

«Актуальные практико-ориентированные методы преподавания ОБЖ»

1. СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА УРОКЕ ОБЖ

Особое значение имеет метод разыгрывания ролей (сюжетно-ролевая игра или ролевое моделирование). Основной особенностью сюжетно-ролевой игры в процессе преподавания ОБЖ является то, что такая игра носит характер моделирования опасных и экстремальных ситуаций.

В зависимости от места проведения ролевые игры бывают:

1. Полигонные (полевые) — проводятся в условиях стационарного похода, похода выходного дня или однодневного выезда на природу.
2. Городские ролевые игры — проводятся в городских условиях или на природе в черте города с применением квест-технологий.
3. Кабинетные — игры проводятся в помещении. Это может быть школа или детский клуб. Именно этот тип игр лучше всего подходит для проведения в условиях школы.

Ролевая игра обладает мощным образовательным потенциалом. Она позволяет моделировать не только процессы, благодаря которым выявляются нежелательные модели поведения обучающихся, но и способствует развитию необходимых качеств и навыков безопасного типа поведения. Любое действие в процессе ролевой игры проживается в реальности и становится частью опыта, а значит, формирует необходимую компетентность.

2. НЕИГРОВЫЕ АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Среди неигровых методов следует выделить анализ конкретных ситуаций (АКС), решение ситуационных задач (СЗ) и case-study.

Анализ конкретных ситуаций (АКС) — один из наиболее эффективных АМО, направленных на активизацию познавательной деятельности обучающихся, который предполагает использование набора определенных теоретических и практических ситуаций, однажды сложившихся и имевших определенные последствия либо смоделированных учителем таким образом, что обучающимся необходимо найти способы их разрешения, основываясь на собственных знаниях, приобретенных в процессе обучения, а также на опыте, полученном в результате практических занятий. В ходе анализа школьники определяют причины, последствия и другие характеристики происшедшего в зависимости от ситуации.

Case-study, или кейс-задания — разновидность метода АКС. Суть его в том, что обучающиеся действуют в команде и анализируют определенную ситуацию. Как правило, кейсы (проблемные ситуации) имеют несколько вариантов решений и заранее известные последствия.

Принято выделять три типа кейсов:

- 1) обучающие кейсы учат оценивать угрозу и по возможности избегать опасные и чрезвычайные ситуации;
- 2) практические кейсы учат применять знания, навыки и опыт в условиях столкновения с опасными и чрезвычайными ситуациями;
- 3) научно-исследовательские кейсы изучают закономерности и процессы в области безопасности жизнедеятельности.

Еще одной разновидностью метода АКС является **решение ситуационных задач (СЗ)**. Данный метод напоминает кейс-задания, отличительной особенностью его является то, что задача может быть индивидуальной, иметь только один верный вариант. В отличие от обычного анализа обучающийся должен не просто проанализировать ситуацию, но и принять связанное с ней самостоятельное решение.

3. ПОЛЕВЫЕ ВЫЕЗДЫ

- **учебные военные сборы** на базе войсковых частей и военно-спортивные игры в полевых условиях, в процессе которых происходит закрепление навыков начальной военной подготовки;
- **туристско-краеведческие и патриотические слеты**, в процессе которых происходит закрепление навыков пребывания в природных условиях, отработка туристских навыков и правил безопасности в природной среде, полученных в период проведения походов и экскурсий;
- **соревнования «Школа Безопасности»**, позволяющие отработать не только практические навыки пребывания в автономных условиях, но и навыки пребывания в условиях, приближенных к экстремальным;
- **сюжетно-ролевые игры**, тематика которых имеет отношение к закреплению техники безопасности пребывания в природной среде или практических навыков из программы курса.