

## **Использование инновационных технологий в преподавании курса ОБЖ**

### **А. Компьютерные технологии**

Информатизация (компьютеризация) учебного процесса является одной из приоритетных задач современного российского образования. Компьютеры за последние пять-шесть лет стали более доступными для образовательных учреждений. Использование информационных технологий требует развития методов и организационных форм обучения. Ученик может оперировать большим количеством разнообразной информации, интегрировать ее, имеет возможность автоматизировать ее обработку, моделировать процессы и решать проблемы, быть самостоятельным в учебных действиях и т.д. Учитель также освобождается от рутинных операций, получает возможность диагностировать учащихся, следить за динамикой обучения и развития учащихся. На начальном этапе, когда уровень компьютерной подготовки учителей еще не очень высок, разработка новых методик невозможна порой без совместной работы учителя информатики и учителя ОБЖ.

Компьютерные технологии на уроках ОБЖ уже используются, но пока весьма редко по причине слабой обеспеченности общеобразовательных школ хорошими компьютерами и явно недостаточного количества соответствующих компьютерных программ по курсу ОБЖ. Изданное по заказу МЧС в 2002 г. мультимедийное пособие для 10-го класса - первый шаг к компьютеризации обучения ОБЖ.

Я часто используют компьютер как вспомогательное средство для иллюстрации учебного материала. В помощь преподавателям в 2003 г. А.А. Афанасьев, А.В. Наследухов, С.К. Миронов издали библиотеку электронных наглядных пособий «Основы безопасности жизнедеятельности. 5-11 классы» (БЭНП «ОБЖ. 5-11 классы»). Однако появляются и обучающие программы. Например, в учебно-методическом пособии для учителей при обучении правилам безопасного поведения в условиях чрезвычайных ситуаций предлагаются следующие компьютерные программы:  
-Программа автоматизированных расчетов задач по ГО «Арго»;

- Комплексная оценка обстановки при ЧС (две части);
- Программа прогнозирования масштабов поражения АХОВ при авариях на опасных химических объектах и транспорте;
- Войска спецназа (спасательные средства). Новейшая энциклопедия вооружения. Атлас мира (экология). Правила дорожного движения. Правила медицинской помощи. Атом на службе человеку;
- Уроки ОБЖ в формате презентаций PowerPoint

Ресурсы Интернета:

- МЧС (<http://www.emercom.gov.ru/>),
- Министерство обороны (<http://www.mil.ru/>),
- Министерство образования и науки (<http://www.ed.gov.ru/>),
- Комитет по образованию правительства С.-Петербурга (<http://www.educom.spb.ru/>).

В 2005 г. по заказу МЧС России вышел в свет учебно-методический комплект по ОБЖ, который, по замыслу МЧС, предполагает непрерывное образование по ОБЖ с детского сада.

Электронные издания, входящие в комплект, - «Электронные издания по обучению детей в диалоговом режиме для 5—11 классов» (по сути, банк тестовых заданий) и «Электронные издания по курсу ОБЖ для 8,9 и 11 классов» (разработки уроков). «Электронные издания по курсу ОБЖ для 8, 9 и 11 классов» предназначены для подготовки и проведения учителем уроков по основным темам ОБЖ, предусмотренным Федеральным компонентом государственного стандарта основного и среднего (полного) общего образования и обязательным минимумом содержания образования 1998 г. и примерными программами предмета

ОБЖ.

Эти мультимедийные издания содержат в себе «скелет» изучаемой темы - поурочно распределенные основные понятия, положения и правила, таблицы, схемы и диаграммы, иллюстративный материал

в виде рисунков, фотографий, видео-и анимационных фрагментов, интерактивных схем и таблиц. Электронное пособие имеет тесты для контроля усвоения знаний, перечень наиболее сложных изучаемых терминов, их определение и пояснение. Звуковое сопровождение способствует развитию таких важных качеств, как интуиция и образное мышление. Хорошо, если бы каждая тема содержала набор практических заданий различной степени сложности, а также список учебных пособий и периодических изданий по данной теме.

Структура включает следующие разделы: «Уроки», «Журнал успеваемости», «Медиаотека», «Конструктор уроков», «Энциклопедия», «Помощь». При необходимости учитель изменяет предложенное содержание в зависимости от используемой программы, отведенных часов и других условий. Пособия могут быть использованы учащимися при самостоятельном изучении ОБЖ, при подготовке к контрольно-проверочным занятиям и экзаменам по этому предмету.

Можно также использовать для проведения уроков по пожарной безопасности входящую в комплект компьютерную игру «Действия при угрозе и возникновении пожаров» - дидактическое средство обучения учащихся 5-7-х классов (возраст 12-14 лет), которое представляет собой набор ситуативных заданий по профилактике пожароопасных ситуаций и поведению в случае возгорания и задымления. Игра состоит из нескольких не связанных единым сюжетом уровней: «Квартира», «Школа», «Улица», «Природа», каждый из которых представлен в двух вариантах - «профилактика» и «возгорание». Приблизительное игровое время на каждом уровне варьируется от 2 до 6 мин. Используя эту игру, можно совместить игру и обучение.

**Мультимедийный учебник имеет дидактические преимущества по сравнению с традиционным. Они состоят в следующем:**

-в технологии мультимедиа создается обучающая среда с ярким и наглядным представлением информации;

-осуществляется интеграция значительных объемов информации на едином носителе;

-предоставляется возможность выбора индивидуальной схемы изучения материала;

-осуществляется обратная связь через систему тестов, что позволяет корректировать процесс изучения материала.

В основе подготовки преподавателя к использованию компьютерных технологий в учебном процессе лежат принципы дидактики, определяющие требования к содержанию, методам, организационным формам и средствам обучения.

**Главными задачами для преподавателя должны стать следующие:**

-создание условий для активного усвоения знаний и способов деятельности всеми участниками образовательного процесса;

-обеспечение контроля;

-расширение информационного пространства по обучению ОБЖ, обучение пользованию информационными ресурсами;

-обеспечение интегрированного подхода в преподавании ОБЖ

**Компьютерные технологии можно использовать на всех типах уроков при:**

-получении новых знаний и формировании умений;

-практическом применении знаний, умений;

-обобщении и систематизации изученного;

-контроле и коррекции знаний, умений.

**Планируя урок с применением компьютерных технологий, учитель соблюдает дидактические требования, в соответствии с которыми:**

-четко определяет педагогическую цель применения компьютерных технологий в учебном процессе;

-уточняет, где и когда он использует компьютерные технологии на уроке в контексте логики раскрытия учебного материала;

-согласовывает выбранное средство компьютерной технологии с другими техническими средствами обучения;

-учитывает специфику учебного материала и особенности класса (компьютерную грамотность учащихся);

-анализирует и обсуждает с классом принципиальные вопросы изучаемого материала.

**Компьютерные технологии можно использовать на нестандартных уроках: деловые игры, пресс-конференции, творческие отчеты, соревнования, КВН, конкурсы, театрализованные фантазии, концерты, аукционы, диалоги.**

### **Роль преподавателя на уроках с использованием компьютеров**

При проведении урока с применением компьютерных технологий меняется роль педагога. Отношения с учениками строятся на принципах сотрудничества и совместного творчества. В этих условиях неизбежен пересмотр сложившихся организационных форм учебной работы, что ведет к переходу от объяснительно-иллюстративного метода обучения к самостоятельной индивидуальной и групповой работе учащихся, увеличению объема практических и творческих работ поискового и исследовательского характера.

В курсе ОБЖ можно чаще использовать проектно-исследовательскую форму учебной деятельности. Проект может выполняться как в группах, так и индивидуально и предполагает самостоятельную исследовательскую работу школьников, в процессе которой ребята ищут способ решения некоторой комплексной межпредметной многоуровневой задачи. Для этого большую часть необходимой информации школьники собирают и анализируют сами, используя литературу, CD-энциклопедии, а также информационные ресурсы Интернета. Телекоммуникации способствуют учащимся самостоятельно формировать свой взгляд на происходящие в мире события, осознавать многие явления и исследовать их с разных точек зрения, наконец, понять, что некоторые из проблем могут быть решены только совместными

усилиями и объективно оценить результаты. Учитель становится руководителем, координатором, консультантом, к которому обращаются не по должности, а как к авторитетному источнику информации, как к эксперту.

К сожалению, эффективное применение компьютерных технологий в процессе обучения ОБЖ остается по-прежнему проблемным. Работая с конкретной программой, преподаватель достаточно быстро начинает понимать, что без посторонней помощи он работать не сможет, так как его ограниченные знания ПК не позволяют чувствовать себя на уроке уверенно. Другая проблема - техническая. Необходимы кабинеты ОБЖ, оснащенные современным оборудованием, при помощи которого учитель смог бы не периодически, а постоянно использовать компьютерные технологии, накапливая опыт проведения таких уроков.

В большинстве случаев на уроках ОБЖ при использовании компьютерных технологий применяется программа Microsoft PowerPoint из пакета MS Office. Это популярная программа подготовки презентаций, которая широко используется преподавателями для проведения уроков ОБЖ и учениками в проектно-исследовательской деятельности, при подготовке рефератов, докладов и т.п.

Сегодня компьютерные технологии являются мощным средством повышения эффективности обучения, тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка и ведет к изменению деятельности и учителя, и ученика.

## **Б. Игровые технологии**

Игровые технологии на уроках ОБЖ, как один из факторов повышения активизации и интенсификации деятельности учащихся. Теоретическая интерпретация.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

«Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности» (Д. Н. Узнадзе).

«Игра - пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок» (Л. С. Выготский).

Игра - свобода личности в воображении, иллюзорная нереализуемых интересов» (А. Н. Монтъев).

По мнению Й. Хейзинга, в человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры: развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации в игре;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

По С.А. Шмакову, большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка;
- творческая, в значительной мере импровизационная;
- очень активный характер этой деятельности;
- наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

**В структуру игры как деятельности, органично входит:**

- целеполагание;
- планирование;
- реализация цели;
- анализ результатов.

**В структуру игры как процесса, входят:**

- а) роли, взятые на себя участниками;
- б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов;
- г) реальные отношения предметов;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности и воли, формирование определенных подходов, позиций, мировоззренческих установок. Воспитание общительности и коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии, умение находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества. Адаптация к условиям среды.

Игра - это яркий и эмоциональный праздник. На это указывали многие известные педагоги: А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, С.А. Шмаков и др. Хотелось бы привести слова О.С. Газмана: «Руководство игровой деятельностью должно включать в себя заботу о том, чтобы дети получали максимум радости, наслаждения, удовольствия, то есть не подходить к игре сугубо прагматически (что ребенок узнал, закрепил, чему научился), а содействовать ощущению радости детства... ».

Важно заметить, что именно термин «занимательность» точно отражает суть игры (а не «забавность», «развлекательность» или «состязательность»). В забавности или развлекательности есть элементы отсутствия деятельности; далеко не все игры состязательны. В то же время понятие «занимательность» отражает больше увлеченности деятельностью; оно содержит в себе субъективную особенность игры: одна и та же игровая ситуация может для одного являться игрой, для другого - нет. Занимательность представляет собой необходимый эмоциональный фон для любой игры.

Как создается игра, какова ее структура?

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание - это скрытая часть «айсберга», которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное - это игровое действие. На это указывал Л.С. Выгодский, говоря, что ребенок

«играет, не сознавая мотивов игровой деятельности», и эта особенность «существенно отличает игру от труда и других видов деятельности».

а) Начало игры: на этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они поясняются в игре для первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре. Но не менее важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «ускоряем темп!», «Долгая пауза!» ...

б) Развитие игрового действия (кульминация): на этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников, и зрителей (если таковые есть). Организатору важно следить за выполнением правил и иногда «добавить поленья в горящий костер», то есть подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным; кроме того, можно поздравить болельщиков или зрителей и т.д. Если в начале нарушение должно быть четко отмечено, участники получают штрафные очки или выходят из игры.

в) Заключительный этап игры: учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не раз фокусировалось направленное на изучаемый материал внимание.

Преподаватель-организатор ОБЖ МАОУ «Лицей № 102»

В.А.Шатилов

Январь 2015 год

г. Железногорск Красноярского края