**Технологии игры как дополнительная мотивация к изучению предмета ОБЖ**

**В.В. Сафонов,**

Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение

«Лицей №8», г. Воронеж

Современное школьное обучение открывает перед учителем широкое поле по переходу от обучения фактической деятельности к овладению смысловой деятельностью, приобретению навыков практического применения знаний навыков.

Поисковая работа учителей ОБЖ по новым формам и приёмам подачи материала становится не только закономерным, но и необходимым условием в современном мире. [ (Латчук В.Н., Методическое пособие по ОБЖ, 10-11 классы, 2010)]

В наше время эффект игровых технологий, которые доказали свою результативность ранее, снижается в связи с внедрением информационных технологий в повседневную жизнь российского гражданина.

В российском образовательном интернет-пространстве крайне мало творческих площадок, где учитель мог бы сам создавать дидактические игры, тренажёры, тесты.

Если мы введём в любой поисковой системе интернета запрос на конструктор дидактических игр, то система предложит несколько видов конструкторов, но как правило на английском языке. Пока единственным конструктором дидактических игр на русском языке предлагается ресурс, называемой «трениками», это онлайн-конструктор учебных тренажёров. Здесь, с по­мо­щью интернет-бра­у­зе­ра, мо­жно кон­фи­гу­ри­ро­вать то или иное задание. Каж­дый тре­на­жёр по­лу­ча­ет на сайте уни­каль­ный код и до­сту­пен всем же­ла­ю­щим. Вам оста­ет­ся толь­ко по­де­лить­ся ссыл­кой.

Данный конструктор позволяет:

* наполнять дидактические игры конкретным содержанием,
* влиять на уровни сложности заданий,
* учитывать индивидуальные способности и потребности каждого ребёнка с учётом его возраста,
* адаптировать игры к своей предметной области,
* обеспечить их интерактивность,
* отслеживать промежуточные этапы,

Поскольку многие учащихся проводят большое количество времени в информационном пространстве, данный вид работы позволяет создавать небольшие тренажёры по различным направлениям.

Сами тренажёры могут быть представлены в следующем виде:

* выбор одного из вариантов ответа
* вписывание пропущенных букв, чтобы получилось правильное слово
* вычеркивание лишнего предмета, который не относится к правильному ответу
* разгадывание кроссворда по содержанию параграфа или всей темы
* аналог игры «Кто хочет стать миллионером»

В своей педагогической работе я использую предметную линию УМК учебника ОБЖ под редакцией В. Н. Латчука. [ (В.Н., Основы безопасности жизнедеятельности. Планирование и организация занятий в школе, 2002)]

Срок проведения использования данных симуляторов 2021-2022 учебный год. В качестве объекта исследования использовалась параллель 7 классов, всего 4 класса.

Методом обратной связи послужило наблюдение за учащимися, а также обратная связь в виде блиц-опроса в начале учебного года и по окончанию учебного года.

Необходимо отметить, что введение данного метода игровых технологий столкнулось с определёнными трудностями, поскольку учащиеся никогда не сталкивались с подобным видом работы, многие ученики хотели получить оценки за прохождение симулятора хотя и на уроке устно и в инструкции было указано, что это добровольный вид работы и он направлен на лучшее понимание домашнего материала в игровой форме. [ (Латчук В.Н., 2010)]

Приведу примеры создания заданий по данному конструктору.

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Вулканы», ссылка https://etreniki.ru/6433Q2GW46.

Суть задания - даётся ключевое слово из параграфа, в котором буквы расставлены в хаотичный порядок и ученику необходимо расставить буквы в слове, чтобы появилось ключевое слово из параграфа

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Оползни», ссылка <https://etreniki.ru/3YN781QR8L>

Особенность данного задания состоит в том, чтобы учащийся убрал мышкой лишние определения, которые предлагаются, причём сделал это аккуратно, чтобы попутно не захватил правильные определения.

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Последствия обвалах, селей, оползней, снежных лавинах оползнях», https://etreniki.ru/4SF217R3LG

Ход данного задания построен таким образом, чтобы ученик скорректировал по блокам, падающее вниз с горки утверждение и отметил бы его правильным или неправильным вариантом ответа. Особенность этого задания состоит в том, что оно происходит динамично и у ученика мало времени для принятия решения.

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Происхождение ураганов, бурь, смерчей», ссылка https://etreniki.ru/3NLDG1YQW7

Игра - соотнеси силу ветра со шкалой Бофорта. Ход игры заключается в движении блока с ответом с вершины горы и необходимо мышкой или кликом изменить наклон площадки, чтобы блок попал в правильную категорию.

Полученные данные позволяют сделать вывод, что на первоначальном этапе учащиеся слабо ориентировались по данному виду работы, путали данный вид работы с обязательным домашним заданием и не имели представления для чего проводится подобная форма работы.

По окончанию учебного года возрос процент учащихся, которые стали ориентироваться на подобную форму работы. По итогам применения данных симуляторов у учащихся 7 классов повысился интерес к изучению предмета, что выражается в лучшем усвоения материала, и соответственно повышению успеваемости, что было отмечено в результате обратной связи по проведённому блиц-опросу.

Таким образом, в процессе применения данного вида работы удалось определить эффективность игровых конструкторов как повышения рейтинга предмета ОБЖ в общеобразовательном учреждении и более глубокого и изучения детального предмета.

**Литература**

1. Латчук В.Н. Основы безопасности жизнедеятельности. Планирование и организация занятий в школе - М., 2002.

2. Латчук В.Н., Марков В.В., Маслов А.Г.  “Методическое пособие по ОБЖ” 5-9 классы, Дрофа, 2010 г.

3. Латчук В.Н., Марков В.В., Маслов А.Г.  “Методическое пособие по ОБЖ” 10-11 классы, Дрофа, 2010 г.