

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЯК ЗАСІБ ОЗНАЙОМЛЕННЯ ДІТЕЙ З ПРАВИЛАМИ БЕЗПЕКИ В ПОБУТІ НА УРОКАХ ОСНОВ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

*Давиденко Ю.Г.
м. Житомир*

***Анотація.** У статті розкрито сутність гри та ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи, науково обґрунтовано теоретико-методичні основи їх застосування в навчанні на уроках ОБЖ учнів молодшого шкільного віку. Розглянуто різні підходи психологів, педагогів стосовно розуміння понять: «гра», «педагогічна технологія», «ігрові технології». Визначено й охарактеризовано: психологічні механізми ігрової діяльності, функції гри на уроках та умови її проведення, концептуальні основи ігрових технологій, принципи використання ігор у навчанні учнів тощо.*

***Ключові слова:** гра, проблемна ситуація, навчання, ОБЖ, сюжетно-рольові ігри, ігрова діяльність, початкова школа*

Навчання – складний і діалектико-суперечливий процес. У ньому поєднуються три взаємопов'язані компоненти: зміст навчання (програм і підручників, наочних і дидактичних посібників, ігрові цікаві завдання з предмету тощо), викладання (педагогічна діяльність викладача) і учіння (навчально-пізнавальна діяльність учнів). Зміст і структура уроку в школі повинні сприяти удосконаленню кожного із цих компонентів.

Зміст підручника доповнюється різноманітними дидактичними матеріалами і, в першу чергу, системно ігрових і цікавих завдань. Викладання вчителя повинно бути зрозумілим, доступним із захопленням, із переборенням труднощів, творчим.

Дитина фактично входить у світ дорослих через гру. Гра – це її біологічна потреба, гра – це праця, гра – це навчання, вона нічим не замінюється, а природжена потреба організму, без задоволення якої неможливий нормальний розвиток мозку дитини.

Здобуті учнями міцні знання перетворюються у переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої, самостійної роботи думки. Отже, вчителю важливо застосовувати такі методичні прийоми, які б збуджували думку школярів, підводили їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень. Сучасна школа має озброїти учнів не лише знаннями, вміннями і навичками, а й методами творчої розумової і практичної діяльності.

Цілком природно, що саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями понять, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилюючи кожному учню, максимально розвиваючи їх здібності.

Граючи, діти вчитимуться лічити, обчислювати, розв'язувати задачі, конструювати, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки, обґрунтовувати їх, набуватимуть нових навичок.

Актуальність теми підсилюється ще й тим, що в Україні в навчальних програмах нема повного переліку ігор та ігрових ситуацій. В підручниках і зошитах з друкованою основою мало вміщено ігор та ігрових ситуацій, мало спеціальних методичних посібників і рекомендацій щодо використання ігрових і цікавих завдань на уроках в початковій школі.

У педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін. Різні дослідники та

мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу – К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює її справжньої сутності.

Спробу систематичного вивчення методу гри першим зробив в кінці XIX ст. німецький вчений К. Гросс, який вважав, що в грі відбувається попередження інстинктів стосовно майбутніх умов боротьби за існування («теорія попередження»). Він убачає сутність гри в тому, що вона служить підготовкою до серйозної подальшої діяльності; у грі людина, вправляючись, удосконалює свої здатності. Основне достоїнство цієї теорії, що завоювала особливу популярність, полягає в тому, що вона пов'язує гру з розвитком і шукає її сенс у тій ролі, яку вона в розвитку виконує. Основний недолік – ця теорія вказує лише «зміст» гри, а не її джерело, не розкриває причин, що викликають гру, мотивів, що спонукують грати. Пояснення гри, що виходить із результату, до якого вона приводить, перетворюваного в мету, на яку вона спрямована, приймає у Гросса сугубо телеологічний характер, телеологія в ній усуває причинність. А оскільки Гросс намагається вказати джерело гри, воно, пояснюючи ігри людини так само, як ігри тварин, помилково зводить їх цілком до біологічного фактора, до інстинкту. Розкриваючи значення гри для розвитку, теорія Гросса, власне кажучи, по-своєму антиісторична.

У теорії гри, сформульованій Г. Спенсером, який, у свою чергу, розвив думку Ф. Шіллера, джерело гри вбачається в надмірі сил: надлишкові сили, не витрачені в житті, у праці, знаходять собі вихід у грі. Але наявність запасу невитрачених сил не може пояснити напрямку, в якому вони витрачаються, того, чому вони виливаються саме у гру, а не в яку-небудь іншу діяльність; до того ж грає й стомлена людина, переходячи до гри як до відпочинку.

Трактування гри як витрати або реалізації сил, що нагромадилися, на думку С. Рубінштейна, є формалістикою, оскільки бере динамічний аспект гри у відриві від її змісту. Саме тому подібна теорія не в змозі пояснити гру.

Німецький психолог К. Бюлер визначав гру як діяльність, що відбувається заради одержання «функціонального задоволення». Фрейдисти бачать в грі вираження глибинних інстинктів або потягів. Г.В. Плеханов вказував, що гра виникла з праці.

Теорію гри, яка виходить із визнання її соціальної природи, розробляли психологи Епаркін, Л.С. Виготський, А.Н. Леонтьєв. Пов'язуючи гру з орієнтовною діяльністю, Д.Б. Ельконін визначає гру як діяльність, в якій складається і вдосконалюється управління поведінкою. Л. Виготський та його учні вважають вихідним, визначальним у грі те, що людина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль згідно з тим припустимим значенням, яке вона при цьому надає навколишнім предметам.

Ігрова діяльність розглядається як найбільш доступний ефективний метод навчання школяра його власної активної позиції, пов'язаний з ініціативою, фантазією, творчістю. Ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності через перетворюючу до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Творчо-пошукова діяльність виявляється ефективнішою, якщо їй передують відтворююча і перетворююча діяльність. Цільовим орієнтиром в навчанні є розвиток і формування творчої індивідуальності людини. А саме початкова ланка – усвідомлення унікальності свого інтелекту.

Організація ігрової діяльності на уроках ОБЖ має свої особливості. В процесі організації ігрової діяльності на уроках ОБЖ необхідно спиратися на вікові особливості школярів. Для шкільного віку характерні широкі пізнавальні мотиви – інтерес до знань. Навчально-пізнавальний мотив у підлітків проявляється в інтересі до способів добування знань. Удосконалюється інтерес до методів теоретичного і творчого

мислення (участь у позашкільних заходах, застосування дослідницьких методів аналізу на уроці).

Для підготовки уроку з використанням ігрової діяльності необхідно ретельно готуватися. Важливо продумати зміст уроку, його завдання. При відборі змісту необхідно, щоб навчальний матеріал був емоційно насичений, запам'ятовувався. В матеріал уроків слід включати чіткі, конкретні образи, події, ситуації. Завдання уроку, з використанням ігрового методу навчання.

Освітні:

1. Сприяти міцному засвоєнню учнями навчального матеріалу.
2. Сприяти розширенню кругозору учнів через використання додаткових джерел.

Розвиваючі:

1. Розвивати в учнів творче мислення.
2. Сприяти практичному застосуванню умінь і навичок, отриманих на уроці

ОБЖ.

Виховні:

1. Виховувати моральні погляди і переконання.
2. Виробляти самосвідомість - усвідомлену причетність з відбуваються подій.
3. Сприяти вихованню саморозвитку самореалізуючої особистості.

При розробці змісту уроку ОБЖ з ігровою діяльністю вчителю слід визначити:

- засоби і методи розв'язання кожної педагогічної задачі;
- навчально-матеріальне забезпечення уроку;
- методи організації роботи учнів при вирішенні кожної задачі;
- критерії оцінки роботи учнів.

При організації грою діяльністю необхідно продумати форму організації колективної діяльності школярів на уроці ОБЖ. Однією з форм організації колективної навчально-пізнавальної діяльності школярів на уроках ОБЖ з ігровою діяльністю, в процесі якої відбувається оволодіння навчаються знаннями, формування у них умінь і навичок, є групова робота: малими групами, робота в мікрогрупах. Групова форма організації навчально-пізнавальної діяльності школярів відноситься до особистісно-орієнтованих технологій навчання, що ставить в центр уваги творчий розвиток кожного школяра з урахуванням його індивідуальних можливостей. На уроці школярі вчать разом отримувати знання, творити, завжди бути готовими прийти один одному на допомогу.

Гра – це складне соціально-психологічне явище. Ігрова діяльність сприяє розвитку у школярів мислення, пам'яті, уваги, творчої уяви, здатності до аналізу й синтезу, сприйняття просторових відносин, розвитку конструктивних умінь і творчості, виховання в учнів спостережливості, обґрунтованості суджень, звички до самоперевірки, вчити дітей підкоряти свої дії поставленим завданням, доводити розпочату роботу до кінця. У суспільній практиці останніх років в науці поняття гри осмислюється по-новому, гра поширюється на багато сфер життя, гра приймається, як загальнонаукова, серйозна категорія. Можливо, тому ігри починають входити в дидактику більш активно.

Гра – це метод пізнання дійсності. У грі розвиваються нові, прогресивні освіти і виникає потужний пізнавальний мотив, що є основою виникнення стимулу до навчання. Творчий характер гри підтверджується тим, що школяр не копіює життя, а, наслідуючи того, що бачить, комбінує свої уявлення.

Творчість не з'являється само собою, воно виховується, воно розвивається в результаті тривалої систематичної роботи педагогів. Розвиток ігрової творчості проявляється, насамперед, у поступове збагачення змісту гри. Від багатства і характеру змісту гри залежить розвиток задуму і засобів зображення задуманого.

Ігрова діяльність розвиває цілеспрямованість дій. Саме на цьому етапі в курсі

ОБЖ з'являється можливість розвивати ігрове творчість під впливом виховання і навчання, так як його розвиток залежить від придбання знань і умінь, виховання інтересів. Відмінна риса ігрової діяльності на уроках ОБЖ – активність уяви, створює своєрідність цієї форми діяльності. Такі ігри можна назвати практичною діяльністю уяви, оскільки в них воно здійснюється в зовнішньому дії і безпосередньо включається в дію. Стало бути, в результаті гри у школярів народжується теоретична діяльність творчої уяви, створює проект чого-небудь і реалізує цей проект шляхом зовнішніх дій. Відбувається співіснування ігрової, навчальної і трудової діяльності. Учні багато і наполегливо працюють, вивчаючи по темі книги, карти, довідники і т.д. В сучасній психології розроблено таке розуміння сутності особистості, згідно з яким особистістю є людина, що володіє певним творчим потенціалом. Основою творчості, основою творення нового є уява.

Ефективність розвитку творчих здібностей школярів на уроці «Основи безпеки життєдіяльності» пов'язана з чіткою, правильною постановкою завдань. При постановці завдань слід виходити із змісту тематичного плану, враховувати результати попереднього уроку і складність освоєння нового матеріалу, а також склад учнів, їх підготовленість. Кількість намічених завдань визначається можливостями їх реалізації на одному занятті. Наприклад, для формування готовності до дій у небезпечних ситуаціях вирішує три групи завдань:

Ідентифікація небезпек – з'ясування їх видів, ймовірно, просторових та часових координат, масштабу, можливого збитку і т.д. Передбачення, попередження та профілактика ідентифікованої небезпеки на основі зіставлення вигод і витрат. Організація дій з надання допомоги і порятунку.

У процесі передачі знань, умінь, навичок діяльність вчителя спрямована на активізацію та управління пізнавальної та навчально-практичною діяльністю учнів на уроці, в ході якого виконуються програмні вимоги по ОБЖ. Управління діяльністю учнів включає в себе:

- організаційні заходи на уроці (повідомлення учням завдань уроку, організація дисципліни, раціональне розподіл навчального часу, підведення підсумків уроку і повідомлення домашнього завдання;
- безпосереднє педагогічне вплив (пояснення навчального матеріалу, демонстрація наочних посібників, навчальних відеофільмів, формування практичних умінь і навичок та ін.);
- поточний контроль на уроці (аналіз по ходу уроку пізнавальної і навчально-практичної діяльності учнів, оцінка її ефективності, внесення відповідних коректив тощо).

У методичній літературі відзначають, що існує кілька груп ігор, що розвивають інтелектуальну, пізнавальну і творчу активність школяра:

I група – предметні ігри, як маніпуляції з предметами. На уроках ОБЖ вивчення правил дорожнього руху відбувається в ігровій формі з використанням дорожніх знаків, регульовального жезла, світлофора.

II група – ігри творчі, сюжетно-рольові, в яких сюжет – форма інтелектуальної діяльності. У сюжетній грі учні виконують певні ролі, програють певний сценарій, діалог.

Сюжетна гра не займає багато часу, школярі з інтересом і увагою стежать і беруть участь у ній. Форма гри може бути масовою. Такі ігри сприяють поглибленню, закріпленню навчального матеріалу.

Творча активізація учнів досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей. Творчі сюжетно-рольові ігри в навчанні – не просто розважальний прийом або спосіб організації пізнавального матеріалу. В процесі навчання на уроках ОБЖ використовуються інтелектуальні ігри типу «Щасливий випадок», «Що? Де? Коли?».

«Рятувальники», «Подорож». Творчі, сюжетно-рольові ігри пізнавального характеру не просто копіюють навколишнє життя, вони є проявом вільної діяльності школярів, їх вільною фантазією.

III група ігор, яка використовується як засіб розвитку пізнавальної активності дітей – це ігри з готовими правилами, зазвичай звані дидактичними. Дидактичні ігри складені за принципом самонавчання, тобто так, що вони самі спрямовують учнів на оволодіння знаннями та вміннями. До них відносяться розвиваючі ігри психологічного характеру, кросворди, вікторини, головоломки, ребуси, шаради, криптограми, чайнворди і т.д.

Кросворд (словоперетинання). Робиться такий підбір слів, що при їх перетині можна було прочитати слово іншого значення. Чайнворд – утворює ланцюжок найменувань предметів, рослин чи тварин, які зашифровані початковими літерами або цифрами з питаннями до них.

Топографічний диктант. Під диктовку вчителя, учні в зошиті, а одні з них на класній дошці, креслять план шляхи (текст складає вчитель, використовуючи вивчені умовні знаки плану). Топографічне лист. За завданням вчителя учні записують складений ними спільно текст, в якому характеризують різні ділянки навколишньої місцевості, і замість об'єктів (болото, яр тощо) у відповідних місцях листи малюють умовні топографічні знаки.

Особливість настільної гри – наявність ігрового правила, у якому внутрішньо укладене ігрове завдання. Рішення ігрового завдання робить гру прагнучою до певного результату. Найважливішою рисою настільної гри є цікавість, тому діти із задоволенням беруть у них участь. Настільна гра розвиває уяву, кмітливість і спостережливість. У ньому присутній елемент змагання (хто швидше, хто більше назве, хто правильніше і т.д.).

В результаті діти навчаються швидко і логічно міркувати. У процесі гри школярі отримують знання, відчуваючи при цьому задоволення. Настільна гра – один із засобів розвитку творчих здібностей учнів, розширення їх кругозору. Настільні ігри проводять як індивідуально, так і в ході групової, колективної роботи. Вони дають можливість диференційовано підійти до оцінки знань і здібностей учнів. Дидактичні ігри викликають у школяра живий інтерес до предмета, дозволяє розвивати індивідуальні здібності кожного учня, виховує пізнавальну активність.

IV група ігор – будівельні, трудові, пошукові, конструкторські, рятувальні.

Часто в урок ОБЖ вводять ділову гру. Прикладом таких є ігри-подорожі. Вони, як і сюжетні ігри, сприяють поглибленню, закріплення навчального матеріалу, дозволяють встановлювати взаємозв'язки досліджуваних ситуацій. Активізація учнів так само досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей, їх усними повідомленнями, переживаннями. Ці ігри відображають професійну діяльність дорослих. У цих іграх учні освоюють процес творення, вони вчаться планувати свою роботу, підбирати необхідний матеріал, критично оцінювати результати своєї і чужої діяльності, проявляти кмітливість у вирішенні творчих завдань. Трудова активність викликає творчу активність і пізнавальну.

V група ігор, інтелектуальні ігри – ігри-вправи, ігри-тренінги, які впливають на психічну сферу. Вони засновані на змаганні, вони шляхом порівняння показують граючим школярам рівень їх підготовленості, тренуваності, підказують шляхи самовдосконалення, а отже, спонукають їх пізнавальну і творчу активність.

У практиці навчання на уроках ОБЖ використовують також проблемний підхід до організації процесів засвоєння, званий проблемним навчанням. Сутність його зводиться до того, що на занятті навмисно створюється ситуація пізнавального утруднення - проблемна ситуація, при якій для вивчення теми необхідно самостійно скористатися кількома розумовими операціями: аналізом, синтезом, порівнянням,

аналогією, узагальненням або комплексом їх одночасно.

Проблемні ситуації дозволяють поступово виробляти у учнів увагу до об'єкта навчання, прагнення оволодіти предметом, незважаючи на наявні труднощі. Проблемне навчання на уроках ОБЖ орієнтоване на пошукове засвоєння знань, умінь і навичок. Застосовується переважно з метою розвитку навичок творчої навчально-пізнавальної та практичної діяльності, воно сприяє більш осмисленому і самостійного оволодіння знаннями.

Використовувати ігрову діяльність переважно на етапі перевірки або закріплення навчального матеріалу. Призначенням ігрової діяльності в процесі навчання є допомога учням у розширенні їх кругозору та закріпленні навчального матеріалу, а також розвиток психологічних і особистісних якостей. Ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності через перетворює до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Творчо-пошукова діяльність виявляється ефективнішою, якщо їй передують відтворююча і перетворююча діяльність, в ході якої учні засвоюють прийоми вчення.

Виходячи з цього, можна сказати, що технологія ігрових форм навчання націлена на те, щоб навчити учнів усвідомлювати мотиви свого вчення, своєї поведінки в грі і в житті, формувати цілі і програми власної самостійної і творчої діяльності. Зокрема, гра відтворює стабільне і інноваційне в життєвій практиці. Гра – шлях пошуку школяра себе в колективах співтоваришів, в цілому в суспільстві, людстві, у Всесвіті, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, сьогодення і майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

Список використаної літератури

1. Антюхін Е.Г., Сулла М.Б. Основи безпеки життєдіяльності – М.: Дашков і К, 2003.– с.56–57.
2. Баюк А.Ф. Педагогічний словник / А.Ф. Баюк, М.І. Голдованський, Г.В. Поташнікова – Хмельницький: Вид-во Хмельницького Центру ДМСУ, 2006. – 93 с.
3. Воробйова С. дидактичність гра в процесі навчання / С. Воробйова // Рідна школа. – 2002. – №10.– С.46–48.
4. Дон О. Дидактичні ігри / О. Дон // Шкільний світ. – 2001. – №35 – вересень. – С.5–7.
5. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі комунальної ігрової діяльності / О. Жорник // Рідна школа.- 2000. – №2. – С.26–28.
6. Кенеман А.В. Гра як провідна діяльність дитини /за ред. Т.І.Осокиной. – М.: Просвещение, 1988. – 240 с.
7. Кудікіна Н. Ігрова діяльність у початковій освіті / Н. Кудікіна // Відкритий урок.– 2006. – №5–6. – С.27–32.
8. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз) / І. Мамчур // Рідна школа. – 2003. – №6. – С. 61–63.
9. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі / В. Саюк // Рідна школа. – 2005. – №7. – С. 50–52.
10. Щербина Д. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів // Педагогіка вищої та середньої коли.- Кривий Ріг, 2007. вип.17. – С.353–358.
11. Яновська М.Г. Творча гра у вихованні школяра: [методичний посібник для вчителів] / М.Г. Яновська. – М.: Просвещение, 1987. – 230 с.