

РАЗРАБОТКА СЮЖЕТНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ОБЖ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

С каждым годом растет количество несчастных случаев с детьми младшего школьного возраста. Сегодня дети, как никогда раньше, подвергаются опасности стать жертвами несчастных случаев. Поэтому и родителям, и учителям необходимо использовать все возможные средства для того, чтобы сформировать у детей знания о безопасности жизнедеятельности.

Дидактическая игра особенно важна в жизни детей дошкольного и школьного возраста. При использовании дидактической игры у ребёнка развиваются навыки более глубокого анализа сути явлений в жизни человека, ребёнок учится связывать игру с жизнью взрослых людей.

Для формирования у детей основ безопасности жизнедеятельности была разработана дидактическая сюжетная игра-тренажёр «Правила нахождения на льду» (рисунок 1).

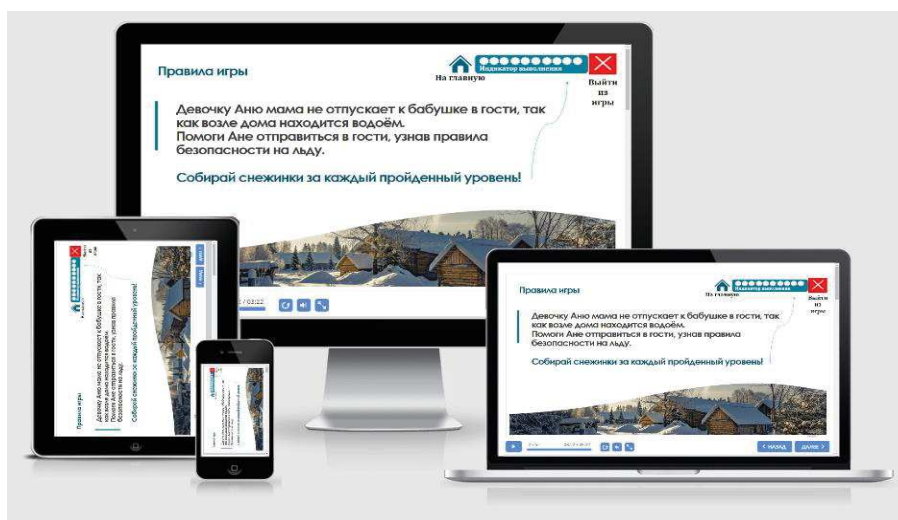


Рисунок 1 – Интерфейс игры

Преимуществом данного проекта является то, что дети могут проиграть все небезопасные жизненные ситуации или проблемы в виртуальной среде, и тем самым избежать или решить их в реальном мире.

Игровые ситуации помогают удовлетворить детскую любознательность, помогают вовлечь ребёнка в активное освоение окружающего мира и овладеть способами познания связей между предметами и явлениями.

Участнику игры любой операционной системы и аппаратного устройства при запуске программы предлагается ознакомиться с правилами игры, а затем выбрать уровень, который соответствует теме изучаемого модуля. Путём «клика» по необходимому уровню, осуществляется переход в содержимое занятия, которое включает в себя интерактивные задания, а также диалоговые тренажеры.

В данной игре ставится проблемная задача: помочь девочке Ане отправиться в гости к бабушке, но её не отпускает мама, так как возле дома находится водоём. Пока девочка Аня не узнает основные правила безопасности на льду и не соберёт все снежинки – поездка не состоится.

Интерфейс программы создавался таким образом, чтобы максимально каждый участник игры не испытывал трудности в освоении данной программы. Элементы управления, кнопки, панели, содержимое дидактической игры адаптируются под размер любого экрана, поэтому текст и графические материалы легко изучать с любого устройства.

При создании игры использовались программы Power Point, Adobe Photoshop, SonyVegas и IspringSuite.

Задания drag-and-drop вовлекают в образовательный процесс и помогают участникам игры в игровой форме отработать правильные действия. Используемые диалоговые тренажеры в образовательной игре способствуют отработке навыков по формированию у детей безопасности жизнедеятельности, при этом каждая сцена диалога включает вопрос и варианты реплик.

Для повышения интереса и привлечения внимания участников игры в учебный материал дидактической игры была добавлена спокойная музыка и видеовставки, которые помогают ввести в курс дела происходящих событий в игре, а также выделить уровни в игре.

Данную игру можно загрузить, перейдя на авторский сайт по основам безопасности жизнедеятельности «Я в безопасности!» по следующей ссылке <https://sites.google.com/view/sch215obj>. При загрузке файла необходимо выбрать свою операционную систему.

После прохождения дидактической игры результаты каждого участника автоматически отправляются на электронную почту, также имеется возможность отправки результатов в систему дистанционного обучения.