Как использовать технологии обучения, адекватные содержанию и учебным целям? Предложите проект урока по преподаваемому Вами предмету, с использованием игры (имитационной, ролевой, деловой, любой на ваш выбор).

Задание выполнил

Голубь Дмитрий Леонидович,

преподаватель-организатор ОБЖ МБОУ СОШ №5

г. Пыть-Ях

**Пояснительная записка**

Современные преобразования в обществе, открытость общества, информатизация и динамичность кардинально изменили требования к образованию.

На основании требований Федерального государственного образовательного стандарта основное общее образование ориентировано на формирование и становление личностных характеристик обучающегося. Основной целью образования становится не простая совокупность знаний, умений и навыков, а основанная на них профессиональная компетентность - умение самостоятельно добывать, анализировать и эффективно использовать информацию, умение рационально жить и работать в быстро изменяющемся мире. В рамках традиционного урока невозможно обеспечить достижение современных требований ФГОС. Только использование интерактивных технологий позволяет создать условия для формирования линейки образовательных результатов.

В данной работе представлен урок с использованием игровых технологий. Игра - уникальное многообразное и многоаспектное, социокультурное явление и педагогическое средство, объективно существующее и развивающееся вне времени и пространства. Существуют различные типы образовательных игр, которые определены целями и деятельностью игроков.

Как правило, слова «игра» у многих людей ассоциируется с подражанием, имитацией, соревнованием, противоборством, условностью и несерьезностью.

Однако симуляционные (имитационные) и деловые игры происходят из военных ролевых игр.

Имитационная игра – это разновидность деловой игры. Она определеяет поведение участников моделью среды хозяйствования и представлена в виде симуляции. Здесь сочетаются такие элементы, как кооперация и соревнование.

Область применения имитационных игр очень многогранна. Они могут решать множество задач:

* Сплочение играющей группы.
* Самораскрытие участников.
* Выработка навыков.
* Диагностика, прогнозирование эффективности и определение стратегий деятельности.
* Обучение самоорганизации.
* Обучение правильному поведению в конфликтных ситуациях, которые могут возникать в бытовой, учебной, трудовой и профессиональной деятельности.
* Поиск нестандартных путей решения проблемы.
* Адаптация к профессии, новому месту учебы или работы.
* Повышение мотивации и вовлеченности в процесс.

Урок предметной области «Основы безопасности жизнедеятельности» по теме ***«Первая помощь при дорожно-транспортном происшествии»*** разработан для обучающихся 11 класса общеобразовательной школы в форме игры-соревнования. Это 4-ый урок Главы 7. «Первая помощь при неотложных состояниях». Автор учебника, по которому ведётся обучение С.В.Ким, В.А.Горский. По дидактической цели это урок урок комплексного применения знаний.

Обучающиеся данной возрастной группы готовы к принятию этапов данного вида имитационной игры (соревнование), в то же время, игровая деятельность обеспечивает мотивацию к обучению, делает процесс познания увлекательным и интересным. Также в игровой деятельности снимается психологическое напряжение, связанное с темой страданий и смерти человека.

Цель и тема урока сформулированы исходя из целей образовательной программы. *Цель урока*: Отработать практические навыки:

* при остановке дыхания и сердцебиения;
* артериальном кровотечении из бедренной артерии;
* помощь пострадавшему в состоянии комы.

Задачи:

*Обучающие:*

1. Закрепить умения оказания помощи при неотложных состояниях

* при остановке дыхания и сердцебиения;
* артериальном кровотечении из бедренной артерии;
* помощь пострадавшему в состоянии комы

*Воспитательные:*

1. Воспитание культуры личности, обеспечивающей адекватное поведение в чрезвычайных ситуациях.

2. Воспитание у старшеклассников чувства товарищества и ответственности.

3. Формирование потребности бережного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих.

*Развивающие:*

1. Формирование навыков анализа чрезвычайной ситуации, принятия решения в экстремальной ситуации.

2. Формирование смекалки и морально-волевой подготовки в чрезвычайных ситуациях.

**Необходимое оборудование:**

* персональный компьютер, мультимедийный проектор, ноутбук (планшет);
* учебники ОБЖ 10-11 класс; Аталас добровольного спасателя;
* Роботы транажёры - «Гоша», «Глаша» и «Максим»;
* 3 Ноутбука с выходом в интернет

Урок состоит из трех этапов: организационный – актуализация знаний и деление на команды, основной – знакомство с ситуациями и игровой процесс, заключительный – подведение итогов и рефлексия.

При проектировании урока учтены возрастные особенности детей, их личностные особенности, открытость к инновациям.

Класс не профильный. Количество обучающихся 25 человек (12 мальчиков, 13 девочек). Уровень успеваемости средний, дисциплина на уроках хорошая. Обучающиеся активны, любознательны. В классном коллективе есть как лидеры (5 человека), так и неуверенные в себе дети, готовые быть ведомыми. В целом класс любит нетрадиционные уроки, в игру включается с удовольствием.

Урок начинается с актуализации знаний — очень важный этап урока, на котором учащиеся воспроизводят знания, умения и навыки, необходимые для «открытия» нового знания.

Актуализировать опорные знания — это значит восстановить, оживить в памяти знания, усвоенные учащимися ранее, которые будут необходимы для понимания, осмысления и лучшего запоминания нового учебного материала.

В 10-м классе в Главе 7. Обучающиеся изучали первую помощь при неотложных состояниях, поэтому на данном уроке необходимо закрепить в игровой форме практические навыки.

Команды формируются на подготовительном этапе урока и, в процессе игры, их состав остается неизменным.

В процессе игры возможны отклонения от намеченного сценария, в зависимости от действий игроков. Задача учителя – руководить игровым процессом, чтобы обучающиеся не выходили за временные рамки.

Для получения запланированных результатов урока очень важно продумать соревновательную мотивацию внутри игрового коллектива между командами. Как и любая игра, урок – имитационная игра имеет свои правила, которые направлены на формирование личностных качеств обучающихся. Кроме того правила игры оговаривают условия оценивания игровых групп, что стимулирует обучающихся быть лучшими и получить наибольшее количество баллов.

Центральным этапом урока является групповая работа по отработке практических навыков оказания помощи пострадавшим в ДТП при различных неотложных состояниях. Время, отведенное на каждый этап ограничено. Для того чтобы результат работы был быстрым и качественным, учитель помогает обучающимся распределить работу в группе для того, чтобы выполнить поставленную задачу в указанные сроки. Хочется отметить, что на данном уроке, кроме групповой работы, используется коллективная форма организации деятельности – все группы, работая на каждым этапе, в конечном итоге работает на коллективный результат – актуализация знаний и получение практических навыков.

В данной имитационной игре формально учитель отводит себе роль судьи чемпионата по Лайфрестлингу. Он оценивает выступления участников. Реально, его функции гораздо шире: руководство деятельностью команд, мониторинг деятельности обучающихся, направление действий участников на получение запланированных результатов.

Результатом игры является –. закрепление практических навыков оказания первой помощи при неотложных состояниях.

Представленный урок включает в себя два вида рефлексии: рефлексия содержания (ребята должны оценить свою активность на уроке, полезность и интересность форм подачи знаний, увлекательность урока, коллективную работу) и рефлексия деятельности (позволяет осуществить самоанализ, дать качественную и количественную оценку уроку).

**Сценарий урока**

(с использованием имитационной игры)

«Первая помощь при дорожно-транспортном происшествии»

1. **Подготовительный этап.**

**Слайд 1.** Приветствие участником соревнований

Распределение классного коллектива на команды. 25 человек делим на 5 команд по 5 человек.

*Играет Спортивный марш*

**Учитель:** Здравствуйте, участники Чемпионата по Лайфрестлингу! Лайфрестлинг – это прикладной командный вид спорта, направленный на обучение людей без медицинского образования навыкам оказания первой помощи. Во время чемпионата команды будут оказывать помощь пострадавшим на месте ДТП.

Займите место за столом с соответствующим номером. *(Обучающиеся занимают места за рабочими столами)*

**Слайд 2 -10** Актуализация знаний

Сейчас вам продемонстрируются видеоролики для того чтобы освежить в вашей памяти знания, полученные в 10-м классе при изучении главы «Первая помощь при неотложных состояниях»

1. **Основной этап.**

**Учитель:** Сегодня нам предстоит выполнить очень важную миссию, закрепить навыки оказания первой помощи.

Мы немножечко отойдём от правил проведения чемпионата по Лайфрестлингу и добавим теоретические этапы, так как команд больше, а тренажёров меньше и все должны иметь возможность заработать для своей команды как можно больше баллов.

Перед вами тренажеры Глаша, Гоша и Максим – для отработки практических навыков, а так же 3 ноутбука – для проверки теоретических знаний.

**Слайд 11.** *QR коды*

Если кто-то не уверен в своих знаниях и порядке оказания первой помощи, может воспользоваться QR кодами на доске, перейти по ссылке и посмотреть алгоритм оказания первой помощи.

За каждый теоретический этап возможно набрать 10 баллов, итого максимальный балл команды за теорию может составлять 30 баллов, и безошибочное выполнение каждым членом команды действий по спасению приносит на каждом этапе по 10 баллов, таким образом на каждом из манекенов можно набрать по 50 баллов.

**Слайд 12.** *Начало соревнований*

**Примечание:** *раздать маршрутные листы, чтобы был порядок.*

Согласно маршрутным листам обучающиеся направляются на этапы 2 команды на теорию 3 на практику. Учитель (главный судья) находится в центре, манекены лежат вокруг судьи, по команде Старт участники подбегают к своим тренажёрам и оказывают помощь (останавливают кровотечение, поворачивают на бок, выполняют 1 цикл реанимационной помощи.)

У каждой команды 5 минут на каждый этап, они сами принимают решение, кто в какой роли будет выступать, кто сколько раз будет выполнять те или иные действия.

После окончания времени команды переходят на этап согласно маршрутному листу.

**Учитель:** Спасибо всем участникам Чемпионата. Пришло время посчитать ваши баллы и выявить команду победителя.

1. **Заключительный этап.**

Рефлексия.

Учитель раздаёт карточки с заданиями рефлексии.

Приложение 1 Рефлексия

**Рефлексия содержания**

*сегодня я узнал…*

*было интересно узнать…*

*было трудно выполнять…*

*я научился…*

*у меня получилось…*

*я смог…*

*я попробую сам…*

**Рефлексия деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
| 1.На уроке я работал 2.Своей работой на уроке я 3.Урок для меня показался 4.За урок я 5.Мое настроение 6.Материал урока мне был | активно / пассивно доволен / не доволен коротким / длинным не устал / устал стало лучше / стало хуже понятен / не понятен полезен / бесполезен интересен / скучен легким / трудным интересно / не интересно |

Приложение 2 QR коды

Кома Кл. смерть

 

Кровотечение

