

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
 Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
 «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В.М. Шукшина»
 (АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Факультет математики и естественных наук
 Кафедра естественнонаучных дисциплин, безопасности жизнедеятельности и туризма

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ
 ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ
 В ШКОЛЬНОМ КУРСЕ
 «ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Выпускная квалификационная работа

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование
 Профиль подготовки: Безопасность жизнедеятельности

Допустить к защите

и. о. зав. кафедрой
 Е.В. Волковский
 «__» _____ 2018 г.

Выполнила студентка

гр. Г-ЗБЖ131
 Федорченко
фамилия
 Варвара Сергеевна
имя, отчество

(подпись)

Научный руководитель:

канд. биол. наук, доцент
ученая степень, звание
 Важов Сергей Викторович
фамилия, имя, отчество

(подпись)

Оценка

«__» _____ 2018 г.

Подпись _____
(Председатель ГЭК)

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические особенности применения игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся на уроках ОБЖ	7
1.1. Развитие творческих способностей школьника	7
1.2. Сущность понятий «игра» и «игровые технологии»	12
1.3. Особенности применения игровой деятельности на уроках ОБЖ для развития творческих способностей учащихся.....	18
Глава 2. Организация и методы исследования.....	28
2.1. Методы исследования.....	28
2.2. Организация исследования	31
Глава 3. Применение результатов исследования игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности.....	40
3.1. Анализ первоначальных результатов исследования	40
3.2. Анализ контрольных результатов исследования.....	41
Заключение.....	45
Библиографический список (список информационных источников).....	50
Приложение.....	53

Введение

Игра – это культурный феномен. При правильном использовании игры она выполняет многие функции: педагогическую, коммуникативную, эстетическую, этическую и пр. [4].

Актуальность исследования. За последние годы в педагогических сферах возрастает интерес к игре, как особому виду человеческой деятельности и это объяснимо, потому что идет активный поиск, вызванный потребностью открыть такие виды организации учебной деятельности на уроке, которые обеспечили бы и высокую эффективность преподавания а также, гармоничность развития личности. Иногда игры на уроках ОБЖ отсутствуют. Это часто происходит потому, что по таким играм и технологиям их использования просто нет доступных методических разработок, хотя включение игровых элементов в урок иногда наблюдается, например: составление сценариев, устное словесное рисование, викторины и пр.

Цель игрового обучения – обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность. Это уроки-соревнования, конкурсы, викторины и т. п.

Игровые технологии на уроках ОБЖ можно применять на всех этапах школьного обучения. Правильный выбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний [2].

Игровая деятельность на уроках ОБЖ используется в следующих случаях:

- 1) В качестве самостоятельных технологий для освоения темы и даже раздела учебного предмета. К примеру, для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по различным разделам курса ОБЖ: урок-

игра «Дорожные знаки» для учащихся 5-6 классов; интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др.

2) Как элементы более широкой технологии.

При проведении проблемного урока ОБЖ можно воспользоваться ролевыми играми, где учащимся раздаются 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 послужить проведение разных сетевых игр по ОБЖ, проведение военно-спортивной игры «Зарница» и др.

Результативность применения игровых технологий на уроках ОБЖ будет зависеть, во-первых, от частого их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр вместе с обычными дидактическими упражнениями. К примеру, в решении проблемы развития познавательной активности нужно считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр - забота каждого учителя [7].

Процесс творческого развития школьников на уроках ОБЖ имеет большое значение. Активность и творческие способности школьника во время занятий «Основы безопасности жизнедеятельности» выполняют важную задачу - подготовки к безопасной жизнедеятельности. Для этой цели применяются разные методические приемы и средства обучения.

Игровая деятельность выступает как деятельность, в которой происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на новый, более высокий этап.

Цель исследования: рассмотреть особенности использования игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности» и применить полученные результаты в учебной деятельности.

Исходя из поставленной цели были определены следующие задачи:

- 1) Изучить научно-методическую литературу по теме исследования.
- 2) Рассмотреть теоретические особенности применения игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся на уроках ОБЖ.
- 3) Разработать план уроков по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности» с применением игровых технологий.
- 4) Провести исследование уровня развития творческих способностей учащихся на уроках ОБЖ с применением игровых технологий на начало и конец периода исследования.

Объект исследования - игровая технология обучения в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности».

Предмет исследования – развитие творческих способностей учащихся 8 классов.

Гипотеза исследования: развитие творческих способностей учащихся при изучении школьного курса «Основы безопасности жизнедеятельности» будет более эффективным, если на уроках ОБЖ будут применяться игровые технологии.

При написании ВКР были использованы следующие методы исследований:

- 1) Анализ научно-методической литературы по теме выпускной работы, изучение действующих учебников и программ.
- 2) Наблюдение, теоретический и эмпирический анализ.
- 3) Опытнo-экспериментальная работа, включенное наблюдение, тестирование и анкетирование.

4) Статистическая обработка полученных данных.

База эксперимента: Прокопьевская средняя общеобразовательная школа № 45 Кемеровской области. Дипломная работа выполнялась в течение 2016-2018 гг.

Практическая значимость - результаты исследований могут быть использованы учителями ОБЖ в качестве методических рекомендаций при проведении занятий, направленных на развитие творческих способностей учащихся 8 классов.

Структура: выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

Глава 1. Теоретические особенности применения игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся на уроках ОБЖ

1.1. Развитие творческих способностей школьника

Творчество понимается как механизм продуктивного развития. Для творчества важное значение имеют не содержание знаний, а их структура, психологический тип усвоенных знаний, определяемый типом деятельности, в которой они приобретались. Готовность выпускников средней школы к творческой деятельности во многом определяет их будущий успех в профессиональной сфере. Поэтому проблема развития творческих способностей учащихся подросткового периода часто находит отражение в исследованиях отечественных и зарубежных педагогов и психологов [16].

Цель процесса обучения учащихся на уроках ОБЖ сводится к созданию условий, располагающих творчеству. Комплекс этих условий многообразен. Он начинается с создания особенностей ситуаций, располагающих интуитивному схватыванию идеи решения творческой проблемы, и кончается воспитанием нужных способностей, качеств личности, созданием творческого климата в коллективе.

В методической литературе отмечается, что творческие способности такие способности, которые проявляются в умении применять полученные знания в новой ситуации, в гибкости мышления и рождении множества разных новых идей для их творческого и практического решения. Творческие способности проявляются в необычности и не шаблонности решения заданий.

Творческая деятельность - вид деятельности школьника, направленный на создание качественно новых общественных ценностей. Стимулом к творческой деятельности служит проблемная ситуация, которую невозможно разрешить на основе традиционных способов. Задатками творческой

деятельности являются гибкость мышления (способность варьировать способы решения), критичность (способность отказаться от непродуктивных стратегий), способность к сближению и сцеплению понятий, цельность восприятия. Предпосылки к творческим способностям есть у любого человека, нужно суметь раскрыть их и развить [6].

Проведенный анализ научных источников по проблеме развития творческих способностей учащихся в процессе обучения, позволил сделать следующие заключения:

а) главным ведущим направлением в современной педагогической науке для развития творческих способностей является обогащение, трансформация содержания учебного материала;

б) творческие способности могут целенаправленно развиваться;

в) развитие происходит в учебной деятельности, когда учащийся выражает свое отношение к ней;

г) основное направление развития творческих способностей для учащихся - введение в учебный процесс вариативных учебных заданий и задач.

Из многих заданий, которые применяются в практике для разных дидактических целей, выделяют задания, которые могут быть средством развития творческих способностей учащихся. Данные задания называют вариативными учебными и характеризуют определенными признаками, которые включают в себя:

а) овладение учебным материалом в соответствии с учебной программой;

б) развитие мыслительных процессов;

в) развитие психических операций;

г) разные ступени познавательной деятельности (от репродуктивных заданий до творческих) [15].

Целенаправленная активная творческая деятельность учащихся по самостоятельному решению проблем в конкретных вариативных учебных

заданиях стимулирует у них поиски правильных вариантов решения этих заданий. Решение вариативных учебных заданий стимулирует сознание учащихся настолько, что они привыкают самостоятельно и творчески осмысливать изучаемый материал под углом зрения уже имеющихся у них системы знаний, требует творческого подхода к выбору решения задания, проблемности, а также прогноза проявления результата данного задания в иных ситуациях.

Исследование показало, что одно наличие вариативных учебных заданий с их выявленными характеристиками не всегда приводит к развитию творческих способностей всех обучающихся, в массовой школе требуются специальные условия их применения, которые могут обеспечивать принятие обучающимися задания и поддержку его выполнения.

Поэтому для развития творческих способностей учащихся в процессе обучения требуется наличие следующих условий [11]:

а) выбор и совокупность вариативных учебных заданий, выполнение которых предполагает овладение учащимися учебного материала в соответствии с учебной программой;

б) развитие у учащихся умения анализировать, сравнивать, обобщать, конкретизировать, делать выводы и т. п.

в) развитие психических процессов у учащихся;

г) наличие разного уровня познавательной деятельности учащихся (от репродуктивного до творческого), стимулирование межличностного взаимодействия между субъектами учебного процесса;

д) организация и порядковое внедрение вариативных учебных заданий в учебную деятельность учащихся.

Творческие способности это комплекс многих качеств. Многие психологи связывают способности к творческой деятельности, прежде всего с разными особенностями мышления. Люди, имеющие такой тип мышления, при решении какой-либо проблемы не напрягают все свои усилия на нахождение одного единственного верного решения, а начинают искать

ответ по всем возможным направлениям с тем, чтобы рассмотреть как можно больше вариантов решения. Данные люди могут придумывать новые комбинации из элементов, которые множество людей знают и используют их только определенным образом, или формировать связи между двумя и более элементами, не имеющими на первый взгляд ничего идентичного. Дивергентный способ мышления лежит в основе творческого мышления, которое характеризуется следующими основными особенностями:

1) быстрота - способность высказывать максимальное количество идей, за определенное время (в этом случае важно не их качество, а их количество);

2) гибкость - способность высказывать большое многообразие идей;

3) оригинальность - способность порождать новые нестандартные идеи, что может проявляться в решениях, несовпадающими с общепринятыми;

4) законченность - способность совершенствовать свой «продукт» или придавать ему законченный вид.

Известный отечественный исследователь проблемы творчества А.Н. Лук, опираясь на биографии выдающихся ученых, изобретателей, художников и музыкантов выделил следующие творческие способности [16]:

а) способность видеть проблему там, где её не видят другие;

б) способность сворачивать мыслительные операции, заменяя несколько понятий одним и используя всё более ёмкие в информационном отношении символы;

в) способность применять навыки, приобретённые при решении одной задачи к решению другой;

г) способность воспринимать происходящие полностью, не деля её на части;

д) способность без труда ассоциировать отдалённые понятия;

е) способность памяти выдавать нужную информацию в нужное время;

ж) гибкость мышления;

з) способность выбирать одну из альтернатив решения проблемы до её проверки;

и) способность применять новые сведения в имеющиеся системы знаний;

к) способность воспринимать вещи такими, какие они есть, выделить наблюдаемое из того, что привносится интерпретацией;

л) лёгкость генерирования идей;

м) творческое воображение;

н) способность дорабатывать детали, до совершенствования первоначального замысла.

Ученые и педагоги, которые занимаются разработкой программ и методик, творческого воспитания утверждают, что один из компонентов творческого потенциала человека составляют следующие способности:

1) способность рисковать;

2) дивергентное мышление;

3) гибкость в мышлении и действиях;

4) скорость мышления;

5) способность высказывать новые идеи и изобретать оригинальное;

6) богатое воображение;

7) восприятие неоднозначности явлений и вещей;

8) высокие эстетические ценности;

9) развитая интуиция [27].

В образовательном процессе ОБЖ для развития творческих способностей используются разные варианты учебных и игровых заданий. Под творческой деятельностью принято понимать такую деятельность человека, в результате которой создается новое – это может быть предмет внешнего мира или построение мышления, приводящее к новым знаниям о мире, или чувство, отражающее новое отношение к действительности.

1.2. Сущность понятий «игра» и «игровые технологии»

Игра вместе с трудом и учением - один из важных видов деятельности человека, феномен нашего существования. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [23].

В людской практике игровая деятельность выполняет такие функции:

а) развлекательную (главная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес);

б) коммуникативную: понимание диалектики общения;

в) самореализации в игре, как на полигоне человеческой практики;

г) игротерапевтическую: преодоление разных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

д) диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения,;

е) функцию коррекции: внесение изменений в структуру личностных показателей;

ж) межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

з) социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [2].

Многим играм присущи следующие черты:

1) свободная развивающая деятельность, принимаемая только по желанию обучающегося, ради удовольствия от данного процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

2) творческий, активный характер деятельности;

3) эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, конкуренция и т. п.;

4) 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, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения нужды в самоутверждении, самореализации.

Игра – самая доступная для учащихся разновидность деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений.

В игре хорошо видны особенности мышления и воображения обучающегося, а так же его эмоциональность, активность, потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность обучающегося, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не означает, что занятия нужно проводить только в виде игры. Игра - это только один из вариантов, и она дает хорошие результаты только вместе с другими: наблюдениями, беседами, чтением и многими другими методами.

Играя, обучающиеся учатся применять свои навыки и знания на практике, пользоваться ими при различных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в ней обучающиеся вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют широкий след в сознании учащегося и способствуют формированию навыков коллективной жизни, благородных стремлений, добрых чувств [13].

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

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

В настоящее время игровые формы обучения популярны не только в школьном и дошкольном образовании но и в высшем профессиональном образовании, а также в обучении специалистов различных областей, в бизнесе. К важным свойствам игры относят тот факт, что в игре и взрослые и дети действуют так, как действовали бы на пределе сил преодоления трудности, в самых экстремальных ситуациях. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти, всегда без принуждения добровольно. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Игру обширно применяю в дошкольных и внешкольных учреждениях, в народной педагогике. В современной школе, делающей ставку на интенсификацию активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и возможно раздела учебного предмета;
- 2) как элементы более обширной технологии;
- 3) в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технологии внеклассной работы (игры типа «Орленок», «Зарница» и др.) [13].

«Игровые технологии» это понятие включает достаточно широкую цепочку приемов и методов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает значимым признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть

обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые служат как средство стимулирования, побуждения обучающихся к учебной деятельности.

Реализация игровых ситуаций и приемов при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

а) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

б) учебная деятельность подчиняется правилам игры;

в) учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

г) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [17].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья в основном зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь нужно разделить игры по виду деятельности на: трудовые, физические (двигательные), социальные и психологические, интеллектуальные (умственные).

По характеру педагогического процесса выделяют такие группы игр:

а) репродуктивные, продуктивные, творческие

б) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие

в) познавательные, воспитательные, развивающие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. [18]

Игровые технологии имеют широкую область применения в обучении. Так «деловая игра» игровая технология может использоваться как самостоятельная технология в освоении учебного материала. В ином

варианте, игровые технологии и могут стать элементами более обширной образовательной технологии.

Составляющими игровой деятельности являются: сюжет, реальные отношения между играющими, роли, замещение реальных предметов условными, игровые действия. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, комнатные, настольные, уличные, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения на местности.

Существует несколько групп игр, развивающих познавательную активность учащегося и развивающих интеллект:

1) Предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки - предметы - учащиеся познают цвет, форму, материал, объем, мир людей, мир животных и т. д.

2) Сюжетно-ролевые игры, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Это игры типа «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай» и т.п.

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

4) Игры-путешествия. Игры носят характер краеведческих, исторических, географических, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, документам, картам. Все они совершаются обучающимися в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: спасателя, пожарного, медицинского работника и т. п. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают

разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом.

Отличительная черта этих игр - 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. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т. д.

5) Сюжетно-ролевые, творческие игры познавательного характера не только копируют окружающую жизнь, они также являются их свободной фантазией, проявлением свободной деятельности учащихся.

6) Дидактические игры - это игры с готовыми правилами, которые используются как средство развития познавательной активности учащихся. Обычно они требуют от учащегося умения распутывать, расшифровывать, разгадывать, и главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель.

7)Трудовые, строительные, конструкторские, технические, конструкторские игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В таких играх учащиеся учатся планировать свою работу, осваивают процесс созидания, учатся подбирать необходимый материал, проявлять смекалку в решении творческих задач, критически оценивать результаты чужой и своей деятельности. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

8) Интеллектуальные игры - игры соревнования, игры тренинги, они путем сравнения показывают учащимся уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность [21].

Учитель, используя в своей работе все виды игровой деятельности, имеет большой выбор способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Игровые технологии выполняют следующий спектр целевых ориентаций:

а) дидактические: познавательная деятельность, расширение кругозора; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; применение ЗУН в практической деятельности, развитие общих учебных навыков и умений; развитие трудовых навыков;

б) воспитывающие: воспитание сотрудничества, воспитание самостоятельности, коллективизма, воли, общительности, коммуникативности.

в) развивающие: развитие внимания, речи, мышления, воображения, умений сравнивать, сопоставлять, фантазии, творческих способностей, рефлексии, памяти, умения находить оптимальные решения, сопоставлять развитие мотивации учебной деятельности;

г) социализирующие: стрессовый контроль, приобщение к нормам и ценностям общества; обучение общению, адаптация к условиям среды, саморегуляция; психотерапия [9].

1.3. Особенности применения игровой деятельности на уроках ОБЖ для развития творческих способностей учащихся

Современное общество переживает сложные времена. В мире изменился характер и спектр угроз безопасности личности, государству, обществу. Безопасность жизнедеятельности и жизни - обусловленная необходимость человечества. По данным статистики дети - это одна из главных категорий, которая чаще всего оказывается в опасных и экстремальных ситуациях.

Они же являются самыми незащищенными. В общеобразовательных школах введен предмет «Основы безопасности жизнедеятельности». Очень ответственная и важная цель стоит перед школами - воспитать общественную культуру безопасности. Одним из главных условий формирования у учащихся ответственного и сознательного отношения к вопросам безопасности окружающих и личной безопасности является воспитание у них общепринятых норм поведения [8].

В педагогической практике применяются разные методические приемы для активизации процесса обучения на уроках ОБЖ. На данный момент России нужны люди, умеющие творчески мыслить, способные принимать нестандартные решения. К сожалению, современная массовая школа еще сохраняет не творческий подход к усвоению знаний.

Шаблонное, однообразное, повторение одних и тех же действий угнетает заинтересованность к обучению. Обучающиеся лишаются радости открытия и постепенно могут потерять способность к творчеству.

Важное место в системе школьного образования занимают игры. Они являются одним из самых важных вариантов разностороннего воспитания учащихся. Применение игровой деятельности на уроках ОБЖ является важным методическим средством для развития творческих способностей детей школьного возраста.

Творчество понимается как механизм продуктивного развития. Для творчества важнейшее значение имеют не столько содержание знаний, сколько их психологический тип усвоенных знаний, структура, определяемая типом деятельности в которой они приобретались. Готовность выпускников средней школы к творческой деятельности во многом определяет их будущий успех в профессиональной сфере.

Цель процесса обучения учащихся на уроках ОБЖ сводится к созданию условий, благоприятствующих творчеству. Комплекс таких условий разнообразен. Он начинается с создания особенностей ситуаций, благоприятствующих интуитивному схватыванию идеи решения творческой

проблемы, и кончается воспитанием необходимых способностей, качеств личности, созданием творческого климата в коллективе [19].

Обоснованием введения курса «Основы безопасности жизнедеятельности» в учебно-воспитательный процесс образовательного учреждения может служить положение о том, что школьный возраст - наиболее благоприятный для формирования у человека чувства личной и коллективной безопасности. Именно в этом возрасте легко сформировать мотивы, побуждающие детей и подростков к соблюдению норм и правил безопасного поведения дома, на улице, в школе и природе, что будет основой для самостоятельного принятия безопасного стиля жизни в обществе, коллективе, семье, в окружающей среде.

Содержание курса включает теорию и практику безопасного поведения и защиты человека в повседневной жизни и в различных опасных и чрезвычайных ситуациях. Тематическими линиями содержания образовательной области ОБЖ служат: основы здорового образа жизни, защита человека в опасных и чрезвычайных ситуациях, основы медицинских знаний и правила оказания первой медицинской помощи, современный комплекс проблембезопасности, основы защиты Отечества.

Изучая концепцию курса «Основы безопасности жизнедеятельности» для общего среднего образования ясно, что курс предназначен для воспитания, как было образно определено, «личности безопасного типа», личности, хорошо знакомой с современными проблемами безопасности жизнедеятельности человека, осознающей их исключительную важность. Формирование системы знаний о безопасной жизнедеятельности осуществляется в процессе воспитания и обучения в семье, дошкольных учреждениях, в школе. Однако наиболее интенсивно данный процесс осуществляется в ходе преподавания в общеобразовательной школе курса «Основы безопасности жизнедеятельности» [24].

Целенаправленное формирование и развитие личности обеспечивает научно-организованное воспитание по курсу ОБЖ. Развитие творческих

способностей школьника – важно и необходимое условие воспитания. Содержание курса ОБЖ дает возможность организовать в процессе обучения развитие творческих способностей. Достижение этих целей реализуется через организацию деятельности учащегося с использованием игровой деятельности.

Люди в своей жизнедеятельности, то есть в создании условий для своего существования и развития, постоянно сталкиваются с опасностями. Любая практическая деятельность человека связана с окружающей природной средой и социальной реальностью и потенциально опасна. Потенциальная опасность носит скрытый характер и проявляется при наличии определенных, нередко, трудно предсказуемых условий. Они усугубляют ее и превращают в экстремальную опасность. Если эту опасность не локализовать или не стабилизировать, она превратится в чрезвычайную ситуацию.

Процесс обучения учащихся на уроках ОБЖ сводится к созданию условий, благоприятствующих творчеству. Комплекс таких условий многообразен. Он начинается с создания особенностей ситуаций, благоприятствующих интуитивному схватыванию идеи решения творческой проблемы, и кончается воспитанием необходимых способностей, качеств личности, созданием творческого климата в коллективе. Понятие безопасности связано с широким спектром разнообразных опасностей и угроз для человека. Это вызвало разработку специального научного направления и образовательной области «Безопасность жизнедеятельности» [7].

Безопасность жизнедеятельности - это такое качество жизнедеятельности, при котором она не создаёт угроз, опасностей, способных нанести неприемлемый ущерб жизненно важным интересам человека.

Наиболее доступный эффективный метод обучения учащегося его собственной активной позиции, связанный с инициативой, фантазией, творчеством – это игровая деятельность.

Проведение игровой деятельности на уроках ОБЖ имеет свои особенности. В процессе организации игровой деятельности на уроках ОБЖ обязательно нужно обращать внимание на возрастные особенности учащихся. Для подросткового возраста характерны обширные познавательные мотивы то есть интерес к знаниям. Учебно-познавательный мотив у подростков проявляется в интересе к способам добывания знаний. Совершенствуется интерес к методам теоретического и творческого мышления (применение исследовательских методов анализа на уроке, участие во внешкольных мероприятиях) [14].

Для подготовки урока с использованием игровой деятельности необходимо тщательно готовиться. Важно продумать задачи урока, его содержание. При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен и запоминался. В материал уроков следует вводить четкие образы, ситуации, события.

При организации игрой деятельности нужно продумывать форму организации коллективной деятельности учащихся на уроке ОБЖ. Одной из форм организации коллективной учебно-познавательной деятельности учащихся на уроках ОБЖ с игровой деятельностью, в ходе которой происходит овладение обучающимися знаниями, формирование у них умений и навыков, является групповая работа: работа в микрогруппах, малыми группами.

Групповая форма организации учебно-познавательной деятельности учащихся относится к личностно-ориентированным технологиям обучения, ставящим в центр внимания творческое развитие каждого учащегося с учетом его индивидуальных возможностей. На уроке учащиеся учатся всегда быть готовыми прийти друг другу на помощь, вместе получать знания, творить [18].

Игра - это сложное социально-психологическое явление. Игровая деятельность развивает у учащихся способности к анализу и синтезу мышления, памяти, внимания, творческого воображения, восприятию

пространственных отношений, развитию конструктивных умений и творчества, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца.

Игровая деятельность развивает целенаправленность действий. Именно на этом этапе в курсе ОБЖ появляется возможность развивать игровое творчество под влиянием воспитания и обучения, так как его развитие зависит от приобретения умений и знаний, от воспитания интересов. Отличительная черта игровой деятельности на уроках ОБЖ - активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, так как в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у учащихся рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий [20].

Эффективность развития творческих способностей учащихся на уроке «Основы безопасности жизнедеятельности» связана с правильной, четкой постановкой задач. При постановке задач нужно исходить из содержания тематического плана, учитывать результаты предыдущего урока и сложность освоения нового материала, а также состав учащихся, их подготовленность. Количество намечаемых задач определяется возможностями их реализации на одном занятии. К примеру, для формирования готовности к действиям в опасных ситуациях решает три группы задач:

1) Идентификация опасностей - выяснение их, вероятности, пространственных и временных координат, вероятности, возможного ущерба и т. п.

2) Профилактика, предупреждение, предвидение, идентифицированной опасности на основе сопоставления выгод и затрат.

3) Организация действий по оказанию помощи и спасению.

При разработке содержания урока ОБЖ преподавателю следует определить [26]:

- а) учебно-материальное обеспечение урока;
средства и методы решения каждой педагогической задачи;
- б) средства и методы решения каждой педагогической задачи;
- в) критерии оценки работы учащихся;
- г) методы организации работы учащихся при решении каждой задачи.

В процессе передачи умений, навыков, знаний деятельность преподавателя направлена на активизацию и управление познавательной и учебно-практической деятельностью учащихся на уроке, в ходе которого выполняются программные требования по ОБЖ.

В методической литературе отмечают, что существует несколько групп игр, развивающих познавательную интеллектуальную, и творческую активность учащихся на уроках ОБЖ:

I группа - предметные игры, как манипуляции с предметами. К примеру на уроках ОБЖ изучение правил дорожного движения происходит в игровой форме с использованием регулировочного жезла, дорожных знаков, светофора.

II группа - сюжетно-ролевые, игры творческие, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. В сюжетной игре учащиеся проигрывают определенный сценарий, диалог выполняют определенные роли. Сюжетная игра не занимает много времени, учащиеся с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Форма игры может быть массовой. Такие игры способствуют углублению, закреплению учебного материала. В процессе обучения на уроках ОБЖ используются интеллектуальные игры типа «Спасатели», «Счастливый случай», «Путешествие», «Что? Где? Когда?». Сюжетно-ролевые, творческие игры познавательного характера не просто копируют окружающую жизнь, а являются проявлением их свободной фантазией, свободной деятельности учащихся.

III группа игр, используется как средство развития познавательной активности детей - это игры с готовыми правилами, обычно называемые дидактическими. Дидактические игры составлены по принципу самообучения, то есть так, что они сами направляют учащихся на овладение знаниями и умениями. К ним относятся развивающие игры психологического характера - головоломки, кроссворды, викторины, шарады, ребусы, криптограммы, чайнворды и т. д.

IV группа игр – поисковые, строительные, трудовые, спасательные, конструкторские.

Часто в урок ОБЖ вводят деловую игру. Примером таких игр являются игры-путешествия. Они, как и сюжетные игры, способствуют закреплению учебного материала, углублению, позволяют устанавливать взаимосвязи изучаемых ситуаций. Активизация учащихся так же достигается личным участием детей, их устными сообщениями, переживаниями, интересным сюжетом игры. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В таких играх учащиеся осваивают процесс созидания, учатся подбирать необходимый материал, учатся планировать свою работу, критически оценивать результаты чужой и своей деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность творческую и познавательную.

V группа игр, интеллектуальные игры - игры-тренинги, игры-упражнения, воздействующие на психическую сферу. Они основаны на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их тренированности, подготовленности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную и творческую активность. На уроках ОБЖ применяются разнообразные соревнования и конкурсы. Для практической подготовки по теме «Основы воинской службы» применяются соревнования по ориентированию на местности, соревнования по полосе препятствий [25].

В практике обучения на уроках ОБЖ используют также проблемный подход к организации процессов усвоения, называемый проблемным обучением. Смысл его сводится к тому, что на занятии специально создается ситуация познавательного затруднения - проблемная ситуация, при которой для изучения темы необходимо самостоятельно воспользоваться несколькими мыслительными операциями: обобщением, анализом, сравнением, синтезом, аналогией, или комплексом их одновременно. Проблемные ситуации позволяют со временем вырабатывать у обучаемых стремление овладеть предметом внимание к объекту обучения, несмотря на имеющиеся трудности. Проблемное обучение на уроках ОБЖ установлено на поисковое усвоение знаний, умений и навыков. Применяется в основном с целью развития навыков творческой, учебно-познавательной и практической деятельности, оно способствует наиболее самостоятельному и осмысленному овладению знаниями [12]. Таким образом, игра – это регулятор всех жизненных позиций ребенка, а также развитие творческого начала.

Анализ жизни современного общества позволяет делать выводы, что реально имеющиеся угрозы безопасности здоровью и жизни людей. Школьный курс «Основы безопасности жизнедеятельности» служит для подготовки подрастающего поколения к безопасному индивидуальному поведению.

Развитие творческих способностей важное условие процесса обучения по курсу ОБЖ. В практике и теории применения игровых средств в учебном процессе «Основ безопасности жизнедеятельности» стимулирует развитие творческих способностей учащихся подросткового возраста. Исследование психических и возрастных особенностей учащихся подросткового возраста показало, что применение игр в учебном процессе соответствует психологии восприятия.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность учащихся, познавательную активность, развивает творческие

способности, память, наблюдательность, мышление, внимание, поддерживает интерес к изучаемому предмету.

При организации игровой деятельности на уроках ОБЖ применяются общепринятые педагогические методы и формы организации урока. При подборе игрового материала необходимо учитывать возрастные особенности учащихся. Важно продумать содержание урока, его форму и задачи организации деятельности учащихся на уроке. Развитие творческих способностей учащихся с применением средств игровой деятельности на уроках ОБЖ используется ведущими педагогами. Таким образом, подтверждение, что эффективность развития творческой активности учащихся на уроках ОБЖ повышается, если основу обучения составляет игровая деятельность в качестве системообразующего компонента.

Глава 2. Организация и методы исследования

2.1. Методы исследования

Цель исследования – изучить динамику развития творческих способностей учащихся посредством применения игровых технологий в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности».

В работе использованы следующие методы исследования:

1) Обобщение и анализ научно-методической литературы.

На первом этапе были проанализированы литературные источники по теме исследования. Анализ научно-методической литературы проводился с целью получения объективных сведений по изучаемым вопросам, выяснения состояния решаемой проблемы, уточнения методов исследования. Изучалась литература об игровых технологиях развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ.

2) Наблюдение.

Преимущество метода наблюдения в том, что учащийся в момент его изучения находится в обычных условиях, он осуществляет деятельность, диктуемую его внутренней мотивацией. Только при наблюдении можно зафиксировать такие важные показатели творческого развития как частоту и настойчивость, наличие у учащегося желания творческой деятельности, победу мотива спонтанной творческой деятельности над мотивом выполнения чьих-то заданий и другие.

Наблюдение отличается от простого созерцания тем, что это осознанная, специально инструментированная, целенаправленная, деятельность педагога. Последнее может быть достигнуто путем создания стандартизированного бланка наблюдений (Приложение А).

Бланк наблюдений состоит из трех частей: параметры творческого развития; признаки, которые можно наблюдать и фиксировать; шкала оценки. Так как каждая оценка относительная, то есть данные конкретного

испытуемого всегда соотносятся с фоновыми данными (данные других испытуемых, сходных по большинству параметров, кроме изучаемого, полученные тем же методом), то вы сами можете создать шкалу оценки. Например: низкий уровень – средний – высокий – очень высокий. Часто – иногда – никогда. А также можно пользоваться обычной пятибалльной системой оценки.

Что касается признаков и параметров, то лучше создавать бланки наблюдений, где указан набор конкретных признаков. Если же в бланках указаны лишь параметры, то возрастает значение количества участников наблюдения, а также их теоретическая подготовка, в течение которой организатору всего исследования необходимо убедиться, что все участники адекватно понимают термины. Ниже предлагается несколько подходов к выделению параметров и признаков творческого развития личности, на основании которых можно конструировать бланки наблюдений.

Классификация творческих способностей оценивается по А.И. Луку [16]:

1. Зоркость в поисках. В потоке внешних раздражителей человек часто воспринимает только то, что укладывается в его «координационную сетку» уже имеющихся представлений и знаний. Остальное он неосознанно отбрасывает. Способность увидеть то, что не укладывается в рамки ранее усвоенного, что-то большее, чем наблюдательность.

2. Способ кодирования информации нервной системой. Мозг облекает любую мысль в ту или иную форму. Способ кодирования накладывает печать на форму внешнего выражения результатов, а если смотреть шире – на выбор содержательной области мышления.

3. Способность к свертыванию мыслительных операций заключается в том, что длинная цепь понятий, рассуждений заменяется одной обобщающей операцией, тем самым мышление переходит на более высокий уровень абстрагирования, использования все более емких в информационном отношении символов.

4. Способность к переносу – способность к выработке обобщенных стратегий

,способность применить навык, приобретенный при решении одной задачи, к решению другой.

5. Боковое мышление – способность увидеть путь к решению, используя постороннюю информацию.

6. Цельность восприятия – способность воспринимать действительность не дробя ее, целиком. В процессе творческой работы необходимо оторваться от логического рассмотрения фактов, чтобы попытаться вписать их в более общие картины.

7. Готовность памяти – способность вспомнить о свойствах объекта и соотнести эти знания с задачей. Имеет в виду скоростной момент извлечения информации из памяти.

8. Сближение понятий – отдаленность ассоциируемых понятий, легкость ассоциирования, «смысловые расстояния» между ними.

9. Гибкость мышления. Легкий и быстрый переход от одного класса явлений к другому. «Смысловые расстояния» – переменная величина, на которую влияет функциональная фиксированность человека; способность к преодолению фиксированности – одно из проявлений гибкости мышления.

10. Гибкость интеллекта – способность вовремя отказаться от ложной гипотезы.

11. Способность к выбору одной из многих альтернатив до ее проверки, к оценочным действиям.

12. Способность к «сцеплению» – быстрое соотнесение новых сведений с прежним личным опытом, объединение воспринимаемых раздражителей.

13. Легкость генерирования идей. Чем больше идей порождает человек, тем больше шансов, что среди них будут хорошие.

14. Беглость речи. При этом важна осмысленность. Легкость необходима, чтобы облечь новую идею в слова.

15. Способность к доведению до конца. Это не просто способность к доработке деталей, к совершенствованию первоначального смысла, но и настойчивость, собранность и волевой настрой.

Таким образом, по каждому интересующему параметру в течение одного среза мы имеем 15 показателей. Самая простая, количественная обработка данных заключается в том, что степень выраженности каждого качества переводится в баллы в числовом выражении и определяется средняя величина. Сопоставление этих величин в начале и конце исследования дают представление о динамике развития качества.

3) Педагогический эксперимент.

Педагогический эксперимент был организован и проведен на третьем этапе в рамках учебного процесса. В данном эксперименте приняли участие учащиеся 8 А и 8 Б класса МБОУ СОШ № 45 Соответственно, учащиеся 8 А класса составили контрольную группу, а учащиеся 8 Б класса – экспериментальную группу.

2.2. Организация исследования

Исследование осуществлялось в три этапа. В 2016 г. проводилась подготовительная работа, в период с сентября 2017 года по март 2018 года - экспериментальная.

На первом этапе (сентябрь 2017 года) осуществлялся теоретический анализ методической и психолого-педагогической литературы, проводилось наблюдение и теоретическое обобщение опыта работы школ по воспитанию учащихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности», определена база исследования и проведены первоначальные наблюдения в образовательном учреждении.

На втором этапе (сентябрь 2017 года – март 2018 года) выявлялись и систематизировались виды и формы игровых технологий, осуществлялась проверка разработанных мероприятий, разрабатывались и внедрялись в

учебный процесс формы и методы организации игровой деятельности на уроках ОБЖ.

На третьем этапе (март 2018 года) проверялась общая гипотеза исследования, проводилось контрольное наблюдение за развитием творческих способностей учащихся посредством применения игровых технологий на уроках ОБЖ.

С учащимися контрольной группы занятия по курсу ОБЖ проводились в соответствие со школьной программой в виде семинаров, в экспериментальном классе занятия проводились в игровой форме.

При разработке системы контрольных наблюдений мы руководствовались следующими соображениями:

а) возможностью проводить испытания в обстановке, идентичной для всех занимающихся;

б) доступностью контрольных упражнений и возможностью выполнения их учащимися;

в) простотой измерения и оценки;

г) наглядностью результатов для самих учащихся.

На формирующем этапе занятия в экспериментальном классе проводились с применением игровых технологий. Они включали различные нетрадиционные формы дидактических игр, работу с индивидуальными карточками, игры - эксперименты, минутки безопасности, тематические мероприятия, сюжетно — ролевые игры, развлечения, моделирование ситуаций.

Ниже в таблице 1 представлен план занятий по «Основам безопасности жизнедеятельности» в экспериментальном классе.

План занятий по «Основам безопасности жизнедеятельности» с применением игровых технологий направленных на развитие творческих способностей учащихся в экспериментальном классе

№	Тема занятия	Цель занятия	Игровые технологии
1	Урок-игра «Мы – пассажиры»	<ul style="list-style-type: none"> - сформировать систему знаний, умений и навыков пользования общественным транспортом; - развивать наблюдательность, внимание, самостоятельность мышления, творчества; - воспитывать культуру поведения на улице и в общественном транспорте. 	игра на внимание «Выбери правильный ответ».
2	Урок-игра «Огонь – друг и враг человека»	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний учащихся по правилам пожарной безопасности; - развитие у них умения анализировать различные ситуации. 	обыгрывание ситуаций по карточкам
3	Урок-игра по станциям «Мы выбираем ЗОЖ»	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний учащихся о здоровом образе жизни. 	<ul style="list-style-type: none"> - станция «Азбука здоровья»; - станция «Зарница»; - станция «Страна здоровья»; - станция «Спортивная»
4	Игра-викторина «Правила дорожного движения»	<ul style="list-style-type: none"> - обобщение и систематизация знаний учащихся по правилам дорожного движения; - закрепить знания о транспортных средствах посредством отгадывания загадок; - проверить знания учащихся по классификации видов транспорта; - продолжать формировать серьезное отношение к правилам дорожного движения, ответственность, коллективизм, аналитическое мышление, внимание, память; 	<ul style="list-style-type: none"> - «Узнай знак»; - «Найди лишний знак»; - «Виды транспорта, его назначение»; - Загадки о транспорте; - «Кто больше?» - Кроссворд

		- развивать познавательную активность.	
5	Интеллектуальная игра по ОБЖ «Робинзонада»	- пропаганда социальной значимости курса ОБЖ, поднятия его престижа.	- «Привал»; - «Гордиев узел»; - «Доктор Айболит»; - «Клубок Ариадны»; - «Меткий стрелок»
6	Урок–игра по ОБЖ «К аварии готовы! Будем действовать»	- контроль знаний, умений, навыков учащихся по правилам безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях техногенного характера; - развитие у школьников навыков общения.	- «Кто быстрее»; - «Подумай и ответь»; - «Ты мне, я тебе»; - «Темная лошадка»; - «Выбери правильный ответ»; - «Окажи помощь»; - «Гонка за лидером»
7	Урок-игра «Если бы...» или «Как поступить в данной ситуации»	- углублять знания учащихся по правилам безопасного поведения дома и на улице; - способствовать развитию умения предвосхищать содержание ситуации по названию; - способствовать развитию навыков оказания ПМП; - воспитывать бережное отношения к своей жизни и к своему здоровью; - создавать условия для развития навыков работы в группах, рефлексии, умений высказывать и обосновывать своё мнение.	Обыгрывание ситуаций: - «Первый выпавший снежок землю превратил в каток»; - «Собака бывает кусачей...»; - «Доктор, доктор...»; - «А я у бабушки живу...»; - «Один дома»; - Игра «Кот в мешке».
8	Урок-игра «КВН-клуб «Внимательный пешеход»	- закрепить знания и представления младших школьников о безопасном поведении на улицах и дорогах; - проконтролировать и обобщить, умения и навыки детей по основным правилам дорожного движения; - предупредить наиболее распространенные ошибки поведения детей на дорогах; - проверить и закрепить знание детьми дорожных знаков.	- «Задачи Пети Светофорова»; - «Грамотный пешеход»; - «Зашифрованное письмо»; - «Дальше, дальше».
9	Урок-практикум по ОБЖ на тему: «Оказание первой медицинской помощи при	- систематизация знаний умений и навыков по теме «Оказание ПМП».	- практическая работа в группах: анализ заданий, выбор участников, выполнение с демонстрацией.

	различных видах повреждений»		- ролевая игра «Поведение в ЧС».
10	Урок-игра «Опасные и чрезвычайные ситуации природного характера»	<ul style="list-style-type: none"> - проведение в игровой форме обобщающего занятия по теме «Опасные и чрезвычайные ситуации природного характера»; - обобщить (проверить) знания по безопасному поведению в чрезвычайных ситуациях природного характера; - развитие познавательных процессов у обучающихся; - воспитывать чувство уверенности в себе в экстремальной ситуации и ответственность за жизнь других людей, сплоченность коллектива. 	<ul style="list-style-type: none"> - «Эпиграф»; - «Разминка»; - «Опасные природные явления»; - «Заморочки из бочки»; - «Действия в ЧС».
11	Урок-игра по теме «Землетрясения»	<ul style="list-style-type: none"> - закрепить полученные знания, умения и навыки по практическим действиям в условиях чрезвычайной ситуации «землетрясении»; - продолжить развитие умений рассуждать, обобщать, делать выводы; - расширять представление об окружающем мире; - развить познавательный интерес у учащихся к практическим занятиям на уроках ОБЖ; - развивать коммуникативные навыки через работу в командах по взаимоконтролю; - воспитывать организованность, ответственность, самостоятельность; - формировать творческую активность, дисциплину, внимание. 	<ul style="list-style-type: none"> - «Заморочки из бочки»; - «Советы жителям»; - «Безопасные и опасные места»; - «Инсценировка»; - «Рекомендация».
12	Урок-викторина «Знатоки предмета «Основы безопасности жизнедеятельности»	<ul style="list-style-type: none"> - формирование у обучающихся навыков безопасного поведения в чрезвычайных жизненных ситуациях. 	<ul style="list-style-type: none"> - разминка «Путешествие по сказкам»; - эстафета «Лиса Алиса и кот Базилио»; - эстафета «Вынеси из дома вещества, которыми можно отравиться»;

			<ul style="list-style-type: none"> - викторина «Собери рюкзак»; - викторина «Сядь на пенек, съешь пирожок»; - эстафета «Перенос пострадавших»; - эстафета «Медицинская помощь без взрослых».
13	<p>Однодневный туристический поход «выходного дня».</p> <p>Тема: «Осенние тропы»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - привлечение учащихся к активному отдыху на свежем воздухе; - привитие им любви к природе и спорту; - сплочение коллектива учеников, учителей и родителей; - развитие интересов и формирование стимулов у школьников к приобретению туристско-краеведческих знаний, умений и навыков, пропаганда и популяризация здорового и безопасного образа жизни; - проверка уровня и качества подготовки учащихся по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности», отработка практических навыков поведения в сложных и экстремальных ситуациях; - восстановление психофизических сил и здоровья детей, их адаптация к жизни в обществе. 	<ul style="list-style-type: none"> - установка палатки; - разжигание костра; - определение азимута; - «Паутина»; - «Минное поле»; - «Спальный мешок»; - «Санитары»; - метание гранат; - конкурс «кричалок».
14	<p>Урок игра «Пожарный-эрудит»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - проверить и закрепить знания правил пожарной безопасности; - знать правила пользования первичными средствами пожаротушения; - воспитывать у учащихся культуру поведения, действия в команде. 	<ul style="list-style-type: none"> - «Самый быстрый» - «Пожарная команда» - «Отличник-пожарный» - «Огонь-часы».
15	<p>«Тропа пожарной безопасности».</p> <p>Игровой урок-конкурс по теме «Правила пожарной безопасности»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний учащихся по правилам пожарной безопасности, развитие силы, ловкости, находчивости, быстроты и точности движений. укрепление дружбы, 	<ul style="list-style-type: none"> - «Загадки»; - «Пожарная азбука»; - «Тушение пожара»; - «Эвакуация по карнизу»; - «Конкурс капитанов»; - «Пострадавший».

		сплоченности, коллективизма, воспитание стремления к взаимопомощи.	
--	--	---	--

В Приложении Б представлены конспекты некоторых проведенных занятий с учащимися экспериментальной группы.

Ниже подробнее рассмотрены некоторые из проведенных игр:

1) «Отличник-пожарный».

- Оказание первой медицинской помощи – наложить круговую повязку.
- Пожарная эстафета: преодоление бума; преодоление забора; подсоединения рукавов.

2) «Определение азимута».

Команды с помощью компаса и заданного азимута определяют, под какой кеглей лежит жетон. Если после двух попыток жетон не найден, то конкурс заканчивается.

3) «Опасные природные явления».

В кроссворде зашифрованы названия 11 опасных природных явлений.

Задача команд: найти их, вычеркивая буквы в любом направлении, кроме диагонали: 1. Тайфун; 2. лавина; 3. половодье; 4. оползень; 5. цунами; 6. ураган; 7. обвал; 8. смерч; 9. сель; 10. затор; 11. буря.

Й	Ф	У	Н	С	Е	У	Р
А	О	Д	С	Ь	Л	Б	Я
Т	В	Б	М	Ч	Э	А	Т
Л	О	Е	Е	Р	О	Р	О
А	Л	О	Ц	О	Б	В	А
В	О	Б	Э	Л	Н	А	Л
И	Ш	Н	Ь	А	М	С	А
Н	А	Ц	У	Н	И	У	Р

4) «Санитары».

Проводится в виде челночного бега с переносом «раненого». Участвуют 2 мальчика и 1 девочка. Мальчики сцепляют руки, девочка садится на них. Участники двигаются челночным бегом. Победителя определяют по времени

5) «Заморочки из бочки».

Команды по очереди достают по одной «заморочке» из бочки (листочек с вопросом) и отвечает на заданный вопрос:

- а) землетрясение – это:
- б) главная причина землетрясений?
- в) в каких районах России, чаще всего возникает землетрясение?
- г) что называется очагом землетрясения?
- д) что называется эпицентром землетрясения?
- е) по каким признакам можно предсказать землетрясение?
- ж) назовите известные вам сейсмические шкалы, определяющие силу землетрясения?
- з) как называется прибор для измерения силы землетрясения?
- и) перечислите основные последствия землетрясения: природные и для людей?
- к) назовите самые разрушительные землетрясения в истории человечества.

За каждый правильный ответ команда получает фишку. Если одна из команд не отвечает на заданный вопрос, можно отвечать другой команде, и если команда ответила правильно, получает фишку. Команда, доставшая «счастливый случай», отвечая на вопрос, получает дополнительно 2-е фишки.

б) «Минное поле».

Принимает участие 1 человек от команды. С закрытыми глазами необходимо собрать за 20 сек. Предметы, разбросанные в огражденном месте. Победитель определяется по количеству собранных предметов

7) «Окажи помощь».

При возникновении чрезвычайной ситуации люди часто паникуют, что приводит к несчастным случаям. Необходимо оказать первую помощь пострадавшим, выбрать из предложенных предметов, те которые понадобятся для оказания первой помощи, свои действия прокомментировать.

Задание первой команде: оказать первую помощь пострадавшему при переломе предплечья.

Задание второй команде: оказать первую помощь пострадавшему при артериальном кровотечении из раны на плече.

8) «Паутина».

Проводится в виде эстафеты с учетом времени. Необходимо пройти по одному, минуя расположенную на высоте 1,5 м сетку площадью 9 кв.м, не задев развешанные на ней предметы, и передать эстафету следующему участнику, вручая ему мяч.

Ниже будут представлены данные об изменениях уровня развития творческих способностей учащихся экспериментальной группы после проведения экспериментального исследования.

Глава 3. Применение результатов исследования игровых технологий обучения для развития творческих способностей обучающихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности»

3.1. Анализ первоначальных результатов исследования

В конце сентября 2017 года было проведено первое наблюдение за исходным уровнем развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ (табл. 2).

Таблица 2

Результаты первичного наблюдения направленного на изучение первичного уровня творческих способностей учащихся контрольной и экспериментальной группы на уроках ОБЖ

Признак	Контрольная группа			Экспериментальная группа		
	Уровень выраженности, %					
	Н	С	В	Н	С	В
1. Зоркость в поисках	55	30	15	50	35	15
2. Способ кодирования информации	60	25	15	65	25	10
3. Способность к свертыванию мыслительных операций	45	35	20	50	35	15
4. Способность к переносу	40	40	20	45	35	20
5. Боковое мышление	45	35	20	50	35	15
6. Цельность восприятия	35	35	30	40	40	20
7. Готовность памяти	40	45	15	55	30	15
8. Сближение понятий	35	40	25	40	45	15
9. Гибкость мышления	50	50	0	55	35	10
10. Гибкость интеллекта	40	35	25	40	30	30
11. Способность к оценочным действиям	55	30	15	60	30	10
12. Способность к «сцеплению»	70	25	5	75	25	0
13. Легкость генерирования идей	65	35	0	70	25	5
14. Беглость речи	70	20	10	65	15	20
15. Способность к доведению до конца	60	40	0	65	30	5
Общий уровень развития творческих способностей учащихся	51	34	15	55	31	14

На рисунке 1 представлены итоги наблюдения.

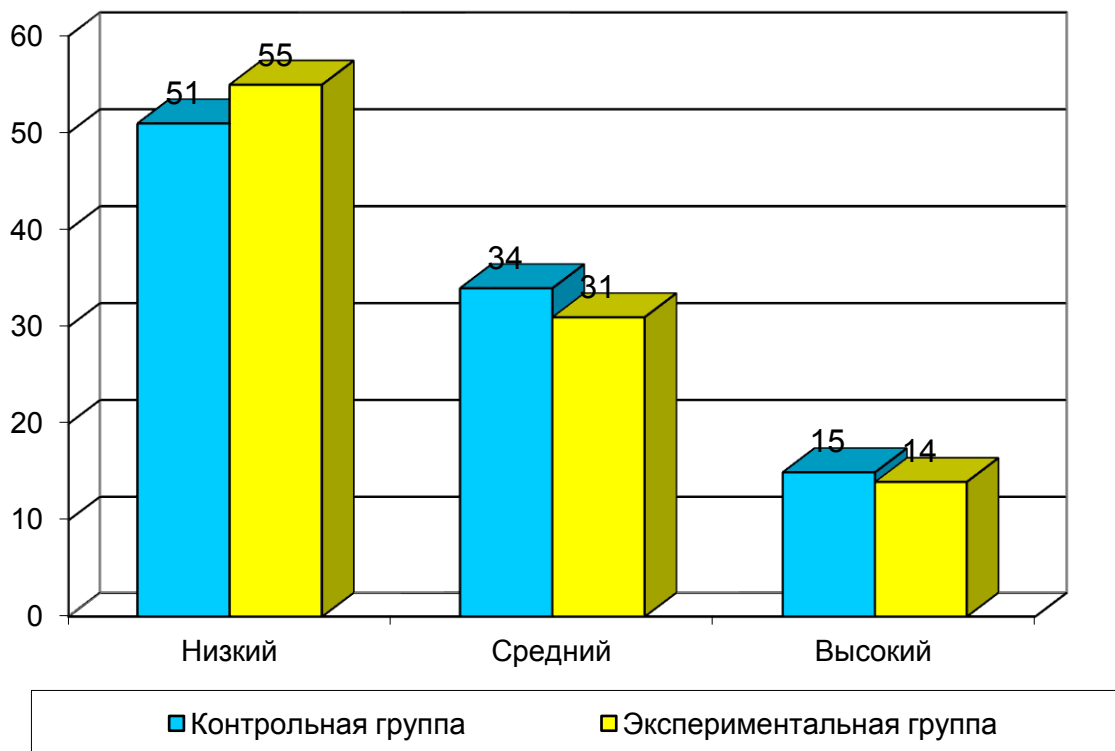


Рисунок 1 – Результаты первоначального уровня развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ

Таким образом, проанализировав полученные данные, можно с уверенностью сказать, что исходный уровень развития творческих способностей учащихся 8 классов находится на низком уровне как в контрольной, так и в экспериментальной группе, - 51 и 55 % соответственно.

3.2. Анализ контрольных результатов исследования

В период с сентября по март 2018 года учащиеся 8 А класса МБОУ СОШ № 45 занимались по курсу ОБЖ в соответствии со школьной программой в виде семинаров, а в экспериментальном 8 Б классе занятия проводились в игровой форме. В конце марта 2018 года было проведено

повторное исследование уровня творческих способностей учащихся для определения прироста.

Цель повторного исследования уровня развития творческих способностей учащихся заключалась в том, чтобы определить, на сколько изменился уровень развития творческих способностей за время обучения школьному курсу ОБЖ с применением игровых технологий в период с октября 2017 года по март 2018 г.

Результаты наблюдения представлены в таблице 3.

Таблица 3

Результаты повторного наблюдения развития уровня творческих способностей учащихся контрольной и экспериментальной группы на уроках ОБЖ

Признак	Контрольная группа			Экспериментальная группа		
	Уровень выраженности, %					
	Н	С	В	Н	С	В
1. Зоркость в поисках	30	45	25	20	35	45
2. Способ кодирования информации	25	55	20	20	40	40
3. Способность к свертыванию мыслительных операций	35	45	20	15	30	55
4. Способность к переносу	30	50	20	10	30	60
5. Боковое мышление	25	55	20	10	35	55
6. Цельность восприятия	15	55	30	30	30	40
7. Готовность памяти	35	45	20	30	35	35
8. Сближение понятий	30	40	30	5	40	55
9. Гибкость мышления	45	45	10	15	25	60
10. Гибкость интеллекта	35	40	25	20	30	50
11. Способность к оценочным действиям	20	60	20	20	40	40
12. Способность к «сцеплению»	35	55	10	15	35	50
13. Легкость генерирования идей	45	45	10	25	30	45
14. Беглость речи	30	50	20	5	35	60
15. Способность к доведению до конца	35	55	10	10	35	55
Общий уровень развития творческих способностей учащихся	31	49	20	16	33	51

На рисунке 2 представлены итоги наблюдения.

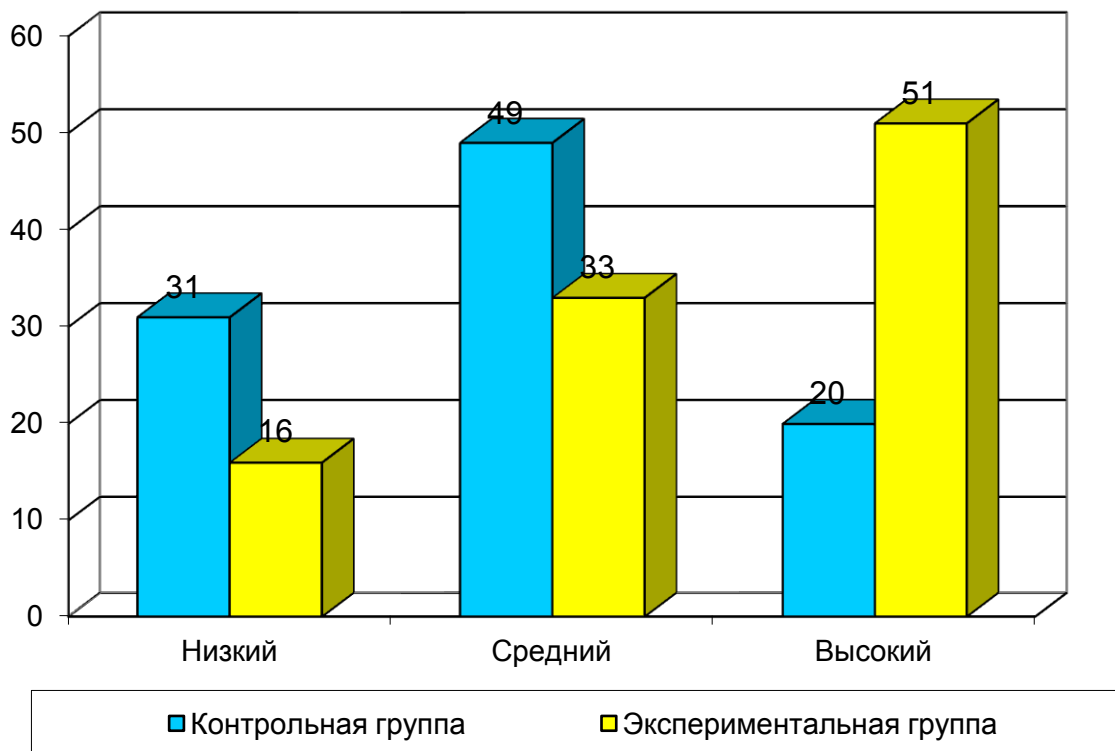


Рисунок 2 – Результаты повторного исследования уровня развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ

Анализ показателей уровня развития творческих способностей учащихся контрольной и экспериментальной групп позволяет нам увидеть положительную динамику в контрольных наблюдениях.

В таблице 4 представлены сравнительные результаты учащихся 8 классов по данным первоначального и повторного исследования уровня развития творческих способностей на уроках ОБЖ.

Таблица 4

Сравнительные результаты исследования уровня развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ

Группа	Уровень развития творческих способностей					
	Низкий		Средний		Высокий	
	до	после	до	после	до	после
Контрольная	51	31	34	49	15	20
Экспериментальная	55	16	31	33	14	51

Сравнение показателей начального и итогового наблюдения показало прирост уровня развития творческих способностей в обеих группах. Однако, в экспериментальной группе, после проведения занятий по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности» с использованием игровых технологий показатель уровня творческих способностей учащихся вырос значительно, нежели у учащихся контрольной группы, занимающихся по стандартной системе обучения курсу ОБЖ. Таким образом, в конце исследования уровень развития творческих способностей учащихся экспериментальной группы составил следующие соотношения: высокий уровень отмечен у 51% учащихся группы, средний уровень - 33% учащихся, и низкий уровень уменьшился на 39% и составил в конце исследования 16%. Отсюда можно сделать вывод, о том, что применение на уроках ОБЖ игровых технологий способствует лучшему развитию творческих способностей учащихся.

Заключение

Жизнедеятельность - это сложный процесс создания человеком условий для своего развития и существования, взаимосвязанный с окружающей природной средой и социальной реальностью. Современное общество живет и действует как бы в двух взаимосвязанных мирах – в мире социума, сообщества людей и в мире природы. Оба эти мира очень тесно взаимодействуют между собой.

Создавая условия для существования, удовлетворяя свои потребности, человек воздействует на окружающий мир, тем самым вызывая его противодействие (биологическое, физическое, химическое, социальное и т. д.). Поэтому можно сказать, что любая сфера человеческой жизнедеятельности является потенциально опасной, так как сопряжена с вмешательством в эти взаимосвязанные миры и не всегда предсказуемой реакцией их на это вмешательство.

Поиск новых форм и приемов изучения основ безопасности жизнедеятельности в наше время – явление закономерное, необходимое, поскольку в современной школе, современном обществе, каждый человек будет учиться и работать опираясь на своих приоритеты, максимально используя особенности своей личности.

Наиболее результативно прививаются учащимся мотивы, направленные к соблюдению норм и правил безопасного поведения на улице, в школе, дома, на природе, а также - на производстве и в обществе, через общее образование на уроках «Основы безопасности жизнедеятельности».

Содержание курса включает практику и теории защиты и безопасного поведения человека в повседневной жизни и в различных чрезвычайных и опасных ситуациях. Тематическими линиями содержания образовательной области ОБЖ служат: защита человека в опасных и чрезвычайных ситуациях, основы здорового образа жизни, основы медицинских знаний и правила

оказания первой медицинской помощи, основы защиты Отечества, современный комплекс проблем безопасности.

Формирование системы знаний о безопасной жизнедеятельности осуществляется в процессе воспитания и обучения в семье, в школе, в дошкольных учреждениях. Однако наиболее интенсивно данный процесс осуществляется в ходе преподавания в общеобразовательной школе курса «Основы безопасности жизнедеятельности». Система таких знаний обосновывается учеными-методистами, реализуется в виде методических пособий для учителей, учебников, учебных программ. В соответствии с моделью таких знаний, изложенных в учебно-методических материалах, во внеклассной работе, на школьных уроках.

Рассматривая понятие игры как средства обучения можно сделать следующие выводы:

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

Применить полученные результаты в учебной деятельности показало, что на уроках ОБЖ создаются условия, благоприятствующие творчеству. Их развитие происходит в учебной деятельности, в которой ученик выражает свое отношение к ней. Чтобы школьный урок основ безопасности

жизнедеятельности облечь в игровую форму используется множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

- 1) доступность для учащихся данного возраста;
- 2) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

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

В практической части ВКР было проведено исследование, целью которого стало - изучить динамику развития творческих способностей учащихся посредством применения игровых технологий в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности».

Педагогический эксперимент был организован и проведен в рамках учебного процесса. В эксперименте приняли участие учащиеся 8 А и 8 Б класса МБОУ СОШ № 45 Соответственно, учащиеся 8 А класса составили контрольную группу, а учащиеся 8 Б класса – экспериментальную группу.

На первом этапе осуществлялся теоретический анализ методической и психолого-педагогической литературы, проводилось наблюдение и теоретическое обобщение опыта работы школ по воспитанию учащихся в школьном курсе «Основы безопасности жизнедеятельности», определена база исследования и проведены первоначальные наблюдения.

На втором этапе выявлялись и систематизировались виды и формы игровых технологий, осуществлялась проверка разработанных мероприятий, разрабатывались и внедрялись в учебный процесс формы и методы организации игровой деятельности на уроках ОБЖ.

На третьем этапе проверялась общая гипотеза исследования, проводилось контрольное наблюдение за развитием творческих способностей учащихся посредством применения игровых технологий на уроках ОБЖ.

В конце сентября 2017 года было проведено первое наблюдение за исходным уровнем развития творческих способностей учащихся 8 классов на уроках ОБЖ. Проанализировав полученные данные, можно с уверенностью сказать, что исходный уровень развития творческих способностей учащихся 8 классов находится на низком уровне как в контрольной, так и в экспериментальной группе - 51 и 55 % соответственно.

В период с сентября по март 2018 года учащиеся 8 А класса МБОУ СОШ № 45 занимались по курсу ОБЖ в соответствии со школьной программой в виде семинаров, а в экспериментальном 8 Б классе занятия проводились в игровой форме. Они включали различные нетрадиционные формы дидактических игр, сюжетно-ролевые игры, работу с индивидуальными карточками, моделирование ситуаций, развлечения, игры-эксперименты, минутки безопасности, тематические мероприятия. В конце марта 2018 года было проведено повторное исследование уровня творческих способностей учащихся для определения прироста. По итогам повторного наблюдения были получены следующие результаты: сравнение показателей начального и итогового наблюдения показало прирост уровня развития творческих способностей в обеих группах. Однако, в экспериментальной группе, после проведения занятий по курсу «Основы безопасности жизнедеятельности» с использованием игровых технологий показатель уровня творческих способностей учащихся вырос значительно, нежели у учащихся контрольной группы, занимающихся по стандартной системе

обучения курсу ОБЖ. Таким образом, в конце исследования уровень развития творческих способностей учащихся экспериментальной группы составил следующие соотношения: высокий уровень отмечен у 51% учащихся группы, средний уровень - у 33 % учащихся, низкий уровень уменьшился на 39% и составил в конце исследования 16 %.

Отсюда можно сделать вывод о том, что применение на уроках ОБЖ игровых технологий способствует лучшему развитию творческих способностей учащихся.

Библиографический список (список информационных источников)

1. Айзман, Р.И. Безопасность жизнедеятельности: практикум / Р.И. Айзман, С.В. Петров, Н.С. Шуленина. – Новосибирск: «АРТА», 2013. - 288с.
2. Андреева, Е. Применение инновационных технологий на уроках ОБЖ / Е. Андреева // ОБЖ, 2003. - № 4. – С. 54-59.
3. Анисимов, В.В. Формы обучения и организации учебного процесса в школе: учеб. для вузов / В.В. Анисимов. - М.: Просвещение, 2014. – 574 с.
4. Анисимов, В.В. Общие основы педагогики: учеб. для вузов / В.В. Анисимов, О.Г. Грохольская, Н.Д. Никандров. - М.: Просвещение, 2013. – 587 с.
5. Антюхин, Э. Концепция воспитания безопасности жизнедеятельности / Э. Антюхин // Основы безопасности жизни, 2015. - № 9. – С. 40-42.
6. Бабанский, Ю.К. Выбор методов обучения в средней школе / Ю.К. Бабанский. - М.: Просвещение, 2010. – 410 с.
7. Байбородова, Л.В. Методика обучения основам безопасности жизнедеятельности: метод. пособие / Л.В. Байбородова, Ю.В. Индюков. - М.: ВЛАДОС, 2013. - 272 с.
8. Белов, С.В. Безопасность жизнедеятельности / С.В. Белов. – М.: Высшая школа, 2009. – 308 с.
9. Бордовский, Г.А. Управление качеством образовательного процесса / Г.А. Бордовский, А.А. Нестеров, С.Ю. Трапезии. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И.Герцена, 2011. - 359 с.
10. Винокурова, Н.К. Лучшие тесты на развитие творческих способностей / Н.К. Винокурова. - М.: Аст-Пресс, 2009. - 127 с.
11. Гинецинский, В.И. Современные образовательные технологии: учебное пособие / В.И Гинецинский. - М.: Изд-во КноРус, 2009. - 432 с.

12. Грани педагогики безопасности: материалы всероссийской научной конференции, Екатеринбург, 29 апреля 2011 г. / Под ред. В.В. Гафнера. – Екатеринбург: ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2011. – 134 с.

13. Зотова, А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности учащегося / А.М. Зотова // Обучение в школе, 2014. - № 7. – С. 63-64.

14. 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.

15. Лишин, О.В. Педагогическая психология воспитания: учебное пособие для школьных психологов и педагогов / О.В. Лишин. – М.: Институт практической психологии, 2002. – 464 с.

16. Лук, А.Н. Психология творчества / А.Н. Лук. – М.: Наука, 1999. – 233 с.

17. Малинина, И.А. Применение активных методов обучения как одно из средств повышения эффективности учебного процесса / И.А. Малинина // Молодой ученый, 2011. - №11. – С. 166-168.

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

19. Мельникова, Н.Ф. Педагогические основы обучения безопасности жизнедеятельности / Н.Ф. Мельникова // ОБЖ: основы безопасности жизни, 2016. - № 4. – С. 9-13.

20. Нестеров, И.А. Безопасность жизнедеятельности: практикум / И.А. Нестеров, И.В. Никитин, Р.Я. Хамидуллин. – М.: ММИЭИФП, 2012. – 138 с.

21. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова. - М.: Академия, 2005. – 297 с.

22. Петров, С.В. Теоретические основы безопасности жизнедеятельности: учебное пособие / Р.И. Айзман, С.В. Петров, А.В. Тимкин, В.М. Ширшова. – Новосибирск: АРТА, 2011. – 208 с.

23. Петрусинский, В.В. Искусство общения в играх / В.В. Петрусинский. - М.: Владос, 2007. – 200 с.

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

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

26. Тронева, Л.Ф. Использование современных технологий на уроках ОБЖ / Л.Ф. Тронева // ОБЖ: основы Безопасности Жизни, 2014. - № 8. – С. 11-16.

27. Хуторский, А.В. Методика личностно-ориентированного обучения / А.В. Хуторский. - М.: Сфера, 2014. – 248 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Стандартизированный бланк наблюдений

Фамилия, имя ребенка		Класс (творческое объединение)		
Признак	Уровень выраженности			
	Высокий	Средний	Низкий	
1. ...				
2. ...				
3. ...				
4. ...				
5. ...				
6. ...				
7. ...				
Дата наблюдения		Время		

Конспекты занятий с экспериментальной группой

Конспект занятия по теме: «Тропа пожарной безопасности». Игровой урок-конкурс по теме «Правила пожарной безопасности»

Цели:

- закрепление знаний учащихся по правилам пожарной безопасности,
- развитие силы, ловкости, находчивости, быстроты и точности движений.
- укрепление дружбы, сплоченности, коллективизма, воспитание стремления к взаимопомощи.

Ход занятия

1. Представление команд

Команды в произвольной форме сообщают название команд и девиз.

Например:

Команда «Огнеборцы».

Девиз «При пожаре не зевай, огонь водою заливай».

Команда: «МЧС».

Девиз: « Если начался пожар, не зевай 01 вызывай».

2. Игровая программа

Интеллектуальная разминка

«Загадки»

- На полу ковер зажег, выпав на пол (Уголек).
- В маленьком амбаре лежит пожар на пожаре (Спичечный коробок и спички).
- Закопай - не сгниет, кинь в воду - поплывет (Уголь)
- Красная корова всю солому поела (Огонь).
- Чтобы не было огня, не играйте вы в меня,

Я огня сестричка, маленькая (спичка).

- Дым увидел - не зевай, нас скорее вызывай (Пожарники).
- На столе, в колпаке, да в стеклянном пузырьке.

Поселился дружок – развеселый огонек (Лампочка).

- Все ест, не наедается, а попьет - умирает (Огонь).

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

3. «Пожарная азбука»

Команды получают конверты с набором слов.

Задание: Из предложенных слов составить фразы и хором прочитать их.

Ответы:

1. Знает мальчик и девчушка:

Спички детям - не игрушка.

2. При пожаре, как один набираем 01.

3. Вы запомните, друзья,

Детям спички брать нельзя.

4. При пожаре не зевай,

Огонь водою заливай.

За правильный ответ команда получает 2 балла.

4. «Тушение пожара»

Необходима тележка для песка, или 2 ведра с водой. Один из игроков должен добежать до указанного места: мальчик с 2 ведрами или с тележкой для песка, затем обежать его и вернуться к своей команде.

За этот конкурс команда, выполнившая задание первой, получает 5 баллов.

5. «Эвакуация по карнизу»

На землю уложен тонкий брусок.

Обучающиеся по одному проходят по уложенному на землю бруску боком приставленным шагом.

За этот конкурс команда, выполнившая задание первой, получает 5 баллов.

6. «Конкурс капитанов»

Капитанам команд предлагается по очереди дать правильное объяснение пословицам и поговоркам.

- Пожар снежком не погасишь.
- Где дым, там и огонь.
- Затопила печку, а сама на крылечко
- Малая искра города прожигает, а сама прежде всех погибает.
- Дыма без огня не бывает.
- Искру туши до пожара, беду отводи до удара.

За каждый правильный ответ капитан получает 1 балл.

7. «Пострадавший»

Понадобятся носилки и, конечно, пострадавший. Два участника должны добежать до места назначения, положить пострадавшего на носилки, добежать до своей команды и передать их следующим.

За этот конкурс команда, выполнившая задание первой получает 5 баллов.

8. Подведение итогов

Подводятся итоги, подсчитываются баллы и проводится награждение команд.

Конспект занятия по теме: Урок-викторина «Знатоки предмета
«Основы безопасности жизнедеятельности»» в рамках «Дня защиты
детей»

Цель: формирование у обучающихся навыков безопасного поведения в чрезвычайных жизненных различных ситуациях.

Задачи:

Образовательная – закрепить знания по правилам поведения в условиях автономного существования человека.

Развивающая – активизировать познавательную и аналитическую деятельность обучающихся по формированию навыков безопасного поведения.

Воспитательная – воспитывать у детей умение вести себя в экстремальных ситуациях, формировать чувство ответственности, коллективизма и товарищества.

Место проведения: школьный спортзал.

Состав команды: 6 человек (из них 2 человека – небольшого роста и веса).

Расположение команд: возле столов с указанием команд, впереди стартовая линия.

Снаряжение команд: ручка, чистый тетрадный лист, 3 платочка ж/б для завязывания глаз.

Форма одежды: спортивная.

Предварительная подготовка команд: название, эмблема, выбор капитана.

Этапы урока-викторины

1. Представление команды.
2. Разминка «Путешествие по сказкам».
3. Эстафета «Лиса Алиса и кот Базилио».
4. Эстафета «Вынеси из дома вещества, которыми можно отравиться».

5. Викторина «Собери рюкзак».
6. Викторина «Сядь на пенек, съешь пирожок».
7. Эстафета «Перенос пострадавших».
8. Решение задачи «Медицинская помощь без взрослых».
9. Задание «Составь наибольшее количество слов».
10. Подведение итогов, награждение.

Жюри: ученики класса, не вошедшие в состав команд.

Ход урока-викторины

1. Представление команд.

Ведущий: Пожалуйста, капитаны представьте свои команды (название, девиз).

Эмблему сдайте в жюри.

2. Разминка «Путешествие по сказкам».

Ведущий: Вопросы по сказкам будут задаваться парами. Выслушав вопрос и посоветовавшись, капитан дает ответ. Если команда не отвечает, могут ответить капитаны других команд (это улучшит их результат).

Чем Малыш вылечил Карлсона?

Что болело у Ильи Муромца?

От чего заснула Спящая царевна?

Какое правило личной гигиены не соблюдал герой сказки «Мойдодыр»?

Что мешало спать принцессе, и в какой сказке?

Какие правила гигиены нарушила Маша из сказки «Три медведя»?

В какой сказке царевна умерла из-за отравленного яблока и кто ее автор?

Куда попали осколки льда Каю в сказке «Снежная королева» и кто ее автор?

В кого превратился один из героев сказки после того, как попил грязной воды из лужи? Какая это сказка?

В какой сказке один из героев был слепым, а другой – хромым?

3. Эстафета «Лиса Алиса и кот Базилио».

Ведущий: Правильный ответ на последний вопрос – лиса Алиса и кот Базилио.

Они, конечно же, были мошенники. Но насколько это плохо – хромать или не видеть.

Команды разбиваются попарно, одному завязывают глаза, другой прыгает на одной ноге. Лиса и кот держаться друг за друга (за руки). Чья команда быстрее пройдет дистанцию? (Помощники помогают на этапах, судьи на линии контролируют правильность выполнения задания.)

4. Эстафета «Вынеси из дома вещества, которыми можно отравиться».

Ведущий: Эти вещества есть в каждом доме. Но при неправильном хранении и применении они могут представлять опасность для человека. С какими веществами нужно быть предельно осторожными?

Карточки со словами лежат на полу возле фишки лицевой стороной вверх. Фишки установлены на определенном расстоянии от линии старта. Один игрок стартует, подбегает к фишке, знакомится с карточками, берет нужную, возвращается и передает эстафету другому. Жюри проверит, все ли опасные вещества вынесла из дома команда.

Команда должна вынести 6 карточек.

5. Викторина «Собери рюкзак».

Ведущий: Вы все любите ходить в походы, а умеете ли вы собираться в поход? Помните «Ермаш», как мальчик собирался с учителем на лыжную прогулку. Сколько нужных вещей он набрал, что пришлось все это везти папе на машине.

Каждой команде выдается лист с названием предметов и вещей.

Вам нужно выбрать 15 необходимых (рядом со словом поставить галочку). Выигрывает команда, выбравшая больше необходимых предметов, листочки с ответами капитаны сдают в жюри.

6. Викторина «Сядь на пенек, съешь пирожок».

Ведущий: В поход собираться нужно заранее, главное правильно запастись продуктами. Ведь там, в лесу или у реки не будет магазина и холодильника. Продукты должны быть калорийными и не скоропортящимися. Иначе можно сильно отравиться.

Командам предлагается (на листах) набор из 23 продуктов, нужно выбрать продукты, пригодные для дальнейших походов, и отметить их галочкой. Лист с ответом капитан сдает в жюри.

7. Эстафета «Перенос пострадавших».

Ведущий: В походе нередко участники получают травмы. Но оставлять в беде своего друга нельзя. Представьте, что ваш товарищ упал, сильно ударился, идти он не может. Вам необходимо ему помочь.

Мы умеем переносить пострадавшего на замке из рук. Команду поделим на «пострадавших» и «спасателей» (2 группы). Чья команда быстрее донесет пострадавших до больницы? (Участники стартуют, обходят фишку, возвращаются и передают эстафету.)

8. Решение задачи «Медицинская помощь без взрослых».

Ведущий: В каждом доме есть хотя бы аптечка. Конечно, без разрешения взрослых ее трогать нельзя. Но иногда помощь нужно оказать, а взрослых рядом нет. Что делать? Командам предлагается решить тест, ответы выбирать и проставлять номер правильного ответа с номером вопроса (лист с ответом сдать в жюри). Например: 1 – 1 и т.д.

Какое средство из аптечки вы выберете, если человек упал в обморок?

Каким образом вы остановите сильное кровотечение?

Какое средство из аптечки вы выберете, если порезались? (Рану нужно продезинфицировать, кровь остановить).

Какое средство из аптечки вы выберете, если при падении получили ссадину, а рану нужно обработать?

Какое средство из аптечки вы выберете, если сильно заболел зуб или голова?

9. Задание «Составь наибольшее количество слов».

Ведущий: Итак, последний завершающий этап. Команды получают карточку со словом «Безопасность».

Составьте как можно больше слов, используя буквы данного слова. Команда, составившая самое длинное слово, получит дополнительный балл.

10. Подведение итогов.

Конспект занятия по теме: «КВН-клуб «Внимательный пешеход»»

Цели урока:

1) Закрепить знания и представления младших школьников о безопасном поведении на улицах и дорогах.

2) Проконтролировать и обобщить, умения и навыки детей по основным правилам дорожного движения.

3) Предупредить наиболее распространенные ошибки поведения детей на дорогах.

4) Проверить и закрепить знание детьми дорожных знаков.

Тип урока: урок – игра.

Методы и приемы: словесные, наглядные, частично-поисковые.

Оборудование: рисунок Пети Светофорова, рисунок пешеходного светофора, жетоны, мозаика, письмо, листы со словами, плакаты с дорожными знаками, плакаты с названием игры.

Ход занятия

I. Организационный момент.

Долгожданный дан звонок –

Это начался урок.

Внимание! Внимание!
 Вас ожидает состязание!
 На лучшее знание и умение
 Правил дорожного движения.
 II. Сообщение темы и цели урока.

Ребята! Сегодня мы снова в Клубе Внимательных пешеходов, в гостях у Пети Светофорова.

Цель сегодняшней игры: проверить, на сколько хорошо вы знаете правила дорожного движения и умело применяете знания на практике!

Перед нами 2 команды: красные и зеленые игроки. Я сегодня буду главным заместителем Пети Светофорова и ведущим игры. Оценивать наше состязание будет наше достойнейшее жюри – это гости нашего урока.

Послушайте правила игры.

Помощником и другом Пети является Пешеходный светофор. Но совсем недавно он сломался и нам предстоит его починить.

За победу в каждом конкурсе команда получает жетон цвета своей команды. Та команда, которая наберет большее количество жетонов, будет считаться победительницей нашей игры и получит право включить светофор. А теперь пора начинать соревнование.

III. Этапы игры.

1. Разминка

- Сейчас я проверю, какие вы внимательные пешеходы и готовы ли вы к игре. Я вам задаю вопрос, а вы отвечаете «да» или «нет».

- Что хотите – говорите, в море сладкая вода?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, красный свет – проезда нет?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, каждый раз, идя домой, играем мы на мостовой?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, но если очень вы спешите, то перед транспортом бежите?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, мы всегда идем вперед только там, где переход?

Дети: Да.

- Что хотите – говорите, мы бежим вперед так скоро, что не видим светофора?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, на знаке “здесь проезда нет” нарисован человек?

Дети: Нет.

- Что хотите – говорите, на круглых знаках – красный цвет означает “здесь запрет”?

Дети: Да.

2. Задачи Пети Светофорова.

(Поочередно задается по одной задаче каждой команде.)

Задача 1. Во дворе Федя встретил своего друга Сашу. Саша предложил ему: «Хочешь на «зебру» посмотреть?» Саша, схватил Федю за руку, поспешил к дороге, где ездили машины, автобусы, троллейбусы...

Как вы думаете, почему мальчики пошли смотреть «зебру» не в зоопарк, а на улицу? Объясните.

Задача 2. Каждый раз, когда мы подходим к оживленному перекрестку, нас встречает _____ То зеленым светом моргнет, то красным засияет. Объясните, что это за предмет и для чего этот предмет находится на перекрестке.

Задача 3. Однажды Петя Светофоров гулял по улице, как вдруг услышал звук сирены. К перекрестку, поблескивая маячком, быстро двигался автомобиль ГИБДД, ведя за собой колонну автобусов. Эта машина не остановилась на красный сигнал светофора, а продолжала движение вперед. За ней двигалась вереница автобусов.

Как вы думаете, почему водитель автомобиля ГИБДД не остановится на красный сигнал светофора?

Каким еще автомобилям разрешено двигаться на красный свет?

Как должны поступать пешеходы, услышав звуковой сигнал спецмашины?

Задача 4. Под утро приснился Феде сон: будто бы в его комнате послышались сначала незнакомые голоса, а затем один за другим вошли дорожные знаки.

– Вы что, живые? – удивился мальчик. – А я тебя знаю, – сказал Федя дорожному знаку «Пешеходный переход», ты помогаешь мне перейти проезжую часть по дороге в школу. Только вот как же вы помните имена друг друга, вас ведь так много!

– Ну, это просто, – заговорили разом все знаки.

– Во-первых, мы делимся на группы. А на некоторых все написано и нарисовано.

И тут зазвенел будильник и Федя проснулся.

На сколько групп делятся дорожные знаки? Назовите их.

Задача 5. Саша не отгадал загадку, может быть, вы поможете ему разгадать ее? Загадка, была такая: какой островок находится на суше?

Задача 6. Федя с друзьями играл в футбол. Место для игры выбрали недалеко от улицы. Федя так увлекся игрой, что не заметил, как с мячом оказался вне поля. Удар! И мяч полетел, только не в ворота, а прямо на улицу. Мальчик бросился за ним...

Что может случиться с Федей?

Скажите, где можно играть с мячом.

3. Грамотный пешеход.

(Задание на листах: вставить пропущенные буквы).

Слова: г...род, ул...ца, авт...мобиль, тр...мвай, с...гнал, ш...фер, ш...ссе, тр...туар, па...с...жир.

4. Конкурс капитанов.

Учитель: Знают ли наши капитаны марки автомобилей? (Капитаны называют.)

Нарисуют ли автомашину «Москвич», закрытыми глазами? (Капитаны рисуют.)

5. Физкультминутка.

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людам машет: Не ходи!

(Движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

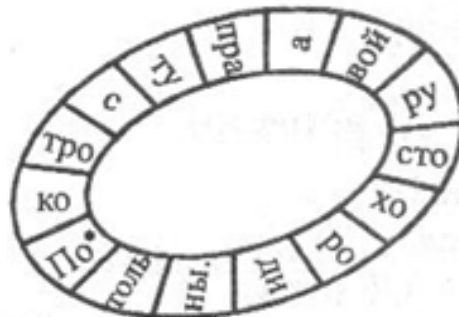
Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

6. Зашифрованное письмо.



Прочитайте правило, которое должен соблюдать каждый пешеход (слоги читать по часовой стрелке, пропуская все время один слог).

1-й слог – *)

7. Собери знак (мозаика).

Учитель: Очень часто нарушители ПДД портят дорожные знаки, и сейчас нам предстоит отремонтировать некоторые из них.

Вам необходимо из предложенных составляющих собрать дорожный знак и правильно назвать его.

8. Дальше, дальше.

Учитель: Наш следующий этап игры называется «Дальше, дальше, дальше...» Правила этого этапа: надо быстро и четко отвечать на вопросы. Кто правильно ответит за одну минуту на большее количество вопросов, тот получит больше очков. Если вы не знаете, как ответить на вопрос, говорите: дальше.

ВОПРОСЫ 1 КОМАНДЕ:

– Какие сигналы светофора вы знаете?

(Красный, желтый, зеленый.)

– Что такое перекресток?

(Место пересечения улиц и дорог на одном уровне.)

– Кто регулирует движение транспорта и пешеходов?

(Регулировщик.)

– Когда можно начинать переходить улицу?

(Когда загорелся зеленый свет светофора, надо убедиться, что все машины остановились, и тогда можно переходить улицу.)

– Где должны ходить пешеходы?

(По тротуару.)

– Какую форму и цвет имеют запрещающие знаки?

(Белый круг с красной каймой.)

– По какому номеру телефона вызывают милицию?

(02)

– По какой стороне улицы у нас принято движения транспорта?

(По правой.)

– Что означает этот знак?

(Движение на велосипеде запрещено.)

– Правила движения пешехода по загородной дороге?

(Двигаться по обочине навстречу транспорту.)

– Где устанавливается знак «Пункт питания»?

(Вблизи столовой, кафе, ресторана.)

– Какие части дороги вы знаете?

(Проезжая часть и тротуар.)

– Какая часть дороги предназначена для машин?

(Проезжая часть.)

– Что означает этот знак?

(Велосипедная дорожка.)

ВОПРОСЫ 2 КОМАНДЕ:

– Что означает желтый сигнал светофора?

(Сейчас будет смена сигнала.)

– Какая часть дороги предназначена для пешеходов?

(Тротуар.)

– Чем регулировщик управляет движением?

(Жезлом.)

– Где ожидают автобус?

(На автобусной остановке.)

– По какому номеру телефона вызывают «скорую помощь»?

(03)

– С какого возраста разрешается детям ездить на велосипеде по дороге?

(С 14 лет.)

– Какую форму и цвет имеют знаки сервиса?

(Синий прямоугольник с белым квадратом внутри.)

– Сколько сигналов у пешеходного светофора?

(Два: зеленый и красный.)

– Где устанавливается знак «Дети»?

(Около школ, детских садов.)

– Что означает этот знак?

(Пункт первой медицинской помощи.)

– Какие машины оборудованы сигналами типа «Сирена»?

(Скорая помощь, полицейская, пожарная.)

– Какой перекресток называется регулируемым?

(Где стоит светофор или регулировщик.)

– Что означает этот знак?

(Телефон.)

– Разрешающий сигнал светофора?

(Зеленый.)

IV. Подведение итогов игры. Награждение победителей.

- Наша игра подошла к концу, подведем итоги.

Ребята, закон улиц и дорог, который называется «Правила дорожного движения», – строгий. Он не прощает, если пешеход идет по улице, как ему вздумается, не соблюдая правил. Но этот закон очень добрый – он охраняет от страшного несчастья, бережет жизнь людей.

Правила из этой книжки

Нужно знать не понаслышке.

И учить их не слегка,

А всерьез – наверняка!