**Justification of using gaming technology in the classroom of life safety**

**Apokina L.Yu1**

**Sinitsa A.S2**

**1Apokina L.Yu.** - PhD, Senior Lecturer of the Department of Biomedical Disciplines and Life Safety. Surgut State Pedagogical University, Surgut
 **2 Sinitsa A.S.**- student of group B-5131, Surgut State Pedagogical University, Surgut

***Annotation:*** the article analyzes the feasibility of using gaming technology in the life safety lessons in schools. The game occupies a large place in the system of physical, moral, labor and aesthetic education. The child needs an activity that helps to increase his vitality, satisfies his interests and social needs. The game has a great educational value, it is closely related to learning in the classroom, with the observations of everyday life. Children learn to solve their own game problems, to find the best way to implement their plans, to use their knowledge, to express them in words

***Keywords:*** gaming technology, life safety lessons, training.

**УДК372.8**

**Влияние игровых технологий на формирование навыков личной безопасности**

**Апокина Л.Ю1. Синица А.С.2**

*1Апокина Л.Ю.- кандидат биологических наук, старший преподаватель кафедры МБДиБЖ. Сургутский государственный педагогический университет, г.Сургут*

*2Синица А.С.- студентка группы Б-5131 Сургутскогогосударственного педагогического университета, г. Сургут*

***Аннотация:*** *в статье анализируются целесообразность применения игровых технологий на уроках ОБЖ в школах.* *Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом*

***Ключевые слова:*** *игровые технологии, уроки ОБЖ, обучение.*

Обучение в игре привычно для школьников, поскольку, по мнению Л.С. Выготского, она является «естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни» [9].

Игровая педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств. Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [10].

На сегодняшний день существует множество подходов к определению самой игры и игровых технологий [14]. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

С образовательной точки зрения, игра – это способ группового диалогичного исследования возможной действительности в контексте личностных интересов [13].

Играя, обучающиеся учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом [11].

**Классификация педагогических игр**

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Г. К. Селевко в первую очередь разделяет игры по виду деятельности на: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические [16].

*По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:*

* Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие.
* Познавательные, воспитательные, развивающие.
* Репродуктивные, продуктивные, творческие.
* Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехничесие и др.

*Игровые технологии как средство развития и воспитания выполняют следующий спектр целевых ориентаций:*

* Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение знаний, умений, навыков 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.

*В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:*

* Развлекательную - это основная функция игры (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).
* Коммуникативную - освоение диалектики общения.
* Самореализации в игре как полигоне человеческой практики.
* Игротерапевтическую - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.
* Диагностическую - выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры.
* Функцию коррекции - внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.
* Межнациональной коммуникации - усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.
* Социализации - включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

*Игровая деятельность имеет следующие особенности:*

* Добровольное участие.
* Высокая активность.
* Работа в группах.

*Большинству игр присущи следующие черты:*

* Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию обучающегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие).
* Творческий, импровизационный, активный характер деятельности.
* Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п..
* Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации [12].

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-креативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий достигается ими, почти, всегда добровольно, без принуждения [19].

*Рассматривая понятие игры как средства обучения выделить следующие:*

1. Игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся.
2. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки.
3. Игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
4. Игра – один из приёмов преодоления пассивности обучающихся.
5. В составе команды каждый обучающийся несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех обучающихся.

Отличительная черта игровой деятельности на уроках ОБЖ — активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Эффективность развития творческих способностей школьников на уроке «Основы безопасности жизнедеятельности» связана с четкой, правильной постановкой задач. При постановке задач следует исходить из содержания тематического плана, учитывать результаты предыдущего урока и сложность освоения нового материала, а также состав обучающихся, их подготовленность. Количество намечаемых задач определяется возможностями их реализации на одном занятии.

Игровые технологии на уроках ОБЖ можно применять на всех ступенях школьного образования [18].

 Правильный отбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний [8].

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса [6].

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

1. В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета. Например, для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по различным разделам курса ОБЖ: урок-игра; интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др.
2. Как элементы более обширной технологии. При проведении проблемного урока ОБЖ можно использовать ролевые игры, где учащиеся получают роли «Эксперта», «Хранителя времени», «Почемучки» и др.
3. В качестве технологии урока или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).
4. Как технология внеклассной работы. В качестве примера может служить проведение различных сетевых игр по ОБЖ, проведение военно-спортивной игры «Зарница», и др. [13].

С целью систематизации и обобщения знаний, обучающихся по теме или разделу в практике обучения ОБЖ успешно используются уроки – соревнования. Для проведения этого вида игры обучающиеся делятся на группы, команды, между которыми идёт соревнование. Существенной особенностью игры - соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Эти уроки позволяют учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом её основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами педагогических игр.

Чтобы школьный урок основ безопасности жизнедеятельности облечь в игровую форму используется 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.

Обладая огромным функциональным потенциалом игра прежде всего применяется в качестве социализирующего средства. Через игровое поле, обучающийся включается как в социально контроли­руемые и регулируемые процессы (традиции, обычаи, нормы и т.д.), так и в спонтанные, стихийные развивающие технологии, изменяющие личность [15].

Одной из важнейших задач современной школы является организация работы учителей-педагогов по созданию, системному проектированию и руководству ситуациями обучения, целью которых является формирование личности безопасного типа и мотивации обучающегося на осознание безопасности в повседневной жизни. Согласно словарю, личность безопасного типа поведения - это человек, ориентированный на добро и способный к плодотворной деятельности с целью сохранения своего духовного и физического здоровья, на защиту окружающих его людей и природы от внешних опасностей и угроз на уровне высокоразвитых духовных качеств, практических навыков и умений [4, 5].

По мнению многих авторов, личность безопасного типа - это человек, осознающий самого себя, высокий смысл своей деятельности, свое предназначение, готовый к самым решительным поступкам; уважающий исторические традиции своей Родины, сложившееся мировоззрение, соблюдающий законы и проявляющий заботу о своем здоровье и здоровье близких, и в целом безопасности окружающих [1, 2, 5, 7].

В современное время безопасное поведение становится одним из главнейших факторов обеспечения личной безопасности каждого индивидуума и социума в целом. Формирование способов безопасного поведения является непрерывным и длительным процессом, который сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Огромное значение в этом процессе отводится особому периоду - обучение в школе, поскольку именно в этом возрасте происходит формирование фундамента основ здорового образа жизни и становление человека как личности. Поэтому на общеобразовательную школу возлагается большая ответственность не только за процесс обучение детей и подростков, но и за формирование у них культуры здоровья, здорового образа жизни, и как результат - формирование целостной личности с активным творческим отношением к миру [3].

Формирование личности безопасного типа в образовательном процессе школы - это многоступенчатый педагогический процесс, направленный на достижение триединой цели: обучение, воспитание и развитие.

Процесс обучения, а именно организованное взаимодействие учителя и обучающихся и как результат получение определенных знаний, умений, навыков, играет особую роль в формировании личности безопасного типа.

В процессе моделирования ситуаций обучающийся воспроизводит определенные заданные ситуации и пытается решить задачи с позиции безопасности и минимизации последствий [5, 7].

Процесс обучения необходимо организовать так, чтобы вызвать интерес у обучающихся на уроках, чтобы обучающиеся сами проявляли стремление получать новые знания, и педагогу не приходилось бы заставлять их усваивать учебный материал.

В связи с этим, педагогическая работа, направленная на формирование у обучающихся умений безопасного поведения, предполагает целенаправленное и систематическое включение учащихся в разные виды деятельности, среди которых особое место принадлежит познавательной и активной деятельности.

*Актуальность применения игры:*

Во-первых, наверное, потому, что человеку по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация обучения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Некоторые участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма занятия противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых обучающихся узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые проявляют незаурядные способности, пассивные способны выполнить такой объём работы, какой им совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В-четвёртых, обучающиеся очень энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.

В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность. На уроках обучающиеся активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают друг друга. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

*Структура организации игры:*

* Выбор игры. Необходимо выбрать игру, соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.
* Подготовка игры. Предварительная подготовка игры и обучающихся к игре. Создание эмоционального игрового настроения.
* Введение в игру. Предложение игры. Вовлечение. Своего рода рекламное сообщение, которое позволит увидеть, что эта игра сможет дать участникам. Выбор играющих (если участвовать должно несколько человек в разных командах или разных ролях). Есть множество способов сделать это весело и быстро: раздать жетоны; выбрать двух (или более) человек, которые потом, по очереди выбирая студентов, формируют команды; с помощью считалки (составленной самими обучающимися из терминов); у кого день рождения зимой и т.п.
* Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

*Ход игры:*

* Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это – «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!».
* Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.
* Заключительный этап игры. Необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест обучающимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у обучающихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.
* Подведение итогов. (Оценка и поощрение участников). Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового обучающиеся узнали, как 12 справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы группа не перессорилась, педагог должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в коллективе после игры, проведенной на занятии, – вина педагога [17].

*Чтобы избежать этих проблем, необходимо:*

* Перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов.
* Со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест.
* Отметить, что мешало игре, если таковое было.

 И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что преподаватель сам чувствует настроение группы, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Педагогу важно понимать каждого, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры с учетом индивидуальных особенностей каждого.

И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры, он – залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства организатора. Исходя из вышесказанного, наиболее эффективной формой работы на уроке для формирования личной безопасности на уроках основ безопасности жизнедеятельности будет являться игра.

Таким образом, игра, является средством всестороннего воспитания и развития обучающихся. Существенное значение имеет выбор игр. В зависимости от задач используются игры с правилами. К играм с правилами относятся дидактические, подвижные, игры-забавы, сюжетно-ролевые игры .

***Литература.***

1. Баева И.А. Психологическая безопасность в образовании: Монография. СПб., 2002. 271 с.
2. Кисляков П.А. Образование и здоровье в педагогическом вузе: опыт реализации и проблемы качества // Стандарты и мониторинг в образовании. 2010. № 2. С. 25-31.
3. Кисляков П.А. Формирование толерантности и профилактика
4. идеологии экстремизма в молодежной среде // Современные исследования социальных проблем (электронный журнал). 2011. №3. URL:
5. http://sisp.nkras.ra/issues/2011/3/kislyakov.pdf (Дата обращения: 20.10.2011).
6. Петров С.В., Кисляков П.А. Информационная безопасность: учебное пособие. М.: «Русский журнал», 2011. 328 с.
7. Писарь О.В. Формирование личной безопасности студентов на основе компетентностного подхода: Автореф. дисс. ... д.п.н. Казань, 2009. 36 с.
8. Шершнев Л.И. Стратегия развития образовательной области
9. «безопасность жизнедеятельности в России». URL:
10. http://www.studzona.com/referats/view/37331 (Дата обращения: 20.02.2012).
11. Шпакин, Д. А. Развитие компетентности в сфере личной безопасности в школах Израиля и России / Д. А. Шпакин // Инновации в образовании: пути и средства реализации : тр. Междунар. науч.-практ. интернет-конф. Пятигорск : ПГЛУ, 2011. С. 404-411.
12. Шпакин, Д. А. Становление компетентности безопасности учащихся как ведущая педа-
13. гогическая задача в средних школах Израиля / Д. А. Шпакин // Актуальные проблемы современной психологии и педагогики : материалы Всерос. науч.-практ. конф., 24-25 июля 2011 г. Челябинск : Матрица, 2011. С. 24-29.
14. Шпакин, Д. А. К вопросу об актуальных проблемах становления компетентности безопасности у российских школьников / Д. А. Шпа-кин // Проблемы современного образования в условиях формирования единого образовательного пространства : материалы Междунар. науч.-метод. конф. Караганда : Тезис, 2011. С. 81-85.
15. Костецкая, Г.А. Понамарева, И.А. Патриотическое воспитание школьников как условия обеспечение этнической безопасности/С. Статей по материалам XIII Международной научно-практической конференции «Реальность этноса. Образование и этническая безопасность». – СПб.2011 – С. 255-260.
16. Киселева, Э.М. Практическая направленность подготовки студентов к обучению школьников безопасному поведению на уроках ОБЖ. Молодой ученый. 2014.- №12 (71). - С.277-280.
17. Попова Р.И. Методическая подготовка бакалавров и магистров педагогического образования в области безопасности жизнедеятельности в формировании гражданственности и патриотизма школьников. / Молодой ученый.2014. - № 12 (71). - С. 295-298.
18. Смирнов, А.Т., Хренников, Б.О. Основы безопасности жизнедеятельности. Программы общеобразовательных учреждений. – М. «Просвещение». 2011.- C. 90-100.
19. Трофимова, Л. П. Социальный проект во внеклассной воспитательной работе как основа формирования военно-патриотического воспитания школьников [Текст] / Л. П. Трофимова // Научно-методический журнал заместителя директора школы по воспитательной работе. – 2013. – N 1. - С. 83-92.