1 сл.

Современный мир очень динамичен, каждый день происходят новые открытия, появляются новым изобретения, и чтобы идти в ногу со временем, человеку нужно быть готовым к постоянному самообразованию. Именно способность человека к обучению является главной задачей федеральных государственных стандартов. А задача учителя – найти такие средства и технологии, которые сформируют у учащихся умение учится

 С одной из таких технологий я постараюсь вас познакомить на своем мастер-классе

2 сл.

***Формирование образовательной инициативы на уроках ОБЖ средствами игровой технологии***

3 сл.

Давайте определим, что такое образовательная инициатива?

По словарю С.И. Ожегова, инициатива – это «внутреннее побуждение к новым формам деятельности, предприимчивость»

Образовательная инициатива – это учебная самостоятельность, способность расширять свои знания, умения по собственной инициативе.

В настоящее время проблема формирования учебной инициативы активно решается, современные технологии нацелены на решение этой проблемы, в их числе игровая технология.

4 сл.

Школьник при соответствующей организации процесса обучения может инициировать:

 – постановку новой учебной задачи;

– процесс поиска ее решения;

 – процесс совершенствования способа решения задачи (т.е. свое продвижение в учебном материале).

5сл

Какому общему требованию должна отвечать учебная ситуация, чтобы в ней рождалась учебная инициатива?

Это такая ситуация, когда учитель ставит задачу ребенку, а ученик переоформляет задачу взрослого в свою задачу.

Игровые технологии создают именно такие учебные ситуации, в которых рождается учебная инициатива.

И чтобы это наглядно продемонстрировать, я попрошу вас представить, что вы 6-классник на уроке ОБЖ и принять участие в игре-путешествии «Юные туристы»

6 сл.

(формирует группы, раздает задания,)

7 сл.

- Как вы думаете, что мы должны знать и уметь, чтобы выполнить это задание?

(уметь ориентироваться на местности, знать способы определения сторон горизонта)

Какую тему мы должны изучить?

(ориентирование на местности)

Как вы будете добывать необходимую информацию?

(работать с текстом)

8 сл.

Объясняет карту

9 сл.

Результатом вашего путешествия должно стать не только достижение нужной точки, но и заполнение данной таблицы.

Проводишь игру (слайды 10-16, 16 сл. щелкать 2 р.)

17 сл.

Рефлексия (я узнал….)

18 сл.

Рефлексия.

Как вы считаете, на каких этапах учащиеся проявляли образовательную инициативу?

19 сл.

Какие метапредметные результаты формировались у учащихся в этой игре?

Таким образом, можно сказать, что технология игровых форм обучения создает учебные ситуации, нацеленные на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, формировать цели и программы собственной самостоятельной и творческой деятельности.