Горюнова Юлия Эдуардовна
воспитатель
Козловцева Анастасия Владимировна
воспитатель
МДОУ «ЦРР – Д/С №4»
п. Майский, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ПРАВИЛАМ БЕЗОПАСНОСТИ: ОТ ГЕКСОВ ДО ИГРОВЫХ ДОРОЖЕК

Аннотация: *статья посвящена использованию игровых технологий в обучении правилам безопасности. Отмечается, что традиционные методы не всегда эффективны в условиях усложняющихся требований безопасности, тогда как игра выступает инструментом познания, развития и социализации. Раскрываются преимущества игрового обучения: вовлечённость и мотивация, практическое применение правил, запоминаемость, развитие критического мышления и социальное взаимодействие. Подчёркивается, что ключевой момент — вовлечение ребёнка в процесс через объяснение выбора и аргументацию решения, что переводит знания из пассивных в активные. Выбор формата зависит от возраста детей и конкретной темы.*

Ключевые слова: *гексы, игровые технологии, игровые дорожки.*

В современном мире, где информация льется нескончаемым потоком, а правила безопасности становятся все более сложными и многогранными, традиционные методы обучения порой оказываются недостаточно эффективными. Как сделать так, чтобы усвоение жизненно важных знаний не превращалось в скучную зубрежку, а наоборот, вызывало интерес и вовлекало? Ответ кроется в использовании игровых технологий.

Игра – это не просто развлечение, это мощный инструмент познания, развития и социализации. В контексте обучения правилам безопасности игры обладают рядом неоспоримых преимуществ:

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– *вовлеченность и мотивация*: игра делает процесс обучения захватывающим. Вместо пассивного слушания или чтения, участники активно действуют, принимают решения, сталкиваются с последствиями своих выборов. Это пробуждает интерес и желание узнать больше;

– *практическое применение*: игры позволяют моделировать реальные ситуации, где необходимо применить правила безопасности. Это дает возможность отработать навыки в безопасной среде, понять, как действовать в экстренных случаях, и избежать ошибок в реальной жизни;

– *запоминаемость*: информация, полученная в игровой форме, усваивается гораздо лучше и запоминается надолго. Эмоциональная вовлеченность, положительные впечатления и активное участие способствуют формированию прочных нейронных связей;

– *развитие критического мышления*: многие игры требуют анализа ситуации, оценки рисков, поиска оптимальных решений. Это развивает способность мыслить критически и принимать взвешенные решения, что является ключевым навыком при соблюдении правил безопасности;

– *социальное взаимодействие*: командные игры способствуют развитию навыков сотрудничества, общения и взаимопомощи. Участники учатся работать вместе, делиться знаниями и поддерживать друг друга, что особенно важно в ситуациях, требующих коллективных действий.

Мир игровых технологий в обучении безопасности постоянно развивается, предлагая все более разнообразные и интересные форматы. Давайте рассмотрим некоторые из них:

– *гексы* (*Нех-карты*, *гексагональные карты*): на первый взгляд, это может показаться простым элементом настольной игры. Однако гексы – это мощный инструмент для создания тактических и стратегических игр. В контексте безопасности они могут представлять собой:

– *карты местности*: где каждый гекс обозначает определенную зону (лес, водоем, городская застройка, опасная зона). Игроки должны перемещаться по карте, избегая опасностей и соблюдая правила поведения в каждой зоне;

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– *карты ситуаций*: каждый гекс может содержать описание конкретной ситуации (например, «пожар в квартире», «обнаружена подозрительная посылка», «потерялся ребенок»). Игроки должны выбрать правильный алгоритм действий, используя имеющиеся у них «ресурсы»;

– «*Азбука спасения в приграничье*». Центральный гекс – сигнал оповещения. Вокруг нужно собрать цепочку правильных действий. Если ребёнок ошибётся (например, возьмёт гекс «Выбежать на балкон»), стыковка гексов по смысловому маркеру (например, цветовому канту) не произойдёт – это визуальная подсказка об ошибке;

– «*Помощники спасателей*». На центральных гексах – номера экстренных служб (101, 102, 112). К ним подбирают гексы со спецтранспортом, экипировкой и ситуациями, где эти службы нужны.

Игровые дорожки – это формат, где правила и алгоритмы отрабатываются в движении или на пространстве. «Дорожка» может быть как физической (на полу, на площадке), так и виртуальной (в виде схемы на столе или в приложении).

Суть в том, чтобы последовательно «пройти» по этапам, на каждом из которых нужно принять верное решение. Например:

– *маршрут от дома до детского сада*. Ребёнок по очереди называет объекты на пути (дом, светофор, пешеходный переход, остановка), а педагог или другой участник физически перемещает фишку по «дорожке», закрепляя знание безопасного пути;

– *отработка алгоритма действий*. На отдельных гексах или в виде карточек записаны шаги (например: «1. Услышать сигнал. 2. Взять взрослого за руку. 3. Переждать опасность в укрытии»). Задача – выстроить правильную последовательность.

– *проблемные ситуации*. На клетках или этапах «дорожки» моделируются ситуации (например, «Незнакомец просит показать дорогу», «Ребёнок потерялся»). Игрок должен выбрать безопасный путь, обосновать выбор и выполнить следующий шаг.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Плюс такого подхода: он сочетает физическую активность с когнитивной нагрузкой – ребёнок не просто запоминает правило, а учится применять его в реальном, пусть и игровом, сценарии

Игровые технологии делают обучение мотивирующим. В игре легче преодолеть страх перед сложной темой, отработать навык до автоматизма и научиться работать в команде (если игра групповая). Ключевой момент – не просто дать правило, а вовлечь ребёнка в процесс: попросить объяснить свой выбор, аргументировать решение, смоделировать последствия. Так знания переходят из пассивных в активные.

Какой формат выбрать – гексы или дорожку – зависит от возраста детей и конкретной темы.

Список литературы

1. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 1998. – 256 с.

2. Эльконин, Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 1999. – 360 с.

3. Щукина, Г. И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1984. – 34 с.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)