какому виду относится костер «шалаш»? Как его соорудить?

2) Для чего используется костер «колодец»? Как его правильно соорудить?

3) В каких случаях применяется костер с заслоном? Что нужно для его сооружения?

Каждая команда демонстрирует сооружение макетов костров, соперники следят за правильностью выполнения работы, после ее завершения вносят соответствующие коррективы.

9. «Ремонт снаряжения».

Для ремонта снаряжения требуется вызвать по одному участнику от каждой команды. Им необходимо починить походную сумку, пришив на нее заплату.

Другие участники рисуют сигналы бедствия: «все в порядке», «нужны компас и карта», «подберите нас», «нуждаемся в медицинской помощи».

В заключение урока с учащимися проводится рефлексия, выставляются оценки и награждаются победители

2.3 Методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках ОБЖ

Выдающиеся педагоги на протяжении длительного времени отмечали важность роли мотивации в образовательном процессе учеников для достижения наилучших результатов в обучении. Наш опыт проведения дидактических игр на уроке, наглядно показывает рост мотивации и заинтересованности к предмету со стороны учеников. Развитие мотивации у школьников на уроках ОБЖ считается условием формирования в целом учебно-воспитательского процесса, проявляясь как в учебной, так и во внеурочной деятельности. Развитию учебной мотивации содействует профессиональное применение игровых ситуаций и иных компонентов занимательности. Одним из более эффективных приёмов развития мотивации к учебе считается дидактическая игра. При введении ребенка в обстановку

дидактической игры заинтересованность к учебной работе стремительно увеличивается, трудоспособность увеличивается. Тренировочная мотивация берегается и формируется, если учащийся осуществит собственный потенциал, приобретает настоящие результаты собственной работы. [21].

С целью свершения установленной цели учителю необходимо применять в собственной работе всё видовое разнообразие дидактических игр. Дидактические игры возможно применять на любой стадии обучения, но главное не перегружать занятие игровыми факторами. Наилучшим количеством игр в любом уроке согласно технологии мы считаем 3-4 игры. Причем данные игры должны иметь отношение к различным типам и иметь разную длительность. К примеру, возможно осуществить мини-игру тренингового типа на стадии организационного этапа, игру-упражнение при проверке домашнего задания и мини-игру сюжетно-ролевого типа при закреплении приобретенных умений. В некоторых случаях все занятие может быть построен в варианте игры (к примеру, игры-путешествия, деловой игры) [6, 16].

Таким образом, имеет большое значение планирование поэтапного разделения игр и игровых эпизодов на занятии. В начале урока цель игры – организовать и вызвать интерес ребенка, подтолкнуть к активности. В середине занятия дидактическая игра должна найти решение задаче освоения темы; в завершении урока игра может нести поисковую направленность. Но на каждой стадии урока ход введения дидактических игр в структуру обучения следует создавать в соответствии со следующими принципами [23]:

1. Принцип выбора игры (в первую очередь зависит от индивидуальных психофизических возрастных и личностных возможностей школьников, их увлечений, особенностей индивидуального темпа и способа их работы на уроках, от степени обученности школьников по предмету (их базы знаний), степени усвоения учениками материала урока, а также от задач, поставленных учителем, от места игры в структуре учебного занятия,

её длительности, наличия игровых предметов и дидактико-методических пособий, актуальности дидактического материала и т.д.).

2. Принцип отсутствия принуждения любой формы при вовлечении учеников в игру. Все игры, используемые при построении учебно-образовательного процесса на школьных занятиях, в том числе на занятиях по технологии, должны быть построены на основе возбуждения интереса к ним, реализуемого в такой постановке игрового задания, в которой совпадали бы цели учителя и желания ребенка.

3. Принцип развития игровой динамики.

4. Принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств учеников).

5. Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности (важен перенос основного смысла игровых действий на реальный жизненный опыт учеников).

6. Принцип перехода от простых игр к сложным игровым формам. Логика данного перехода связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр к играм-комплексам и т.д.

7. Принцип состязательности между участниками игры, который создает у ученика или группы учащихся желание выполнить задание быстрее и качественнее соперника, что помогает уменьшить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой.

8. Принцип новизны каждой игры.

9. Принцип соответствия эмоционального состояния педагога той деятельности, в которой он участвует. Достижение предполагаемой цели игры в технологической подготовке учеников во многом зависит от профессионального мастерства учителя, от знания им психологических особенностей детей, от правильного методического руководства

взаимоотношениями детей, умения наладить с ними контакт, создать ситуацию интеллектуального сотворчества учителя и ученика, способствующую достижению психологического комфорта на уроке.

10. Принцип коллективности (позволяет сплотить учащихся в единую команду, способную решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные).

11. Принцип ожидаемой результативности дидактических игр (зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с дидактическими упражнениями, игровыми моментами, приёмами и формами).

В соответствии с последним принципом включение игровой деятельности на уроках технологии может осуществляться тремя способами [26,27]:

I. Игровые моменты (в том числе не обучающего характера для переключения внимания и снятия напряжения. Например, на практической части урока напряжение учеников может быть очень большим, так как они стараются выполнить работу красиво и аккуратно, но это им ещё плохо удаётся по причине того, что у детей ещё нет навыка работы с инструментами. Здесь в качестве игрового момента можно использовать физминутку).

II. Игровые приёмы.

Обучение, как правило, включает два элемента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Данные элементы и обеспечивают дидактический опыт обучающихся. Однако получение опыта потребует значительного времени. Повысить "приобретение такого опыта" обучающимися, обучить их без помощи других упражнять это умение позволяют развивающие игры психологического характера, исполняемые в форме игровых приёмов, – кроссворды, викторины, головоломки, ребусы и многое другое. Их возможно применять как при закреплении изученного материала, так и при изучении нового, когда введение данных игровых

приемов в структуру урока увеличивает заинтересованность ребенка к этой теме и дисциплине в целом.

III. Игровые формы.

Игровые формы обучения дают возможность применять все степени освоения знаний – от воспроизводящей деятельности через преобразующую к основной цели – творческо-поисковой деятельности. Причем, последняя оказывается наиболее результативной, в случае если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в процессе которой ученики усваивают приемы учения.

Таким образом, дидактические игры возможно вводить в любой стадии обучения по технологии в форме игровых эпизодов, игровых приёмов и игровых форм. Но они обязаны отвечать определённым принципам (соревновательности, новизны, коллективности, прогнозируемой результативности, ориентации на особенности персоны школьников и организации образовательного процесса на уроке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проблема использование игры в процессе обучения и воспитания довольно полно разработана в отечественной и зарубежной литературе. Игровая деятельность занимает важное место во всей системе учебно-воспитательного процесса, так как за нею стоит не только развитие творческого начала личности, но и формирование интересов у воспитанников. [2].

Для достижения цели были решены ряд задач:

Используя различные источники литературы мы ознакомились с историей появления дидактических игр, видами и классификациями дидактических игр. Проанализировав труды выдающихся педагогов изучили методику применения дидактических игр на уроках. Опираясь на опыт педагогов и результаты анкетирования учащихся выбрали и разработали систему уроков с применением дидактических игр учитывая интерес учащихся.

Для актуализации проблемы нами были проведены анкетирование среди учащихся среднего звена обучения в ходе которого было выявлено желание учеников как можно чаще видеть на уроках дидактические игры и принимать в них непосредственное участие, так же было проведено анкетирование среди учителей по результатам которого были выявлены проблемные точки в использовании дидактических игр на уроке. Нами были обобщены результаты анкетирования исходя из этого можно сделать вывод: использование дидактических игр значительно повышает интерес учащихся к предмету.

Так же нами было апробировано проведение одного из разработанного урока ОБЖ с применением дидактической игры на базе МБОУ СОШ № 13, в 6 «Б» классе по теме: «Автономное существование человека в природных условиях», результатом урока послужил явный интерес учащихся к данной теме и урокам подобной формы.

И по итогу проведенного нами урока были разработаны методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках ОБЖ учитывающие всю специфику образовательного процесса так же опираясь на результаты анкетирования.

Роль применения игр велика ещё и вследствие того, что в ходе игровой деятельности осуществляется физическое, эстетическое, нравственное воспитание. Соблюдая правила игры, учащиеся приучаются сдерживаться, осуществлять контроль собственных действий, в следствии чего прививается воля, формируется собранность, способность действовать согласно плану, помогать друг другу. Чем увлекательнее игровые действия, которые педагог применяет на занятиях, тем незаметнее и успешнее обучающиеся закрепляют, обобщают, систематизируют приобретенные знания.

Если регулярно применять игровые методы и приемы в образовательном процессе, принимать во внимание возрастные и психологические особенности ребенка и создавать удобные психолого-педагогические условия, для развития гармонично-сформированной подрастающей личности, то развитие творческого начала школьников средствами игры станет более результативно.

Игровой метод включения ученика в деятельность подразумевает индивидуальный подход, когда педагог нацелен на личностный подход в целом, а не только на его функции как воспитанника. Игра – не развлечение, а особенный способ вовлечения ребенка в творческую деятельность, способ стимулирования их активности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова Г.С. Практикум по возрастной психологии / Г.С. Абрамова. – М.: Просвещение, 2008. – 287 с.
2. Алферов А.Д. Психология развития школьников. – Ростов-н/Дону: Феникс, 2000. – 384 с.
3. Артюхова И. Учеба со смыслом / И. Артюхова // Вопросы педагогики. – 2003. – № 1. – С. 23 – 30.
4. Банников С.В. Использование игровых технологий в обучении школьников.// Справочник классного руководителя. – М.: Изд-во МЦФЭР Ресурсы образования, 2009. – №2: Использование игровых технологий в обучении школьников. – С. 67-71.
5. Башлий Е.В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения // Дополнительное образование. – 2004. – №4. – С. 42-47.
6. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
7. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 2001. – 276 с.
8. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М., 1995 – 234 с.
9. Букатов В. М., Ершова А. П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение игровых технологий обучения школьников. – СПб., 2013 – 198 с.
10. Букатов В. М. Педагогические тайнства дидактических игр. – М., 2003 – 218 с.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка// Вопросы психологии. 1986. № 6. – С. 6-7.
12. Гринченко И. С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе / И.С. Гринченко. – М.: «ЦГЛ», 2002. – 80 с.
13. Давыдов В. В. Виды общения в обучении. М., 1972. – 180 с.

14. Кашелев С.С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов. – Минск, 2002. – 95 с.
15. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – СПб.: КАРО, 2002. – 149 с.
16. Конева С.А. Как развивать познавательные способности детей на уроках/ С.А. Конева // Начальная школа плюс до и после. – 2006. – №10. С. 36-40.
17. Нестандартные уроки географии. 6-7 классы / Сост. Н.Н. Перепечева. – Волгоград: Учитель – АСТ. 2004. – 96с.
18. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении». – М.: Просвещение, 1992. – 342 с.
19. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины. / Прутченков А.С. // ПЕДАГОГИКА. – 1999. – №3. – с.121-126.
20. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – С. 14 – 15, С. 50-60.
21. Сергеева М. Е. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности (интегрированные игры по географии, биологии, экологии и др.): 5-9 классы. Новое в преподавании в школе. – М.: Учитель, 2006. – 96 с.
22. Симонова Л.П. Дидактические игры как элемент воспитания / Л.П. Симонова // Дополнительное образование. – 2004. – №1. – С. 97-101.
23. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 2007. – 340 с.
24. Степанова О.А. Игровая школа мышления / О.А. Степанова // Начальная школа плюс до и после. – 2000. – № 10. – С. 3-12.
25. Ступницкая М. Диагностика уровня сформированности общеучебных умений и навыков школьников. / М. Ступницкая // Школьный психолог. – 2006. – № 7 – С. 20-29.
26. Татьяначенко Д. Развитие общеучебных умений школьников / Д. Татьяначенко // Народное образование. – 2003. – № 8 – С. 115-126.

27. Федорова Л.А. Формирование практических умений и навыков школьников / Л.А. Федорова // Аспирант и соискатель. – 2005. – №6. – С. 128-135.

28. Чен Н.В. Дидактическая игра – основа развития воображения и фантазии: методическая копилка. Искусство. Все для учителя! Пилотный выпуск. – 2011. С. 6-10.

29. Яковлева Е.Л. Психология развития творческого потенциала личности. М., 2007. – 141 с.

30. Кабанова-Меллер Е.Н. Учебная деятельность и развивающее образование. – М.: – 1981. [Электронный ресурс]. – URL: www.redpro.ru/theory/12/200 (дата обращения: 22.01.2017).

31. Эльконин Д.Б. Психология игры: сайт «Я – психолог». – [Электронный ресурс]. – URL: <http://yapsy.ru/istochniki/121-elkonin-psy-igry.html> (дата обращения 11.03.2017).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

УРОК-ИГРА «НАМ СТИХИЯ НИПОЧЕМ!» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 7 КЛАССОВ

Тема урока: «ДЕЙСТВИЯ ЛЮДЕЙ В ЧС ПРИРОДНОГО ХАРАКТЕРА»

Цель: обобщить знания учащихся о чрезвычайных ситуациях природного характера; проверить умения учащихся действовать в той или иной ситуации; способствовать повышению интереса к предмету; воспитывать сплоченность коллектива, дружеское участие.

Задачи:

Обучающие: дать знания об опасных и чрезвычайных ситуациях; познакомить с влиянием последствий ЧС на безопасность личности, общества и государства.

Развивающие: научить анализировать причины возникновения опасных и чрезвычайных ситуаций; обобщать и сравнивать последствия опасных и чрезвычайных ситуаций; выявлять причинно-следственные связи опасных ситуаций и их влияние на безопасность жизнедеятельности человека.

Воспитывающие: развитие личностных, в том числе духовных и физических качеств, обеспечивающих защищенность жизненно важных интересов личности от внешних угроз; формирование потребности осознанно выполнять правила безопасности жизнедеятельности.

Оборудование: карточки с заданиями, медицинская аптечка. Урок проводится в конце учебного года в форме игры КВН. Участвуют 2-3 команды, придумываются названия и девизы команд. К моменту проведения урока можно подготовить выставку рисунков «Природные опасности и катастрофы» и письменных творческих работ (небольших сочинений и рассказов) о природных явлениях и правилах поведения при их

возникновении. Все конкурсы оцениваются по 5-балльной системе. В жюри можно пригласить учителей, а также учащихся старших классов.

Ход урока

1. Приветствие команд.

Участники представляют на суд жюри и зрителей название своей команды, ее девиз (2-3 минуты).

2. Разминка.

Путем жеребьевки участники определяют порядок, в котором будут задаваться вопросы, подготовленные заранее. Вопросы содержат информацию о стихийном бедствии. Каждая команда за 1 минуту должна продумать и представить план первоочередных действий по выходу из чрезвычайной ситуации.

Вопросы:

- 1) Наводнение застало человека врасплох. Его действия?
- 2) Во время уроков ученики почувствовали подземные толчки. Что нужно делать?
- 3) В дороге человека застал сильный ураган. Что ему следует предпринять?
- 4) На многолюдной улице города людей застала врасплох сильная гроза со шквалистым ветром. Как вести себя в этой ситуации?
- 5) Приехав в горы, туристы попали в район схода оползня. Как избежать опасности в этом случае?
- 6) Во время похода в лес школьники почувствовали запах дыма. Как нужно действовать в этом случае?
- 7) Отдыхая за городом на даче, семья получила сообщение о приближающемся смерче. Каковы будут действия людей?
- 8) По дороге домой человека нагнала пылевая буря. Что предпринять?

3. Домашнее задание.

В качестве домашнего задания команды-участницы представляют небольшую театральную постановку на тему «Приготовления к эвакуации»

(приближающееся наводнение, угроза повторного землетрясения, снежные заносы, лесной пожар и пр.).

4. Конкурс капитанов.

Капитанам команд необходимо ответить на вопросы, связанные с историей стихийных бедствий.

1) В 1911 году на реке Муграб (Таджикистан) в горах Памира в результате стихийного бедствия образовалось Сарезское озеро, глубина которого достигает 500 метров. Что это были за природные явления? (вначале было землетрясение, а потом обвал).

2) С 16 на 17 июня 1839 года жители села Федоровка были разбужены необычным явлением. Стены их домов шатались, земля содрогалась и вспучивалась, а из ее недр несся глухой гул. Выбежав на улицу, люди увидели, что деревья вместе с участком берега движутся к Волге. Заметное движение земли продолжалось трое суток. Что это было за стихийное бедствие? (оползень).

3) Это стихийное бедствие возникло в грозовом облаке 29 июня 1904 года и продвинулось в сторону Москвы, разрушив по пути несколько селений, повредив дома в Лефортово, повалив большие деревья в Сокольниках. Все, что попадалось на его пути, было поднято в воздух. На какое-то время обнажилось дно Москвы-реки. Что это было за стихийное бедствие? (смерч).

4) Это случилось 15 июня 1896 года в области Санрику (Япония). Жители почувствовали подземные толчки. Через некоторое время многие увидели, что море отошло от берега намного дальше, чем при обычном отливе. В 20 часов вечера послышалось могучее шипение и свист... Что это были за природные явления? (вначале было землетрясение, а потом цунами).

5. «Да или нет».

Участникам необходимо аргументированно утвердительно или отрицательно ответить на вопрос учителя – ведущего игры.

1) Верно ли, что в любой чрезвычайной ситуации нужно сохранять хладнокровие и выдержку? (Да.)

2) Верно ли, что при попадании в район снежных заносов лучше всего закопаться в снег? (Нет).

3) Верно ли, что, находясь вблизи действующего вулкана, нужно стоять и смотреть на него через темные очки? (Нет).

4) Верно ли, что, находясь в районе схода селя, нужно попытаться переправиться через его русло в безопасный район? (Нет).

6. Медицинский конкурс.

Участникам необходимо ответить на вопросы тестов.

1. При растяжении связок лучше всего применять:

- а) эластичный бинт;
- б) марлевый (плоский) бинт;
- в) косыночную повязку;
- г) индивидуальный перевязочный пакет.

2. Начинают и заканчивают повязку на:

- а) более широком участке тела;
- б) более узком участке тела;
- в) среднем, не очень широком и не очень узком участке тела.

3. При иммобилизации бедра или плеча шина обязательно должна захватывать:

- а) два сустава (выше и ниже перелома);
- б) три сустава;
- в) два или три, в зависимости от наличия шин или подручных

материалов.

4. Оказывая первую медицинскую помощь пострадавшему при закрытом переломе, надо ли снимать с него одежду:

- а) обязательно снимать одежду;
- б) освободить от одежды только то место, где имеется перелом;
- в) одежду снимать не надо.

Ответ: 1 – а, 2 – б, 3 – б, 4 – в.

После этого команды демонстрируют навыки оказания первой медицинской помощи пострадавшему при ЧС природного характера: иммобилизацию поврежденной конечности, остановку кровотечения.

7. «Ситуация».

Каждой команде предлагаются ситуации, в которых может оказаться любой из участников. Задача команды – разработать проект действий по выходу из ЧС.

Ситуации:

- 1) при переезде на автомобиле из одного населенного пункта в другой человека застал ураганный ветер;
- 2) находясь в лесу, отдыхающие попали в зону лесного пожара;
- 3) во время учебы школьники почувствовали подземные толчки;
- 4) возвращаясь пешком домой из соседнего населенного пункта, ученик попал в зону сильного снегопада, сопровождающегося ураганным ветром.

8. Музыкальный конкурс.

Участники называют песни о природе, природных явлениях, исполняют по куплету из каждой.

9. Подведение итогов.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

УРОК-ИГРА «ВНИМАНИЕ – АВАРИЯ!» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 8 КЛАССОВ

Тема урока: «АВАРИИ С ВЫБРОСОМ АХОВ. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ПОРАЖАЮЩИЕ ФАКТОРЫ»

Цель урока: дать представление о радиационной аварии, радиационно-опасных объектах, последствиях аварий на радиационно-опасных объектах.

Задачи:

Обучающие: дать понятие о радиационной аварии, радиационно-опасных объектах, последствиях аварии на АЭС; закрепить полученные знания по теме «Аварии с выбросом радиоактивных веществ»; продолжить формирование умений применять ранее полученные знания для усвоения и закрепления новых.

Развивающие: развивать внимание, логическое мышление, познавательный интерес к курсу ОБЖ;

Воспитывающие: продолжить формирование чувства ответственности, гуманного отношения к окружающему миру.

Оборудование: карточки с заданиями, бочонки для игры в лото, эмблемы команд.

В игре принимают участие все учащиеся класса (в случае малой наполняемости), или класс делится на 2 команды. Ведущим является учитель, в качестве «темной лошадки» может быть приглашен учитель химии.

Ход урока

1. Организационный момент.

Учащимся сообщают правила игры, учитель нацеливает школьников на активную работу.

2. Игра-викторина.

Первый этап. «Больше, больше, больше...»

За одну минуту команды должны дать как можно больше правильных ответов на поставленные вопросы.

Вопросы команде 1:

1) Что называется ЧС? (Неблагоприятная обстановка на определенной территории, сложившаяся в результате опасного природного явления, стихийного бедствия, аварии или катастрофы, которые могут повлечь или повлекли за собой человеческие жертвы, ущерб здоровью людей, окружающей среде, значительные материальные потери и нарушение жизнедеятельности людей).

2) Какой химический элемент необходим для горения? (Кислород)

3) Что относится к индивидуальным средствам защиты органов дыхания? (Противогаз, респиратор, ватно-марлевая повязка)

4) В чем главная опасность аварии на АЭС? (Заражение территории радиоактивными веществами.)

5) Какой объект является взрывоопасным? (На котором хранят, производят, транспортируют вещества, способные при определенных условиях взрываться.)

6) Каковы основные причины гидродинамических аварий? (Действия сил природы (землетрясения, ураганы, размыв плотин и пр.), износ и старение оборудования, воздействие человека (нанесение ударов оружием), ошибки при проектировании).

Вопросы команде 2:

1) Что называется аварией? (Опасное техногенное происшествие, которое создает на объекте (определенной территории, акватории) угрозу жизни и здоровью людей, приводит к разрушению зданий, сооружений, оборудования, наносит ущерб окружающей среде).

2) В чем измеряется доза облучения? (В рентгенах).

3) В чем опасность аварии на объекте химической промышленности? (Заражение окружающей среды химически опасными веществами).

4) Что относится к индивидуальным средствам защиты кожи? (Спецодежда, резиновая обувь, резиновые перчатки, общевойсковой защитный комплект).

5) Каковы основные причины аварий? (Нарушение требований безопасности, износ основного технологического оборудования и основных фондов, нарушение техники безопасности, ухудшение качества проведения работ по предупреждению возникновения аварий).

6) Какой объект является радиационно опасным? (Производственный объект, использующий ядерные материалы, а также хранящий и транспортирующий их, при аварии на котором может произойти облучение, радиоактивное заражение людей, животных и растений, а также загрязнение окружающей природной среды в опасных дозах).

Второй этап. «Заморочки из бочки».

Команды по очереди достают бочонки с номерами, которые соответствуют номеру вопроса. За каждый правильный ответ команде присуждается 1 балл, бочонок «Счастливый случай» дает два дополнительных балла. Если команда затрудняется ответить на вопрос, то право ответа переходит другой команде или зрителям.

Вопросы и ответы на них:

1) Что представляет собой аварийная ситуация? (Это ситуация, при которой возникает угроза безопасности жизнедеятельности людей, нарушение нормальной работы объектов в результате их повреждений и отклонений от заданного режима)

2) Какое вещество называется взрывоопасным? (Вещество, которое может взрываться при воздействии пламени или проявлять чувствительность к сотрясениям или трениям большую, чем динитробензол).

3) Что представляет собой зона радиоактивного загрязнения? (Территория или акватория, в пределах которой имеется радиоактивное загрязнение).

4) «Счастливый случай».

5) Что такое МАГАТЭ? (Международное агентство по атомной энергетике).

6) Что такое зона затопления? (Прилегающая к водоему часть местности, затопляемая в случае аварии на гидротехническом сооружении).

7) Что представляет собой эвакуация населения? (Комплекс мероприятий по организованному выводу и (или) вывозу населения из зон чрезвычайной ситуации, а также жизнеобеспечение эвакуированных в районе размещения).

8) Кто такой пострадавший в чрезвычайной ситуации? (Человек, пораженный либо понесший материальные убытки в результате возникновения ЧС).

9) Какие яды относят к нейротропным? (Вещества, отрицательно действующие на нервную систему).

10) Что такое мониторинг? (Наблюдение, оценка и прогноз состояния окружающей среды в связи с хозяйственной деятельностью человека).

Третий этап. «Думают все».

Команды задают друг другу по вопросу, на обдумывание ответа предоставляется 3 минуты. Вопросы касаются планирования поведенческих действий в случае возникновения ЧС.

Ситуации:

- 1) ваш товарищ попал в зону радиоактивного заражения;
- 2) вы попали в зону выброса АХОВ;
- 3) длительные дожди вызвали подъем уровня воды на плотине, находящейся недалеко от вашего дома и др.

Пока команды готовятся, ведущий игры задает вопросы зрителям.

Вопросы:

- 1) Что необходимо взять с собой в случае экстренной эвакуации?
- 2) Какие радиоактивные элементы вы знаете?
- 3) Какие пожаро- и взрывоопасные объекты существуют у вас в поселке (городе, деревне)?

4) Как нужно передвигаться по зараженной местности?

5) Когда необходима йодная профилактика?

Четвертый этап. «Темная лошадка».

Участники должны определить, о каком ученом идет речь в этом отрывке: «Много открытий было сделано этим великим ученым. Но о самом главном его открытии научная общественность узнала на заседании Русского химического общества в марте 1869 года».

Игроки угадывают имя ученого (Д.И. Менделеев). Перед учащимися появляется учитель химии, играющий роль Д. И. Менделеева. Он задает командам следующие вопросы:

1) Когда меня спрашивали, как я открыл периодический закон, я отвечал: «Искать чего-либо, хотя бы грибы или какую-либо зависимость, нельзя иначе как смотря и пробуя. Вот я и стал подбирать, написав на отдельных карточках элементы с их атомными весами и коренными свойствами, сходные элементы и атомные веса, что быстро привело к тому заключению, что... » К какому заключению, зная которое вы будете правильно действовать при аварии на ХОО, я пришел? (Свойства элементов стоят в периодической зависимости от их атомного веса).

2) На одежду попали капли кислоты. Что можно сделать? (Снять одежду, обработать кожные покровы слабым раствором соды).

3) Для приготовления мясного блюда необходим 3% раствор уксусной кислоты. Как правильно смешивать воду с кислотой? (Сначала в емкость нужно налить воду, а потом уксус).

4) В жаркий день вам очень захотелось пить. Водопровод сломан, а у вас есть две одинаковые емкости с жидкостями – водой и щелочью. Как с помощью индикаторов фенолфталеина и лакмусовой бумажки определить, в какой емкости находится раствор щелочи? (Когда опустим фенолфталеин в раствор щелочи, то он покраснеет, если опустим лакмус, то посинеет).

Пятый этап. «Ты мне – я тебе»

Команды по очереди задают вопросы друг другу. Отвечающая команда должна выбрать правильный вариант ответа.

1. Как действовать по сигналу «Внимание всем!»?

- а) Надеть средства защиты и покинуть здание;
- б) включить радио и прослушать информацию штаба ГОЧС;
- в) быстро направиться в убежище.

2. Пары какого из перечисленных веществ являются наиболее токсичными?

- а) Пары хлора;
- б) пары аммиака;
- в) пары ртути.

3. Что такое дезактивация?

- а) Удаление радиоактивных веществ с поверхности;
- б) уничтожение отравляющих веществ;
- в) уничтожение микробов во внешней среде.

4. При аварии, связанной с утечкой аммиака, в качестве средств индивидуальной защиты вы решили применить ватно-марлевую повязку. Каким раствором ее следует смочить?

- а) 2%-м раствором нашатырного спирта;
- б) 2%-м раствором уксусной кислоты;
- в) 5%-м раствором соды.

Ответ: 1 – б, 2 – в, 3 – а, 4 – б.

Шестой этап. «Гонка за лидером»

Вопросы и ответы на них для команды 1:

- 1) Токсические вещества (Яды).
- 2) Прибор для измерения радиации (Радиометр).
- 3) Реакция окисления, при которой выделяется тепло и наблюдается свечение горящих веществ (Горение).

Химический элемент, используемый на водоочистных установках (Хлор).

- 4) Искусственное водоподпорное сооружение (Плотина).
- 5) Прилегающая к водоему часть местности, затопляемая в случае аварии на гидротехническом сооружении (Зона затопления).
- 6) Антропогенные изменения в природе (Изменения, происходящие в природе в результате хозяйственной деятельности человека).

Вопросы и ответы на них для команды 2:

- 1) Удушающий газ с запахом нашатырного спирта (Аммиак).
- 2) Прибор для определения и обнаружения АХОВ (Войсковой прибор химической разведки (ВПХР)).
- 3) Освобождение большого количества энергии за короткий промежуток времени (Взрыв).
- 4) Газ с запахом тухлого яйца (Сероводород).
- 5) Объект, вырабатывающий электроэнергию за счет высвобождения атомной энергии (АЭС).
- 6) Территория, зараженная ядовитыми веществами (Зона заражения АХОВ).
- 7) Токсичность (Способность некоторых химических элементов и соединений оказывать вредное воздействие на организм).

3. Подведение итогов.

В заключение урока подводятся итоги игры, еще раз акцентируется внимание учащихся на необходимости изучения основ безопасности жизнедеятельности. [17].