

## **«Развивающие технологии наглядного моделирования, как средство обучения детей дошкольного возраста творческому рассказыванию»**

Карпеева Ксения Викторовна,  
Воспитатель МБДОУ «Детский сад № 44»

### **Слайд 1**

На современном этапе развития дошкольного образования идет активный поиск и внедрение в практическую работу с дошкольниками новых методов и приемов обучения, повышающих эффективность воспитательно-образовательного процесса в ДОУ.

В процессе непосредственно образовательной деятельности в детском саду, в основном, задействован только один вид памяти – вербальный. Моделирование – это попытка задействовать для решения познавательных задач зрительную, двигательную, ассоциативную память.

### **Слайд 2**

В исследованиях многих психологов (Л.А. Венгер, Д.Б. Эльконин и др.) отмечается доступность метода моделирования детям дошкольного возраста. Она определяется тем, что в основе моделирования лежит принцип замещения - реальный предмет может быть замещен в деятельности детей другим знаком, предметом, изображением.

### **Слайд 3**

Значение моделирования заключается в том, что оно развивает мышление ребенка с помощью специальных знаковосимволических средств. Когда ребенок в своём воображении соединяет несколько зрительных образов, мозг фиксирует эту взаимосвязь. И в дальнейшем при припоминании по одному из образов этой ассоциации мозг воспроизводит все ранее соединённые образы.

### **Слайд 4**

В дидактике выделяются следующие виды моделей:

- Предметные модели. Они наиболее просты для восприятия детей, т.к. модель аналогична предмету, воспроизводит его главные части, пропорции,

соотношение в пространстве (например: глобус, игрушки по типу дергунчика, модель хищной птицы, предложенная Николаевой).

- Предметно-схематические модели. Они представляют собой предмет-заместитель наряду с графическими символами (например: модель длинных, коротких «ног» и покровительственной окраски).
- Графические модели представлены в виде рисунков, схем (например: модели птиц, рыб, а также календари природы).

### **Слайд 5**

Метод наглядного «моделирования» используется во всех видах детской деятельности и образовательных областях – это источник развития умственных способностей и творчества в дошкольном детстве.

### **Слайд 6**

Разработаны модели для формирования природоведческих знаний, развития речи, звукового анализа слов, конструирования, изобразительной деятельности.

### **Слайд 7**

Схемы-модели могут обозначать различные среды обитания живых существ (наземную, воздушную и др.) С помощью картинок-моделей можно обозначать условия жизни, потребности живых организмов.

### **Слайд 8**

Предметные картинки, схемы, таблицы для обобщения, классификации и взаимосвязей предметов и явлений.

Схемы-описания картин, предметов и т. д. Опорные схемы для составления описательных рассказов о животных, временах года, природных явлений и т. д.

С использованием опорных схем может проходить обучение составлению творческих рассказов, рассказов по сюжетной картине.

Также при использовании схем можно учиться составлять различные предложения.

### **Слайд 9**

Остановимся подробнее на использовании наглядного моделирования в формировании связной речи, а именно, процесса творческого рассказывания, у детей дошкольного возраста.

Что же такое творческое рассказывание?

Под творческим рассказыванием мы понимаем речевую деятельность, результатом которой является придуманный детьми рассказ самостоятельно созданными новыми образами, ситуациями, действиями, с естественно развивающимся сюжетом, логически построенную и определенную словарную форму, соответствующую содержанию.

### **Слайд 10**

Если мы обращаемся к художественной литературе, то замещаемыми объектами будут герои детских сказок, люди, звери, гномы, волшебники. Иногда придется замещать и предметы, с которыми они действуют. В качестве заместителей удобно использовать бумажные кружки, квадратики, различающиеся по цвету и по величине. Первая задача - научить ребенка правильно использовать заместители. Замещение основывается на каком-либо различии между персонажами.

### **Слайд 11**

Когда выбор заместителей освоен, можно переходить с их помощью к разыгрыванию простых сюжетов. Позднее нужно переходить к изображению действий, совершаемых этим персонажем. Когда ребенок уже овладел. Разыгрыванием сказок с помощью заместителей, можно приступить к конспектированию. Это развивает у детей умение осмысленно запоминать не только отдельные слова, но и целые тексты.

### **Слайд 12**

Вы берете приготовленный заранее лист бумаги и карандаш и рисуете квадрат (рамку). Вместе с ребенком вспомните, о чем говорится в начале сказки. Например, о девочке, которая вышла из дома. В квадрате-рамке вы схематично рисуете девочку около дома и говорите ребенку, что так можно записать начало сказки. Затем вы рисуете еще одну квадратную рамку, рядом с первой и говорите, что в этом квадрате нужно записать то, что было дальше.

### **Слайд 13**

Так вы можете записать несколько сказок или рассказов. В дальнейшем такие записи может делать и ребенок, сначала с вашей помощью, а затем самостоятельно. Основой для пересказа может служить и серия иллюстраций к сказке. Но на иллюстрациях много второстепенных деталей. Они отвлекают внимание ребенка от основной сюжетной линии.

### **Слайд 14**

При обучении детей творческому рассказыванию, сочинению сказок широко используются карты Проппа. Так как В. Я. Пропп был фольклорист, то он рекомендовал работать с волшебными народными сказками.

Прежде чем приступить к сочинению сказок по картам, следует организовать подготовительные игры, в процессе которых ребята познакомятся и освоят все сказочные функции. В этом и помогут карты Проппа, своеобразные схемы, по которым дети узнают те события и эпизоды сказки, которые символически изображены на этих картах. Определённый комплекс мотивов или повторяющихся элементов- функций действующих лиц (31 функция по Проппу) образует строгую схему народной сказки.

### **Слайд 15**

Позднее эти три десятка функций были урезаны различными учеными до 28 карт с Описанием элементов-функций сказок.

Карты, используемые в начале работы, в младшем и среднем возрасте должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно. В дальнейшем пользуются картами с довольно схематичным изображением каждой функции, смысл которой был бы понятен детям.

### **Слайд 16**

Предварительно играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты. «Волшебные имена» - перечисляем с детьми всех волшебных героев «Кто на свете всех злее (милее, умнее?)» - выявление злых и коварных сказочных героев, описание их облика, характера, образа жизни. Также можно анализировать и положительных героев.

«Хороший- плохой» - в этой игре мы проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.

Например:

Емеля, его отрицательные качества - он ленивый, положительные - добрый и отзывчивый.

«Что в дороге пригодится?» - вспоминаем с детьми различные волшебные вещи из разных сказок, как русских народных, так и зарубежных

(Скатерть- самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка.)

«Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре мы придумываем волшебную вещь для какого- либо героя.

На столе могут лежать картинки-фрагменты из сказок, которые ребенок выбирает в соответствии с символом

### **Слайд 17**

Важно помнить: в сказке совсем не обязательно будут присутствовать все функции. Приведём совсем простой пример на анализе потешки.

Огуречик, огуречик!

Не ходи на тот кончик.

Там мышка живёт.

Тебе хвостик отгрызёт.

Что мы здесь имеем: варианты ответов педагогов

- Герой – огуречик.
- Запрет – нельзя ходить на другой конец деревни.
- Вредитель – мышка.
- Вредительство – хвостик отгрызёт.
- Мораль – не послушался – остался без хвоста.

Даже в такой малой фольклорной форме присутствуют элементы сказки.

### **Слайд 18**

Сегодня мы с вами попробуем придумать и составить свои карты, на примере сказки «Кот, петух и лиса». Попробуем ее проанализировать.

Вспоминаем продолжение сказки и рисуем схематически, какие карты последуют дальше. На это задание 3 минуты.

## **Слайд 19**

Ваши карты получились интересные, а теперь посмотрим на готовые карты.

## **Слайд 20**

Этапы работы с картами

- Совместный поиск и нахождение обозначенных функций в новых сказках (на протяжении одного занятия используется 3-5 карт).
- Самостоятельный поиск функций детьми на материале знакомых, затем новых сказок. Читаем сказку вслух с установкой на пересказ, затем дети сами подбирают карты в соответствии с прочитанным и пробуют пересказать текст с опорой на выложенную схему.
- Целостное освоение сказочных функций (используется весь комплект карт).
- Сочинение сказок (сначала коллективно и используя ограниченный набор карт, постепенно добавляя по 3 - 4 карты).
- Работа с индивидуальным набором карт (в начале детям можно предлагать готовое название сказки, оговорить только место действия, количество персонажей).

## **Слайд 21**

А далее происходит самая интересная работа – дети сочиняют сказку сами, используя карты Проппа. Можно сочинить сказку, опираясь на схематические изображения, здесь нам приходят на помощь уже знакомые мнемоквадраты.

На этом этапе ребенок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребенок может изменить место действия придумать свое. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами.

## **Слайд 22**

Начать занятие можно так: «На лесной полянке в небольшой резной избушке живут сказочные действия. Живут они очень дружно, помогают друг дружке сказки сочинять. Давайте-ка познакомимся с ними»

Педагог может взять не все 20, а наиболее часто встречающиеся в сказках. Например: жили были, особое обстоятельство, запрет, нарушение запрета, враг начинает действовать, погоня, получение волшебного средства, герой вступает в битву с врагом, герою дается новый облик, счастливый конец.

А сейчас давайте сочиним свою сказку... Для этого мы разделимся на две команды, и используя наши любимые мнемоквадраты-помощники по заданной мною схеме из карт Проппа, сочиним свои сказки на новый лад.

Интересные у вас получились сказки, вы молодцы и теперь сможете применить полученные навыки в работе с детьми.

В заключении, небольшой совет. 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

### **Слайд 23**

Карты Проппа, как один из видов развивающей технологии, наглядного моделирования, развивают не только монологическую речь, но и навыки творческого рассказывания.

Результат:

- умение определять жанр произведения;
- запоминать последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки;
- выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;
- пересказывать знакомые и сочинять новые сказки;
- чувствовать красоту и образность родного языка.