

УДК 372.8

П.О. КОЛЕСНИКОВА
(polya2331@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ И ЗАЩИТЫ РОДИНЫ*

Рассматривается применение игровых технологий во внеурочной деятельности по предмету ОБЗР в общеобразовательной организации как эффективного средства повышения познавательной активности обучающихся и формирования у них личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных универсальных учебных действий.

Ключевые слова: основы безопасности и защиты Родины, игровые технологии, внеурочная деятельность, познавательная активность, универсальные учебные действия, навыки безопасного поведения.

На сегодняшний день важнейшими задачами образования являются развитие познавательной активности и коммуникативности обучающихся. Важную роль в этом играет педагог и выстроенный им образовательный процесс, представленный в том числе внеурочной деятельностью, которая позволяет расширить образовательное пространство для проявления познавательных интересов обучающихся. Одним из учебных предметов, имеющим большой потенциал для активизации познавательной деятельности обучающихся в форме внеурочных занятий, являются основы безопасности и защиты Родины (ОБЗР). Эта дисциплина затрагивает вопросы безопасности жизни и сохранения здоровья человека, что вызывает повышенный интерес со стороны школьников.

Необходимо также отметить, что всё активнее применяются в образовательном процессе игровые технологии, которые стали уже неотъемлемой частью жизни в современном обществе. Игры представляют собой эффективный инструмент обучения, который можно успешно применять не только в рамках учебного процесса, но и во внеурочной деятельности. В рамках реализации ФГОС ООО, приоритетной целью современного образования в школах является развитие способностей ученика ставить учебные цели, проектировать их, реализовывать, контролировать и оценивать достижения, т. е. формирование умения учиться [6]. Чтобы достичь этой цели, необходимо чтобы любая педагогическая технология, применяемая на уроках ОБЗР, была переосмыслена учителем и окрашена творческим, эмоциональным отношением к своему делу и искренней любовью к детям. Таким образом, в педагогической практике на уроках часто применяются игровые технологии, т. к. они позволяют в естественной и непринужденной атмосфере формировать у обучающихся личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия [7].

Предмет «Основы безопасности и защиты Родины» направлен на стимуляцию мыслительных процессов, полноценное и всестороннее развитие учеников в контексте различных жизненных ситуаций, а также на формирование представлений о здоровом образе жизни. Достижимые обучающимися в рамках предмета образовательные результаты позволяют им успешно адаптироваться в социальной среде, а также стихийно проходить процесс социализации, при этом расширяя свои знания, умения и навыки, необходимые для дальнейшего процесса жизнедеятельности. Игровые технологии способствуют не только лучшему усвоению теоретических знаний, но и формированию практических навыков, необходимых для безопасного поведения в различных ситуациях.

Внедрение игровых технологий в рамках внеурочной деятельности по ОБЗР позволяет преподавателям оценивать уровень усвоения материала и выявлять пробелы в знаниях обучающихся, что может служить основой для дальнейшего совершенствования учебных программ, способствует интеграции знаний из различных областей (экологии, биологии, географии), и помочь обучающимся формировать целостное представление о безопасности жизнедеятельности.

Игровые технологии представляют собой обширную группу приёмов и методов организации педагогического процесса. Они возникли ещё в начале XX в., именно тогда появилась идея об использовании иг-

* Работа выполнена под руководством Коробченко Т.С., старшего преподавателя кафедры теории и методики обучения физической культуре и безопасности жизнедеятельности ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

ровых технологий в учебном процессе. Технологии берут своё начало ещё из древности, когда люди использовали игру, как способ передачи информации от старшего поколения к младшему [1, с. 54].

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления [2].

Игра представляется как самостоятельная творческая деятельность субъекта, разворачиваемая согласно определенному сюжету и гармонично встроенная в систему отношений с другими субъектами. Наличие с одной стороны сюжета и с другой – реакции другого, наделяет игру свойством непредсказуемости, что придает ее участникам элемент азарта, новизны, значимости. Так, игра сохраняет свою актуальность в самых серьезных вопросах организации педагогического процесса [5].

Для применения игровых технологий при составлении занятия, педагогу необходимо опираться на структуру дидактической игры:

- педагогические и игровые цели;
- содержание;
- сюжет (сценарий);
- правила;
- средства;
- игровые действия;
- оценка;
- результат.

Все компоненты игры образуют единое целое, обеспечивая игровую суть учебного и внеучебного процесса. В отличие от обычных бытовых игр, педагогическая игровая технология обладает признаками чётко поставленной цели обучения, педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью. Инструментальный подход к рассмотрению структуры игры помогает педагогу сконструировать игру практически на любом учебном материале и для любой категории учащихся.

Достижение познавательной активности обучающихся возможно через гармоничное сочетание учебного материала на уроках и внеурочных мероприятий по ОБЗР. Такой подход позволит обучающимся развивать свои интересы, расширять горизонты и способствовать формированию их познавательной активности и творческих способностей.

Сущность внеурочной работы по ОБЗР заключается в создании педагогических условий для личностного развития школьников, усвоения ими знаний, умений, моделей безопасного поведения на основе активной познавательной, исследовательской, практической деятельности [4].

Внеурочная деятельность по основам безопасности и защиты Родины направлена на:

- расширение мировоззрения учеников;
- развитие их творческих способностей, самостоятельности;
- совершенствование знаний, умений, приобретенных на уроках;
- воспитание любви и уважения к людям своего края, страны.

Использование игровых форм обучения во внеурочной деятельности по ОБЗР активизирует мыслительные процессы и повышает мотивацию к изучению предмета. В совокупности с другими педагогическими технологиями стимулирует эффективность и заинтересованность в изучении основ безопасности жизнедеятельности и формирует стремление к защите Родины. При организации внеурочной деятельности с применением игровых технологий, необходимо помнить, что обучающиеся должны развивать не только навыки, связанные с одним предметом, но и метадедукторные, так называемые «мягкие» навыки [3].

Применение игровых форм работы на уроках ОБЗР можно разделить на несколько тематик, а именно: сюжетные игры, ролевые игры и игры-соревнования.

Педагог может построить внеурочную деятельность с помощью педагогических технологий, например, дидактических игр, основываясь на любом материале, что позволит развивать принцип актив-

ности обучающихся в процессе внеурочных занятий, будет способствовать развитию критического мышления, самостоятельности. Также учитель может создать педагогические условия для личностного развития обучающихся и достижения ими планируемых образовательных результатов.

Методические рекомендации по применению игровых технологий во внеурочной деятельности включают:

1. *Учёт интересов и потребностей школьников*, реализацию принципа преемственности внеурочной деятельности с технологиями учебной работы и традиций воспитательной системы школы.
2. *Использование игрового обучения*, способствующего формированию творческого мышления, воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся.
3. *Разнообразие игровых приёмов и ситуаций*, сложность которых определяется многообразием форм игры, способов участия и алгоритмом её проведения.
4. *Освоение правил поведения и ролей социальных групп в игре*, рассмотрение возможностей групп и приобретение навыков совместной деятельности.
5. *Соблюдение требований ФГОС по применению игровых технологий во внеурочной деятельности*.

С учетом указанных методических рекомендаций, нами был разработан образовательный проект «Марафон БЕЗопасности» (табл.), при практической реализации которого, на базе МОУ «Средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов № 96 Дзержинского района Волгограда» в 7 «Г» классе нами было проведено внеурочное мероприятие по предмету ОБЗР с применением игровых технологий.

Таблица

Образовательный проект «Марафон БЕЗопасности»

Общие сведения об образовательном проекте	
Название проекта	Марафон БЕЗопасности
Логотип мероприятия	
Масштаб проекта	Внутришкольный, внутриклассный
Краткая информация об образовательном проекте	
Описание проблемы, решению/снижению которой посвящен проект. Актуальность с опорой на статистику, результаты (в %) и выводы изучения интересов и склонностей детей «Профиль»	<p>Понимание детьми базовой информации о чрезвычайной ситуации, развитие навыков действий при возникновении ЧС; формирование серьезного отношения к собственной жизни и к безопасности других людей; побуждение к соблюдению необходимых правил безопасности дома, на улице, на транспорте; развитие уверенности в себе, желание прийти на помощь людям; воспитание у учащихся потребности предвидеть возможные жизненные ситуации.</p> <p>При знакомстве с детьми, мы пришли к выводу, что им очень интересна дисциплина ОБЗР, и т. к. это один из профилей обучения, и нам бы хотелось в доступной форме объяснить одну из важнейших тем по дисциплине ОБЗР в игровой форме. Актуальность этого довольно высока, т. к. часто этой дисциплиной пренебрегают, и не дают информации в полной мере, либо дают недостаточно, объясняя материал, т. к. некоторые термины довольно сложные для детей 12–14 лет.</p>

Краткая информация об образовательном проекте	
Основная цель образовательного проекта	Формирование серьезного отношения к собственной жизни и к безопасности других людей; побуждение к соблюдению необходимых правил безопасности дома, на улице, на транспорте;
Перспектива развития и потенциал проекта	Проект можно реализовывать во всех классах, пользуясь принципами: соответствия возрасту и интересам ребенка, а также соответствия школьной программе.
Результаты образовательного проекта	
Планируемые мероприятия: порядок мероприятий, проведенных в рамках проекта с указанием их названий и формы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство и беседа с детьми на тему их интересов. 2. Совет с активом класса, мозговой штурм. 3. Представление классу вариантов мероприятия и выбор наиболее интересного посредством голосования. 4. Подготовка к мероприятию, распределение обязанностей. Домашнее задание. 5. Проведение мероприятия «Марафон БЕЗопасности». 6. Подведение итогов. Награждение. Рефлексия.
Задачи образовательного проекта (по количеству этапов проекта; мероприятия одного этапа решают одну задачу на пути к основной цели проекта)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить интересы детей в 7-м классе. 2. Найти интересную тему с советом класса. 3. Голосование с целью выбора темы. 4. Распределить обязанности и включить в процесс детей всего класса. 5. Провести мероприятие. 6. Подвести итоги и получить обратную связь.
Ожидаемое количество участников мероприятий, вовлеченных в реализацию проекта	30 человек (4 судейская коллегия; 23 обучающиеся; 2 педагогический состав; 1 практикант)
Социальный эффект, эффект в образовательной организации	Ответственное отношение к собственной и общественной безопасности, ознакомление со службами, занимающимися наблюдением и ликвидацией последствий ЧС, знакомство с терминологией и правилами безопасности.
Обеспечение образовательного проекта	
Гранд-участники (напр.: известные гости, партнеры, внешние эксперты, спикеры и пр., в т.ч. профильные специалисты организации)	Совет старшеклассников МОУ «Средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов № 96 Дзержинского района Волгограда», руководитель школьного спортивного клуба, учитель ОБЗР.
База проведения проекта	Спортивный зал, учебная аудитория и кадетский класс.
Планируемое методическое оснащение	Для организаторов и педагогов в составе жюри, для участников.
Необходимые материально-технические средства, оборудование	Компьютер, проектор, раздаточный материал.

Реализация данного проекта в рамках внеурочной деятельности позволила повысить познавательную активность и интерес обучающихся к дисциплине ОБЗР.

Таким образом, игровые технологии становятся действенным инструментом практико-ориентированного обучения по предмету ОБЗР, они могут органично сочетаться с традиционными

заданиями и упражнениями, эффективно формировать практические умения и навыки безопасного поведения. При этом отметим необходимость правильного подбора игр и соблюдение методических рекомендаций по применению игровых технологий.

Литература

1. Алавидзе Т.А. Социальная психология в современном мире. М.: Аспект Пресс, 2002.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Прогресс, 1988.
3. Зыбарев А.В. Игровые формы работы, применяемые на уроках ОБЖ в соответствии с требованиями ФГОС // Вестник науки. 2022. Т. 2. № 11(56). С. 74–79.
4. Казимиров Ю.Б., Лутенко В.Ф., Шипачева А.Д. Роль курса ОБЖ в гуманизации общего образования // Успехи современного естествознания. 2014. № 6. С. 25–29.
5. Тихоненков Н.И., Корниенко А.А. Игровая деятельность как средство формирования нравственных ценностей подростков // Студен. электрон. журнал «СТРИЖ». 2024. № 6(59). С. 66–69. [Электронный ресурс]. URL: <http://strizh-vspu.ru/files/publics/1735550697.pdf> (дата обращения: 05.01.2025).
6. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 // Информационно-правовой портал «Гарант.ру». [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения: 09.11.2024).
7. Щекина Е.Н. Система формирования у младших школьников универсальных учебных действий средствами игрового обучения // Опыт, проблемы и перспективы построения педагогического процесса в контексте стандартизации образования: сб. науч. ст. и материал. III Международ. науч.-практич. конф.: в 2-х ч. / под ред. С.А. Герасимова и др. (г. Архангельск, 18 марта 2016 г.). Архангельск: КИРА, 2016. Т. 2. С. 34–37.

POLINA KOLESNIKOVA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

THE USE OF PLAYING TECHNOLOGIES IN EXTRACURRICULAR ACTIVITY OF THE PRINCIPLES OF SECURITY AND PROTECTION OF THE MOTHERLAND

The use of playing technologies in the extracurricular activity of the subject “The Principles of Security and Protection of the Motherland” in the educational institution as an effective means of improving the cognitive activity of students and development of their personal, regulative, cognitive and communicative universal learning activities is considered.

Key words: Principles of Security and Protection of the Motherland, playing technologies, extracurricular activity, cognitive activity, universal learning skills, skills of safe behaviour.