Построение модели отдельно взятого урока ОБЖ.

На современном этапе развития Российскому государству нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. Однообразное, шаблонное повторение одних и тех же действий убивает интерес к обучению. Дети лишаются радости открытия и постепенно могут потерять способность к творчеству.

 Развитие интереса, творческой активности и целеустремленности учащихся на уроках и внеурочных занятиях необходимое условие обучения в современной школе. Значительное место в системе школьного образования занимают игры. Они являются одним из важных средств разностороннего воспитания школьников. Применение игровой деятельности на уроках ОБЖ является важным методическим средством для развития творческих способностей детей школьного возраста. Таким образом, воспитание школьников на уроках ОБЖ через развитие творческих способностей являются важным аспектом.

 Организация игровой деятельности на уроках ОБЖ имеет свои особенности. В процессе организации игровой деятельности на уроках ОБЖ необходимо опираться на возрастные особенности школьников. Для подросткового возраста характерны широкие познавательные мотивы - интерес к знаниям. Учебно-познавательный мотив у подростков проявляется в интересе к способам добывания знаний. Совершенствуется интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие во внешкольных мероприятиях, применение исследовательских методов анализа на уроке) .

Для подготовки урока с использованием игровой деятельности необходимо тщательно готовиться. Важно продумать содержание урока, его задачи. При отборе содержания необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы, события, ситуации.

Условно игры можно разделить на несколько групп.

 I группа - предметные игры, как манипуляции с предметами. На уроках ОБЖ изучение правил дорожного движения происходит в игровой форме с использованием дорожных знаков, регулировочного жезла, светофора.

 II группа - игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. В сюжетной игре учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог. Сюжетная игра не занимает много времени, школьники с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Форма игры может быть массовой. Такие игры способствуют углублению, закреплению учебного материала [см. Приложение].

 Творческая активизация учащихся достигается интересным сюжетом игры, личным участием детей. Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении - не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. В процессе обучения на уроках ОБЖ используются интеллектуальные игры типа "Счастливый случай", "Что? Где? Когда?", "Спасатели", "Путешествие". Творческие, сюжетно-ролевые игры познавательного характера не просто копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности школьников, их свободной фантазией [30].

 II группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей - это игры с готовыми правилами, обычно называемые дидактическими. Дидактические игры составлены по принципу самообучения, то есть так, что они сами направляют учеников на овладевание знаниями и умениями. К ним относятся развивающие игры психологического характера - кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы, чайнворды и т.д.

Кроссворд (словопересечение). Делается такой подбор слов, что при их пересечении можно было прочитать слово другого значения. Чайнворд - образует цепочку наименований предметов, растений или животных, которые зашифрованы начальными буквами или цифрами с вопросами к ним.

 Топографический диктант. Под диктовку учителя, учащиеся в тетради, а одни из них на классной доске, вычерчивают план пути (текст составляет учитель, используя изученные условные знаки плана). Топографическое письмо. По заданию учителя учащиеся записывают составленный ими сообща текст, в котором характеризуют разные участки окружающей местности, и вместо объектов (болото, овраг и т.д.) в соответствующих местах письма рисуют условные топографические знаки.

 Особенность настольной игры - наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи делает игру стремящейся к определенному результату. Важнейшей чертой настольной игры является занимательность, поэтому дети с удовольствием принимают в них участие. Настольная игра развивает воображение, сообразительность и наблюдательность. В нем присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто больше назовет, кто правильнее и т.д.).

В результате дети учатся быстро и логично рассуждать. В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Настольная игра - одно из средств развития творческих способностей учащихся, расширения их кругозора. Настольные игры проводят как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность.

IV группа игр - строительные, трудовые, поисковые, конструкторские, спасательные.

 Часто в урок ОБЖ вводят деловую игру. Примером таких являются игры-путешествия. Они, как и сюжетные игры, способствуют углублению, закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязи изучаемых ситуаций. Активизация учащихся так же достигается интересным сюжетом игры, личным участием детей, их устными сообщениями, переживаниями. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность творческую и познавательную.

 V группа игр, интеллектуальные игры - игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Они основаны на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную и творческую активность. На уроках ОБЖ применяются разнообразные конкурсы и соревнования. Для практической подготовки по теме "Основы воинской службы" применяются соревнования по полосе препятствий, соревнования по ориентированию на местности.

 В практике обучения на уроках ОБЖ используют также проблемный подход к организации процессов усвоения, называемый проблемным обучением. Сущность его сводится к тому, что на занятии преднамеренно создается ситуация познавательного затруднения - проблемная ситуация, при которой для изучения темы необходимо самостоятельно воспользоваться несколькими мыслительными операциями: анализом, синтезом, сравнением, аналогией, обобщением или комплексом их одновременно [12].

 Проблемные ситуации позволяют постепенно вырабатывать у обучаемых внимание к объекту обучения, стремление овладеть предметом, несмотря на имеющиеся трудности. Проблемное обучение на уроках ОБЖ ориентировано на поисковое усвоение знаний, умений и навыков. Применяется преимущественно с целью развития навыков творческой учебно-познавательной и практической деятельности, оно способствует более осмысленному и самостоятельному овладению знаниями.

 Использовать игровую деятельность предпочтительно на этапе проверки или закрепления учебного материала. Назначением игровой деятельности в процессе обучения является помощь учащимся в расширении их кругозора и закреплении учебного материала, а также развитие психологических и личностных качеств. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.