

Гончарова Ольга Александровна

преподаватель ОБЖ

МБОУ «СШ №9»

г. Феодосия, Республика Крым

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ ОБЖ

***Аннотация:** в статье рассмотрена игровая деятельность как неотъемлемая часть образовательного процесса на уроках ОБЖ. Раскрыты основные аспекты игры. Перечислены функции игры. Приведена структура игры. Выделены отличия педагогических игр от привычных игр. Отражена классификация игр. Обозначены особенности применения игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте. Обобщен опыт применения игровых технологий на уроках ОБЖ.*

***Ключевые слова:** игра, игровой процесс, урок ОБЖ, учащиеся.*

Одним из основных видов деятельности человека, определяющим особенность нашей жизни, является игра. Под игрой подразумевают деятельность в условиях определённых ситуаций, которая способствует транслированию и воспроизведению определённого опыта, где индивидуум проявляет себя как личность и учится управлять своим поведением. Игра, как вид деятельности выполняет ряд функций: развлекательную (пробуждение интереса); коммуникативную (развитие умения общаться); самореализации, диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения); межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей), что в современном мире стоит особенно остро; коррекции (позитивные изменения в формировании личности) и другие. Кроме того, в структуру игры, как *деятельности* входят следующие составляющие: определение цели, планирование, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. Структуру игры как *процесса* представляют следующие компоненты: роли, взятые на

себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре. Особенность игры заключается в том, что, являясь развлечением и отдыхом, она может перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений [2, с. 50].

В настоящее время актуальность игры значительно повышается, на мой взгляд, это связано со следующими причинами: во-первых, разнообразие и доступность источников познания, постоянное нарастание объёма информации, предоставляемой телевидением, видео, интернетом, а во-вторых, все более масштабным использованием средствами массовой информации игровых технологий. В связи с этим, современная школа, делая ставку на активизацию и интенсификацию учебно-воспитательного процесса, на формирование ключевых компетентностей учащихся, не может остаться безучастной. В образовательный процесс необходимо активно включать игровую деятельность и применять игровые педагогические технологии.

Педагогические игры, в отличие от привычных игр, имеют отличительную особенность, они обладают чётко поставленными учителем (или сформулированными учащимися под руководством педагога, что является одним из требований ФГОС – формирование УУД) целью и задачами, которые нацелены на определённый результат и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Качество применения и периодичность использования игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, сочетание учения с элементами игры, зависит от того насколько учитель осознаёт функции, знает классификацию, особенности организации и проведения педагогических игр, владеет знаниями о возрастной физиологии и психологии учащихся, имеет желание, а главное на какой результат своей педагогической деятельности он нацелен. На своих уроках ОБЖ я реализую игровые приёмы и создаю игровые ситуации следующим образом: постановка цели и задач – в игровой форме; учебная деятельность учащихся

подчинена определённым правилам игры, а учебный материал, знания, используются в качестве её средства; возможно, использовать соревновательные элементы... При постановке цели и определении задач конкретного учебного задания, следует исходить из содержания тематического плана, учитывать результаты предыдущего урока и сложность освоения нового материала, а также состав учащихся, их подготовленность. Количество намечаемых задач определяется возможностями их реализации на одном занятии. К примеру, для формирования готовности к действиям в опасных ситуациях решает три группы задач:

1. Идентификацию опасностей.

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

3. Организация действий по оказанию помощи и спасению.

При разработке содержания урока ОБЖ учителю следует определить:

- 1) средства и методы решения каждой педагогической задачи;
- 2) учебно-материальное обеспечение урока;
- 3) методы организации работы учащихся при решении каждой задачи;
- 4) критерии оценки работы учащихся.

Применение игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте имеет свои особенности, это связано, прежде всего, с тем, что в подростковом периоде у ребёнка наблюдается пробуждение желания в создании своего собственного мира, стремление к взрослости, развитие воображения и фантазии, потребность побыстрее всё попробовать, узнать, рассказать. Поэтому особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, ориентация на речевую деятельность. Меня, как преподавателя, привлекают направления игрового интенсивного обучения, автором которых является Петрусинский Вячеслав Вячеславович. По его мнению, *игра имеет:*

- 1) следующие функции:

– обучающую – закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных УУД, развитие памяти, внимания, мышления;

- развлекательную – создание благоприятной атмосферы на занятии;
- коммуникативную – объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационную – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;
- психотехническую – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности;

2) следующую классификацию:

- обучающие игры – это игры, способствующие усвоению текстовой информации, развитию умений и навыков, обходимых для оптимального обучения, развивающие восприятие, внимание, память;
- игры подвижные в помещении и на воздухе – это игры для психофизиологической разгрузки, стимулирующие творческую активность, коллективную деятельность;
- социально-психологический ролевой тренинг – игры, направленные на отработку навыков выполнения тех или иных социальных функций, социокультурных норм;
- психотехнические игры – процедуры группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций: внимания, памяти, воображения [1, с. 34].

Каждый вид игры имеет свои «подвиды». На своих уроках я использую следующие игры:

1. *Деловую игру* – как форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования системы отношений, характерных для данного вида деятельности. Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений и навыков, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций [2, с. 57].

2. *Имитационную игру* – как активную самостоятельную деятельность по имитационному моделированию конкретных ситуаций и игровому моделированию профессиональной деятельности человека в этих ситуациях.

3. *Ролевую игру* – как имитацию типичных и существенных черт профессиональной деятельности или социальных функций.

4. *Символическую игру* – как интеллектуальную игру, в которой основным средством игры являются знаки, символы и числа.

5. *Организационно-деятельностные игры (ОДИ)* как форму организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем. В «классическом» варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях. Результативность применения педагогической игры на уроках ОБЖ зависит от систематичности её применения, целенаправленности процедуры проектирования игры и сочетания с традиционными дидактическими упражнениями.

Опираясь на опыт своей работы, могу сказать, что применение игровых технологий на уроках ОБЖ позволяют мне:

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

Список литературы

1. Муравьёва Г.Ю. Проектирование технологий обучения: Учеб. пособие для студентов и преподавателей педагогических вузов, слушателей и преподавателей курсов повышения квалификации учителей / Г.Ю. Муравьёва. – Шуя: ФГБОУ ВПО ШГПУ, 2005. – 132 с.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М., Народное образование, 1998. – 255 с.