***Корякина Валентина Михайловна,***

*учитель биологии МБОУ ООШ № 24 города Кирова*

***Одегова Мария Алексеевна,***

***Пунгина Мария Андреевна,***

***Шерстобитова Софья Ивановна,***

*студенты Педагогического института ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров*

**«Что делать, если?»: дидактическая игра по основам оказания первой помощи пострадавшим для учащихся 8-9 классов**

***Аннотация.*** *В современном мире в школе существует проблема низкого уровня усвоения учениками тем оказания первой помощи на уроках Основ безопасности жизнедеятельности из-за низкой мотивации и небольшого количества часов, отведенного на данный предмет. Статья нацелена на информирование учителей основ безопасности жизнедеятельности о новых средствах, которые можно включать в образовательный процесс для более качественной и интересной для учеников деятельности изучения первой помощи. Существует множество средств для изучения данной темы, но одной из самых интересных является дидактическая игра, применяемая на уроках ОБЖ. Данное средство поможет привлечь внимание и увеличить интерес школьников к изучению тем оказания первой помощи, а также развить, повторить, проанализировать, укрепить и закрепить материал улучшив при этом работу других психических процессов. Итогом проекта будет выход дидактической игры, по темам первой помощи в курсе ОБЖ 8-9 классов, в формате игры на сопоставление алгоритмов действий с карточками, интересными бонусами по ходу игры и различными видами действий.*

***Ключевые слова:*** *оказание первой помощи, дидактическая игра, ОБЖ, алгоритм, игровая технология*

В современном мире подход к обучению у учеников изменился. Одной из главных проблем стало снижение мотивации и заинтересованности в учебном процессе. Обучающиеся перестали стремиться получать образование, сейчас это не является их жизненной целью. Причиной данной проблемы служит большой объем информации, который должны получить обучающиеся, он вызывает переутомление и снижает интерес. Также на это влияют и другие факторы. Например: сложные взаимоотношения с педагогом, отсутствие контроля учителя и родителей, отказ от стимулирования учебной деятельности оценками и так далее. Особенно это характерно для подростков. В современной школе низкий уровень мотивации обучающихся стал встречаться намного чаще. Если решить данную проблему, то эффективность образовательного процесса повысится, потому что интерес является основным средством ускорения познавательной деятельности ученика. Учителя применяют различные методы, повышающие мотивацию учебной деятельности обучающихся. Одним из таких методов является геймификация учебного процесса. В образовательной среде геймификацию можно рассматривать как педагогический инструмент, благодаря которому в обучение вводятся игровые технологии, способствующие, в конечном итоге, формированию мотивации обучающихся к успешному освоению изучаемого материала и активной работе на занятиях. Выделяют три составляющих геймификации: элементы игры — набор инструментов, создающих ощущение игры, например, баллы, уровни, аватары, миссии и др.; технологии создания игр — все то, что упорядочивает, структурирует элементы игры, а также требует практических навыков гейм-дизайнера; неигровой контекст — деятельность, основная цель которой лежит вне контекста игры, то есть обучающийся выполняет игровые задания, связанные с другими социальными практиками, и делает то, что лежит за пределами игры [1, с 27]. Таким образом, обучающиеся активно вовлечены в учебную деятельность, это помогает им лучше усваивать материал. Наш проект решает противоречие между необходимостью формирования у учащихся 8-9 классов умений оказывать первую помощь и отсутствием дидактической игры для проведения уроков по данным темам. Зачастую обучающиеся не знают алгоритмы действий при оказании первой помощи, так как материал слишком объемный и требует точного порядка выполнения действий. Ученикам трудно запомнить информацию, поэтому они теряют познавательный интерес. Поэтому использование дидактической игры поможет обучающимся разобраться в данной теме и повысить мотивацию к изучению нового материала, а также закрепит уже имеющиеся знания.

В наше время многие ученые разрабатывают различные способы и методы для быстрого и прочного усвоения материала по оказанию первой помощи обучающимися. Самым эффективным способом является применение игровых технологий в процессе обучения. Игра позволяет создать положительную мотивацию, концентрировать интеллектуальные усилия, мобилизовать умственные способности учащихся, их воображение, внимание, память. В игре происходит непроизвольное, но в то же время прочное усвоение учебного материала [2, с 72]. Благодаря использованию современных технологий на уроках ОБЖ, занятия проходят более продуктивно, учителя могут разнообразить свой урок, сделать его увлекательным, познавательным и интерактивным, тем самым повысив интерес обучающихся к познавательной деятельности. В современном мире очень просто найти дидактическую игру в интернете, но не все они будут содержать достоверную информацию. Например, качественной дидактической игрой по ОБЖ является игра «Расскажи, что для чего нужно» для учащихся 5 классов. Достать из аптечки предмет и рассказать о его назначении и применении [3]. Еще мы нашли квест-игру под названием «Первая медицинская помощь» для обучающихся 8-9 классов. Она направлена на формирование ответственного отношения к своему здоровью и умений: различать виды ран, кровотечений, обрабатывать раны, накладывать повязки и жгут [4]. Также хотелось бы выделить интерактивную игру «Аптечка скорой помощи» для обучающихся 5-7 классов. Она направлена на воспитание у школьников потребности предвидеть возможные жизненные ситуации дома, на природе; развивать коммуникативные навыки, творческие способности, логику, мышление; воспитывать внимание, сосредоточенность; развивать коммуникативные навыки, творческие способности, логику, мышление; повышение у школьников интереса к предмету “Основы безопасности жизнедеятельности” [5]. Проанализировав все найденные дидактические игры, мы решили создать свою, содержащую в себе несколько категорий ситуаций по оказанию первой помощи, а также тестовые вопросы.

При помощи данной игры мы хотим повысить уровень интереса у обучающихся с использованием более качественно подобранного материала и его подачи с применением ситуационных задач и алгоритмов действий к ней. Целью нашей работы по реализации проекта является повышение уровня усвоения учащимися 8-9 классов тем, посвященных основам оказания первой помощи, с использованием дидактической игры для проведения уроков по данным темам. Чтобы реализовать продукт нами были выделены следующие, на наш взгляд необходимые задачи: анализ источников информации и поиск аналогов; разработка содержимого дидактической игры; разработка макета дидактической игры.

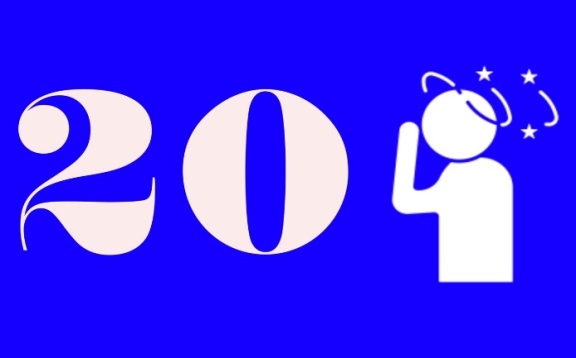
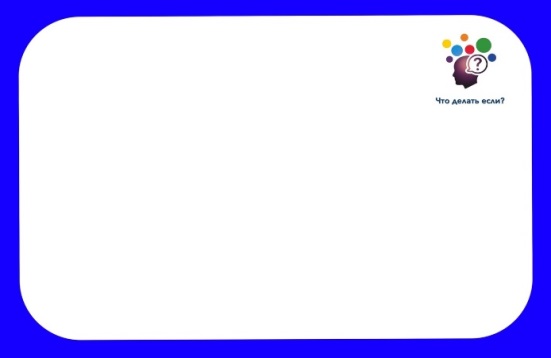
Разработанный нами продукт будет значительно отличаться от уже имеющихся аналогов, так как мы задействовали новый формат изучения непростой на первый взгляд темы, поэтому хотим выделить ряд преимуществ: 1) геймификация учебного процесса; 2) наглядность; 3) возможность многоразового использования; 4) межпредметные связи биологии и основ безопасности жизнедеятельности; 5) помощь при подготовке к экзамену. В конечном итоге продукт будет представлен дидактической игрой по основам безопасности жизнедеятельности с множеством задач и алгоритмов действий для оказания первой помощи на разные случаи жизни, хорошо изучив данные темы в 8-9 классе ребята смогут в дальнейшей жизни помочь себе или другим в непредвиденных ситуациях оказать первую помощь пострадавшим.

Мы хотим создать продукт, который сможет решить проблему низкого уровня освоения учащимися основной школы тем, посвященных основам оказания первой помощи пострадавшим, и повысить уровень мотивации обучающихся. Для этого мы создадим дидактическую игру в формате настольной игры, в которой игроки за определенный промежуток времени должны будут составить правильный алгоритм действий по оказанию первой помощи. Для изучения алгоритмов по каждой категории на игровом поле круги раскрашены в разные цвета, соответствующие блокам с заданиями, поэтому игроки смогут охватить весь спектр вопросов, поставив фишку на определенный цвет. Также при попадании на круг оранжевого цвета они смогут ответить на вопрос с 4 вариантами ответа, узнав, например, характеристику артериального кровотечения. Наша дидактическая игра для обучающихся 8-9 классов по темам, посвященным основам оказания первой помощи пострадавшим, может быть применена на уроках ОБЖ, при подготовке к экзаменам по биологии.

**Описание игры.** «Что делать, если?» - дидактическая настольная игра по оказанию первой помощи. Она включает в себя игровое поле, фишки с номерами от 1 до 6, 5 планшетов, правила игры, кубик, песочные часы, 5 фишек для игры, 32 карточки с тестовыми заданиями, 5 блоков карточек с ситуационными задачами и алгоритмами (в количестве 20 штук на блок) по категориям: ожоги, травмы и переломы, дыхание, кровотечения, обмороки.

Обмороки №5

Виталий пошел ужинать в ресторан и во время приема еды потерял сознание. Какой алгоритм первой помощи надо осуществить?



Обмороки №5

Следите за состоянием и вызывайте скорую помощь, если не приходит в сознание.

Положите его в горизонтальное положение.

Убедитесь, что дыхательные пути свободны.

Откройте окно, чтобы обеспечить свежий воздух.

Убедитесь, что место безопасно.

Проверьте, дышит ли пострадавший.

Рис. 1. Карточка с ситуационной задачей и алгоритм действий из категории «Обмороки» с задней и лицевой стороны

**Механика игры.** В игре могут участвовать от 2 до 5 игроков или команд (в команде не более 5 человек). Заранее рядом с полем раскладываются 5 блоков карточек с алгоритмами и карточки с тестовыми заданиями. Игрокам выдаются планшеты, фишки с числами от 1-6. Перед началом игры каждая команда кидает кубик, у кого выпадет наибольшее число, та команда ходит первой, далее команды ходят по часовой стрелке. В ходе игры фишка становится на круги разного цвета, цвет соответствует карточке одного из 5 блоков с ситуационными задачами и алгоритмами (синего, красного, зеленого, голубого и фиолетового цвета) или оранжевым карточкам с тестовыми заданиями. Например: если фишка встала на круг красного цвета, то команда тянет карточку с ситуационной задачей и алгоритм действий сверху колоды красного цвета. На решение дается минута. Команда должна расставить с помощью фишек правильный алгоритм действий на своих планшетах. В зависимости от того, сколько правильных ответов совпало, настолько игроки и передвигают свою фишку вперед. Если фишка попала на круг оранжевого цвета, игроки вытягивают карточку с тестовыми заданиями из оранжевой колоды, у них есть 30 секунд, чтобы выбрать 1 правильный вариант ответа, если ответ правильный, то фишка передвигается на 1 ход вперед, если неправильный, то фишка передвигается на 1 ход назад. В следующий свой ход игроки тянут карточку и алгоритм из колоды того цвета, на котором они стоят и после решения передвигают фишку вперед на определенное количество ходов. В игре побеждает тот игрок или команда, кто первый дошел до конца.

В результате проделанной работы мы хотим разработать дидактическую игру, содержащую в себе 32 тестовых вопроса и 5 блоков тем по оказанию первой помощи: ожоги, травмы и переломы, кровотечения, обмороки, дыхание. С помощью игры «Что делать если?» обучающиеся изучат алгоритмы действий по оказанию первой помощи, применяя знания, полученные на уроке основ безопасности жизнедеятельности. Ограниченность во времени поможет обучающимся сосредоточиться на задаче, научиться быстрее мыслить и работать в команде, а красочные карточки и формат игры повысят заинтересованность в учебном процессе.

Таким образом, наш проект направлен на повышение уровня освоения учащимися 8-9 классов тем, посвященных основам оказания первой помощи пострадавшим. На данный момент мы разработали 32 тестовых задания и 100 ситуационных задач с алгоритмами по 5 категориям (ожоги, травмы и переломы, кровотечения, дыхание, обмороки), а в будущем планируем увеличить количество блоков и тестовых заданий, так как ситуации, представленные в игре, могут произойти с любым человеком, и люди должны знать, как действовать, оказавшись в них. Также перевод игры в электронный формат будет отличным решением для удобства обучающихся.

**Ссылки на источники**

1. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции <https://vestnik.yspu.org/releases/2022_5/4.pdf>
2. Применение игровых технологий в процессе обучения <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyh-tehnologiy-v-protsesse-obucheniya/viewer>
3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2014/12/05/konspekt-obrazovatelnoy-deyatelnosti-tema-okazanie>
4. <https://infourok.ru/scenarij-igry-pervaya-medicinskaya-pomosh-7029823.html>
5. <https://easyen.ru/load/obzh/igry/lm_interaktivnaja_igra_aptechka_dlja_pervoj_pomoshhi/230-1-0-77277>