

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Кубанский государственный университет»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)

Кафедра экономической, социальной и политической географии

КУРСОВАЯ РАБОТА

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА НА УРОКАХ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Работу выполнила _____ Ю.В.Свирь _____ Ю.В.Свирь
(подпись, дата) (инициалы, фамилия)

Институт географии, геологии, туризма и сервиса _____ 3 курс

Направление 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)

Научный руководитель, доцент

кандидат географических наук _____ Н.В. Краснова _____ Н.В. Краснова
(подпись, дата) (инициалы, фамилия)

Нормоконтролёр _____ Н.В. Краснова _____ Н.В. Краснова
(подпись, дата) (инициалы, фамилия)

Краснодар 2018

хорошо

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. Теоретические основы применения игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности	5
2. Применение видов игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности	11
2.1. Сюжетно-ролевые игры	11
2.2. Дидактические игры	13
2.3. Интеллектуальные игры	14
3. Эффективность применения игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	22
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	24
ПРИЛОЖЕНИЕ А	26

ВВЕДЕНИЕ

Поиск новых форм и приемов изучения основ безопасности жизнедеятельности в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно: в современной школе, каждый не только может, но и должен работать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации 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, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

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 применение игрового метода обучения.

Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности.

Объект: процесс обучения учащихся на уроках безопасности жизнедеятельности.

Предмет: методика применение игрового метода в процессе обучения учащихся на уроках безопасности жизнедеятельности.

Цель: анализ методики применения игрового метода на уроках безопасности жизнедеятельности.

Задачи:

- изучить и проанализировать теоретические аспекты данной темы в научно-методической и психолого-педагогической литературе;
- проанализировать эффективность педагогических игр;
- определить возможности применения игрового метода на уроках безопасности жизнедеятельности.

Работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников.

В работе использована научно-методическая и психолого-педагогическая литература по безопасности жизнедеятельности.

1. Теоретические основы применения игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [4].

Игра - вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе [1].

Игровая форма занятий безопасности жизнедеятельности создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра как метод построения учебного процесса урока безопасности жизнедеятельности включает следующие компоненты:

- 1) игровые роли и их принятие;
- 2) игровые действия;
- 3) технология игры.

Ведущим компонентом игры выступает роль и ее принятие. Роль представляет собой комплекс требований, ожиданий, предъявляемых производственной ситуацией к данному человеку, его поведению. Исполнение роли предполагает точное воспроизведение деятельности человека в типовой модели производства. Принятие роли осуществляется на

когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровнях. Оно реализуется через присвоение внешних черт и норм поведения, а также задач, присущих роли, ее исполнению.

Игровые действия урока безопасности жизнедеятельности могут задаваться по-разному: сценарием, ведущими (преподавателями) игры, нормативными документами или же формируются самими игроками в соответствии с их собственным видением ситуации и поставленными перед ними целями. Ролевые действия отдельных участников игры могут существенно отличаться друг от друга.

Технология игры урока безопасности жизнедеятельности включает в себя возможное игровое моделирование - создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Модель игры реализуется, приводится в действие с помощью ее правил. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой разворачивается игровой процесс, или же придуманы [5].

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения, справедливо обращали внимание на эффективность его использования. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, порой неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности. Й. Хейзинг отмечал, что человеческая культура возникла и разворачивается как игра [1].

Особая психическая установка играющего, который одновременно и верит и не верит в реальность разыгрываемого конфликта, двуплановость его поведения роднит игру с искусством. Однако между игрой и искусством имеется существенное отличие: игра представляет собой овладение умением, тренировку, моделирование деятельности.

В психологии первая фундаментальная концепция игры как вида деятельности была разработана немецким философом и психологом К. Гросом.

Он называл игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их был именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни. Игра - объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей. В дальнейшем этот вопрос не однократно поднимался и другими философами, такими, как Г. Спенсер, К. Бюлер, Ф. Бёйтендейк, З. Фрейд и т.д. [6]

В советской психологии был развит подход к игре как к социально-историческому явлению (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.). В частности, игры детские рассматриваются как форма включения ребёнка в мир человеческих действий и отношений, возникающая на такой ступени общественного развития, когда высокоразвитые формы труда делают невозможным непосредственное участие в нём ребёнка, тогда как условия воспитания формируют у него стремление к совместной жизни со взрослыми.

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений А.С. Выготского выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся [5].

Дидактическое значение игры было доказано еще К.Д. Ушинским. Педагогический феномен учебной игры как отдельной категории истолкован в трудах А.С. Макаренко, В.Л. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. Ценными являются и практические исследования таких ученых, как Н.П. Анисимов, О.С. Анисимов, Г.А. Кулагин, В.Ф. Смирнов и др.

Исследователь игры Д.Б. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру "арифметикой социальных отношений", Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на

определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [11].

Следует отметить, что К.Д. Ушинский, Дж. Селли, К. Бюллер рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления [5].

Хочется привести в качестве примера известное высказывание К.Д. Ушинского, который характеризует игру следующим образом: "Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно - доставлением материала для построек, которыми уже самостоятельно займется сам ребенок. Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряд солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, - и вот об этом-то материале должны больше всего заботиться воспитатели" [11].

По определению М.Ф. Стронина, "игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением" [8].

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации.

Игра - разновидность общественной практики, действенное воспроизведение жизненных явлений вне реальной практической установки. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций [2].

Игровой интерес на уроках безопасности жизнедеятельности не должен вытеснять обучающий интерес (привитие интереса к обучению). Если в

реальной жизни игры часто могут преследовать бесполезные (с точки зрения экономического подхода и здравого смысла) цели и выступать как заполнители свободного времени, то в обучающем процессе, напротив, их задача - экономить время и при этом приносить результат больший, чем, скажем, традиционный урок, т.е. быть эффективными.

Методика игры урока безопасности жизнедеятельности состоит из трех этапов: подготовки; проведения; анализа и обобщения.

Этап подготовки. Он начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

На этапе проведения происходит групповая работа над заданием: работа с источниками информации, тренинг, выдвижение вариантов решений; а также межгрупповая дискуссия, которая включает выступление групп, защиту полученных результатов, работу экспертов.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключении учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использования имитации с соответствующей областью реального мира, установленные связи игры с содержанием учебного предмета [3].

Таким образом, игра - это древнее достижение культуры, однако в научной практике последних лет понятие игры осмысливается по-новому, как общественная серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику, частные методики, в том числе и методику обучения безопасности жизнедеятельности, более активно.

2. Применение видов игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности

2.1. Сюжетно-ролевые игры

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации сюжетно-ролевых игр.

Следует разделить сюжетно-ролевые игры на уроках безопасности жизнедеятельности по видам:

1. Игры на бытовые сюжеты ("дом", "семья").
2. Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные и т. д.).
3. Игры на героико-патриотические темы (герои войны, космические полеты и т. д.).
4. Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из произведений, подражая действиям героев.

Специфику сюжетно-ролевых игр в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка на уроках безопасности жизнедеятельности.

Сюжетно-ролевые игры, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении - не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по "видимости едино", и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравниванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить "способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются".

Содержание сюжетно-ролевой игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира. С помощью сюжетно-ролевых игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Многие сюжетно-ролевые игры ставят перед детьми задачу рационально использовать имеющиеся знания в мыслительных операциях: находить характерные признаки в предметах и явлениях, окружающего мира; сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения. Активность детского мышления, проявляемого в сюжетно-ролевых играх, является главной предпосылкой сознательного отношения к приобретению твердых, глубоких знаний. В сюжетно-ролевой игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами [14].

Творческие, сюжетно-ролевые игры познавательного характера не просто копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности школьников, их свободной фантазией.

Например игра "Полезно – вредно".

Ход игры: Дети стоят в кругу, учитель бросает мяч ребенку и называет действие, ребенок должен сказать, полезно это или вредно для здоровья и объяснить почему [15].

2.2. Дидактические игры

Дидактические игры на уроках безопасности жизнедеятельности, 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.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Дидактическая игра как игровой метод обучения на уроках безопасности жизнедеятельности рассматривается в двух видах: игры – занятия и дидактические или автодидактические, игры. В первом случае ведущая роль принадлежит воспитателю, который для повышения у детей интереса к занятию использует разнообразные игровые приемы, создает игровую ситуацию, вносит элементы соревнования и др. Использование разнообразных компонентов игровой деятельности сочетается с вопросами, указаниями, объяснениями, показом [12].

Дидактические игры в педагогическом процессе играют двойную роль: во-первых, они являются методом обучения, во-вторых, - самостоятельной игровой деятельностью. В качестве первого они широко используются на занятиях по ознакомлению детей с окружающим, с живой природой, по формированию элементарных представлений, развитию речи в целях обучения детей определенным способам умственных действий, систематизации, уточнения и закрепления знаний. При этом содержание игры и её правила подчинены воспитательно-образовательным задачам, выдвигаемым

конкретными программными требованиями того или иного вида занятий. Инициатива в выборе и проведении игры принадлежит в этом случае учителю. Как самостоятельная игровая деятельность они проводятся во внеучебное время.

В обоих случаях педагог руководит дидактическими играми урока безопасности жизнедеятельности, но роль различна. Если на занятиях он учит детей, как надо играть, знакомит с правилами и игровыми действиями, то в самостоятельных играх воспитанников он участвует в качестве партнера или арбитра, следит за их взаимоотношениями, оценивает поведение. Результативность таких игр зависит от систематического их использования и целенаправленности программы игр [12].

Например, игра "Огнеопасные предметы"

Ход игры: учитель раскладывает на столе карточки. Ученику нужно разделить карточки на две группы: огнеопасные предметы и предметы, не представляющие угрозы для возникновения пожара. Ученик должен объяснить, почему выбрал именно эти предметы [15]. (Приложение А) [15]

2.3. Интеллектуальные игры

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

Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, а "компетенции", т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Основной целью проведения таких игр является развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в различного вида состязаниях позволит расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

Игровая технология проведения интеллектуальных игр на уроках безопасности жизнедеятельности игр дает возможность в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники – игроки. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Интеллектуальные игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

Интеллектуальные игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в последующем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности.

Интеллектуальные игры учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий, или, проще говоря, действовать в уме. Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, его проще всего выработать.

Интеллектуальная игра обладает такой же структурой, как и всякая деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, она преследует и познавательную, и развивающую цель. Игра носит обучающе - игровой характер, поэтому интеллектуальные игры представляются ребенку не просто забавой, а интересным и необычным занятием [12].

Основные типы интеллектуальных игр на уроках безопасности жизнедеятельности: викторины и стратегии.

Викторина—форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Викторины делятся на две группы –тестовые и сюжетные.

Тестовые викторины являются простейшей формой интеллектуальных игр. Участники отвечают на вопрос и получают оценку.

Сюжетные викторины – более интересное, с точки зрения внешних атрибутов, занятие. Учитель придумывает какой-либо игровой сюжет.

Стратегия—форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий и поступков [10].

Например, интеллектуальная игра "Что? Где? Когда?"

Ход игры:В центре комнаты стоят столы для игроков. Болельщики рассаживаются около своих команд вдоль задней и боковой стен. На классной доске место для подсчета баллов и подведения итогов. У доски место для ведущего и судьей. В центре игрового поля стоит вертушка, вокруг которой лежат конверты с вопросами. У знатоков чистые листы бумаги и ручки.

Ведущий приглашает команды "знатоков" занять места за столом. В команде принимают участие 6 человек. Команда садится за игровой стол и выбирает капитана команды.

Оглашаются правила игры. На экране появляется презентация. Капитан выбирает категорию и "цену" вопроса (со сложностью вопроса увеличивается и его "цена"). На экране появляется вопрос. Ведущий формулирует вопрос и

даёт соответствующие указания. На обсуждение даётся две минуты. Время фиксируется с помощью секундомера.

Правила игры:

1. Команды играют по очереди;
2. Капитан выбирает категорию и "цену" вопроса (со сложностью вопроса увеличивается и его "цена").
3. На экране появляется вопрос. Ведущий формулирует вопрос и даёт соответствующие указания.
4. На обдумывание вопроса даётся две минуты (время фиксируется с помощью секундомера);
5. После того как время обсуждения завершилось, капитан команды выбирает игрока, который даёт ответ на вопрос или отвечает сам;
6. Во время ответа никто не имеет права добавлять или исправлять говорящего. Уточнять вопрос может только ведущий;
7. За подсказки, разговоры, передачу подсказок жестами команде засчитывается поражение в данном раунде;
8. Если команда досрочно даёт ответ на вопрос, то она сохраняет дополнительные минуты для обсуждения, которые можно использовать в следующих раундах.
9. Если команда не даёт правильного ответа, то право ответа предоставляется другой команде без потери своего хода [15].

Таким образом, применение видов игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности позволяет развивать творческое мышление и формировать знания, умения и навыки у обучающихся, с помощью которых появляется возможность правильно действовать в чрезвычайной ситуации и максимально ограничить свою жизнь и жизнь окружающих людей от опасности. С помощью этой игры можно вырабатывать важные качества личности, которые способствуют успешной работе: коммуникативность, лидерские качества, умение выходить из самых сложных и меняющихся ситуаций.

Игровой момент изучения материала позволяет поддерживать стабильный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса безопасности жизнедеятельности, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает сформировать и закрепить многие практические навыки.

3. Эффективность применения игровых методов на уроках безопасности жизнедеятельности

Игровые методы на уроках безопасности жизнедеятельности выполняют следующий спектр целевых ориентаций:

- дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков;
- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности;
- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [13].

Как же облечь урок безопасности жизнедеятельности в игровую форму в школьной практике для наибольшей эффективности применения?

Здесь 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 методы на уроках безопасности жизнедеятельности можно применять на всех ступенях школьного образования [10].

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

Игровая деятельность на уроках безопасности жизнедеятельности 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 безопасности жизнедеятельности: урок-игра "Дорожные знаки" для учащихся 5-6 классов; интеллектуальные игры типа "Счастливый случай", "Брейн-ринг", "Звездный час" и др.

2) Как элементы более обширной технологии.

При проведении проблемного урока безопасности жизнедеятельности 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" (5 класс), игра "Выбери действие" (7 класс), серия дидактических игр по правилам дорожного движения в 5-6 классах 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 безопасности жизнедеятельности, проведение военно-спортивной игры "Зарница", и др. [9]

Таким образом, эффективность применения игровых технологий на уроках безопасности жизнедеятельности 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, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого учителя [4]. "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" [7].

Рассматривая эффективности применения игры как средства обучения на уроках безопасности жизнедеятельности 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 [10].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В первой главе курсовой работы подчеркивается, что игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения на уроках безопасности жизнедеятельности, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Использование игровых технологий на уроках безопасности жизнедеятельности соответствует познавательным потребностям учащихся разных возрастных групп. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация школьников к изучению предмета безопасности жизнедеятельности.

Игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать внимание и память.

В игре осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Во второй главе говорится о том, что игра вызывает у школьника интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика. Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику. Результативность игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

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.

В третьей главе применение игровых методов в процессе обучения основам безопасности жизнедеятельности в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность образования учащихся в области безопасности жизнедеятельности. Но не следует забывать, что даже самая лучшая игра не может обеспечить достижения всех образовательно-воспитательных целей, поэтому игровые методы необходимо рассматривать в системе всех форм и методов учебной работы, применяемых в обучении.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Борисова Н.В., Вербицкий А.А. Методологические рекомендации по проведению деловых игр.- М., 1990.- 431 с.
2. Голов А.А. Методологический анализ игры. Проблемы методологии. - М., 1984 - 177 с.
3. Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение: теория, практика и перспективы игрового общения : В 2 т. Т.2. - М., 1992. - 112 с.
4. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М.: Знание, 1989. - 77 с.
5. Коменский Я. А. Великая дидактика//Пискунов А. И. Хрестоматия по истории зарубежной педагогики: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов/Сост. и авт. вводных статей А. И. Пискунов. - 2-е изд., перераб. - М.: Просвещение, 1981. - 161с.
6. Кукушин В.С. Теория и методика. - Ростов- на- Дону: Изд-во «Феникс», 2005.- 167с.
7. Куприянов Б.В., Рожков М.И. Организация и методика проведения игр с подростками. - М., 2000. - 215 с.
8. Латчук, В.Н. Основы безопасности жизнедеятельности. Планирование и организация занятий в школе. Метод. пособие / В.Н. Латчук, С.К. Миронов, Б.И. Мишин. – М.: Дрофа, 2002. - 96 с.
9. Латчук, В.И. Методическое пособие по ОБЖ. 5-9 классы, Дрофа, 2004. - 128с.
- 10.Латышина, Д.И. История педагогики (История образования и педагогической мысли): Учеб. пособие; М.: Гардарики, 2003. - 603 с.
- 11.Левитес, Д.Г. Автодидактика. Теория и практика конструирования собственных технологий обучения; М.: Московский психолого-социальный институт, 2003. - 320 с.
- 12.Пидкасистый, П.И. "Технология игры в обучении" - М., Просвещение, 1992. - 271 с.

13. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. - М., 1996. - 269 с.
14. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. - 2005. - № 40 - 34 с. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.ug.ru/archive/9599>. (дата обращения: 9.04.2018).
15. Три сигнала светофора. Дидактические игры, викторины. М: Просвещение, 1998.- 96 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

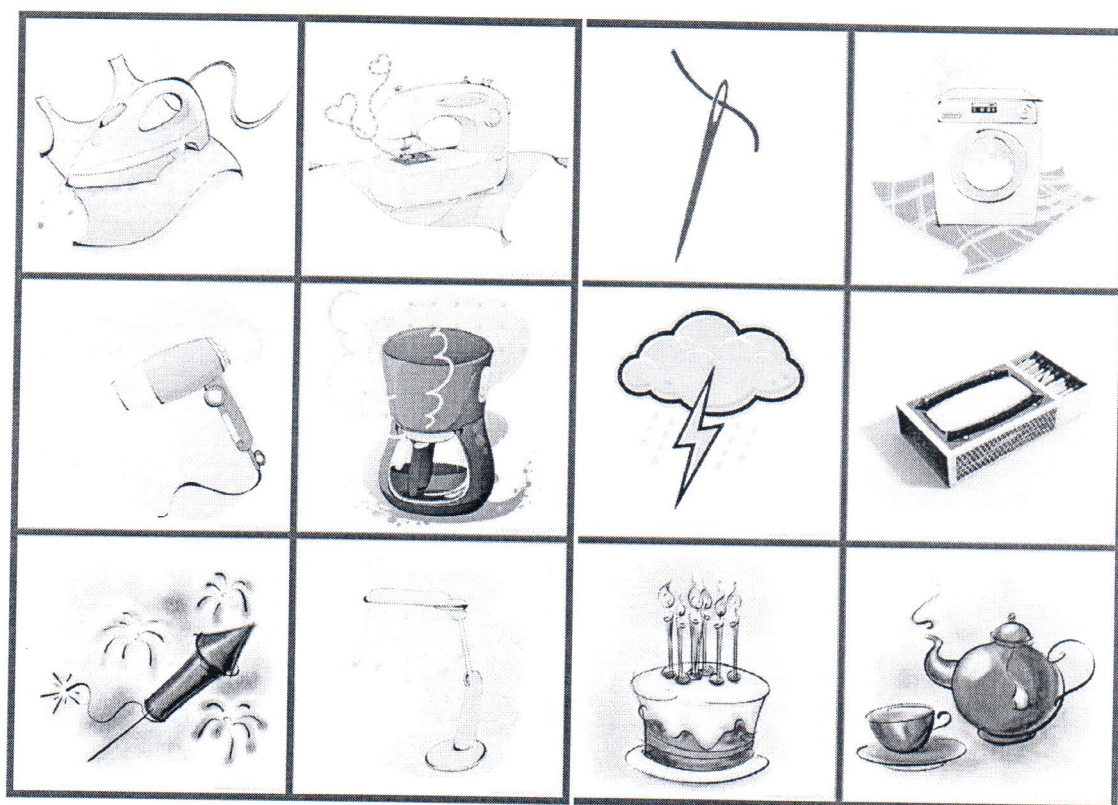


Рисунок 1 - Игра "Огнеопасные предметы"