

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
«СТАХАНОВСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО  
ТРУДА К.Г. ПЕТРОВА»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ОХРАНЕ ТРУДА**

**Использование игровых технологий в учебном процессе**

**РАЗРАБОТАЛА:**

**МЕТОДИСТ ЩИРОВА Е. В.**

**г. Стаханов  
2021г.**

## Использование игровых технологий в учебном процессе

Повышение эффективности обучения зависит от целесообразности использования разнообразных методов обучения, а также от активизации всего учебного процесса. В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Поэтому современная ситуация в подготовке квалифицированных рабочих требует коренного изменения стратегии и тактики обучения. Преподаватели ищут различные пути и способы повышения эффективности обучения.

В процессе обучения наиболее разнообразно использование, в первую очередь, тех методов при которых:

- у обучающихся развивается желание к творчеству, продуктивному труду;
- отрабатываются модели поведения, необходимые для профессиональной деятельности;
- обучающиеся стремятся к активным действиям, мотивируют собственное поведение.

Каждый из методов обучения имеет свои достоинства и недостатки. Эффективность их использования определяется спецификой конкретного процесса обучения. Универсальных рекомендаций, касающихся состава и использования методов обучения не существует. Педагог самостоятельно принимает решение об использовании того или иного метода на основе своего собственного опыта, учитывая особенности аудитории с целью максимальной эффективности процесса обучения.

Особое место в обучении занимают игровые технологии, которые в системе подготовки конкурентоспособного квалифицированного рабочего, рассматриваются как интенсивные педагогические технологии. Ребенок начинает познавать мир через игровую деятельность. Игра является самым доступным образом донесения информации до обучающегося. С помощью игры можно вводить новые понятия, закреплять, обобщать изученный материал. Игра позволяет нам формировать компетенции обучающихся, то есть, является важным фактором в освоении профессий и специальностей. Если рассмотреть общие компетенции, то практически все они наилучшим образом формируются именно в игре. Поэтому технология игры и в настоящее время актуальна.

Методика проведения игр имеет разносторонний характер. Но в любом случае игры проводятся по определенной модели, которая состоит из таких этапов: подготовка участников игры; изучение ситуации, инструкции, определение проблемы, которую должны решить обучающиеся, подборка

интересных, значимых для обучающихся вопросов, проведение игры; анализ, обсуждение и оценка результатов игры.

С помощью игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования учебной деятельности, создается игровая форма занятия.

Вашему вниманию предлагается методическая разработка внеклассного мероприятия - конкурса «Знатоки охраны труда».

### **Конкурс «Знатоки охраны труда»**

#### **Цель конкурса:**

- Улучшение организационной работы по предупреждению нарушения правил и норм охраны труда и предупреждению травматизма;
- активизация деятельности обучающихся по вопросам охраны труда и безопасности жизнедеятельности.

**Задачи:** закрепление навыков и умений, полученных в процессе обучения на уроках охраны труда, основ безопасности жизнедеятельности, развитие мышления, способности быстро ориентироваться в предложенных ситуациях, воспитание готовности к действию в любых чрезвычайных ситуациях природного характера,

**Методическое обеспечение:** оценочный лист жюри, лист ватмана карточки с заданиями для конкурсов, карандаши , шины медицинские, жгут резиновый медицинский, бинты.

#### **Форма проведения внеклассного мероприятия – конкурс**

**В конкурсе принимают участие** обучающиеся разделенные на 3 команды по 6 человек, остальные обучающиеся - зрители. Команда, набравшая наибольшее количество баллов является победителем конкурса.

Оценивает конкурс жюри, записывая набранные баллы в оценочный лист.

#### **Конкурс №1 Разминка**

**Ведущий задает вопросы по очереди каждой команде. В случае отсутствия правильного ответа, право дать ответ передается другой команде. Правильный ответ оценивается в 1 балл.**

1. Результат пренебрежения правилом «тише едешь, дальше будешь» (авария)
2. И действие, и официальный документ (акт).
3. На нее накладывают бинт (рана)
4. Кровный помощник больного (донор)
5. Одежда рабочего на стройке, в шахте, заводе (роба)
6. Какое колесо не вертится во время движения автомобиля (запасное)
7. Лучший способ не заразиться коронавирусом (не контактировать с больным человеком)
8. Профилактические меры в борьбе с коронавирусом. (мыть руки, носить маску, самоизоляция)
9. Период самоизоляции при коронавирусе (14 дней)
10. Индивидуальную маску надо носить не снимая целый день?(нет, менять через 2-3 часа, обрабатывать марлевою).
11. Как называется длительный окислительный процесс, который протекает с интенсивным выделением тепла и света? (Горение.)
12. Какой поддерживающий горение газ химик Карл Шееле назвал «огненным воздухом»? (Кислород.)

### **Конкурс №2 Азбука терминов**

**Ведущий, называют буквы алфавита. Команды в течении 2 минут пишут на бланках термины по охране труда, начинающиеся с данной буквы. За каждый названный термин команда получает 2 балла. Жюри оценивает работу.**

**Пример:** «Р» (рана, расследование, работа, роба)  
 «О» (опасность, одежда, организм, охрана, огонь, огнетушитель)  
 «Т» (травма, ток, травмпункт, тушение, термометр, техника, требование, термическое)  
 «Б» (безопасность, бинт, блокировка)

### **Конкурс № 3 Шифровка**

**Задание:**

**Используя код, расшифруйте слово - прибор для замера скорости воздуха. Правильный ответ оценивается в 3 балла.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
АБВ	ГДЕ	ЖЗИ	КЛМ	НОП	РСТ	УФХ	ЭЧС	ЩЮЯ
0								
ЫЬЪ								

62645152454266 - (термоанемометр)



3. Как известно, пожелание удачи морякам звучит как «Семь футов под килем!». Аналогичное пожелание подводникам – «Чтобы число погружений равнялось числу всплытий!». А лицам, какой профессии, желая удачи, говорят: «Сухих вам рукавов»?

*(Пожарным. Рукав – это шланг для подачи жидкостей. Если пожарные рукава сухи, то это значит, что пожара не было.)*

### Конкурс № 6 Гонка за лидером

**Ведущий задает вопросы по очереди каждой команде. В случае отсутствия правильного ответа, право дать ответ передается другой команде. Правильный ответ оценивается в 1 балл.**

1. В каком документе дано определение понятию «охрана труда»
2. Сколько существует видов инструктажей по ОТ
3. Сколько существует классов помещений по электробезопасности
4. Сколько лет храниться акт по форме Н-1?
5. Какие существуют виды кровотечений
6. Периодичность проведения повторного инструктажа, для работ с повышенной опасностью?
7. Расшифруйте аббревиатуру СИЗ.
8. Возраст приёма на работу несовершеннолетних
9. Сколько часов составляет нормальная продолжительность рабочей недели
10. Какие существуют вид сигнализации
11. Ск. существует групп знаков безопасности?
12. Можно ставить «жучок» в пробку эл. счетчика?

### Оценочный лист жюри

№конкурса	Система оценивания	Команда №1	Команда №2	Команда №3
<b>1 Разминка</b>	1б			
<b>2.Азбука терминов</b>	2б			
<b>3. Шифровка</b>	3б			
<b>4. Логическая цепочка</b>	3б			
<b>5.Показуха</b>	3б			
<b>Игра со зрителями</b>	1б			
<b>6. Гонка за лидером</b>	<b>1б</b>			
<b>Итого</b>				

Жюри подсчитывает полученные баллы, ведущий оглашает результаты конкурса, поздравляет победителей.

Таким образом, игровые технологии индивидуализируют процесс обучения, что даёт возможность каждому участнику продемонстрировать свой собственный потенциал, при этом расширяется интерес к выбранной профессии, что позволяет наилучшим образом адаптироваться к ней в реальной практике. Опыт показывает, что на занятиях, где проводится игра, отмечается высокая активизация деятельности обучающихся. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, реализовать себя в качестве специалиста - все эти игровые элементы активизируют учебную деятельность обучающихся, формируют интерес к предмету. Игры предполагают проблемный характер обучения, так как возникают вопросы, на которые нужно дать ответ, ситуации, в которых необходимо найти пути решения, что в итоге приводит к творческому поиску.