

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ КУРСА «ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Преподаватель ОБЖ

Савчук В.А., г. Москва

ГБПОУ «МССУОР № 1» Москомспорта

Аннотация.

Данная статья раскрывает особенности использования инновационных педагогических и информационных технологий в системе преподавания курса основ безопасности жизнедеятельности в образовательных учреждениях. Предполагает познакомить читателей с компьютерными телекоммуникационными технологиями, обучению в сотрудничестве, методам проектов и разноуровневом обучении на уроках ОБЖ.

Инновация - нововведение в области техники, технологии, организации труда или управления, основанное на использовании достижений науки и передового опыта, обеспечивающее качественное повышение эффективности производственной системы или качества продукции.

Инновация - это не всякое новшество или нововведение, а только такое, которое серьезно повышает эффективность действующей системы.

Остановимся на четырех инновационных педагогических технологиях, которые могут успешно использоваться в преподавании курса ОБЖ:

технологии коллективного способа обучения;

технологии модульного обучения;

педагогические технологии;

компьютерные технологии.

В современных условиях в период возрастания объема информации обучение должно быть личностно-ориентированным, развивающим, мотивированным.

Как сделать процесс обучения дисциплине «Основы безопасности жизнедеятельности» интересным, запоминающим?

Ключевые слова:

Личностно-ориентированные технологии обучения, обучение в сотрудничестве, метод проектов, разноуровневое обучение, компьютерные телекоммуникационные системы, игровые технологии.

Роль новых технологий в практике обучения следует рассматривать как необходимое условие интеллектуального, творческого и нравственного развития обучающихся. Сравнительный анализ подготовки учащихся 50 стран мира по данным Третьего международного исследования (TIMSS) показали, что российские школьники попадают в промежуточную среднюю

группу. По результатам этого исследования были сделаны некоторые рекомендации к реформированию системы обучения. Данное реформирование разработано и активно внедряется в российских школах в рамках ФГОС нового поколения. Реформы не обошли стороной и курс «Основ безопасности жизнедеятельности».

Какие же условия стоят перед современным преподавателем в последовательной реализации личностно-ориентированного подхода в обучении и воспитании учащихся?

Прежде всего это условия, обеспечивающие следующие возможности:

- Вовлечение в активный познавательный процесс;
- Совместная работа в сотрудничестве;
- Свободного доступа к необходимой информации;
- Широкого общения со сверстниками;
- Постоянного испытания своих интеллектуальных, физических и нравственных возможностей.

Среди разнообразных направлений новых педагогических технологий наиболее адекватными поставленным целям являются:

-Обучение в сотрудничестве;

-Метод проектов;

-Разноуровневое обучение;

- Компьютерные телекоммуникационные системы;

- Индивидуальный и дифференцированный подход у обучению, возможности рефлексии.

А. Личностно- ориентированные технологии обучения.

І . Обучение в сотрудничестве.

Обучение в сотрудничестве подразумевает обучение предмету ОБЖ в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто что-то выполнять!

Это метод предусматривает совокупность приёмов, объединяющих познавательную и организационную деятельность учащихся. Рассмотрим несколько вариантов обучения в сотрудничестве на уроках ОБЖ.

Вариант первый- обучение в команде. Вся группа заинтересована в усвоении учебной информации и сводится к трём основным принципам:

А) поощрение, похвала. Для этого необходимо выполнить одно задание для всей группы. Группы не соревнуются между собой, т.к. имеют разный уровень заданий и время на выполнение.

Б) индивидуальная ответственность каждого, которая обеспечивает удачу или неудачу каждого члена группы.

В) равные возможности каждого ученика, каждый приносит свои баллы в успех группы.

Второй вариант – сокращённо именуется «Пила». Учащиеся организуют в группы по 6 человек для работы над учебным материалом, который разбит на фрагменты. Модификацией этого метода является метод «Пила-2» (Р.Славин) – команда работает над одним и тем же материалом, при этом каждый член группы становится экспертом, проводятся встречи экспертов разных групп.

Третий вариант обучения в сотрудничестве – «Учимся вместе». Класс разбивается на разнородные (по уровню обученности) группы 3-5 человек, которая получает одно задание из большой темы. В результате совместной работы отдельных групп достигается усвоение всего нового материала.

Чем же отличается обычное групповое обучение от обучения в малых группах по методике сотрудничества?

1. Взаимозависимость членов группы;
2. Личная ответственность каждого за каждого;
3. Совместная деятельность;
4. Социализация детальности учащихся в группах;
5. Общая оценка работы в группе.

Цели: единый результат всей групп (в виде оценок в описательной или бальной форме с указанием данных каждого ученика).

Итак, формула успеха современного ученика обучающегося в сотрудничестве:

Уметь видеть и решать проблемы.

Умение самостоятельно учиться и работать с информацией.

Способность иметь самостоятельную точку зрения.

Умение применять полученные знания для решения жизненных проблем

Культура общения.

II. Метод проектов.

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.

Суть метода проектов состоит в стимулировании интереса учащихся к определённым проблемам, предполагающим владение некоторой суммой знаний.

Основные требования к методу проектов:

1. Наличие значимой в исследовательском плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания.
2. Практическая, теоретическая и познавательная значимость результатов.
3. Самостоятельная деятельность учащихся.
4. Структурирование содержательной части проекта.
5. Использование исследовательских методов (определение проблемы, выдвижение гипотезы, обсуждение методов исследования, обсуждение способов оформления конечных результатов, сбор и систематизация полученных данных, подведение итогов, оформление результатов, выводы)

Типология проектов:

- Исследовательские
- Творческие
- Ролевые, игровые
- Ознакомительно-ориентировочные(информационные)
- Практико – ориентированные
- Монопроекты
- Межпредметные

Главное стратегическое значение проектной деятельности учащихся – это развивающее обучение. Которое формирует критическое и творческое мышление как приоритетные направления развития человека.

III. Разноуровневое обучение

Разноуровневым обучение считается дифференцированной обучение, в процессе которого учитываются индивидуальные различия учащихся.

Дифференциация в группах на уроках ОБЖ может проходить по следующим принципам:

- По общим способностям;
- По частным способностям;
- По проектируемой профессии и др.

Обучение в таких классах должно строиться по специальным программам. Оценивание результатов разноуровневых групп должно ориентироваться не столько на достигнутые результаты, сколько на усилия каждого ученика, создавая при этом благоприятные условия для развития всех и каждого в соответствии с их способностями и возможностями.

Б. Компьютерные технологии

Информатизация (компьютеризация) учебного процесса является одной из приоритетных задач современного российского образования. Использование ИКТ 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 освобождается от рутинных операций, получает возможность диагностировать учащихся, следить за динамикой обучения и развития учащихся.

Сегодня появляются 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
- 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/>),

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.

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 сегодня используются на нестандартных уроках: деловые игры, пресс-конференции, творческие отчеты, соревнования, КВН, конкурсы, 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.

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.

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

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

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... ».

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. Важно, чтобы игра набрала обороты. 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.

Таким образом, анализируя различные исследования в области педагогики и методики преподавания курса ОБЖ, многолетний опыт использования данных методов и методик на практике, можно сделать вывод, что современный федеральный государственный стандарт образования создаёт все условия для совместной деятельности учителя и ученика, которые направлены на реализацию практических навыков в повседневной жизни, воспитании конкурентоспособной личности, свободно ориентирующейся и социализирующейся в информационном пространстве и социуме.