Новые возможности игровых технологий как дополнительная мотивация к изучению предмета ОБЖ в средней школе

Современное школьное обучение открывает перед учителем широкое поле по переходу от обучения фактической деятельности к овладению смысловой деятельности, приобретения 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 современной школе.

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 введем 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.

Другой конструктор дидактических игр зарубежного формата представляет собой LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее -- упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения

LearningApps представляет собой бесплатный онлайн-сервис, разработанный в Германии. С его помощью можно самостоятельно составлять приложения с целью проверки и закрепления уже полученных знаний. Не нужно пугаться страны разработчика, так как сервис переведен на русский язык. В большинстве случаев знание иностранных языков не требуется (исключения смотреть в разделе «Недостатки»).

LearningApps – сервис, на котором представлено 20 интересных упражнений в игровой форме (так как на сервисе упражнения называют приложениями, термины будут упоминаться в качестве синонимов). Создается ощущение, словно данный сервис был разработан для учителей, которые работаю преимущественно с детьми. Если взять упражнение «Скачки» и «Найди пару», то выполнены они по мотивам популярных игр для детей.

К сожалению, сервис LearningApps нельзя назвать эффективной системой дистанционного обучения из-за ограничений. При этом раздел «Инструменты» переведен на русский язык не полностью.

**Преимущества:**

Сервис бесплатный.

Большой выбор заданий.

Любые упражнения других пользователей, можно использовать в качестве шаблона.

Легкое создание упражнений.

**Недостатки:**

Внешний вид оставляет желать лучшего.

Так как нет статистики с результатами упражнений, то сервис подходит только для самостоятельной проверки знаний.

Перевод на русский язык выполнен не полностью и не совсем качественно. Несмотря на то, что инструкция переведена без каких-либо ошибок, наличие текстов на иностранном языке может вызвать ряд проблем у пользователей.

**Если перейти в раздел «Инструменты», можно найти дополнительные функции:**

Голосование – отличный вариант для проведения опросов. Автору требуется придумать вопрос либо список вопросов и варианты ответов, среди которых один правильный. В отчете будет отображаться информация о том, какое количество человек за какой вариант проголосовало. Голосование, в зависимости от целей, создают исключительно для пользователей данного сервиса либо делают его открытым для всех желающих.

Чат. После создания чата ссылку на него отправляют весь потенциальным собеседникам. Чтобы присоединиться к общению в чате, регистрироваться не требуется. Стоит отметить, что, несмотря на бесперебойную работу, интерфейс на русский так и не переведен.

Календарь. Достаточно примитивная функция, работать над ним можно с любым пользователем без регистрации на LearningApps.

Блокнот. Функция имеет особенности. Оставлять любые записи может только сам автор, при этом заметки доступны к прочтению всем желающим.

Доска объявлений. Записи пользователи сервиса оставляют в текстовом либо мультимедийном формате. Публиковать объявления могут все, а вот удалять – только авторы приложений.

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,
* обеспечить контроль за выполнением заданий,
* провести анализ результатов

Поскольку большинство 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»
* распределение блоков

В своей педагогической работе я использую предметную линию УМК учебника ОБЖ под редакцией В.Н.Латчука.

Приведу примеры создания заданий по данному конструктору.

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Последствия наводнений», ссылка https://learningapps.org/17714058.

Суть задания – выбрать правильный вариант ответа, чтобы прибыть к финишу первым

Учебник В.Н. Латчук 7 класс – тема «Правила безопасного поведения при угрозе наводнений», ссылка https://learningapps.org/watch?v=p9yk7y7r521

Особенность данного задания состоит в том, чтобы учащийся правильно расположил порядок действий при заблаговременном оповещении

Активность обучающихся отслеживалась методом наблюдения и фиксировалась в форме активизации вопросов как в очном формате так через Дневник ру.

По итогам применения данных стимуляторов у учащихся 7 классов повысился интерес к изучению предмета, что выражается в лучшем усвоения материала, большему количеству вопросов по прошедшей теме и соответственно повышению успеваемости.

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 детального изучения предмета.