

Текст выступления воспитателя для презентации (переходы по щелчку)

Использование моделирования в обучении детей рассказыванию

Умение пересказывать художественный текст имеет огромное значение в жизни ребенка. От него зависят и успехи обучения в школе, и общение со сверстниками и взрослыми.

Приемы обучения рассказыванию разнообразны. Это рассказывание по образцу — рассказу взрослого, рассказывание по указаниям, рассказывание детей по вопросам, которые составлены в соответствии с последовательностью сюжета и способствуют быстрому запоминанию и более точной передаче текста. Следует поощрять ребенка за полные, близкие к тексту ответы на вопросы. Если ребенок затрудняется пересказать, можно подсказывать начало предложений, задавать наводящие вопросы. Если ребенку очень трудно пересказывать текст, взрослый сам пересказывает произведение, а малыш договаривает предложения. Очень интересно пересказывать по цепочке: один начинает, другой продолжает. Можно инсценировать сказку.

Одним из самых эффективных приемов обучения рассказыванию является прием **моделирования**, который позволяет развивать одновременно много познавательных процессов: память, мышление, восприятие, воображение, а также стимулировать познавательную активность ребенка.

Моделирование - способ, позволяющий выявлять содержание и последовательность действий, определенные отношения между персонажами.

Сказки – отличный материал для пересказывания. Их тексты доступны детям. В них присутствуют знакомые персонажи, наделенные ярко выраженными чертами характера. Четкая композиция и понятная последовательность происходящих событий способствует легкому запоминанию и точному воспроизведению текста.

Замещаемыми объектами будут герои детских сказок. В качестве заместителей удобно использовать бумажные кружки, квадратики, и другие фигуры, различающиеся по цвету и по

величине. Первая задача - научить ребенка правильно использовать заместители.

Набор заместителей изготавливает и предлагает ребенку взрослый. На первых занятиях число фигур (не более двух-трех) должно совпадать с числом замещаемых объектов. В дальнейшем следует вводить лишние фигуры, чтобы ребенок сам выбирал

нужные. Можно увеличить и количество замещаемых объектов. Когда выбор заместителей освоен, можно переходить с их помощью к разыгрыванию простых сюжетов.

Для детей 3-4 лет проводится моделирование эпизодов сказки. Пририсовав к кружку ушки, ребенок видит зайчика, пририсовав бантик – видит девочку и т.д.

Предлагаем детям поиграть в волшебников, превратив кружки в героев сказки «Репка». Для этого ребенку дается карточка с нарисованными кружками по числу героев сказки. (Показать карточку слайд 2).

Показываем ребенку как превратить кружки в героев сказки. (Слайд 3).

При этом объясняя: у репки сверху листочки, дед – старый, усатый, у бабки на голове платочек, внучка – с бантиком, у Жучки хвостик и треугольные ушки, кошка с усиками, а у мышки тоненький хвостик, как ниточка.

В сказке «Колобок» используем геометрические фигуры разного цвета и размера. (Слайд 4). Квадрат – дом, треугольник – крыша, желтый маленький круг – Колобок, серый маленький круг – заяц, серый большой круг – волк, серый большой коричневый круг – медведь, большой оранжевый круг – лиса.

В сказке «Кот, петух и лиса» происходят действия с геометрическими фигурами. (Слайд 5). Белый квадрат – избушка, в которой жили кот и петух, маленький красный треугольник – петух, серый круг – кот, а оранжевый большой треугольник – лиса.

Жили в избушке кот и петух (Слайд 6). Кот ушел на охоту (слайд 7). Пришла к избушке лиса (Слайд 7). Схватила лиса петуха и понесла (Слайд 8). Пришел на помощь кот и отобрал петуха (Слайд 9). И опять кот да петух живут вместе (Слайд 10).