

## **Инновационные образовательные технологии формирования безопасного участия в дорожном движении школьников**

Сегодня в образовании активно внедряются новые образовательные технологии. Под технологиями понимаются такие стратегии образования, которые требуют усвоения не только определенных знаний, но и навыков его получения, что предполагает особую методическую нагруженность образовательного процесса. В современном образовании данный термин используется для таких образовательных практик, которые не вписываются в традиционный образовательный процесс. По существу, данным термином обозначают методологические инновации в образовании, которые получают все большее распространение в образовании.

**«Образовательные технологии»** представляют собой определенную совокупность последовательных, алгоритмизированных шагов по организации познавательного процесса).

**Педагогическая технология** представляет собой системную целостность методов и средств, направленных на гарантированное достижение дидактических целей, развитие личности обучаемого, и через это – на формирование его интеллектуального, поведенческого и профессионального статусов.

**Технология обучения** – есть последовательность (не обязательно строго упорядоченная) процедур и операций, составляющих в совокупности целостную дидактическую систему, реализация которой в педагогической практике приводит к достижению гарантированных целей обучения и воспитания.

Инновационные технологии являются одним из способов простого и интересного донесения информации, они должны быть использованы на занятиях по безопасности дорожного движения. Сегодня мы поговорим о самых простых и популярных способах сделать интересными и доступными для запоминания у обучающихся технологиях, которые вы можете использовать на занятиях.

В современном образовательном процессе самыми актуальными являются:

**Компьютерные технологии** формирования навыков безопасного участия в дорожном движении у школьников: специальные (тематические) компьютерные программы, использование ресурсов программ Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, Paint, Windows Media и т.д.

Информатизация общества существенно изменила практику повседневной жизни. Сегодня все школы оснащены компьютерами, в 90 процентах семей есть собственная техника, поэтому компьютерные технологии становятся самых актуальными для обучения.

Применение компьютерной техники при ознакомлении с правилами дорожного движения как раз позволяет сделать совместную деятельность с детьми нетрадиционной, яркой, насыщенной, приводит к необходимости использовать различные способы подачи, предусмотреть разнообразные приемы и методы в обучении. Каждый педагог использует в воспитательно-образовательном процессе большое количество дидактических и демонстрационных материалов в бумажном варианте. При использовании программ Microsoft Power Point, Windows Media, других программ для создания визуального оформления занятия. Чередование демонстрации теоретического материала и беседы с детьми помогают добиться поставленных целей. В презентации можно включить:

- иллюстрации к теоретическому материалу;
- игры на внимательность;

- тестовые задания;
- визуальные игры.

Видеоматериалы по безопасности дорожного движения станут хорошим материалом для занятий: это могут быть специализированные мультфильмы (<http://avtoline-nsk.ru/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=55>, сайт мультфильмов «Уроки тетушки Совы»), социальная реклама (<http://vse-ravno.net/tag/pdd>, Сайт ПДД), ролики – победители конкурсов (<http://pocdod.wix.com/pr-ocdod#!undefined/crpy>, портал областного фестиваля «Дорога и дети», <http://pocdod.wix.com/pr-ocdod#!zelenaiavolna/c14ym>).

Хорошими помощниками при обучении детей правилам дорожного движения также служат компьютерные игры: существуют различные он-лайн игры, которые можно использовать просто имея сеть-интернет, проектор и экран (<http://azbez.com/node/2548>, Азбука безопасности). При наличии компьютерного класса, каждый ребенок может работать отдельно (<http://online-igra.com.ua/obuchenie/pdd/>, ИГРЫ ПДД)

Впоследствии, компьютерные технологии – это отличный способ интеграции. Соединяя уроки информатики и занятия по ПДД, вы сможете самостоятельно создавать визуальный материал. Их использование позволяет не только обогащать знания, применять компьютер для более полного ознакомления с предметами и явлениями, находящимися за пределами собственного опыта ребенка, но и повышать креативность ребенка; умение оперировать символами на экране монитора способствует оптимизации перехода от наглядно-образного к абстрактному мышлению.

Одним из самых новых методов обучения той или иной теме является технология Кейс-стади, метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

1. Метод предназначен для получения ориентации в проблемном поле, для определения через решение ситуаций алгоритма действия.

2. Акцент обучения переносится не на овладение готовым знанием, а на его выработку, на сотворчество студента и преподавателя; отсюда принципиальное отличие метода case-study от традиционных методик – демократия в процессе получения знания, когда обучающийся по сути дела равноправен с другими обучающимися и преподавателем в процессе обсуждения проблемы.

3. Результатом применения метода являются не только знания, но и навыки деятельности.

4. Технология метода заключается в следующем: по определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые обучающимся нужно получить; при этом преподаватель выступает в роли ведущего, генерирующего вопросы, фиксирующего ответы, поддерживающего дискуссию, т.е. в роли диспетчера процесса сотворчества.

5. Несомненным достоинством метода ситуационного анализа является не только получение знаний и формирование практических навыков, но и развитие системы ценностей обучающихся, жизненных установок, своеобразного мироощущения и миропреобразования.

6. В методе case-study преодолевается классический дефект традиционного обучения, связанный с «сухостью», неэмоциональностью изложения материала — эмоций, творческой конкуренции и даже борьбы в этом методе так много что хорошо организованное обсуждение кейса напоминает театральные спектакль.

Заданий в сети интернет найти невозможно, но вы можете взять реальные ситуации, которые актуальны для вашего района, вашей школы и разобрать их с детьми. По факту, вы

прописываете в кейсе начало какого-либо спектакля, выход из которого необходимо будет найти вместе с обучающимися, и разбиваете роли в классе.

Технология критического мышления:

Активные методы обучения обеспечивают не только простое запоминание материала и формирование устойчивого внимания, но и развивают у обучающихся критическое мышление и умение самостоятельно добывать знания. Использование этих методов в образовательном процессе предполагает свободное высказывание мысли учеником, всестороннее рассмотрение проблемы, уважение мнения собеседника и постоянный выбор своего решения на основе полученных знаний и принятых во внимание рассуждений. В этой ситуации главной целью учителя-предметника становится формирование активной творческой личности учащихся. Систематически выполняя разнообразные задания, учащиеся постепенно преодолевают природную пассивность и активно включаются в учебный процесс. Активно развивать познавательную деятельность учащихся помогает использование технологии развития критического мышления. Для развития умения воспринимать информацию возможно использование приемов **«Знаю – хочу узнать узнал»**, **«Продвинутая лекция»**, **«Зигзаг»**, **«Письмо по кругу»**.

Как правило, у школьников есть трудности восприятия информации и формулирования целей. Приемы **«Знаю – Хочу узнать – Узнал»**, **«Продвинутая лекция»**, **«Зигзаг»** и **«Дерево предсказаний»** помогают преодолеть эти трудности.

**«Знаю – хочу узнать – узнал»** - это работа с таблицей. При изучении темы на стадии вызова учащиеся разбиваются на пары и заполняют 1 графу таблицы (что я знаю по теме: это могут быть какие-то ассоциации, конкретные исторические сведения, предположения). После обсуждения полученных результатов в классе учащиеся сами формулируют цели урока: что я хочу узнать? Для устранения пробелов в собственных знаниях и заполняют 2 графу. После изучения темы соотносят полученную информацию с той, что была у них в начале урока, учатся рефлексировать собственную мыслительную деятельность.

<b>Знаю</b>	<b>Хочу узнать</b>	<b>Узнал</b>
Предупреждающие знаки	Особенности расположения этих знаков (в каких ситуациях ставят, в каких местах)	РЕФЛЕКСИЯ

Или, например, прием **«Верные – неверные утверждения»** поможет развить эту способность у детей и повысить мотивацию к изучению материала. Используя прием **«Верные – неверные утверждения»**, на стадии вызова учитель предлагает несколько утверждений по еще не изученной теме. Дети выбирают «верные» утверждения, полагаясь на собственный опыт или просто угадывая. Затем, после изучения темы, можно проанализировать их ответы.

**«Письмо по кругу»** предполагает групповую форму работы. Детям нужно не только поразмышлять на заданную тему, но и согласовывать свое мнение с членами группы. У каждого члена группы – тетрадь и ручка, каждый записывает несколько предложений на заданную тему, затем каждый передает тетрадь соседу, который должен продолжить его размышления, тетради передаются до тех пор, пока каждая тетрадь не вернется к своему хозяину.

С различными технологиями критического мышления можно познакомиться в сети Интернет, информации довольно много, а самое главное преимущество данной технологии, что она подходит под любую тему в рамках изучения материала.

#### Игровые технологии:

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях [20]:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок» и др.).

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игры по безопасности дорожного движения можно найти на ресурсах в сети интернет:  
<http://www.maam.ru/obrazovanie/pdd-igry>  
<http://ddd-gazeta.ru/content/blogsection/25/83/>

Можно использовать уже готовые игры, также можно адаптировать под темы самые распространенные детские игры.

#### Проектные технологии

Групповые и индивидуальные проекты, учебные проекты, творческие проекты, социально значимые проекты.

Метод проектов, в последнее время широко используемый в педагогической практике, основан на постановке социально значимой цели и ее практическом достижении. Применение этого метода позволяет направить деятельность школьников на решение конкретной учебной или воспитательной проблемы. При этом результатом деятельности всегда является продукт, который разработали участники проекта для ее разрешения. Главная педагогическая цель любого проекта — формирование различных компетенций, т. е. умений, связанных с опытом их применения в практической деятельности.

Проектная деятельность позволяет обучающимся получить личностный опыт и освоить виды деятельности, необходимые им в будущем. Следовательно, главный результат проектной деятельности — накопление детьми и подростками поведенческих, коммуникативных, организационных и других навыков. Ребята учатся проектировать результат, планировать свою деятельность и деятельность группы, рассчитывать необходимые ресурсы, принимать решения и нести за них ответственность, взаимодействовать с другими людьми, отстаивать свою точку зрения, защищать результаты своей деятельности публично.

Проектная методика очень уместна в гуманитарных дисциплинах (история, политология, география, иностранные языки, экология), конструировании и моделировании, образовательной области «Технология», деятельности общественных объединений и организаций детей и подростков.

Проекты могут быть индивидуальными и групповыми. Среди групповых можно выделить «парные» (для двух обучающихся), микрогрупповые (по 3—4 подростка) и классно-групповые (всем коллективом или кружком (клубом) по интересам). Педагогам необходимо помнить, что при использовании проектной методики как в учебной (в системе дополнительного образования), так и во внеклассной деятельности целесообразно чередовать выполнение групповых и индивидуальных проектов.

В рамках фестиваля «Зеленая волна», обучающиеся Челябинской области представили свои проекты и акции по безопасности дорожного движения

<http://pocdod.wix.com/pr-ocdod#!--/cqs>

<http://pocdod.wix.com/pr-ocdod#!--/ccmk>

## Дистанционное обучение

### Формы дистанционного обучения

Дистанционное обучение, осуществляемое с помощью компьютерных телекоммуникаций, имеет следующие формы занятий.

Чат-занятия — учебные занятия, осуществляемые с использованием чат-технологий. Чат-занятия проводятся синхронно, то есть все участники имеют одновременный доступ к чату. В рамках многих дистанционных учебных заведений действует чат-школа, в которой с помощью чат-кабинетов организуется деятельность дистанционных педагогов и учеников.

Веб-занятия — дистанционные уроки, конференции, семинары, деловые игры, лабораторные работы, практикумы и другие формы учебных занятий, проводимых с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей «Всемирной паутины».

Для веб-занятий используются специализированные образовательные веб-форумы — форма работы пользователей по определённой теме или проблеме с помощью записей, оставляемых на одном из сайтов с установленной на нем соответствующей программой.

От чат-занятий веб-форумы отличаются возможностью более длительной (многодневной) работы и асинхронным характером взаимодействия учеников и педагогов.

Телеконференции — проводятся, как правило, на основе списков рассылки с использованием электронной почты. Для учебных телеконференций характерно достижение образовательных задач. Также существуют формы дистанционного обучения, при котором учебные материалы высылаются почтой в регионы.

Ссылка на сайт, рекомендована КО:

[https://pdd.fcp-pbdd.ru/view\\_doc.html?mode=default](https://pdd.fcp-pbdd.ru/view_doc.html?mode=default)

<http://detibdd.ru/>

<http://bdd-eor.edu.ru/eors>

<http://www.dddgazeta.ru/fcp/>

<http://www.voaspb.ru/> (Тест на знание ПДД для детей)

<http://www.voa.ru/bdd> (Тест на знание ПДД для подростков и взрослых)