**Использование инновационных технологий в работе с детьми по изучению ПДД.**

Актуальность данной темы лежит на поверхности, обучение детей правилам дорожного движения и безопасного поведения на дорогах города в наше время актуально и ни у кого не вызывает сомнения. Связано это с тем, что у детей отсутствует та защитная реакция на дорожную обстановку, которая свойственна нам, взрослым. Жажда знаний, желание открывать что – то новое, ставит наших почемучек перед реальной опасностью, в частности, и на улице. Вот почему уже в ранний период необходимо изучать с детьми ПДД, формировать у них навыки осознанного безопасного поведения.

Наши дети ждут от педагогов высокотехнологичных приёмов обучения, в противном случае образовательный процесс становится им не интересен, а, следовательно, и не результативен.

Поэтому в своей работе нужно использовать более эффективные педагогические технологии.

**ТЕХНОЛОГИЯ *«ТРИЗ»***

***(*ТЕОРИЯ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ*)***

*Цель* – развитие с одной стороны таких качеств мышления, как  гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Эта технология позволяет использовать нам нетрадиционные формы работы, которые ставят ребенка в позицию думающего человека. Пример методов:

1. **Мозговой штурм**

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения. Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Темами мозгового штурма могут быть такие: как нарисовать пешеходный переход если нет карандаша; как не намокнуть под дождем на дороге.

Анализ каждой идеи идет по оценке "хорошо - плохо", т.е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями. Результаты мозгового штурма должны быть непременно отражены в продуктивной деятельности: нарисовать свой пешеходный переход, средство от дождя на дороге. Педагог должен предложить детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.

1. ***Синектика***

Это так называемый метод аналогий:

а) **личностная аналогия** (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной дорожной ситуации . Примерные варианты заданий:

изобрази светофор, который забыли выключить; покажи походку человека, который идёт через дорогу в наушниках;

# изобрази рассерженного водителя, встревоженного пешехода, восторженного кондуктора;

# представь, что ты регулировщик, который любит музыку, но не умеет говорить, а хочет свистнуть в свисток. б) прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний ( полицейский вертолет - аналогия стрекозы, патрульная машина - аналогия рыси и т.д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем. Используя этот метод педагог может попросить ребенка изобразить прямую аналогию.

# в) фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость - возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь - это может быть человек, растение) и т.д.

# Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.

# *3. Морфологический анализ*

# Цель этого метода - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

# Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Например, изобретаем новый светофор. На одной (вертикальной) оси отложены возможные формы, на другой (горизонтальной) - возможный материал, из которого он может быть сделан.

# дерев. железн. стекл. пластм.

# Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей (стеклянный квадратный светофор - для водителя, он красивый, удобный, но может легко разбиться; железный круглый светофор для пешехода и т.д.). Перебираются все возможные варианты. В продуктивной деятельности дети изображают каждый изобретенный новый светофор.

***4. Метод фокальных объектов (МФО).*** Суть метода заключается в том, что к определённому объекту "примеряются" свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес. Например: Познакомить детей с правилами игры «Изобретатели».Попробуем изобрести новые дорожные знаки, расширяем количество и разновидность дорожных знаков в нашем городе.

***5. Данетка***.

Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли. Правила игры: загадывается объект дорожного движения или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет". Педагогобращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков. Как правило, первый вопрос: - это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы о составляющих характеристиках этой категории. Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.

***6. Метод Робинзона***.

Этот метод формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Педагог предлагает детям представить себя на пустынном острове, где есть только… (возможные варианты: жезл регулировщика, проездные билеты пассажира , фары автомобиля, детские кресла и т.д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много фар. Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды из билетов и фантиков, строят дома из жезлов и т.д.

***7. Типовое фантазирование.***

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов:

а) уменьшение - увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая. Продолжи сказку);

б) наоборот (добрый регулировщик и смелый водитель);

в) дробление - объединение (придумывание новой знака из частей существующих знаков или невероятного автомобиля, отдельные части которого представляют собой части животных);

г) оператор времени (замедление - ускорение времени: нарисуй пешехода через много лет, нарисуй своего будущего ребенка идущего по гратуару или какой была твоя мама в детстве);

д) динамика - статика (оживление неживых объектов и наоборот: Светофор - живое дерево; Дорожная разметка - живая ленточка; и т.д.). Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

***8. Системный оператор***

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга. Одной из важнейших задач обучения является задача закрепления и систематизации полученных знаний. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др. Пример: «волшебный экран» (СЛАЙД ) предмет, расположенный в центре нашего лифта. Это Сотрудник ДПС. Далее предполагается переместить карточку вверх в клетку «место нахождения». И ответить на вопрос: где можно встретить сотрудника ДПС (на улицах города, в здании полиции).Теперь вернём карточку в центр и начнём передвижение «Вправо-влево». Движение в лево помещает карточку в клеточку «Что было раньше?», ставим вопрос: Кем был сотрудник ДПС (мальчик).Передвигаем карточку вправо (в клетку «Что будет потом?» и получим ответ: робот –полицейский. Опускаясь вниз по лифту- это части предметов.

ТРИЗ для дошкольников и младших школьников – занятия, на которых ребенок радуется своим первым творческим открытиям. Здесь детям некогда скучать, потому что во время обучения используются диалоги, живое общение, дискуссии. Все это развивает в ребенке любознательность и интерес к новым открытиям. Как говорил сам основатель этой методики: "ТРИЗ – это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуицию".

**ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ**

*Цель*- формирование самообразовательных возможностей и саморазвития

личности ребенка

Технология игрового обучения опирается на принцип активности ребенка, характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью дошкольника. Роль педагога заключается в создании и организации предметно - пространственной среды. Игровая технология в обучении призвана сочетать элементы игры и учения.

При обучении детей правилам дорожной безопасности широко можно использовать самые разнообразные игры:

**Сюжетно-ролевые игры**, Дети разыгрывают проблемные ситуации («Авария на дороге», «Дорожно-транспортное происшествие», «Пешеходы и водители», «Пассажиры автобуса – пешеходы- водители», «Регулируемый перекрёсток» и др.). Дети  придумывают сюжет, распределяют роли (вызов скорой, ГАИ, интервью журналиста, опрос  инспектором, диктор телевидения ведёт передачу, сообщает о происшествии, даёт советы дорожной безопасности).

**Настольно-Печатные** игры .У всех в группе есть макет улицы или города. С этим макетом дети работают постоянно: расставляют дорожные знаки, моделируют дорожные ситуации и сами их разрешают.  Выполняют разные задания:  помоги пешеходу перейти перекрёсток, найди нарушителей, ведут фигурки пешеходов по безопасному маршруту и т.д.

**Дидактические игры** – одно из действенных средств воспитания ума.  Игры с готовыми правилами используются как средство развития познавательной активности детей . Особое место отводится играм: «Подумай, выбери, объясни» «Дорожное лото», «Дорожный узелок» (пособие, в него дети собирают дорожные знаки, которые хотят взять с собой) «Сигналы светофора», «Собери дорожный знак» «Найди пару» (разрезанные картинки на две части), «Распредели знаки по группам и др.

**Интеллектуально-познавательные игры** - Подбор игр объединяется одним сюжетом, тематикой (игры-путешествия, приключения, занимательные викторины др.), в которых дети упражняются в выполнении различных заданий. Эта группа игр развивает интеллектуальные качества личности, свойства ума, позволяет приобрести знания. Дети сопереживают друг другу, проявляется чувство гордости, товарищества.

**В играх драматизациях и театрализованных играх**, дети учатся общаться, слушать, запоминать, логически мыслить, разыгрывать небольшие сценки, дорожные ситуации.

**ТЕХНОЛОГИЯ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

***(Информационно – коммуникативные технологии)***

*Цель* - повышение эффективности образовательного уровня детей дошкольного возраста методом приобретения ими навыков использования информационных технологий; создание стимулирующей среды обучения, способствующей социальному и когнитивному развитию детей.

При организации работы по профилактике детского дорожно – транспортного травматизма огромное внимание нужно уделять использованию информационно – коммуникативных технологий.

*Для этого можно порекомендовать :*

1. Подобрать иллюстративный и дополнительный познавательный материал к образовательной деятельности, развлечениям и для оформления стендов по ПДД.

2. Создать презентации для повышения эффективности образовательной деятельности с детьми и педагогической компетенции у родителей в процессе проведения родительских собраний.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность.

Цикл презентаций охватывает большой объем программного материала по изучению ПДД:

- виды транспортных средств, их классификация

- группы дорожных знаков

- участники дорожного движения

- загадки по ПДД

Компьютерные игры развивают быстроту мысли, способствуют закреплению пройденного материала: «Раскраска дорожных знаков», «Викторины». Они преподносятся детям в увлекательной, занимательной форме, с участием героев мультфильмов. Дети получают не только удовольствие, но и обучаются (ПРИМЕР ИГРЫ смешарики в путешествии)

**МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ**

Данная технология – это вид современного искусства, который обладает высоким потенциалом нравственно – эмоционального воздействия на детей, оказывает развивающее воздействие на разные стороны развития ребенка, воспринимая художественный текст, ребенок не только подражает герою, но и сопереживает ему, проходит вместе с ним через разные опасности и испытания. Через сравнения себя с героями мультфильма ребенок имеет возможность позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами, уважительно относиться к другим.

**МНЕМОТЕХНИКА**

- искусство запоминания, совокупность приемов и способов, облегчающих запоминание и увеличивающих объем памяти путем образования искусственных ассоциаций.

*Цель*- развитие основных психических процессов - памяти, внимания, образного мышления.

В настоящее время использование мнемотехники для дошкольников и младших школьников становится все более актуальным, так как она помогает развивать мышление, зрительную и слуховую память, внимание, воображение и речь. Эта технология увеличивает объем памяти детей путем образования дополнительных ассоциаций.

Можно эту технологию вводить с 5-6 лет, когда накоплен основной словарный запас. В результате её использования дети преодолевают робость и застенчивость, у них увеличивается круг знаний о дорожных знаках, о светофоре, о правилах поведения на улице и в транспорте.

Работа с мнемотаблицей состоит из нескольких этапов:

Рассматривание таблицы и разбор того, что на ней нарисовано.

Осуществление, так называемого перекодирования информации.

После перекодирования осуществляется пересказ правил с опорой на картинки, то есть происходит отработка метода запоминания

Детям дошкольного возраста трудно сразу уловить обучающую информацию мнемотаблиц, поэтому лучше начинать с мнемодорожек.

В дальнейшем, поняв работу с мнемодорожкой, дети легко усваивают мнемотаблицы. При помощи их дети быстрее запоминают дорожные знаки, легко заучивают правила.

**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ**

*Цель*- создание проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению, в результате происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Достоинства проблемного обучения:

* Высокая самостоятельность детей;
* Формирование познавательного интереса и личностной мотивации ребёнка;
* Развитие мыслительных способностей детей.

Стремясь поддержать у детей интерес к новой теме, создается новая проблемная ситуация. Создавая проблемные ситуации, мы побуждаем детей выдвигать гипотезы, делать выводы, приучаем не бояться допускать ошибки. Очень важно, чтобы ребенок почувствовал вкус к получению новых, неожиданных сведений об окружающих его предметах и явлениях.

Помогает понять, насколько опасна данная ситуация и какие безопасные действия необходимо для этого предпринять. Основа проблемного обучения – вопросы и задания, которые предлагают детям.

При создании и решении проблемных ситуаций применяются следующие приемы:

– подведение детей к противоречию и предложение им самим найти способ его разрешения

– изложение различных точки зрения на один и тот же вопрос

– побуждение детей делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты

**Технология проектной деятельности .**

В проектной деятельности происходит формирование субъектной позиции у ребёнка, раскрывается его индивидуальность, реализуются интересы и потребности, что в свою очередь способствует личностному развитию ребёнка. В своей педагогической деятельности можно реализовать следующие проекты: « Путешествие на площадку ПДД с детьми младшего возраста «Я знаю правила дорожного движения и с тобою поделюсь» -в проекты можно включить игры, проблемные ситуации где дети будут делиться с ребятами своим опытом, умениями, знаниями.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В заключение хочется отметить, что данная работа позволяет увидеть широкую панораму различных аспектов и подходов к творческой интеграции технологий в инновационное обучение детей , а также установить, что в условиях школы, дополнительного образования возможно, необходимо и целесообразно использовать технологии в различных видах образовательной деятельности. Совместная организованная деятельность педагога с детьми имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых моментов, видеозаписей и т.д. Использование инновационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, откроет новые возможности образования не только для самого ребёнка, но и для педагога.