**И.В. Зотов, старший преподаватель кафедры безопасности жизнедеятельности и охраны здоровья.**

**Использование игровых технологий на уроках ОБЖ в рамках ФГОС.**

**Аннотация:** в статье рассмотрены подходы к применению игровых технологий в системе моделирования ситуаций и осуществления текущего контроля усвоения материала. Приведены несколько авторских игровых технологий, прошедших апробацию в образовательных организациях.

**Ключевые слова:** Игра, групповая деятельность, развитие мышления, моделирование ситуаций.

*Что наша жизнь? Игра!*

*Добро и зло, одни мечты.*

*А.С. Пушкин*

Именно так заявлял русский литературный классик. Игра в жизни человека занимает очень большое значение. Игра практически с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

«Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать выдающимся в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться… Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие–либо детские сооружения», – заявлял мыслитель античности Платон (427 − 347 до н. э.).

Естественное и непреодолимое стремление детей к игре с большим успехом используется в педагогической практике. Существуют научно обоснованные игровые методики и технологии, рассчитанные на детей разного возраста. Основным отличием игры как метода обучения является наличие чёткой цели. При этом основной задачей является развитие у обучающегося знаний, умений и навыков, которые в ходе обычных уроков отработать сложно. Особенно если дело касается выработки системы поведения в экстремальных ситуациях. Здесь на помощь приходят развивающие игры.

Развивающие игры – это игры на развитие внимания, памяти, мышления и т.п. Игры должны быть оригинальными, интересными и нести в себе задачу, вопрос, проблему, которые необходимо решить ребёнку, только в этом случае они выполняют свою цель.

В отличие от учебной сущности занятий в такой игре действуют одновременно два начала: учебное – познавательное, и игровое – занимательное.

Огромное внимание учеными отводилось изучению данного вопроса. Большую популярность получила теория Гросса («теория инстинктивности»), исходящая из развивающей роли игры. Согласно данной теории игра представляет собой подготовку к дальнейшей деятельности. Играя, ребёнок осваивает новые роли, развивает навыки и расширяет жизненный опыт.

А теория функционального удовольствия Карла Бюлера рассматривает удовольствие, получаемое непосредственно от игрового процесса в качестве главной мотивации.

Согласно же теории Холла («теория рекапитуляции») игра является механизмом, с помощью которого ребёнок переходит с воспроизведения одной из стадий развития человечества на другую.

Лев Выготский подчёркивает, что ребёнок, играя, создаёт себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, освобождаясь от ситуационной привязанности и выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам. При этом он не считает первопричиной игр удовольствие, не считает игру преобладающим типом деятельности ребёнка, но считает её элементом развития («отношение игры к развитию следует сравнить с отношением обучения к развитию» − согласно теории о зоне ближайшего развития).

Согласно теории Дмитрия Узнадзе, особо интересовавшимся мотивацией игры, игра удовлетворяет функциональную потребность использовать развивающиеся функции, ещё не подключенные к реальной деятельности; это же определяет и содержание игры.

Таким образом обучаемый лучше усваивает материал, если это проходит через элемент игры. Именно в процессе игры происходит моделирование жизненных ситуаций, в которых может оказаться обучаемый. А данный аспект крайне актуален для такого обобщающего предмета как основы безопасности жизнедеятельности. Не всегда педагог может поставить обучаемого в ситуацию для принятия решения, от которого зависит жизнь и здоровье самого обучаемого или его окружающих. Здесь и приходят на помощь игровые технологии.

В течении шести лет на базе ГБОУ школа №644 мной проводилась отработка нескольких игровых технологий, применяемых именно на уроках ОБЖ. Результаты показали, что в учебных коллективах, где применялась методика игр, закрепление материала было выше, чем в других классах. Приведенные ниже варианты игр могут использоваться как в комплексе, так и самостоятельно.

**Охотники.** Игра для обучающихся 5 – 6 классов.

В данной игре фактически участвует весь класс. Дополнительной подготовки педагога не требует. Он выступает в роли ведущего (координатора) игры. В игре принимают участие следующие категории: *охотник* – обучающийся, который будет отвечать на вопросы, и *звери* – обучающиеся, которые формируют и задают вопросы.

Звери могут задать охотнику 3 вопроса. При этом вопрос должен быть правильно и корректно сформирован. Не допускаются двусложные вопросы или вопросы с возможностью двоякого ответа. Зверь задает вопрос охотнику и выслушивает ответ. Если он с ответом не согласен, то обязан привести свой вариант. В случае возникновения спорной ситуации, она разрешается всем классом. Таким образом, мы вовлекаем в процесс игры максимальное количество обучаемых.

Что получаем в результате. Мы не только проводим контроль усвоения материала отдельными обучающимися. В ходе игры выстраиваются и межпредметные связи. У обучающихся развивается система логического мышления; критерии «истина», «ложь»; формируется навык правильного и грамотного построения вопроса.

По времени игра занимает около 5–7 минут, при этом оцениваются не менее 3х обучаемых.

**Крестики – нолики.** Игра для обучающихся 7 – 9 классов.

В данной игре также участвует весь класс. От педагога требуется дополнительная подготовка. Необходимо подготовить не менее 10 понятий по выбранной теме игры (к примеру: *огнетушитель*) и замаскировать его в 2–х, 3–х вопросах (к примеру: *он сбережет от огня и дом, и автомобиль*) и быть немного артистом. На доске готовится игровое поле из 9 клеток.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Х****1** | **2** | **3** |
| **4** | **5** | **О****6** |
| **Z****7** | **8** | **9** |

Каждая клетка соответствует одному понятию. Класс делится на две команды, соответственно «крестики» и «нолики». Состав команд 4–5 человек. Команда выбирает капитана, который, как в игре «Что? Где? Когда?», отвечает на вопросы сам или делегирует это право одному из членов команды. Именно капитан выбирает номер игрового поля. Команде, играющей в данный момент задается вопрос–задание и отводится 1 минута на обсуждение. По истечении времени капитан или назначенный им игрок дает ответ на вопрос. Если ответ правильный, то в соответственном игровом поле проставляется знак **Х** или **О** в соответствии с названием команды.

В противном случае вопрос переходит к команде противника. У них есть выбор: взять дополнительные полминуты на обсуждение или подсказку. В качестве подсказки выступает второй вопрос. Если команда выбирает подсказку, то после ее озвучивания должна сразу дать ответ. Обсуждение не допустимо.

Если ответ правильный, то ставим символ команды. Если нет, вопрос уходит к зрителям (бывало и такое). Если зрители дают правильный ответ, то зарабатывают себе оценку, а в поле проставляется знак **Z**.

Победившей считается команда, закрывшая наибольшее количество полей. При равном количестве очков устраивается битва капитанов. Им дается последнее 10 понятие. Капитан, первым давший правильный ответ, приводит команду к победе.

Что получаем в результате. Обучающиеся получают навыки работы в команде, учатся выбирать лидера и полностью ему доверять, грамотно формулировать свою мысль, анализировать полученную информацию.

Игра по времени займет целый урок. При этом оцениваются не менее 8–10 обучаемых.

**Страх – TV.** Игра для обучающихся 7 – 9 классов.

В данной игре участвует весь класс, и по времени она занимает около одного урока. От педагога дополнительной подготовки не требуется.

Все обучаемые разбиваются на команды. Каждой команде назначается своя роль. Внутри команды выбирается спикер. Основной командой является команда «Телевизионщики». В ее состав входит 3 человека: диктор в студии, специалист по ЧС, корреспондент на месте событий. Эти обучаемые будут вести игру в виде репортажей.

На доске вывешиваются характеристики ЧС. К примеру: *В г. Гуглов (районный центр) произошло землетрясение мощностью в эпицентре 6,8 балла по шкале магнитуд. Время события 20 часов по московскому времени, эпицентр находится на удалении 100 км от города*.

В дальнейшем дается порядка 15 минут для работы внутри команд. Исходя непосредственно из задания и отведенной роли, команда должна подготовить выступление спикера (спикеров) продолжительностью не более 3–4 минут.

«Телевизионщики» в это время, руководствуясь своими ролями, заданием и ролями команд, готовят вопросы для эфира. В процессе подготовки команды могут обращаться к педагогу для уточнения своей роли в поставленной ситуации.

Игра начинается с сообщения из студии о ЧС. Формат новостного выпуска. Диктор сообщает что произошло и в дальнейшем переходит к интервью со специалистом по ЧС. Специалист дает общую характеристику и возможные последствия факторов ЧС. За тем студия передает слово корреспонденту на месте событий, который в форме интервью выстраивает ответы спикеров команд. Допускаются слегка провокационные вопросы. Заключение опять проводит студия и заканчивают эфир. Выступление каждой команды оценивается по тому объему действий, которые аргументированно озвучила команда, исходя из своей роли.

Что получаем в результате. Полномасштабная оценка всех обучающихся класса. Кроме того, умение работать в группе, поиск и нахождение оптимального мотивированного решения в сложившейся ситуации, принятие решений в быстро меняющейся обстановке. И безусловно, практически наглядный опыт работы РСЧС.

Прав был А.С. Пушкин… Наша жизнь – игра. И от того, как мы играем в ней свои роли, зависит наша жизнь. А она подобна коробку спичек. Относиться серьезно – смешно, несерьезно – опасно. И поэтому давайте играть в правильные игры, которые научат нас это делать ответственно.