Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа с. Верхнее Кузькино Чернянского района Белгородской области»

Авторский прием

«Аватар»

Автор:

Архипов Павел Иванович,

преподаватель-организатор ОБЖ

МБОУ «СОШ с. Верхнее Кузькино

Чернянского района Белгородской области»

Актуальность использования данного приема на уроках основ безопасности жизнедеятельности основывается на существовании следующих противоречий:

- снижение познавательного интереса к изучению программного материала по предмету и увеличение зависимости от гаджетов и компьютерных игру обучающихся;

- необходимость усвоения программного материала школьниками и снижение актуальности проведения уроков в традиционных формах.

Реализация данного приема происходит по следующему алгоритму:

1. В самом начале урока каждому из учеников предлагаются на выбор изображения нескольких популярных героев из популярных фильмов, игр, мультфильмов. При этом персонажи предлагаются обоих гендерных принадлежностей и как положительные, так и отрицательные.
2. По результатам выбора так называемых «аватаров» обучающимися, класс делится на две группы (если это не противоречит теме урока). Деление может происходить по различным принципам: по гендерной принадлежности, «добрые» и «злые», отечественные и зарубежные персонажи.
3. В соответствии с составом групп «аватаров» школьникам предлагается пройти некую квест-игру. Маршрут игры может быть, как общим (что актуально для небольших по численности классов), так и отдельным для каждой группы участников (более приемлемо в классах с численностью от 10 учеников).
4. Маршрут прохождения предлагаемой игры строится по принципу прохождения классического теста: не выполнив одно задание, команда участников не сможет перейти к следующему.
5. Прохождение предложенных маршрутов «аватарами» полностью контролируется учителем, который при возникновении каких-либо вопросов или трудностей помогает команде.
6. По завершении прохождения маршрутов каждая из команд «аватаров» должна презентовать свой маршрутный лист, в котором в процессе прохождения квеста делались своеобразные «зарубки»: краткая, но важная информация, которая была применена участниками для прохождения каждого из этапов (термины, понятия, схемы, таблицы, рисунки и так далее).

Используемый мной прием может быть использован как на уроках обобщения пройденного материала, так и на контрольных уроках.

В процессе применения приема «Аватар» на уроках основ безопасности жизнедеятельности, обучающиеся:

- повторят и закрепят пройденный материал;

- повысят свои коммуникативные навыки через работу в группах;

- найдут практическое применение своим увлечениям компьютерными играми;

- в интересной, игровой форме презентуют полученные ими в ходе урока компетенции.

В процессе применения на уроке приема «Аватар» учителю необходимо обратить внимание на тех персонажей, которых в качестве аватаров выбрали себе обучающиеся. Каждый персонаж, позаимствованный из мультфильма, кинофильма или компьютерной игры имеет определенные характеристики, как физические, так и психологические. Важно то, с каким персонажем ассоциирует себя тот или иной ученик. Выбор какого-либо персонажа даст информацию педагогу о том, какими склонностями обладает, либо к какому образу стремится обучающийся. Считаю, что данная информация должна быть полезна для построения плодотворных взаимоотношений в системе «учитель-ученик» в будущем.

Также прием «Аватар» имеет довольно широкий диапазон формируемых в процессе его выполнения универсальных учебных действий, среди которых:

 Личностные:

— личностное самоопределение;

— развитие Я-концепции;

— смыслообразование;

— мотивация;

— нравственно-этическое оценивание.

Коммуникативные:

— учёт позиции партнёра;

— организацию и осуществление сотрудничества;

— передача информации и отображению предметного содержания;

— тренинг коммуникативных навыков;

— ролевые игры;

— групповые игры.

Познавательные:

— выстраивание стратегии поиска решения задач;

— сериация, сравнение, оценивание;

— теоретического исследования;

— смысловое чтение.

Регулятивные универсальные учебные действия:

— планирование;

— рефлексию;

— ориентировка в ситуации;

— прогнозирование;

— целеполагание;

— оценивание;

— принятие решения;

— самоконтроль;

— коррекцию.