

Использование ТРИЗ-технологий при обучении детей правилам дорожного движения

Обучение детей правилам дорожного движения осуществляется посредством организации их собственного познавательного опыта. Для этого применяются такие приёмы как наблюдения, экспериментирование, рассматривание иллюстраций, моделирование дорожных ситуаций, обучающие и развивающие игры, чтение художественной литературы. Одновременно необходимо знать и возможные формы обучения детей с учетом их психических и физиологических особенностей для того, чтобы помочь им овладеть правилами дорожного движения, подготовиться к школьному периоду жизни, а именно самостоятельно пользоваться правилами дорожного движения, начиная с территории своего дома, микрорайона.

Согласно вступивших в силу ФГОС ДО требует от педагогов реализации новых педагогических технологий по овладению правилами дорожного движения. Полноценное развитие ребёнка должно осуществляться в интересных, значимых для него видах деятельности и постоянного творческого поиска.

Интересной находкой в нашей работе стало использование технологий ТРИЗ (теория решения изобретательских задач). Суть обучения с помощью ТРИЗ заключается в том, что занятия по правилам дорожного движения даются детям в виде проблемных и изобретательских задач и ситуаций. Основа в работе – это простота в подаче материала.

В нашей группе живёт Светофорик – наш верный друг и помощник детям. Он постоянно задаёт вопросы по актуальным темам, включается в совместную деятельность, играет в игры, уточняет, закрепляет, а порой и спорит. Такие бытовые ситуации, встающие проблемы по безопасности дорожного движения помогают нам применять тризовские технологии, на которых основным средством работы с детьми являются педагогический поиск, вовлечение противоречий в объекте и их разрешение. Например, давая знания о работе светофора задаём вопрос, что было бы, если бы не было светофоров в городе? Чем полезен светофор? Чем неудобен? Может светофор быть деревянным? Используя методы триз-технологий можно придумывать массу вариантов различных игр и ситуаций.

Метод «Тайна двойного» или выявление противоречий. Проводится в виде игры «Хорошо-плохо». Например, автомобиль – «хорошо»: красивый, удобный, средство передвижения, «плохо»: опасно ездить, если не соблюдать правила дорожного движения, может сломаться, заправляется бензином, загрязняет воздух.

Метод «Системный оператор». Достоинством этого метода является то, что при его использовании ребенок учится системно мыслить, устанавливать причинно-следственные связи, закономерности их развития. Системой может быть объект, предмет или процесс, предназначенный для какой-то цели. Для развития системного мышления использовали игры типа «Скажи, что делает?», «Какими смогут быть?», «Если бы...»

Игра «Ты мой кусочек». Дети сидят в кругу, один называет образ, а остальные его части, например, я – машина, а ты мой кусочек? Я – твоя фара, а ты мой кусочек? Я – лампочка в фаре, а ты мой кусочек и т.д.

Игра «Разведчики». Для игры используем сюжетную картину (большую) и набор предметных картинок. По сигналу дети должны из множества знаков выбрать те, которые характерны для водителя, пешехода, пассажира.

Игра «Змейка» (4-6 детей). Каждому из детей воспитатель называет слово из единой системной цепочки: улица, квартал, район, город. Слова называют не по системному порядку, затем дети расходятся, а по сигналу «Змейка, соберись!» дети должны выстроиться в колонну, соблюдая системный порядок, от самого малого, до самого широкого понятия.

Игра «Почему так произошло?» Ведущий называет два события на первый взгляд не связанные между собой и задаёт вопрос, объясни, почему так произошло? Например, белка сидела на дереве, уронила шишку и самосвал с грузом не пришёл вовремя. Ответ может быть такой, белка уронила шишку, шишка спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу, шофёр самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним, не догнал, заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришёл вовремя в пункт назначения.

С интересом был использован метод «Фокальный объект», направленный на развитие у детей творческого воображения, фантазии, закрепление системного видения ребенком окружающего мира, умение придумывать что-то новое, видоизменяя или улучшая привычный вид реального объекта. Игра «Давай поменяемся». Дети загадывают объект и говорят, что он умеет делать. Затем идёт обмен функциями. Например, я – лодка, я могу плыть по воде; я – пожарная машина, я тушу пожар; я – самолёт, я могу летать. Идёт обмен функциями. Теперь пожарная машина может плыть, лодка летает. Здесь к определенному объекту применяются свойства и характеристика другого. Сочетания оказываются очень неожиданными, но именно это вызывает интерес у детей. Игра «Уменьшение или увеличение объекта». Леопольд пошёл на рыбалку и ему на дороге попался очень маленький дорожный знак... (продолжи рассказ). «Придумай фантастическую машину, состоящую из разных частей разного вида транспорта».

На прогулках и экскурсиях используем различные приёмы, активизируя детскую фантазию – оживление, изменения законов природы, увеличение, уменьшение. Например, предлагаем оживить улицу, перекресток, светофор – кто его мама, друзья? О чем спорят светофор и пешеход, улица и перекрёсток, улица и пешеход? Сознательное отношение к изучению правил дорожного движения формирует Синектика – метод аналогий.

Предлагаем детям представить себя на месте наблюдаемого объекта «А что если ты превратишься в светофор, перекрёсток? О чём бы ты мечтал? С кем бы подружился?» - это приём эмпатии или личностная аналогия.

Приёмная аналогия основывается на поиске сходных процессов в других областях. Игра «Найди друзей». Ведущий называет объект и выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию. Например, пожарная машина умеет сигнализировать. Какой транспорт выполняет эту же функцию? Дети отвечают, скорая помощь, полиция и т.д. Воспитатель сообщает детям, машины перевозят груз. Дети отвечают, пароход, слон, лошадь и т.д.

Игра «Да - нетка» (на сужение поиска). Дорожные знаки стоят в ряд. Воспитатель предлагает ребенку загадать знак. С помощью вопросов воспитатель пытается отгадать. Например, этот знак стоит после знака «Въезд запрещен»? Ребёнок отвечает, нет. Этот знак издает сигнал? Нет. Этот знак стоит после знака...Да. Затем знак загадывает воспитатель. Смысл игры в том, что воспитатель начинает отгадывать знак, стоящий посередине, сам ответ отрицательный двигается вправо, если положительный, то начинает искать, обращаясь к середине пока не найдёт знак.

Фантастическая аналогия - решение проблемы осуществляется как в волшебной сказке «Теремок». Детям раздаются предметные картинки (транспорт, дорожные знаки и т.д.) Ведущий сидит в теремке. Каждый может попасть в теремок, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Например, тук-тук! Я самолёт, пусти меня в теремок. Ведущая, я – скорая помощь! Пущу, если скажешь, чем отличаешься от меня.

Символическая аналогия – помогает обозначить каким-либо символом реальный объект. Большой популярностью пользуется игра «Что в круге?», в ходе которой дети учатся условному изображению предметов, связанных с ПДД, умению их

классифицировать. Например, круг – это транспорт. Что в круге? (легковые машины, такси, автобус и др.) Круг – это дорога. Что в круге? (пешеход, пешеходный переход, светофор и др.).

В итоге хочется отметить, что данная технология, позволяющая использовать нетрадиционные формы работы, которая ставит ребенка в позицию думающего человека, помогает развивать такие качества, как мышление, логику, воображение, поисковую активность. Дети испытывают радость от успеха при решении проблем, создаётся внутренняя мотивация к освоению нового. Исчезает страх перед дорожными проблемными ситуациями, снижается фактор тревожности ребенка, предполагается формирование таких качеств как внимание, уверенность, ответственность.

Воспитатели Казанченко Н.А.
Пупцева О.Н.