

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им В.П. Астафьева»
(КГПУ им В.П. Астафьева)

Институт физической культуры, спорта и здоровья им. И.С. Ярыгина
Выпускающая кафедра теории и медико-биологических основ и безопасности
жизнедеятельности

Бернацкий Евгений Андреевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: Применение игровых форм обучения на уроках ОБЖ

Направление подготовки 44.03.01 педагогическое образование

Программа бакалавриата Безопасность жизнедеятельности

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой к.п.н., доцент Казакевич Н.Н.

9.06.21

Казакевич

(Дата, подпись)

Руководитель Турыгина О.В.

Дата защиты 24.06.2021

Обучающийся Бернацкий Е.А.

(Дата, подпись)

Оценка хорошо

Красноярск

2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1 Теоретические аспекты игровых форм обучения обучающихся.....	5
1.1 Понятие игра и игровые технологии.....	5
1.2 Применение игровых технологий на уроках ОБЖ.....	13
Глава 2 Исследование по применению игровых форм обучения на уроках ОБЖ.....	27
2.1 Методика и организация опытно-экспериментальной работы.....	27
2.2 Выбор определенной игры или создание её за счёт определенных критериев.....	33
2.3 Анализ полученных результатов.....	35
Заключение.....	43
Список использованных источников.....	45

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования.

В настоящее время безопасности жизнедеятельности уделяется большое внимание. В конце 20 века в РФ такое определение как культура безопасности, практически потеряло свой смысл. Пройдя определенные этапы становления и в настоящее время культура безопасности обретает всё больше и больше смысла в понимании человека, а ведь такое понимание формируется с маленького возраста. Окружающая нас среда и социальная среда, вынуждают человека в своём развитии и становлении идти на какие-либо опасности и риски. Локализация опасностей или рисков, возможность их контроля или правильность и последовательность действий при их возникновении и есть безопасность жизнедеятельности.

Основам безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) нас учат не только в школе, но и вне школы, например родители дома, дополнительные секции и т.п., но при этом, самым эффективным временем для обучения основам безопасности жизнедеятельности считается школьный период, в котором у ученика присутствует большой ресурс, для эффективного освоения материала, к тому же в таком возрасте откладываются самые яркие впечатления.

С целью воспитания в наших детях правильной культуры безопасности и с целью эффективного проведения уроков ОБЖ предлагается применение игровых технологий именно на таких уроках.

Ведущие педагоги РФ и зарубежных стран имеют большой опыт в освоении игровых технологий, за счёт чего достигают большие результаты в получении эффективного результата, который повышает творческий потенциал учеников, обучает работать их в команде, проявлять свои положительные личностные качества, развивать эрудицию и интеллектуальную составляющую и т.п.

Так как Россия идет в ногу со временем, то ей нужны люди, которые также развиваются быстро, принимают нестандартные творческие решения, умеют нестандартно мыслить и смотреть на различные ситуационные картины с другой стороны. Хотя игры и кажутся со стороны легкими, беззаботными и не несущими в себе большого смысла, но если взглянуть в корень проблемы, то становится ясно, что это весьма эффективный инструмент для обучения. Технология обучения направлена на то, чтобы обучающиеся понимали цели своего обучения, переносили результаты отыгранных ситуаций из игры в жизнь, могли предвидеть и воздействовать на некоторые ситуации, тем самым добиваясь результата, исходя из этого и выбрана формулировка темы выпускной квалификационной работы.

Цель исследования данной выпускной квалификационной работы является определение эффективности воздействия на учеников за счёт игровых форм обучения на уроках ОБЖ.

Объект исследования в данной выпускной квалификационной работе являются обучающиеся средней образовательной школы, которым преподается курс ОБЖ.

Предмет исследования в данной выпускной квалификационной работе является игровые технологии в процессе преподавания ученикам школы курса основ безопасности жизнедеятельности.

Задачи.

1. Изучить литературные источники по применению игровых методов обучения на уроках ОБЖ.
2. Экспериментально проверить применение игровых технологий на уроках ОБЖ.

Гипотеза.

Предполагается что применение игровых технологий позволит наиболее эффективно усвоить материал, а также положительно скажется на успеваемость обучающихся.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1.1 Понятие «игра» и «игровые технологии»

Игра – в педагогических дисциплинах характеризуется как какое-либо соревнование или состязание между участниками игры, действиях которых регулируются рамками игры (условия или правила) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз) [1].

В процессе игры создаются такие игровые условия, которые нацелены на воссоздание реальных условий с целью получения и освоения ранее полученного обществом опыта, дальнейшего накопления и совершенствования своего самоуправленческого поведения в той или иной ситуации.

В педагогике применение игровых форм занятий позволяет привлечь повышенный интерес со стороны учеников к тематике игры, что ведет к результату наиболее лучшего усвоения материалов урока, получению практических навыков в ситуациях, которые проявлены в уроке в качестве игры, при этом важнейшим является момент увеличения стимула у обучающихся к учебной деятельности и процессу изучения данной дисциплины [2].

Игровая деятельность несёт собой следующие выполняемые функции:

- развлекательную;
- коммуникативную;
- психологическую;
- развивающую;
- обучающую;
- воспитательную.

Каждая из функций выполняет определенные задачи, которые направлены на различные направления развития обучающихся.

Развлекательная функция несёт собой возможность воссоздания благоприятной среды, для проведения урока, в котором обучающиеся будут вовлечены в процесс игры максимально.

Коммуникативная функция несёт собой возможность воссоздания условий, где обучающимся потребуется решать какие-либо задачи или проблемы игры командным способом или способом взаимодействия друг с другом. Данная функция отлично развивает и закладывает в некоторых моментах основу для дальнейшего общения обучающихся вне игры после. Командные игры на сплочение, позволяют отлично развить коммуникативные функции и как правило использование коммуникативной функции помогает раскрыть лидерские качества у обучающихся.

Психологическая функция несет собой наработку навыков подготовки к определенным жизненным ситуациям, которые были отработаны в играх, возможность развития многозадачности и понимание отыгранной роли из игры, которое проецирована в жизни. Проведение игр с психологической функцией помогает понять психотипы обучающихся в тех или иных ситуациях, смоделированных с помощью игр.

Развивающая функция несет собой возможность развития различных личностных качеств обучающихся, пробуждения активности скрытых талантов и возможностей. В первую очередь развивающая функция направлена на развитие личности, а именно творческих талантов обучающихся, которые проявляются в процессе игры.

Обучающая функция несет собой возможность развития памяти, внимания, восприятия информации, развитие и отработку каких-либо общих навыков в процессе игры. В обсуждении именно обучающей функции игры – игра представляет собой процесс, который требует сосредоточенности, напряжения, привлечения эмоциональных и умственных сил, а также умения брать на себя решения и принимать его. Данная функция усиливает мыслительные функции, которые несёт в себе игра и игровой процесс.

Воспитательная функция несет собой скорее вспомогательную функцию для обучающихся и ориентирована на то, чтобы такие качества как внимательность к партнеру по игре, чувство взаимопомощи развивались в учениках во время игрового процесса [3].

Игровому методу присуща возможность запрограммировать определенные действия с той или иной степенью вероятности.

Проанализировав теоретические подходы к организации и применению игровых методов обучения в образовательном процессе, мы пришли к выводу, что они имеют определенные достоинства и недостатки.

Преимущества игровых технологий:

1. Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.
2. Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.
3. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
4. Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).
5. Возможность перенесения полученных знаний и умений на игровые упражнения, которые моделируют возможные реальные ситуации.
6. Формирование навыков работы в команде, умения общаться в соревновательном аспекте, конструктивного ведения диалога и дискуссий.

Среди основных недостатков игровых методов можно выделить следующие:

1. Акцентирование внимания участников игры на выполнение

игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

2. Высокая трудность подготовки к занятию.
3. Сложность при оценивании обучающихся.
4. Сложность в организации и проблемы с дисциплиной.

Однако, важно отметить, что при правильном подходе к организации уроков с применением игровых технологий, все эти недостатки возможно предотвратить.

Также влияние недостатков можно снизить созданием каждым учителем своего игрового комплекса, связанного едиными целями с планированием. Таким образом, современными проблемами, существующими в развитии игровых методов, можно считать более полное осознание познавательных возможностей игры и формирования личностных качеств.

Большинству игр, связанных с уроками ОБЖ присущи:

- развивающая деятельность, которая зависит только от желания обучающихся, ради получения от процесса проведения игры эмоциональной составляющей, а не только результативной составляющей;
- творческая составляющая, активность в процессе проведения игры, в которой у обучающихся имеется возможность раскрытия своих талантов в определенных областях или направлениях;
- эмоциональная составляющая, проявляющаяся в виде повышения интереса к предмету, на котором проводится игра, а также соперничества и конкуренции;
- наличие правил, которые отражают суть игры, логическую и временную последовательность её развития.

Игры повышают обучающимся задействованным в них умственную активность и позволяет решать им задачи более трудные, нежели чем при проведении простых занятий, при этом это не является причиной проведения

занятий в виде игр на постоянной основе. Игра является способом получения более повышенных результатов при коммуникации со своими сверстниками. Процесс игры позволяет переживать большой спектр эмоций, за счёт этого отпечатывается большой след для обучающегося, что способствует развитию коллективной формы решения задач, при этом остаётся опыт определенной игры при её прохождении.

Игры, занимают большую часть в таких составляющих как нравственная, физическая, эстетическая и трудовая влияющая на воспитание обучающихся [4].

При всём этом игры имеют большое значение в образовательной составляющей, так как они тесно связаны с ситуациями повседневной жизни, с обучением, которое проводится на занятиях. При проведении игровой деятельности ученики находят более оптимальный способ, чтобы пройти игру, имеют возможность реализации своего умственного потенциала, возможность выразить себя и свои мысли, решать самостоятельно или командой поставленные игровые задачи.

Игры делятся на группы, которые развивают обучающихся и развивают в них интеллектуальную составляющую:

1. Предметные игры – в них используются для проведения игр различные игровые предметы и в том числе игрушки, через которые отлично познается окружающий мир.

2. Сюжетно-ролевые игры, в которых основой является сюжет, в котором у каждого участника свои роли, в таких играх отлично развивается отлично интеллектуальная составляющая за счёт приёма на себя участниками определенных ролей, которые полноценно позволяют им отыгрывать различные ситуации.

3. Путешественнические игры, которые носят характер краеведческих, с исторической и географической составляющей, которые проводятся по сюжетам книг, документов, по картам. Такой вид игр относится к научно

направленным играм, в которых обучающиеся отрабатывают игровые роли – спасателей, пожарных, медицинских работников. В процессе прохождения игры ученики ведут дневники, пишут письма с прямого места событий, собирают различный научный материал.

Основой таких игр является игра развития воображения, которые воссоздают в своем воображении различные виды деятельности. В результате таких игр у обучающихся рождаются теоретические виды деятельности творческого воображения.

4. Сюжетно-ролевые игры воспроизводят конкретные жизненные ситуации, в которых обучающиеся принимают на себя определенные конкретные роли. Сюжетно-ролевые игры являются отличным способом отработки конкретных ситуаций для обучающихся, что дает большой практический опыт в реальных ситуациях. Такие игры дают возможность отработать ситуации как в большом кругу лиц, так и между небольшим количеством обучающихся. Такие игры способствуют развитию коммуникативных навыков, при проведении таких игр, развиваются лидерские качества и отлично показываются личностные качества обучающихся.

6. Дидактические игры являются играми, которые направлены на познавательную активность обучающихся. Такие игры требуют решения с помощью расшифровки или разгадывания интеллектуальным путём определенных предметов.

7. Интеллектуальные игры – это самый распространенный тип игр, которые направлены на оценку интеллектуальной составляющей обучающихся. Данный тип игр является как групповым, так и индивидуальным. Раскрывает уровень эрудиции у обучающихся. Как правило в таких играх, обучающиеся, которые принимают участие отвечают на вопросы различных направлений видов жизнедеятельности [5].

Учитель, за счёт большого выбора имеет возможность развития любых сценариев и организации различных видов игр.

Первое упоминание игровых технологий было использовано в СССР в 1932 году в целях практической подготовки специалистов. Была поставлена следующая цель – в условиях отсутствия опыта попытаться провести анализ его внедрения в жизнь, а после проанализировать все возможные затруднения, которые возникли при этом процессе [5].

Игровые технологии – это объединенное количество определенных методов и приемов организации педагогического процесса проявляемые в форме педагогических игр, которые воздействуют на обучающихся с точки зрения стимулирующей составляющей познавательной активной деятельности обучающихся, для направления обучающихся на поиск самостоятельного решения на вопросы, которые были даны в процессе игры, в результате которых используется жизненный опыт или обыденное представление о какой-либо ситуации [6].

Любое проявление игровых технологий является средством, которое активизирует деятельность обучающихся. Игровые технологии основываются на проявлении образовательной деятельности, которая захватывает определенную часть образовательного процесса и выделяется наличием определенного сюжета, персонажей.

При проведении игр, есть определенный ряд правил, которых стоит придерживаться во время проведения:

- организатор игр, должен обеспечить воспроизведение правил только в игровой форме;
- от хода игры должен зависеть полностью весь проходящий урок;
- при введении игровой технологии появляется элемент соперничества, при этом дидактическая задача меняется на игровую;
- исход должен зависеть напрямую от качественного исполнения задач, которые были поставлены.

Строго запрещается вводить в учебный процесс применение игры ради игры. Ключевыми моментами является то, что педагог, который организовывает игры, должен в полной мере проработать и систематизировать игру, а также понимать, оправдывает ли игра себя в рамках поставленной учебной темы или же нет. При этом приоритет является не развлекательная деятельность, а прямая направленность педагогом на обучающую составляющую, которая должна оставить отпечаток в сознании учеников в процессе проведения игры.

Тяжелым для педагога является процесс правильного сочетания применения игровых технологий с другими формами обучения в процессе обучающей деятельности. Оптимальность применения игровых технологий в процессе учебной деятельности состоит из нескольких факторов, таких как определение свободы действий во время проведения игры и правильное распределение обязанностей, напряженные моменты, возникающие между различными группами участвующих, отдельных лиц принимающих участие в играх, разделение эмоциональной составляющей и рационального проведения процесса игры.

Обучающийся в процессе игры, должен быть замотивирован определенной заданной целью, которую он преследует, с целью освоения и понимания материала, который подается во время игры [6].

В настоящее время в мире проведение игр и применение игровых технологий получили большое развитие за счёт своей эффективности и вовлеченности, за счёт этого данная сфера направления непрерывно совершенствуется и по возможности, внедряется педагогами в различные обучающие направления, а такой предмет как безопасность жизнедеятельности не является исключением. Применение игровых технологий является относительно нововведением в безопасности жизнедеятельности, так как такой предмет в отношении от обучающихся к

нему является не приоритетным в процессе обучения, то внедрение игровых технологий позволит привлечь интерес к нему и придать некой солидности.

1.2 Применение игровых технологий на уроках ОБЖ

Жизнедеятельность представляет собой сложный процесс создания условий для собственного существования и развития, который взаимосвязан с окружающей природной средой и социальной реальностью. Современный человек живет и действует в двух взаимосвязанных мирах - мире природы и мире общества, сообществе людей. Оба этих мира тесно взаимодействуют друг с другом.

В связи со сложившейся ситуацией в мировой общественности и реализации государственной политики в области национальной безопасности РФ предусматривается повышение культуры безопасности жизнедеятельности населения, формирование которой должно начинаться с детского возраста с создания безопасного социально-образовательного пространства [7]. В окружающем мире, по сравнению с 20 веком кардинально поменялись угрозы, направленные как на индивидуально личности, государство, так и общество и окружающую среду и различные сферы. Безопасность жизнедеятельности является обязательным направлением, которое обусловлено вышеперечисленным. По различным статистическим данным именно дети являются одной из главных категорий людей, которые имеют наибольший риск (одновременно также являются самой незащищенной категорией граждан) возникновения с ними опасных ситуаций, связанных с различными сферами человечества. Одной из главных и фундаментальных целей предмета безопасности жизнедеятельности ставится формирование ответственного и сознательного отношения к вопросам по отношению к окружающей среде и культуры безопасности (что

складывается из обыденной нашей культуры поведения и безопасности человека в целом, что показано на рис. 1.1) жизнедеятельности, внимание к которому сейчас устремлено во всём мире [8].

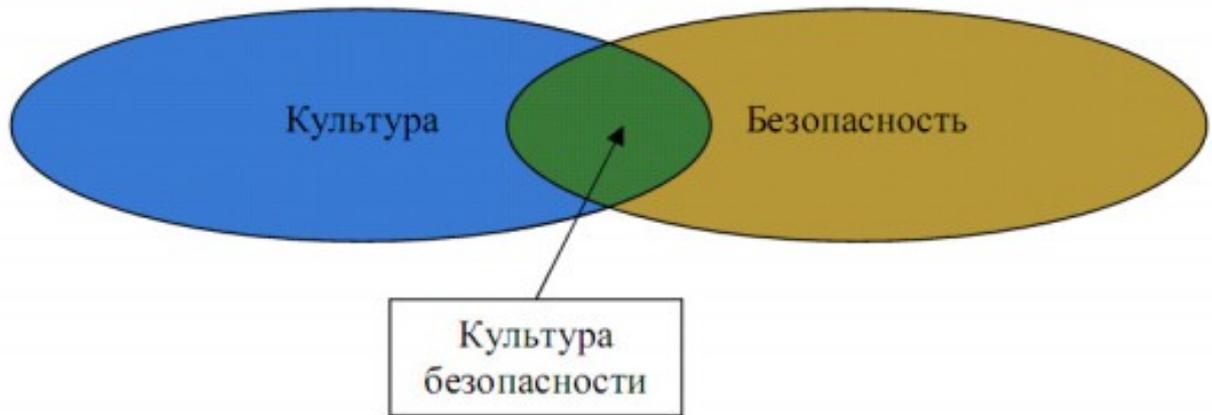


Рис. 1.1 Культура безопасности

Наблюдая развитие современных технологий и современного общества с приходом новых педагогов, наблюдается их активизация по поиску методических приёмов по привлечению обучающихся в учебный процесс и на уроках безопасности жизнедеятельности. К большому сожалению, в своей массе школы как правило, не применяют творческого подхода к попытке усвоения знаний обучающимися и вовлечения их в учебный процесс.

Школьные программы, в том числе учебная литература, которые являются несменными из года в год показывают свой большой минус в виде шаблонности и однообразия, в процессе изучения которых повторяются одни и те же действия, которыми угнетены обучающиеся, что ведет к уменьшению активности вовлечения в процесс изучения безопасности жизнедеятельности как предмета, исходя из этого у обучающихся в прямом смысле слова затухает творческая составляющая, соответственно в дальнейшем не может идти и речи об усвоении материала и использования его в повседневной жизни, при том, что данный предмет направлен на практическое применение в жизненных ситуациях, которые с нами случаются относительно часто.

Применение игр и новых игровых технологий педагогами показывает возможность применения разносторонних подходов к изучению дисциплины и позволяет тем самым развивать в обучающихся разностороннее восприятие информации – не только из традиционных источников информации.

Применение таких игровых технологий на уроках ОБЖ позволяет дать возможность обучающимся проявить свою творческую составляющую, а для творчества важным является то, какие знания были приобретены обучающимся, а именно то, сколько он их усвоил с психологической стороны и тип деятельности в которых они приобретались. В настоящее время именно творческая составляющая играет большую роль в жизни выпускников школ, касаясь их поступлений в высшие учебные заведения при оценке их потенциала, учёбы в дальнейшем и она конечно же является основой в будущем успехе и в начале своей профессиональной карьеры.

Игровые технологии в процессе изучения курса ОБЖ применяются в следующих случаях:

- в виде самостоятельных технологий для освоения изученной тематики, раздела, темы.

К примеру педагог, для лучшего закрепления изученной тематики систематически вводит после изучения каждого раздела так называемые «брейн-ринги», во время проведения которых класс делится на группы и проводит игру, тем самым закрепляя полученные знания.

- в качестве элементов более обширной технологии.

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

- в качестве части курса ОБЖ или его определенного момента. К примеру, дидактические игры на разных этапах урока. Также к этому относится разгадывание кроссвордов после прохождения определенной темы.

- в качестве технологии внеклассной работы. В роли яркого примера может служить проведение различных сетевых игр по ОБЖ и проведение военно-патриотической игры «Зарница», которая представлена на рис. 1.2. ниже.



Рис. 1.2. Военно-патриотическая игра «Зарница»

Основной задачей педагога, преподающего ОБЖ является – создание в процессе обучения условий, которые благоприятствуют развитию творчества у обучающихся, при том, что вспомогательный комплекс таких условий является весьма разнообразным, от создания таких условий, в которых на подсознательном уровне, в созданных благоприятных условиях обучающийся схватывает идеи решений проблем с помощью своей творческой составляющей, до развития и благоприятствования коллективного творческого климата в коллективе обучающихся [9].

Основополагающей для преподавания курса ОБЖ ученикам в школьной программе объясняется введением учебно-воспитательного процесса такого предмета тем, что преподавание этой дисциплины именно

в таком возрасте благоприятствует созданию культуры личной безопасности и культуры выработки коллективной культуры безопасности. В таком возрасте у подростков формируется стимул к соблюдению норм и правил безопасности в различных сферах, будь то дом, улица или же в дальнейшем рабочая сфера, связанная в дальнейшем с их будущим, что позволит уже в дальнейшем самостоятельно контролировать свою безопасность.

Курс ОБЖ содержит в себе по большей части теоретическую составляющую, при этом присутствует и практическая составляющая, которая позволяет ученикам иметь понимание того, как себя вести в той или иной чрезвычайной ситуации. Планы проведения занятий должны быть направлены на преподавание педагогом следующего:

- основ соблюдения правильного образа жизни, его пропагандирование обучающимся в учебном процессе;
- поведение человека при возникновении чрезвычайных ситуаций, поведенческое моделирование и отработка таких ситуаций;
- теоретические основы оказания первой помощи пострадавшим в различных ситуациях, практические основы оказания первой помощи;
- современные проблемы культуры безопасности;
- основы культуры безопасности.

Формирование базы знаний у учеников о основах безопасности жизнедеятельности происходит как непосредственно в процессе воспитания человека, исходя из этого и соответственно в его семье, именно где и происходит основное его становление и наконец в дошкольных учреждениях и школе, где, стоит отметить, происходит самый интенсивный и самый эффективный процесс освоения информации и получения каких-либо навыков по предмету ОБЖ [10].

Направленное на определенные цели развитие личности учеников, впоследствии позволяет достигать результата формирования в них научно-организационного воспитания направленного на безопасность

жизнедеятельности. Раскрытие творческой составляющей в учениках, является очень важным элементом в обучении в образовательных школах, к которому прибегают, к сожалению, не все педагоги. Такой предмет как основы безопасности жизнедеятельности в полной мере позволяет раскрыть в учениках творческую составляющую за счёт своего богатого содержательного объёма материалов.

Достигнуть ранее указанное позволяет применение игровых технологий в процессе ведения обучающей деятельности по курсу ОБЖ.

По своей природе, люди склонны к существованию в условиях опасности в процессе создания благоприятных условий для своего развития и существования. В процессе осуществления ранее упомянутого, человек постоянно взаимодействует с окружающей средой или же социальной, эти среды в свою очередь несут потенциальную опасность для человека. Потенциальная опасность коварна в своих различных проявлениях и присущих ей свойствах, к примеру накопления, что может перерасти и усугубиться в экстремальную опасность или проявления в самые неожиданные моменты, в таких условиях, где её очень трудно предсказать и организовать предупреждающие действия, что может привести к образованию чрезвычайной ситуации, на локализацию или устранение которой потребуются уже гораздо более большие ресурсы, чем на мероприятия, указанные ранее.

Проведение уроков ОБЖ должно сводиться к тому, что педагог, обучающим процессом, должен сводить всё к условиям, которые будут благоприятствовать творческой деятельности. Инструменты по созданию таких условий многообразны и имеют различные комплексные решения.

Одним из самых доступных методов обучения учеников, связанных с их активностью, фантазией, творчеством, возможностью проявления себя совсем с иных сторон, нежели при простом проведении занятий, таким методом являются игровые формы обучения.

Проведение уроков ОБЖ с помощью игровых технологий и игровой формы деятельности имеет свои определенные особенности, так, как например для каждого возраста следует индивидуально подбирать различные игровые форму обучения. Подростковый возраст к примеру, имеет черту мотивации к получению обширного круга знаний, у них он проявляется в поиске способов получения новых знаний, соответственно педагогу следует искать возможность улавливания такой тонкой нити для того, чтобы совершенствовать свои уроки и подогревать тем самым у учеников интерес к методам теоретического и творческого мышления [11].

Для того, чтобы подготовить урок с использованием игровых технологий требуется основательная подготовка, в которых важной составляющей является продумывание задачи урока и его содержательную часть, в которой важным должен быть момент наличия учебного материала, который будет отвечать таким требованиям как эмоциональность, насыщенность, легкоусваиваемость, запоминаемость, при этом должна присутствовать определенная конкретика, для различных образов, ситуаций и событий, так как именно они отложатся в подсознании учеников после проведения таких уроков и будут являться частью усвоения.

Перед проведением занятий с применением игровых технологий в обязательном порядке требуется продумывание формы проведения игры в виде коллективной деятельности обучающихся или индивидуальной. Такая форма организации игры, в которой происходит коллективное учебно-познавательное освоение, в ходе которого происходит формирование навыков и умений с помощью работы группами с определенным количеством людей.

Работа группами является личностно-ориентированной технологией обучения, где всё внимание фокусируется на развитие каждого обучающегося с учетом его индивидуальных способностей. При этом работа

группами развивает в учениках заботу о товарищах, готовых прийти друг другу на помощь, желание развиваться вместе [12].

Игровые технологии применяемые на уроках ОБЖ должны быть направлены на развитие целенаправленности действий так как именно на данном этапе есть возможность педагогу влиять на развитие игрового творчества у своих учеников под влиянием педагогического воспитания и обучающего процесса, потому что именно развитие зависит от приобретённых умений и знаний и воспитания интересов.

Главными деталями, которые отличают уроки ОБЖ от других это активность детского воображения учеников, которые будут участвовать в играх, проводимых на уроках, при этом создается своеобразное мышление в определенных видах деятельности ОБЖ. В результате проведения игры у учеников происходит своеобразная игра воображений с построением своих образов и определенных ситуаций.

Эффективность воздействия игры на обучающихся напрямую будет зависеть от четкой и правильной постановки задачи, которая должна достигаться по окончании её проведения. При осуществлении постановки задачи, нужно в обязательном порядке руководствоваться заранее построенным тематическим планом, который должен учитывать обязательно текущую тематику, которая будет освещаться на занятии, в обязательном порядке результаты прошлых занятий, так называемую «обратную связь» учеников по результатам прошлых занятий как с педагогом так и со всем коллективом, на основании чего будет строиться понимание педагогом сложности освоения обучающимися материала, который был подан им, при этом стоит учитывать также подготовленность обучающихся, как правило в классе обучающихся есть некий разброс между учениками у которых есть уже некий жизненный опыт в безопасности жизнедеятельности связанный с различными ситуациями, некоторые ученики в самостоятельной форме изучают материалы, которые в какой-то мере косвенно или же напрямую

соприкасаются с ОБЖ. Последним составляющим является состав учеников, которым будет проводиться игра, так как в зависимости от состава будет зависеть напрямую тип игры – классу, состоящему на 80% из девочек не будет проводиться военно-патриотическая игра, так как привлечь внимание такой аудитории и чтобы эффективно воздействовать на неё, потребуются огромные усилия, поэтому при данном критерии стоит учитывать состав класса по разделению на мальчиков и девочек, физическую подготовку учеников во всём классе, численность учеников в классе и процент заинтересованных лиц при этом.

При планировании проведения игры следует заранее распланировать проведение игры таким образом, чтобы запланированные объемы были проведены в рамках урока, так как разрыв между уроками игры, разделение её на части, будет вести к потере эффективности и потере мысли самой сути эти, а самое главное, для учеников это будет означать потерю так называемого «запала», который бы был до конца игры, помимо этого может присутствовать и человеческие факторы, такие как отсутствие некоторых учеников по болезни или же другим уважительным обстоятельствам на одной части игры и соответственно отсутствие других людей на другой части.

Немаловажным для педагога является наличие его ресурсной базы для проведения занятия. В обязательном порядке требуется учитывать такой момент, так как неполноценность во всех смыслах игры, может привести к тому, что обучающиеся испортят своё первое впечатление от такой игры и построят психологически плохое отношение к игре, за счёт её неполноценности.

Важным составляющим при проведении игры должен быть и соответственно сам преподаватель, на котором будет всё строиться. Педагог должен быть основательно подготовлен к проведению игры, так как он будет являться основой данной игры. От его поведения и хода течения игры будет

зависеть всё. Соответственно сам педагог должен быть отлично подготовлен в тематике игры, разбираться во всех её тонкостях и деталях, так как при проведении игр, возникают очень часто тематические вопросы, на которые требуется компетентный и уверенный ответ. Важной является психологическая составляющая, при которой педагог не должен показывать неуверенности в мероприятии или себе, так как это может сулить неудачным проведением игры.

Итак, при разработке плана работ на уроке ОБЖ с проведением игры следует определить:

- а) методическое обеспечение урока;
- б) ресурсная база для решения поставленных педагогических задач;
- в) определенные критерии оценки учеников;
- г) поиски решений, по решению поставленных задач обучающимися;
- в) компетентную готовность преподавателя перед проведением игры и компетентность в проблематике темы игры.

Педагог должен соответствовать определенным требованиям, для возможности правильной передачи с помощью игры своих компетентных навыков и умений, уметь правильно преподнести нужную информацию во время проведения игры с целью того, чтобы активизировать обучающихся и правильно управлять познавательной и учебно-практической деятельностью обучающихся на уроке, в ходе которых педагог реализовывает план работ урока ОБЖ.

Анализируя современную педагогическую литературу, связанную с дисциплиной основ безопасности жизнедеятельности, стоит отметить, что авторы выделяют несколько групп игр, которые направлены на развивающую учеников познавательную и интеллектуальную деятельность, при которой они имеют возможность показать свою творческую активность:

- к первой группе игр относятся предметные игры, направленные на манипуляцию с предметами. Самым ярким примером служат игры с

изучением правил дорожного движения, например, когда используется жезл для того, чтобы показать ученикам, какие жесты с жезлом, что будут означать. К такому виду игр также можно отнести использование компаса во время занятий, для возможности определения нужных координат, также карты, аптечка первой помощи. Эти игры являются классическими, которые активно применяются в образовательной деятельности очень давно. Анализируя их, можно сказать, что они скорее являются практическим проявлением форм занятий на уроках ОБЖ. Как правило, такие игры очень эффективны для младших классов, изучающих курс ОБЖ. Ресурсный потенциал таких игр имеет широкий спектр, так как предметы, которые будут являться тематикой игры окружают нас в повседневной жизни, а правильное обращение с ними, даёт понимание обучающимся на будущее и является неким опытом обращения с ними.

- ко второй группе относятся сюжетно-ролевые, творческие. В таких играх сюжет проявляет себя как главная форма проявления своей эрудиции или интеллектуальной деятельности. Такие игры сами по себе являются сложными с точки зрения организации и проведения для педагога. Здесь ему следует тщательно и детально продумывать все детали и нюансы, которые являются частью игры или могут возникнуть во время игры. Заранее педагогом должна быть рассмотрена и проиграна каждая роль, задействованная в игре. В таких играх, следует правильно распределять роли и их значение в самой игре. Важно в таких играх, дать примерять на себе определенную роль не только самым активным обучающимся, но и обучающимся, которые в силу своего психотипа стеснительны или т.п. Важно, чтобы каждый обучающийся проникся игрой и ощутил на себе определенную роль. Возможно, в таких играх не требуется возможность, чтобы задействовать, к примеру весь класс, а чтобы иметь возможность отыграть нескольким малым группам разные роли друг с другом, но при этом попробовав все роли всему классу, с определенными диалогами и

отыгранными различными сценариями. Данные игры занимают большое количество времени, поэтому требуют от педагога большого количества времени на продумывание плана игры. Такие игры являются самыми эффективными за счёт большой вовлеченности обучающихся поэтому хорошо способствуют углублению и закреплению изученного материала. Сюжетно-ролевые игры несут свой познавательный характер со стороны того, чтобы они не просто копируют окружающую жизнь, но и являются способом проявить обучающимся свободу своей фантазии, проявить некую творческую составляющую и приобрести некий опыт для таких ситуаций с возможностью понимания всей ролей.

- к третьей группе относятся игры как средство развития познавательной деятельности детей – дидактические игры. Эти игры направлены на саморазвитие ребенка, такие игры как обычно состоят из уже готовых правил внутри, они направлены на овладение знаний и умений в определенных областях. Обычно к таким играм относят кроссворды, головоломки, шарады, ребусы и т.д. Данный тип игр не требует большой ресурсной базы. Главным минусом является то, что разброс класса в этой игре будет колоссальный за счёт различной эрудиции детей – по большей части это будет зависеть от сложности самих игр, уровень которой зависит от самого педагога. При этом для сплочения обучающихся эту игру можно использовать в качестве группового занятия, где эта игра перерастет в так называемый «мозговой штурм», который можно использовать в соревновательных целях на скорость разгадывания между несколькими различными командами. В данном случае от педагога требуется только разработка качественного материала для урока, где будут содержаться ключевые моменты, которые и должны отразиться и запомниться обучающимся в процессе игры.

- к четвертой группе будут относиться остальные игры, которые требуют уже большей творческой составляющей от педагога в их реализации

и наличия большого ресурсного потенциала в некоторых случаях, к примеру к таким играть можно будет отнести трудовые, конструкторские, строительные игры.

- к пятой группе игр относятся интеллектуальные игры, игры тренинги, игры упражнения, которые воздействуют на психическую сферу. Такие игры требуют также большого творчества со стороны педагога, но при этом небольшого ресурса. Тренинги стали популярными в 21 веке, за счёт возможности увидеть свою натренированность, подготовленность в различных ситуационных моделях, которые позволяют показать при этом недочеты в разных сферах жизнедеятельности человека и попытаться отыграть их или отточить при моделировании ситуации. Плюсами таких игр является то, что человек моделируя ситуацию может сразу же получить полезный опыт в ней направленный на решение проблемы. Интересным является то, что от педагога зависит напрямую как обучающийся воспримет свои недочеты в том или ином направлении и при этом же педагог имеет возможность контролируя ситуацию сгладить это тем, что обучающийся тут же может отработать её и иметь понимание как поступать в отыгранной ситуации, но для этого педагог должен выступать в качестве опытного наставника, который должен направлять и контролировать правильность моделированной ситуации и правильность моделирования поведения в ней, что само собой требует подготовки. Обычно эту группу игр используют педагоги с ораторскими способностями или ораторским талантом, так как правильность поступков учеников в моделированной ситуации будет зависеть от того, насколько правильно педагог изложит суть решения проблемы. Стоит отметить, что к данному типу относятся не только групповые занятия, но и игры в которых обучающийся раскрывает себя к примеру с помощью тестов, которые показывают ему, какой у него психотип человека и как его психотипу стоит поступать в критических или чрезвычайных ситуациях. Подростки в школьном возрасте мало проецируют

внимание на себя, они принимают отклик от окружающего их мира, от чего зависит дальнейшее отношение к себе. Тесты, упражнения, интеллектуальные игры направленные на раскрытие личности, позволяют ученикам сфокусировать внимание на себе, понять какой он человек, понять какие детали стоит доработать, что будет являться самокритикой и понимаем того, где нужно развиваться больше по сравнению со своими сверстниками, что кстати говоря, будет являться мотивацией к обучению в данной области.

Исследование психических и возрастных особенностей обучающихся подросткового возраста показало, что применение игр в учебном процессе соответствует психологии восприятия.

Использование игр и игровых технологий в процессе учебы позволяет во много активизировать деятельность учеников, познавательную активность, развить творческую составляющую, память, наблюдательные навыки, навыки анализа, внимание, мышление и повысить интерес к изучаемому предмету.

При организации ведения урока ОБЖ в игровой форме применяются принятые общие педагогические методы и формы организации урока. В таком процессе важно продуманное построение и планирование урока, его форма и задачи, которые планируется достичь. Раскрытие и развитие творческой составляющей на уроке ОБЖ используют ведущие педагоги. В итоге стоит отметить, что за счёт использования игровых технологий в процессе обучения в роли фундаментального компонента эффективность курса ОБЖ повышается в качестве развития творческой составляющей.

ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ОБЖ

2.1 Методика и организация опытно-экспериментальной работы

В качестве основы для проведения опытно-экспериментальной работы было произведено исследование двух седьмых классов в количестве 40 учеников на базе «Муниципального образовательного учреждения» МОУ Агинская СОШ № 1. Классы были поделены на две группы – 7 «а» класс в качестве контрольной, 7 «б» - в качестве экспериментальной группы. Первую группу составляют 12 девочек и 8 мальчиков, вторая состоит из 11 девочек и 9 мальчиков. Возраст обучающихся в пределах 13-14 лет.

Программа занятий в контрольной группе соответствовала школьной программе по курсу основ безопасности жизнедеятельности (ОБЖ) в виде семинаров. В экспериментальной группе занятия по курсу ОБЖ проводились в игровой форме с применением игровых технологий.

Список участников опытно-экспериментальной работы представлен в таблице 2.1

Таблица 2.1

Список участников эксперимента

№	7 «а» класс (контрольная группа)	7 «б» класс (экспериментальная группа)
1	Агатиний Петр	Алейникова Наталья
2	Буравенский Иван	Алексеев Алексей
3	Боброва Ксения	Афанасьев Александр
4	Будко Елена	Бойко Валентина
5	Вавилов Сергей	Бондарев Леонид
6	Высочкина Ольга	Винник Олег
7	Грошев Денис	Гапонова Елизавета
8	Даудова Алина	Дряев Руслан
9	Еремин Евгений	Дьякова Ульяна
10	Жилина Екатерина	Елецких Юлия

11	Забудская Татьяна	Епифанова Раиса
12	Ильина Анастасия	Жирноклеева Алиса
13	Исаев Иса	Задова Ирина
14	Колосов Николай	Затонский Иван
15	Литейко Григорий	Комаров Илья
16	Михайленко Антон	Кулешова Александра
17	Моисеев Иван	Ли Артем
18	Никитина Валерия	Магомедова Алина
19	Орлова Екатерина	Махаев Ибрагим
20	Пасечникова Анастасия	Нахимова Галина
21	Решетняк Олег	Нечаева Екатерина
22	Сумских Ульяна	Олейникова Валентина
23	Трофимова Диана	Рувинский Дмитрий
24	Урсинова Лилия	Савельева Жанна
25	Филатов Артем	
26	Ямпольский Дмитрий	

Реализация задач осуществлялась теоретическим и опытным методами.

Теоретический включает в себя обзор научной, популярной, медицинской психолого-педагогической научно-методической литературы по теме исследования. Опытный заключается в педагогическом наблюдении, беседах, анкетировании, опытно-экспериментальной работе. Представляет собой непосредственное наблюдение и восприятие изучаемых явлений и процессов. Наряду этим практиковалось и опосредованное наблюдение, когда сам процесс был скрыт, а его реальная картина фиксировалась по результатам исследования.

Процесс исследования состоит из трех этапов

Первый этап представляет собой изучение научной литературы в области исследования. Определяются цели, предмет и задачи исследования, подбираются и проводятся методики и диагностики, полученный результат обрабатывается и фиксируется.

Второй этап – исследование различных форм обучения на курсе ОБЖ. Определение основной формы и методов воспитания культуры безопасности жизнедеятельности, что и является основной задачей этапа. Для ее

осуществления в школьный курс добавлены методы и формы проведения занятий по «Тематические игры по ОБЖ» С.В. Титов, Г.И. Шабаев [14] Произведен выбор игр на основании их разнообразия по направлениям помимо игр, связанных с безопасностью дорожного движения, часто используемых в основной и единственной роли.

На третьем этапе эксперимент завершается. Производится повторная диагностика, коррекция, систематизация результатов, полученных во время исследования. При этом была учтена возможность выполнения игр участниками, их доступностью, одинаковая обстановка. Измерение и оценка результатов максимально просты и наглядны для самих обучающихся.

Тестирование и заключение по результатам проводилось по нормативам Т.В. Ильясовой [15].

Критерии оценки таковы:

85-100% верных ответов – отлично (5). У обучающихся высокий уровень знаний об основах безопасности жизнедеятельности по выбранным темам.

75-84% верных ответов – хорошо (4). Средний уровень знаний обучающихся

60-74% верных ответов – удовлетворительно (3) – низкий уровень знаний

<60% верных ответов – неудовлетворительно (2) – также указывает на низкий уровень знаний обучающихся

Результативность применения игр на уроках ОБЖ зависит:

1. От систематического их использования.
2. От целенаправленности программы игр в сочетании с обычными упражнениями. (если основная задача – развитие у ученика самостоятельного мышления, то необходимы такие группы игр, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их; игры на обобщение предметов по определенным признакам,

развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д.).

На основании результатов тестирования обучающихся контрольного класса (7 «А» класс) была составлена сводная таблица общегруппового уровня знаний обучающихся контрольного класса о знаниях ПДД на первом этапе (Таблица 2.2).

Таким же образом были протестированы учеников 7 «Б» класса, являющимся экспериментальным, итоги тестов были занесены в составленную таблицу 2.3.

Таблица 2.2

Общегрупповой уровень знаний обучающихся контрольного класса

Уровень	Количество человек	Показатель, %
Высокий	4	15,4
Средний	5	19,2
Низкий	17	65,4

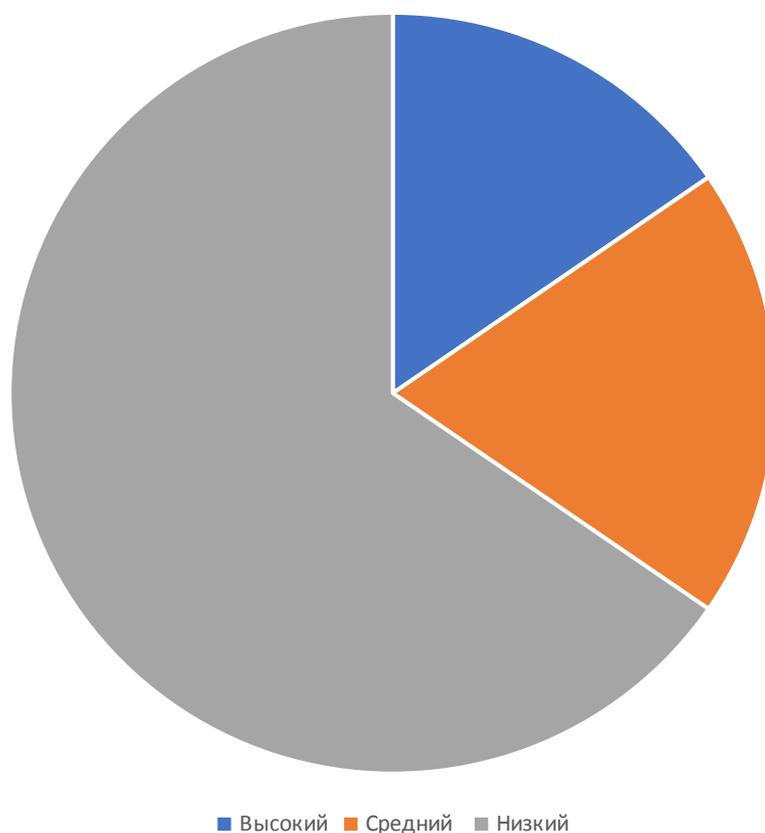


Рис. 2.1. Общегрупповые показатели контрольного класса

Основываясь на полученных на первом этапе данных в контрольной группе, можно заключить, что процентный показатель высокого уровня знаний по всем темам ОБЖ достаточно низок среди обучающихся седьмых классов и составляет 15,4% от всех обучающихся. Большая часть семиклассников показала низкий уровень знаний в данной теме (65%). Средне справились с тестами пять обучающихся, что составляет 19,2 процента от общего числа учеников в 7 «А» классе.

Таблица 2.2

Общегрупповой уровень знаний обучающихся экспериментального класса

Уровень	Количество человек	Показатель, %
Высокий	4	16,7
Средний	4	16,7
Низкий	16	66,6

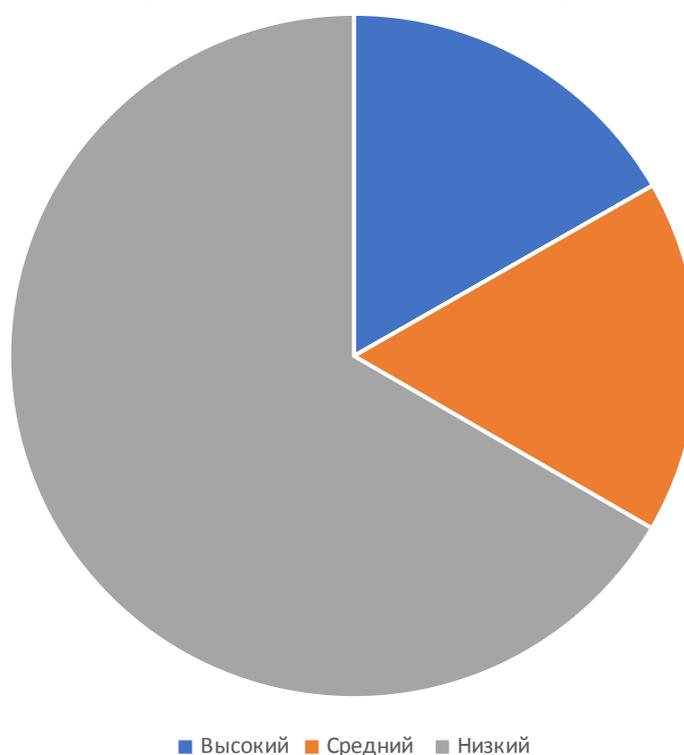


Рис. 2.2. Общегрупповые показатели экспериментального класса

Процентное соотношение отлично ответивших на тесты учеников в экспериментальной группе выше, чем в контрольной и составляет 16,7 процентов, что все равно является низким количеством учеников. Выше и процентное количество учеников, показавших низкие результаты при написании теста, составив 66,6%. В диапазоне верных ответов от 75 до 84 процентов показали результаты всего 4 ученика, составив 16,7% от 7 «Б» класса.

Полученные данные свидетельствуют о низком первоначальном уровне всесторонних знаний семиклассников по предмету ОБЖ. Достаточные знания (средний или высокий уровень) имеют всего лишь около трети обучающихся (33,4% и 34,6%). Из этого следует, что основной целью внедряемой игровой формы обучения является повышение уровня знаний в рассматриваемой области среди учеников экспериментальной группы.

2.2 Выбор определенной игры или создание её за счёт определенных критериев

При выборе дидактических игр, помимо указанных выше целей была поставлена цель педагогическая, заключающаяся в повышении уровня дисциплины, умения ребят работать в команде.

Некоторые предложенные игры:

Подобные игры помогают лучше усвоить информацию о действиях в различных ситуациях чрезвычайных и опасных ситуациях, классифицировать правильно риски и опасности. Опасности и риски представлены, в основном карточками, на которых изображены опасные ситуации. Ученик используя свою игру воображений должен представить подобную ситуацию, далее описать действия, которые помогут ему последовательно выполняя их локализовать опасность или риск, или же вовсе избежать их как в настоящее

время так и в будущем, чтобы не поддаваться в дальнейшем панике при возникновении таких ситуаций, а действовать четко и слаженно.

Игра «Службы спасения»:

Цель: развить умение детей четко ориентироваться в чрезвычайной ситуации, докладывать о ней спасательным службам, отработать действия в возникших ситуациях. Обозначить последовательность действий для дальнейшего получения навыков при возникновении подобных ситуаций.

Ход игры: с помощью заранее подготовленной презентации на экране появляются слайды с изображением возникших ситуаций, дети по телефону-игрушке «набирают» нужную службу, называют имя, описывают возникшую ситуацию. После «звонка» описывают дальнейшие действия.

Игра «Что опасно?»:

Цель: научить идентифицировать пожарные опасности.

Ход игры: водящий называет различные предметы, дети, услышав предмет, представляющий опасность возникновения пожара, хлопают в ладоши.

Игра «Звони в полицию!»:

Цель: формирование представления о том, какие ситуации требуют вмешательства полиции.

Ход игры: участники по очереди вытягивают карточки с изображениями различных ситуаций и объясняют, почему в данной ситуации требуется или не требуется вмешательство полиции.

Игра «Съедобное-несъедобное»:

Цель: закрепить знания о съедобных и ядовитых растениях и грибах, научиться их различать.

Ход игры: обучающиеся по очереди вытягивают карточки с изображениями растений и грибов, говорят название и к какой группе это относится.

Подвижные игры помогают детям работать в командах, закрепляя знания о действии в опасных ситуациях за счет подвижной игры, симулирующей данную ситуацию. Отработка действия требует больше физической нагрузки, нежели умственной, поэтому подходит в качестве активного перерыва между теоретическими играми, попутно закрепляя полученные в последних знания.

Игра «Туши пожар!»:

Цель: научить учеников слаженно действовать в команде, обучение способу тушения передачей ведра в шеренге.

Ход игры: ученики делятся на две команды. По крику «Пожар» дети становятся в шеренгу от пустой корзинки («очаг пожара») до полки с кубиками и ведром («гидрант и пожарное ведро»). Стоящий у полки с кубиками бросает кубик в ведро («наполняет водой») и передает дальше по шеренге. Стоящий у «огня» выбрасывает кубик из ведра в корзинку («тушит огонь»), передает обратно. Побеждает команда, которая первая перенесла кубики из полки в корзинку таким образом.

Игра «Спешим на помощь»

Цель: воспитать смелость, желание помогать в чрезвычайных ситуациях, приходить на помощь.

Ход игры: участники делятся на две команды, становятся на старт. По сигналу участники по одному проходят полосу препятствий (проползают между канатами / перепрыгивают из лежащего обруча в другой / бегут змейкой между расставленными конусами и т.д.) до финиша с лежащими игрушками или иными предметами, берут по одному («спасают» их), возвращаются тем же путем на старт, передают эстафету. Первая команда, спасшая все игрушки, объявляется победителем.

2.3 Анализ полученных результатов

Процесс урока в контрольной группе не изменялся и проходил по привычной схеме. Учитель объяснял тему устно, по составленной программе. В качестве вспомогательных средств были использованы плакаты по рассматриваемым темам. Во время урока обучающиеся слушали учителя внимательно, соблюдая должную дисциплину. На вопросы педагога отвечали.

В экспериментальном классе урок прошел гораздо активнее. 7 «Б» был более вовлечен в урок, проходящий в форме игр. Заметна проявляемая со стороны учеников инициатива при рассмотрении каждого вопроса. В процессе разбора тем обучающиеся активно принимали участие, дискуссировали друг с другом при рассмотрении вариантов решения задач, сами предлагали способы их решения. Активно помогали товарищам при возникших вопросах, закрепляя при этом собственные полученные знания.

В результате данного наблюдения было наглядно видно, что активность и вовлеченность учеников гораздо выше при использовании игр в качестве способа рассмотрения темы, познавательные процессы учеников при таком подходе достаточно высоки по сравнению с обычным способом донесения информации на уроке.

Однако определить эффективность применения игровой формы обучения в достаточной для определенного вывода невозможно только с помощью наблюдения. Исходя из отношения обучающихся к теме в целом можно сделать вывод о понимании учеников целей предмета. Для этого была составлена анкета, результаты которой приведены в таблице 2.4

Таблица 2.4

Анкета результатов

Вопросы	Ответы контрольного класса	Ответы экспериментального класса

	n	%	n	%
1. На ваш взгляд, для чего необходимо изучать ОБЖ?				
А. Получение хороших оценок	5		0	
Б. Для своей безопасности	17		8	
В. для предотвращения опасных ситуаций, в которые могут попасть люди	4		16	
2. Каково ваше отношение к проведенным занятиям				
А. как и к другим занятиям	21		3	
Б. занятие было интересней	5		21	
3. Хотите ли вы, чтобы следующий урок скорее состоялся?				
А. да	10		20	
Б. нет	16		4	

Повторное тестирование было произведено на финальном этапе работы, при этом анализ ответов производился тем же способом, что и при первом тестировании. Результаты были занесены в таблицу 2.5.

Таблица 2.5

Общегрупповой уровень знаний контрольного класса

Уровень	Количество человек	Показатель, %
Высокий	8	30,8
Средний	10	38,4
Низкий	8	30,8

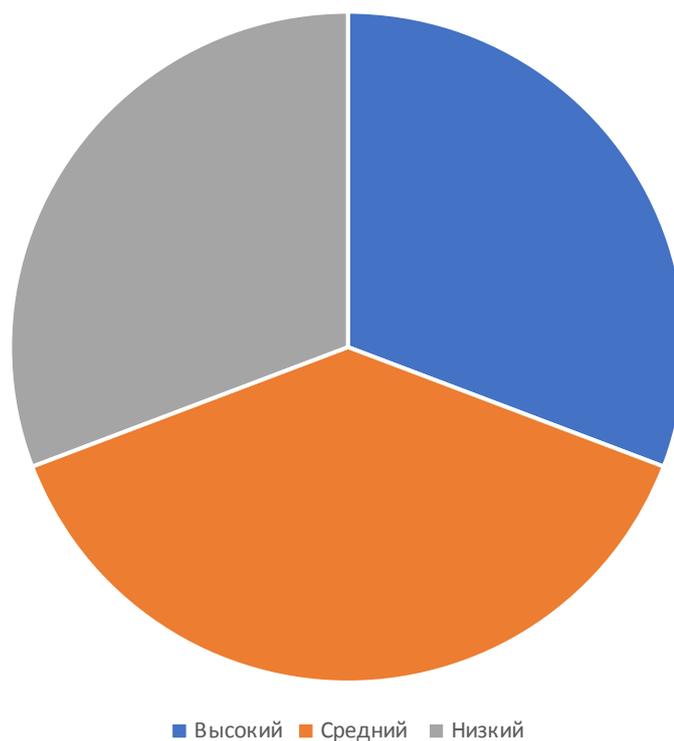


Рис. 2.3. Общегрупповые показатели контрольного класса после занятия

Из приведенного выше следует, что урок сказался положительно на результатах второго тестирования, увеличив показатель успешно сдавших на 44,6%.

Таблица 2.6

Общегрупповой уровень знаний экспериментального класса

Уровень	Количество человек	Показатель, %
Высокий	12	50
Средний	10	41,7
Низкий	2	8,3

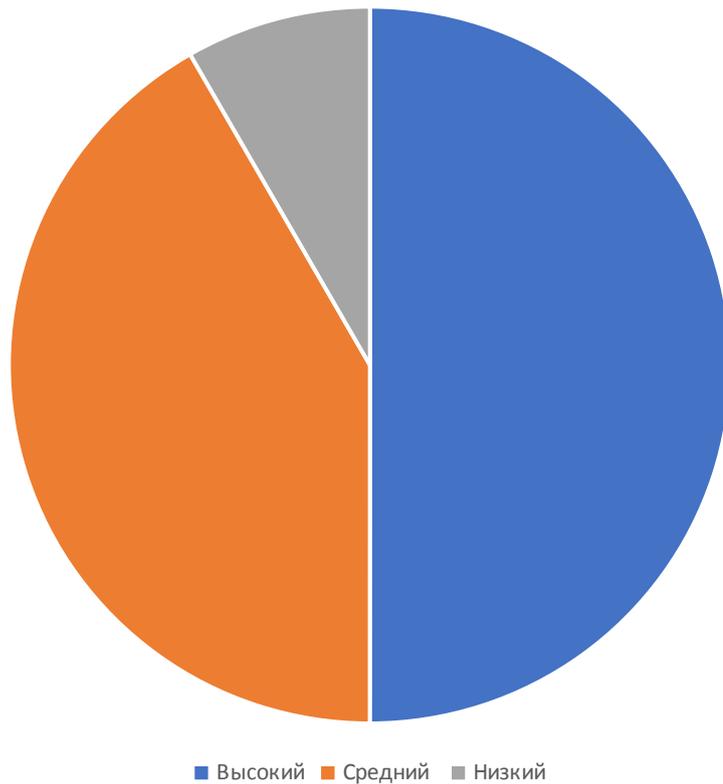


Рис. 2.4. Общегрупповые показатели экспериментального класса после занятия

Результаты в экспериментальной группе оказались гораздо выше как предыдущих показателей, так и показателей в контрольной группе испытуемых. Доля успешно сдавших достигла отметки в 91,7 процентов. При этом доля показавших отличные результаты выросла с 16,7 до 50%, что является успешным результатом.

Для большей наглядности полученных результатов представим их в виде гистограммы, а также зафиксируем в таблице 2.7.

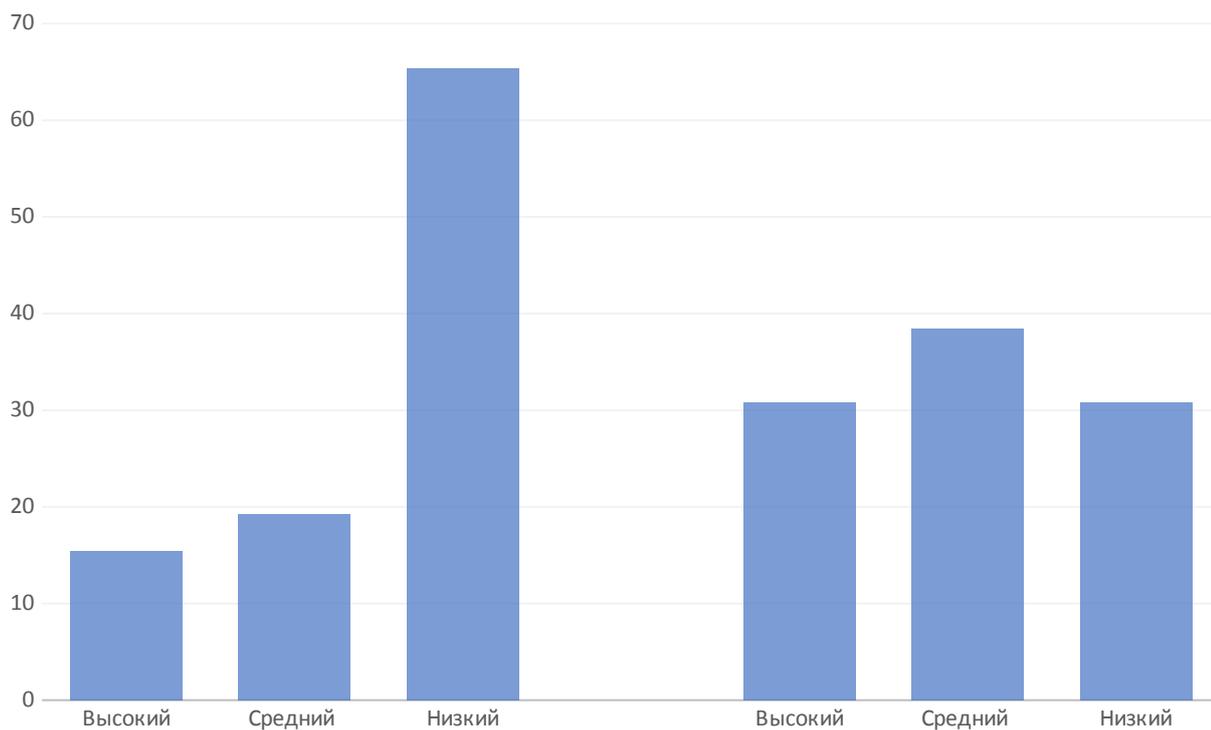


Рис. 2.5. Результаты контрольной группы до и после занятий

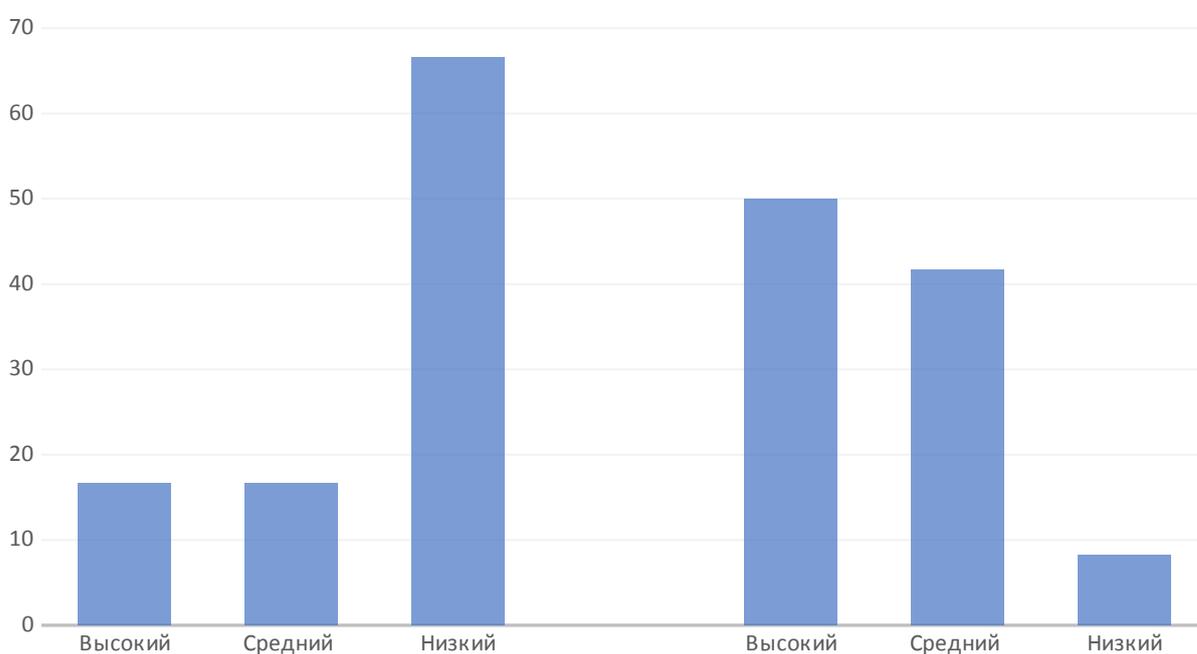


Рис. 2.6. Результаты экспериментальной группы до и после занятий

Таблица 2.7

Общая сводная таблица результатов тестирования до начала и после

окончания эксперимента в контрольном и экспериментальном классах

Уровень	Контрольный 7 «А» класс		Экспериментальный 7 «Б» класс	
	До занятия	После	До занятия	После
Высокий	15,4	30,8	16,7	50
Средний	19,2	38,4	16,7	41,7
Низкий	65,4	30,8	66,6	8,3

Таким образом мы видим явный результат от эффективности проведения игр на курсе ОБЖ. Игры были проведены в классах, являющимися более младшими по сравнению с другими, так как именно в таком возрасте формируется осознание важности изучаемого предмета, а применяя игровые технологии и привлекая тем самым учеников к ОБЖ заинтересованность будет только возрастать в дальнейшем и стоит отметить, что наиболее высокая эффективность отмечается у младших классов по сравнению со старшими, так как уже в более старшем возрасте для педагога будет труднее сменить устоявшиеся стереотипы у определенного контингента учеников, которым не интересен предмет. Поэтому в таких случаях более подходящими будут тренинговые занятия с учениками, в которых упор будет делаться не на ситуационные составляющие как в данном разделе, а на психотип человека, на заострение внимания на самом себе, что будет оказывать более сильное влияние на обучающихся. Именно по этой причине, выбраны игры для 7-го класса и с наименее малыми ресурсными затратами и не затратной по времени подготовкой. Как было упомянуто в 1 главе данной выпускной квалификационной работы, по принципу обучения, предложенные варианты лучше всего отнести к варианту с постоянным закреплением после определенных тем, что позволит приучить учеников к творческой составляющей за счёт игровых технологий и придать большей важности курсу ОБЖ.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Любая сфера человеческой деятельности в настоящем мире является потенциально опасной так связывает себя с частым вмешательством в окружающую среду и социальную среду, что вызывает неоднозначную реакцию.

Актуальным стоит вопрос поиска новых форм безопасности жизнедеятельности, так как в современном обществе, каждый человек должен следить в первую очередь за своей безопасностью опираясь только на себя и используя выгодно свои способности.

Наиболее результативно такие способности прививаются человеку именно в школьное время, где он осваивает фундаментальные основы безопасного поведения в повседневной жизни и в различных чрезвычайных ситуациях.

Наиболее эффективно и интенсивно получать именно такие фундаментальные основы позволяет применение игр и игровых технологий в процессе обучения по курсу ОБЖ.

Рассматривая результаты работы, можно сделать следующие выводы:

- применение игр и игровых технологий является эффективным инструментом в работе с обучающимися на уроке, так как материал осваивается быстрее и интереснее учениками;

- прививание активной деятельности обучающихся в группе, тем самым достигая сплочения коллектива внутри классов, воспитание правильного восприятия друг друга и забота о ближнем;

- мотивация к изучению основ безопасности жизнедеятельности;

- стимулирование умственной и интеллектуальной деятельности учеников;

- выработка за счёт игр и игровых технологий определенной модели поведения в определенных критических ситуациях и наличие последовательности действий.

Из всей работы в целом и из выводов, сделанных ранее, можно отметить, что применение игр и игровых технологий влияет на развитие учеников только в позитивном ключе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.
2. Бакушкина М.В. Использование игровых технологий на уроках основы безопасности жизнедеятельности. – Оренбург, 2012 – 51 с.
3. Функции игровой деятельности [Электронный ресурс] // www.ext.spb.ru: Образовательный портал. Электронный журнал экстернат.рф, социальная сеть для учителей, путеводитель по образовательным учреждениям, новости образования.
4. Зотова, А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности обучающегося / А.М. Зотова // Обучение в школе, 2014. - № 7. – С. 63- 64.
5. Федорченко В.С. Выпускная квалификационная работа на тему: использование игровой технологии обучения для развития творческих способностей обучающихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности». Бийск, 2018. – 63 с.
6. Сайгушева Л.И., Стряпухина И.С. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию. Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 7 (часть 2) – с. 39-41.
7. Уткина Т.В., Пяткова О.Б., Коликова Е.Г. Особенности преподавания основ безопасности жизнедеятельности обучающимся с ограниченными возможностями здоровья: учебно-методическое пособие – Челябинск: ЧИППКРО, 2019. – 84 с.
8. Белов, С.В. Безопасность жизнедеятельности / С.В. Белов. – М.: Высшая школа, 2009. – 308 с.
9. Мельникова, Н.Ф. Педагогические основы обучения безопасности жизнедеятельности / Н.Ф. Мельникова // ОБЖ: основы безопасности жизни, 2016. - № 4. – С. 9-13.

10. Просандеев, А. Педагогические условия эффективного обучения ОБЖ / А. Просандеев, А. Попков // ОБЖ: основы Безопасности Жизни, 2015. - № 6. – С. 44-48.

11. Кульневич, С.В. Совсем необычный урок: практ. пос. для учителей, студентов средн. и высших пед. уч. зав. / Т.П. Лакоценина. - Ростов-на-Дону: Изд-во «Учитель», 2011. – 217 с.

12. Малышева, Г.И. Пусть урок будет интересным / Г.И. Малышева // Воспитание школьников, 2006. - № 9. – С. 27-31.

13. Титов, С.В. Тематические игры по ОБЖ: методическое пособие для учителя / С.В. Титов, Г.И. Шабаева. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 176 с.

14. Тематические игры по ОБЖ Методическое пособие для учителя. С.В. Титов, Г.И. Шабаев — М.: Сфера, 2005. — 176 с.

15. Ильясова, Тамара Васильевна. Технические средства обучения в учебном процессе современной школы : Учеб. пособие / Т. В. Ильясова; Оренбург. гос. пед. ун-т. - Оренбург : Изд-во Оренбург. гос. пед. ун-та, 1997. - 69 с.

16. Дрязгунова В. А. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями. М.: Просвещения, 1981. – 80 с.

17. Барыева Н.В. Методический материал для воспитателей старшей группы. Перспективное планирование сюжетно - ролевых игр. Картотека подвижных игр, приложение. Картотека сюжетно - ролевых игр. 2013. 156 с.