

*Тема:*

# «Использование игровых технологий на уроках ОБЖ»

**Подготовил:**

**Преподаватель-организатор  
ОБЖ МБОУ СОШ №10**

**Скок Андрей Николаевич**

## Введение

Поиск новых форм и приемов изучения основ безопасности жизнедеятельности в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое.

В условиях образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда.

Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.

- Игра имеет большое значение в жизни ребенка, что у взрослого деятельность, работа, служба. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний.

**Есть великая формула «дедушки космонавтики»**

**К.Э. Циолковского**, приоткрывающая завесу над тайной рождения творческого ума:

**«Сначала я открывал истины, известные многим; и, наконец, стал открывать истины, никому еще не известные».**

Видимо, это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, исследовательского таланта, и одним из эффективных средств этого является игра.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Таким образом, в связи с актуальностью данной проблемы нами сформулирована тема:

**«Использование игровых технологий на уроках ОБЖ».**

Использование игровых технологий на уроках ОБЖ будет способствовать активизации мыслительной деятельности учащихся и воспитанию познавательных интересов, если игровые технологии будут систематически использоваться в учебном процессе на различных этапах урока.

***По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

## **В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:**

- **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную:** освоение диалектики общения;
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игро-терапевтическую:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- **функцию коррекции:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- **межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- **социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

**Большинству игр присущи четыре главные черты:**

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

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательной деятельности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти, всегда добровольно, без принуждения.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- **в качестве** самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- **как элементы** (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- **в качестве урока** или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- **как технологии** внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок» и др.).



Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

**Предметные игры**, как манипуляции с игрушками и предметами.

Через игрушки - предметы - дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

**Сюжетно-ролевые игры**, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Это игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и т.д.

**Творческие сюжетно-ролевые игры** в обучении - не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала.

*Игры путешествия носят характер* географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: пожарного, спасателя, медицинского работника, сотрудника ГО<sub>9</sub> и ЧС и т.д.

Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера.

В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом.

Отличительная черта этих игр - активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

**Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие.**

**Дидактические** игры, которые используются как средство развития познавательной активности детей - это игры с готовыми правилами. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное - знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.

**Строительные, трудовые, технические, конструкторские** игры. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач.

**Интеллектуальные** игры - игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

## Применение игровых технологий на уроках ОБЖ

**Рассматривая понятие игры как средства обучения можно сделать следующие выводы:**

- 1)** игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- 2)** правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 3)** игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 4)** игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 5)** в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Великое множество вариантов,

**но обязательно соблюдение следующих условий:**

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;**
- 2) доступность для учащихся данного возраста;**
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.**

Игровые технологии на уроках ОБЖ можно применять на всех ступенях школьного образования.

**Правильный отбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний.**

**Игровая деятельность на уроках ОБЖ используется в следующих случаях:**

**1) В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета.**

Например, для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по различным разделам курса ОБЖ: урок-игра «Дорожные знаки» для учащихся 8 классов; интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др.

**2) Как элементы более обширной технологии.**

**При проведении проблемного урока ОБЖ можно использовать ролевые игры, где учащиеся получают роли «Эксперта», «Хранителя времени», «Почемучки» и др.**

### *3) В качестве технологии урока или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).*

Например, при изучении темы «Здоровый образ жизни» на этапе введения учащимся предлагается вспомнить русские пословицы и поговорки о здоровье. Также можно широко использовать дидактические игры на разных этапах урока, например, игра «Хлопай в ладоши», игра «Выбери действие», серия дидактических игр по правилам дорожного движения в на этапе повторения, закрепления, контроля знаний и многое другое. Также детям можно предложить разгадывание кроссвордов, ребусов, загадок, это всегда активизирует мыслительные процессы, пробуждает интерес к учению.

### *4) Как технология внеклассной работы.*

В качестве примера может служить проведение различных сетевых игр по ОБЖ, проведение военно-спортивной игры «Зарница» и др.

Таким образом, результативность применения игровых технологий на уроках ОБЖ будет зависеть, **во-первых**, от систематического их использования, **во-вторых**, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их. Составление программ таких игр – забота каждого учителя. «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать».



## Заключение

Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения, в игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета ОБЖ.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: **прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем.**

Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

**Но не следует забывать**, что даже самая лучшая игра не может обеспечить достижения всех образовательно-воспитательных целей, поэтому **игровые технологии необходимо рассматривать в системе всех форм и методов учебной работы, применяемых в обучении.**

## Игра по ОБЖ для 8-х классов «Счастливый случай»

### Цели урока:

Проведение в игровой форме обобщающего занятия по теме “Чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера”.

1.Выявление творческих способностей учащихся при анализе ситуации и составление плана выхода из нее.

2.Воспитывать чувство уверенности в себе в экстремальной ситуации и ответственность за жизнь других людей, сплоченность коллектива.

**Организационный момент:** объявить тему, план и цели урока.

### Вступительное слово учителя:

Чтобы вдруг не настигла стихия,  
Не накрыла внезапно беда,  
Мы должны принять меры такие,  
Чтоб отпор был готов ей всегда!

Для победы решенья ищите,  
Пред стихией нельзя отступать,  
Солидарность с гражданской защитой  
Вам поможет с бедой совладать.

**Сегодня мы проверим знания, которые вы получили на предыдущих уроках по этой теме.**

**Учащиеся делятся на две команды, каждая команда выбирает себе капитана.**

### Игра состоит из 4 геймов.

**В ходе игры команды получают баллы за каждый гейм и та команда, которая наберет больше очков, станет победителем.**

## Ход игры

### Гейм 1. “Кто первый...”

Вопросы для команд (отвечает та команда, участник которой первым поднял руку или подал условный сигнал). Правильный ответ оценивается в 1 балл.

- 1.Что приходит перед цунами на берег? (внезапный отлив, быстрое понижение уровня воды и сильная воздушная волна)
- 2.При каком стихийном бедствии возможна эвакуация даже с животными?  
(при наводнении)
- 1.Чем отличаются низовые пожары от верховых и какие опаснее? (низовой пожар распространяется по нижним ярусам лесной растительности, а верховой охватывает весь полог леса, поэтому более опасен)
- 2.Что такое эпицентр? (участок земли, находящийся под очагом землетрясения)
- 3.Как называют первоочередные работы в зоне ЧС? (аварийно-спасательные)
- 4.Отрыв и падение массы горных пород называют... (обвал)
- 5.Какие виды наводнений преобладают на реках России? (половодья и паводки)
- 6.Какие из видов ЧС техногенного характера имеют наиболее серьезные прогнозируемые последствия? (аварии с выбросом химически опасных веществ, пожары, радиационные аварии).
- 7.Каковы основные параметры оползня? (скорость его движения, мощность и масштаб)
- 8.Что является следствием снежных бурь? (прекращение движения транспорта, гибель животных и даже людей).

## Гейм 2. Конкурс капитанов

**По тестовым листам выбрать правильные ответы:**

**1. Где больше всего выпадает осадков?**

- а) в Индии
- б) в России
- в) в Бразилии

**2. Может ли землетрясение быть сильным, но небольшим по разрушениям?**

- а) нет
- б) иногда
- в) да

**3. Цунами – это:**

- а) сильная волна
- б) речное землетрясение
- в) морские волны

**4. Где зафиксировано большее число землетрясений?**

- а) в Китае
- б) в Японии
- в) в Америке

**Практическое задание: кто из капитанов быстрее наденет противогаз.**

### Гейм 3. “Заморочки из бочки”

Команды по очереди достают бочонки с номерами и отвечают на вопросы.

**За каждый правильный ответ присуждается 2 балла.**

**При отсутствии ответа одной команды отвечает команда соперница.**

1. Назовите пути передачи инфекции и хотя бы по одному названию болезни, характерного для данного пути  
*(обстоятельный ответ)*

2. Чем печально знаменита дата 26 апреля 1986 года?  
*(авария на Чернобыльской АЭС)*

3. Как действовать в случае возгорания одежды на человеке?  
*(обстоятельный ответ)*

4. Какие виды возгораний запрещено тушить не только водой, но и пенным огнетушителем?  
*(электроустановки, электропровода).*

## Гейм 4. “Гонка за лидером”

### *Вопросы для 1 команды:*

1. Способ остановки венозного кровотечения – это  
(наложение жгута или закрутки).
2. Кто последним покидает корабль при кораблекрушении?  
(капитан)
3. Какой важнейший прибор на судне?  
(компас).
4. Токсичные вещества называют...  
(яды).
5. Затопление водой большой территории называют  
(наводнением).
6. Ветер с большим количеством снега – это  
(буран, метель).
7. Нарушение целостности кости называют  
(переломом).
8. Для чего предназначен противогаз?  
(для защиты органов дыхания от вредных примесей).

## **Вопросы для 2 команды:**

1. Первая помощь при пищевом отравлении – это (промывание желудка).
1. Организованный вывоз населения из зоны ЧС (эвакуация).
2. Нагромождение льдин, вызывающее подъем воды называют... (затор).
3. Кто первым покидает судно во время кораблекрушения? (крысы).
4. Что такое респиратор? (индивидуальное средство защиты органов дыхания от вредных примесей).
5. Первая помощи при капиллярном кровотечении (промыть рану, наложить повязку).
6. Простейший способ очистки воды (кипячение, фильтрование).
7. Нарушение целостности кожи (рана).

**Подведение итогов игры:** объявить результаты по количеству набранных баллов командами.

**Вывод по уроку:** На этом уроке мы проверили знания о стихийных бедствиях. Участникам команды-победительницы выставляются оценки в журнал.

## **Игра «Выбери действие».**

Учащиеся класса получают раздаточные материалы: инструкцию, формат игры и таблицу для фиксации и оценки результатов работы.

### **Инструкция:**

Ознакомьтесь с перечнем дорожных ситуаций (в левом столбце задания), с правилами безопасности и вариантами действий (в правом столбце задания). На отдельном листочке в таблице рядом с номерами ситуаций (из левого столбца задания) запиши номера правил и действий (из правого столбца задания), которые следует выполнить в этих ситуациях. В случае, если в ситуации следует выполнять несколько правил (из правого столбца задания), укажи их номера начиная с самого первоочередного и важного. После принятия индивидуального решения прими участие в коллективном обсуждении порядка действий в ситуациях.

На основе сравнения индивидуальных решений с эталонами выставляются оценки с использованием простейшей шкалы: одно правильное решение – один балл. Баллы суммируются и на этой основе выставляются отметки.



Ситуации	Правила и способы обеспечения безопасности
<p><i>Надо перейти на другую сторону дороги через проезжую часть.</i></p> <p><b>А. На нерегулируемом перекрестке, на котором нет пешеходного перехода.</b></p> <p><b>Б. К перекрестку приближается транспортное средство с включенным проблесковым маячком синего цвета.</b></p> <p><b>В. Регулировщик стоит спиной или лицом к пешеходам, его руки опущены или вытянуты в стороны.</b></p> <p><b>Г. Надо выбрать место, чтобы ждать трамвай. Остановка трамвая расположена на середине дороги, оборудована приподнятой посадочной площадкой.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Этот сигнал разрешает движение.</li><li>2. Можно начинать переход через проезжую часть дороги.</li><li>3. Перейти проезжую часть можно по линии тротуаров.</li><li>4. Выходить на проезжую часть дороги нельзя.</li><li>5. Поступить в этой ситуации так, как действуют взрослые пешеходы.</li><li>6. Перед переходом остановиться и убедиться в отсутствии приближающегося транспорта.</li><li>7. Переходить проезжую часть следует под прямым углом.</li><li>8. Надо убедиться, что транспортные средства при повороте направо и налево пропускают пешеходов.</li><li>9. При переходе дороги сначала смотреть налево, дойдя до середины дороги – направо.</li><li>10. Ожидать прибытия трамвая на тротуаре.</li><li>11. Ожидать трамвай на посадочной площадке на середине дороги.</li><li>12. Обратиться в этой ситуации за помощью к взрослому человеку.</li><li>13. Дойти до ближайшего пешеходного перехода и, убедившись в безопасности, перейти через дорогу.</li><li>14. Перейти через проезжую часть за спиной регулировщика.</li><li>15. В этом месте переход дороги запрещен.</li><li>16. На проезжей части при переходе следить как за тем, что происходит слева, так и за тем, что происходит справа.</li></ol>

## *Игра «Хлопай в ладоши»*

Игру используют в 5-ом классе при изучении темы «Опасные ситуации» на этапе закрепления знаний.

Педагог называет различные события, **дети хлопают в ладоши руку, когда речь идет об опасных ситуациях:**

- мальчик дразнит сторожевого пса;
- девочка ложечкой размешивает сахар в стакане чая;
- мальчик переходит улицу на красный сигнал светофора;
- девочка катается на коньках;
- мальчик прицепился к автомобилю;
- мальчик занимается боксом в спортзале;
- девочка с высокого обрыва прыгает в реку;
- девочка помогает маме гладить белье;

- мальчик едет на крыше электрички;
- мальчик катается на велосипеде;
- девочка стоит на краю платформы, ожидая метро (поезд);
- мальчик высунул голову в окно автобуса во время движения;
- девочка занимается на гимнастических брусках;
- девочка пользуется неисправным утюгом, у которого «искрит» шнур;
- мальчик прыгает со второго этажа на стройплощадке;
- мальчик под руководством тренера прыгает с вышки в бассейн;
- летчик выпрыгивает из самолета с парашютом и т.д.

Школьникам предлагается задавать вопросы для уточнения обстоятельств, на основе которых можно определить, какая именно ситуация имеется в виду (чрезвычайная, опасная, безопасная). Обсуждаются причины возникновения опасности. Обращается внимание на роль человека в возникновении опасности.

*Дидактические игры, используемые  
при изучении правил дорожного движения в 5-6 классах*

**Игра № 1. Найди ошибки.**

Учащимся выдаются знаки, некоторые из которых изображены неточно. Предлагается за определенное время найти неточности и назвать те знаки, в которых они были допущены.

**Игра № 2. Запомни знак.**

Учащимся выдаются наборы карточек. Учитель показывает демонстрационные карточки нескольких знаков, учащиеся по памяти должны отыскать в своем наборе такие же и назвать знаки, изображенные на них.

**Игра № 3. Дорисуй знак.**

Учащимся выдаются наборы знаков, которые изображены не полностью. Предлагается закончить изображение знаков, назвать их (возможно несколько вариантов).

**Игра № 4. Мозаика.**

Учащимся выдаются наборы разрезанных карточек с изображением знаков. Предлагается за определенное время сложить знаки и назвать их.

### **Игра № 5. Угадай знак.**

Выбирается ведущий. Ему предлагается описать изображение какого-либо знака. Остальные учащиеся угадывают знак, показывают карточки с соответствующим изображением. Называют загаданный знак.

### **Игра № 6. Светофорики.**

Учащимся выданы сигнальные карточки зеленого и красного цвета.

Учитель или ведущий показывает какой либо знак и дает ему название / верное или ошибочное/. Если название верное учащиеся показывают зеленый сигнал, если ошибочное красный.

### **Игра № 7. Угадай, как нас зовут.**

Вариант 1. Учитель или ведущий показывает знак, учащиеся дают ему название.

Вариант 2. Учитель или ведущий называет знак, учащиеся показывают карточку с его изображением.

### **Игра № 8. Группы знаков.**

Учащимся выдаются наборы карточек с изображенными на них знаками. Предлагается разложить знаки по группам: предупреждающие, запрещающие и т. д. Дать название каждой группе и знакам в ней.

## **Игра № 9. Лишний знак.**

Учащимся выдаются наборы карточек со знаками, принадлежащими к одной группе и 1 2 знаками из другой группы. Предлагается найти лишние знаки и объяснить, почему они лишние.

## **Игра № 10. Кроссворд.**

Предлагаются картинки с изображением транспортных средств.

Инструкция: впиши названия средств транспорта в клеточки кроссворда.

Если все подобрано верно, ты прочитаешь зашифрованное слово.

Примечание: на картинках изображены:

1. грузОвИК; 2. саНи; 3. трАмвай; 4. раКета; 5. мотоцИкл; 6. лайНер;  
7. Автобус; 8. МаШина; 9. таксИ; 10. теплоход; 11. веРтолет;  
12. троллейбУс; 13. поезД; 14. Ъ 15. Яхта.

**Ответ: ЗНАКИ - НАШИ ДРУЗЬЯ.**

## **Игра № 11. Найди друзей.**

Игрокам выдается карточка с изображением знака, принадлежащего к одной из групп.

За определенное время участникам предлагается объединиться в группы по какому-либо признаку и назвать этот признак.

A composite image featuring a realistic globe of Earth in the center. The globe shows continents in green and brown and oceans in blue. It is held gently by four human hands: two from the top and two from the bottom. The background is a bright blue sky filled with soft, white clouds. A thin yellow rectangular border is drawn around the globe and hands.

**СПАСИБО  
ЗА  
ВНИМАНИЕ**