**Проектная деятельность на уроках ОБЖ в условиях реализации ФГОС**

С принятием новых стандартов образования, а именно с появлением федерального государственного образовательного стандарта, изменились не только задачи, но и методы образовательной деятельности. На смену знакомым старшему поколению учителей ЗУНам сегодня пришли универсальные учебные действия. Основная задача школы сегодня звучит так – «Научить детей учиться». То есть научить самостоятельно искать, понимать, систематизировать, преобразовывать и представлять необходимую информацию. Проектная деятельность является сегодня является наиболее актуальной, поскольку позволяет в комплексе формировать у воспитанников универсальные учебные действия в процессе работы над поставленной проблемой.

**Прое́кт** (в переводе с латинского **projectus**) — брошенный вперёд; разработанный план сооружения; предварительный [текст](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82) какого-либо документа; замысел, [план](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD).

**Учебный проект** — совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся-партнеров, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата по решению какой-либо проблемы, значимой для участников проекта.

**Проектно-исследовательская деятельность** – это образовательная технология, предполагающая решение учащимися исследовательской, творческой задачи под руководством специалиста, в ходе которого реализуется научный метод познания (вне зависимости от области исследования). Результатом работы над проектом, его выходом, является продукт, который создается авторами проекта в ходе решения поставленной проблемы.

Метод проектов заключается в создании условий для самостоятельного освоения школьниками учебного материала в процессе выполнения проектов. Учащиеся включаются в этот процесс от идеи проекта до его практической реализации. В результате школьники учатся самостоятельно искать и анализировать информацию, обобщать и применять полученные ранее знания по предметам, приобретают самостоятельность, ответственность, формируют и развивают умения планировать и принимать решения.

**Проекты по характеру можно разделить** **на:**

**1.**     **Практико-ориентированный проект.**

Цель: решение практических задач. Проектным продуктом могут стать учебные пособия, макеты, модели, инструкции, памятки, рекомендации и т.д.

**2.**     **Исследовательский проект**

Цель: доказательство или опровержение какой-либо гипотезы. Проектным продуктом  в данном случае является результат исследования, оформленным установленным способом.

**3.**     **Творческий проект**

Цель: привлечение интереса публики к проблеме проекта.

Проектным продуктом могут стать литературные произведения, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т.д.

**4.**     **Игровой или ролевой проект**

Цель: предоставление публике опыта участия в решении проблемы проекта. Проектным продуктом, как правило является игра, состязание, викторина, экскурсия и т.д. При этом автор проекта выступает в какой-либо роли (организатор действия, ведущий, режиссер-постановщик, судья, литературный персонаж).

**По предметно-содержательной области:** монопредметные, межпредметные и надпредметные.

**По продолжительности*:*** от кратковременных, когда планирование, реализация и рефлексия проекта осуществляются непосредственно на уроке или на спаренном учебном занятии, до длительных — продолжительностью от месяца и более.

**По количеству участников**: индивидуальные, групповые, коллективные.

 **Этапы работы над проектом можно представить в виде схемы:**

**Поисковый**

(Поиск и анализ проблемы, постановка цели проекта.)

**Аналитический**

(Анализ имеющейся информации, сбор и изучение информации о проблеме, поиск оптимального способа достижения цели проекта.)

**Практический**

(Выполнение запланированных технологических операций, текущий контроль качества, внесение (при необходимости) изменений в работу)

**Презентационный**

(Подготовка презентационных материалов, презентация проекта)

**Контрольный**

(Анализ результатов выполнения проекта, оценка качества выполнения проекта)

Ни одной программой по ОБЖ не предусмотрено изучение вопросов, связанных с духовным, творческим и умственным развитием учащихся. В то же время, как показывает опыт людей, оказавшихся в различных чрезвычайных ситуациях, многим из них приходилось действовать, полагаясь на собственный ум и смекалку, т.к. ситуации, в которых они оказывались, не были описаны ни в одной инструкции, программе или курсе. Конечно, знать основополагающие принципы и правила поведения в чрезвычайных ситуациях нужно, но очень часто действовать приходится, полагаясь исключительно на свою сообразительность. Ведь нет, и не может быть полного набора вариантов действий в той или иной чрезвычайной ситуации, оказавшись в которой, можно было бы, не задумываясь, выбрать нужный, и действовать по раз и навсегда заученному алгоритму.

Поэтому-то и возникает необходимость изучения в курсе ОБЖ вопросов, связанных с развитием творчества, сообразительности, смекалки и т.п. качеств, которые помогают людям с честью выходить из «нестандартных», казалось бы, безнадежных, чрезвычайных ситуаций. Основными методами обучения ОБЖ в школе должны стать методы наглядные и практические (а не словесные, как в большинстве школ).

Несмотря на универсальность и распространенность метода проектов, использование данного метода в рамках учебного предмета ОБЖ нередко вызывает некоторое сложности. Предмет ОБЖ охватывает большой диапазон разнообразных тем за относительно небольшое учебное время (обычно 34 часа). Это обстоятельство заставляет обращаться преимущественно к среднесрочным и краткосрочным проектам. По этой же причине аналитический и практический этапы работы над проектом следует выносить за рамки урочной работы во внеурочную или оставлять на самостоятельное выполнение учащимися. Удачным примером использования метода проектов на уроках ОБЖ может быть составление картотек на различные темы. Примером передачи информации при помощи знаков для ребят стали карточки-памятки их программы «Жить здорово!». Универсальность такого способа позволяет использовать его при изучении любого модуля программы со школьниками любого возраста. В зависимости от выбранной проблемы такие проекты могут быть как краткосрочными, так и долгосрочными. Карточки с информацией (т.е. конечный продукт), в свою очередь, могут быть выполнены различными способами. Они могут быть текстовыми или схематичными, изготовленными из бумаги или виртуальными. Практическая значимость проекта делает его ценным как для учеников (создание реально значимого продукта), так и для учителя (возможность использования материалов в качестве наглядного или контрольно-измерительного материала).

Для примера приведены возможные варианты. Такие картотеки, как «Польза и вред продуктов питания», «Съедобные и несъедобные грибы нашей местности» могут быть выполнены в виде бумажных карточек с картинкой или рисунком на лицевой и информацией на обратной стороне. С такой работой без труда справятся ученики младших классов. Со старшими школьниками можно изготовить карточки «Первая помощь», которые схематично будут изображать алгоритм доврачебной помощи при неотложных состояниях. В качестве долгосрочного проекта можно предложить изготовление карточек с объектами (учреждениями) города, относящимися к изучаемым учебным разделам, которые в виде номеров также будут нанесены на карту (бумажную или электронную) города.