

## 1 СЛАЙД:

Наглядное моделирование – это восприятие существенных свойств изучаемого объекта, создание его заместителя и работа с ним.

## 2 слайд:

Актуальность. Овладение родным языком, развитие речи является одним из самых важных приобретений ребенка в дошкольном детстве и рассматривается в современном дошкольном воспитании как общая основа воспитания и обучения детей. Л.С. Выготский писал: «Есть все фактические и теоретические основания утверждать, что не только интеллектуальное развитие ребенка, но и формирование его характера, эмоций и личности в целом находится в непосредственной зависимости от речи».. Средством обучения связной речи является рассказывание детей. Работая с детьми старшей группы, мы сталкиваемся с тем, что у них плохо развита связная речь, они с трудом рассказывают о событиях своей жизни, не могут пересказать литературные произведения. Из всех существующих приемов обучения рассказыванию самым современным, по-моему, является метод моделирования. А самая благодатная почва, имеющая неограниченные развивающие и воспитывающие возможности – это сказка.

## 3 слайд

Цель моделирования сказки:

Способствовать формированию навыка построения и использования моделей для пересказа сказок и сочинения собственных историй, рассказов.

Создать условия для развития речи детей

посредством использования произведений художественной литературы

## 4 слайд:

Задачи:

Развивать понимание текста на основе построения наглядной модели.

Развивать умения подбирать заместители по цвету, величине, форме, характеру персонажа сказки.

Закреплять умение создавать воображаемые образы и отбирать заместители для обозначения персонажа сказки

Продолжать работу над развитием наглядно-образного мышления и воображения, эмоциональной отзывчивости, памяти при использовании схем, заместителей

Метод наглядного моделирования помогает ребенку зрительно представить абстрактные понятия, научиться работать с ними. Это особенно важно для дошкольников, поскольку мыслительные задачи у них решаются с преобладающей ролью внешних средств, наглядный материал усваивается лучше вербального.

Дошкольник лишен возможности записать, сделать таблицу, отметить что-либо. Раньше на занятиях в детском саду задействован был в основном только один вид памяти - вербальный. Опорные схемы, мнемотаблицы – это попытка

задействовать для решения познавательных задач зрительную, двигательную, ассоциативную память.

Научные исследования подтверждают, что именно наглядные модели являются той формой выделения и обозначения отношений, которая доступна детям дошкольного возраста. Учёные также отмечают, что использование заместителей и наглядных моделей развивает умственные способности дошкольников.

Следовательно, актуальность использования наглядного моделирования в работе с дошкольниками состоит в том, что:

1. Ребёнок-дошкольник очень пластичен и легко обучаем, но для наших детей характерна быстрая утомляемость и потеря интереса к занятию. Использование наглядного моделирования вызывает интерес и помогает решить эту проблему.

2. Использование символической аналогии облегчает и ускоряет процесс запоминания и усвоения материала, формирует приёмы работы с памятью.

3. Применяя графическую аналогию, мы учим детей видеть главное, систематизировать полученные знания.

5 слайд:

#### ПРИЁМЫ НАГЛЯДНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ:

Заместители.

Замещение – это вид моделирования, при котором одни объекты замещаются другими, реально-условными.

Условными заместителями могут выступать символы разнообразного характера:

- 1) геометрические фигуры или полосы;
- 2) символические изображения предметов (*условные обозначения, силуэты, контуры, пиктограммы*);
- 3) планы и условные обозначения, используемые в них;
- 4) контрастная рамка – приём фрагментарного рассказывания и многие другие.

Разыгрывание с помощью заместителей лучше начинать с русских народных сказок, т. к. устойчивые стереотипы знакомых героев (*лиса оранжевая, медведь большой и коричневый и т. д.*) легко переносятся на модели.

На последующих этапах дети выбирают заместители, без учета внешних признаков объекта. В этом случае они ориентируются на качественные характеристики объекта (*злой, добрый, трусливый и т. п.*).

6 слайд

#### ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД МОДЕЛЬЮ.

Действия с моделями нужно осуществлять в следующей последовательности:

- предварительное ознакомление с самими реальными предметами;
- замещение, перевод на знаково – символический язык (сначала модели предлагаются в готовом виде, а затем дети придумывают условные заместители самостоятельно);
- построение модели;

- работа с моделью.

7 слайд:

Существует 3 вида моделирования сказки:

- 1) сериационный;
- 2) двигательный;
- 3) временно-пространственный.

8, 9, 10 слайд

В старшей группе в основном используется временно-пространственный вид моделирования сказок. Начать работу по моделированию следует с простого – сериационного вида моделирования сказок. Для этого можно повторить знакомые детям кумулятивные сказки: «Репка» и «Теремок», используя геометрические фигурки или полосочки. Когда дети освоят сериационный метод моделирования, можно предложить им создать модели других сказок (подобрать красивые маленькие книжки) и рассказать их. («Курочка Ряба», «Заюшкина избушка»)

Двигательный вид моделирования часто используется нашими воспитателями в театрализациях. (Принести коробки с фигурками) Ребята, в основном все, без труда рассказывают сказку, используя двигательный вид моделирования.

Пространственное моделирование сказок – это более сложный вид, посредством которого временные события сказки могут быть наглядно представлены в виде модели, при этом сначала используются готовые пространственные модели. Если раньше важно было, чтобы дети «схватили» тот внешний признак, который выделяется как основной (цвет, размер), то основание, которое являлось для них отправной точкой для общения, чтобы строить логику сказки с помощью модели.

11 слайд:

Для составления модели сложных сюжетных сказок можно использовать рамочки для каждого эпизода сказки, стрелки показывают на продолжение сказки. («Лисичка-сестричка и серый волк») Детям предлагается назвать эпизод сказки в 3-ей рамочке, в 6-ой, 10-ой. Большинство детей без труда рассказывают часть сказки, глядя в соответствующую рамочку

12 слайд:

Я предлагаю составить модель рассказа В.Бианки «Музыкант»

13 слайд:

Следующий вид продуктивного моделирования – это карты Проппа.

принято считать, что карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. А из событий, как из кирпичиков складывается здание сказки.

Их различное соединение и различная последовательность расположения дает возможность придумывать бесконечное множество сказочных историй.

Карты Проппа стимулируют развитие психических процессов, позволяют детям удержать в памяти большое количество информации, активизируют связную речь. Данное пособие представляет собой разновидность наглядного моделирования построения сказочного сюжета с помощью любимой детьми игры со строительным материалом.

14,15 слайд:

С использованием таких приемов конструирования работа над усвоением содержания сказки и пересказом становится более эффективной.

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных сказок. В ходе своей работы Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 28 функций. Эти функции можно представить в виде схем (карт). При помощи карт ребенок легко усваивает содержание сказки, что облегчит ее пересказ, а в дальнейшем будет способствовать созданию собственной сказки

читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт.

«Кот, петух и лиса» В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано утром вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дом стеречь. Собирается кот на охоту и говорит петушку: — Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит. Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт, кота ждёт. А лиса уж тут как тут. Опять уселась под окошко и запела: Петушок, петушок, Золотой гребешок, Выгляни в окошко — Дам тебе горошку. Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла. Петушок испугался, закричал: — Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик-братик, выручи меня. Кот хоть далеко был, а услышал петушка. Погнался за лисой что было духу, догнал её, отнял петушка и принёс его домой. С тех пор опять кот да петух живут вместе, а лиса уж больше к ним не показывается. Для начала мы используем 5-8 карт, также стоит подбирать небольшие сказки, состоящие из 5 -8 функций и постепенно изготавливать и добавлять остальные карты.

Мы предлагаем пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.

происходит самая интересная работа - дети сочиняют сказку сами, используя карты Проппа. Можно сочинить сказку опираясь, на схематические изображения, но не все дети принимают абстракцию, им могут помочь сюжетные картинки, которые должны находиться в коробочках или в панно.

Жили были Иван да Марья. Однажды Иван отправился на охоту, и наказал Марье Бабу-ягу на порог не пускать. А Баба-яга была хитрой, обернулась в красную девицу и уговорила Марью пойти в лес гулять. В лесу Баба-яга заманила Марью в озеро и утопила ее. А сама обернулась Марьюшкой, и пошла в избушку Ивана дожидаться. Вернулся Иван, не заметил подмены, но кот Мурлыка

подсказал, что это не настоящая Марьюшка это Баба-яга. И вступил Иван в бой с лже - Марьей и победил он Бабу-ягу. Подсказал Мурлыка – кот, где настоящая Марьюшка спрятана. Пошел Иван на озеро вызволять свою настоящую жену. Мораль сказки - слушайся мужа. При работе с детьми лучше использовать диктофон, так как сказки собственного сочинения могут перетечь в проект «Моя книга», где дети могут выступать не только в качестве авторов, но и в качестве художников иллюстраторов, оформителей, декораторов.

17 слайд:

Круги Луллия представляют дошкольникам, как чудесные кольца или загадочные круги. Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В работе с детьми 5-го года жизни используют два- три круга (4 -6 секторов на каждом). Дети 7-го года жизни вполне справляются с заданиями, в которых используются четыре круга с 8 секторами на каждом.

Данная методика — это игры на основе кругов Луллия и разнообразных картинок. Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя окружающий мир.

Итак, я приглашаю Вас поиграть с детьми в эти картинки, расположенные особым образом на кругах Луллия. Умело подобранные задания научат детей различать признаки, сравнивать предметы, помогут развить логическое мышление, внимание, навыки устной речи, воображение. А самое главное, они дадут возможность ребенку почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять фантастические истории, решать проблемы, пусть пока сказочные.

Обогащение и активизация словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах через признаки и их проявления — это далеко не полный перечень возможностей игр с кругами Луллия.

18 слайд:

К использованию кругов Луллия в работе со сказкой предлагается 4 типа заданий.

1-й тип: «Найди реальное сочетание».

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

2-й тип: «Объясни необычное сочетание».

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку».

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

4-й тип: «Реши проблему».

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребенка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

19 слайд:

Квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью.

Не удивительно, что дети в восторге от квестов, ведь они так любят разгадывать тайны, идти к цели и получить в результате такой желанный приз

20, 21 слайд:

Для составления сценария вам понадобятся задания для квеста для детей. Рассмотрим разные варианты детских заданий, скомпоновав которые, можно составить собственный неповторимый сценарий.

1 Тайное письмо

2 Кроссворд

3 Спрятанная подсказка

4 Викторина

5 Лабиринт

6 Загадка

7 Ребус

8 Пазл

9 Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона

10 Слово, зашифрованное значками

11 Найди 10 отличий

12 Эстафеты

13 Кто здесь лишний?

14 Посчитай

15 Найди нужную коробку

16 Зеркальное отображение

17 Общие правила заданий

22 слайд:

Таким образом, мы познакомили вас с четырьмя методами наглядного моделирования: это использование модели в пересказе, использование карт Проппа, кругов Луллия и добавление квестовых заданий в сюжет сказки.

Какой из методов показался вам наиболее перспективным для развития речи детей и формирования навыков пересказа и самостоятельного рассказывания?

Считаете ли вы возможным использование в работе данных методик?