

Актуальность и уникальность технологии «4Д моделирования» в развитие речи дошкольников

Добрый день, уважаемые слушатели. Рада представить вашему вниманию свою авторскую методику развития речи детей старшего дошкольного возраста. Сразу хотелось бы отметить ее актуальность:

2слайд Актуальность и уникальность

Компьютер, телевизор, телефон входят в жизнь многих малышей, начиная с раннего возраста. Любопытны данные ЮНЕСКО: 93% современных детей 3-5 лет смотрят на экран 28 часов в неделю, т.е. около 4-х часов в день. Это несравнимо больше, чем время общения со взрослыми.

Ввиду огромного количества времени, затрачиваемого на это детьми, а также целенаправленность информации (скажем, рекламы) делает это занятие не только способом времяпрепровождения, но и средством воспитания. Встает вопрос: *так кто же сегодня главный воспитатель, семья или экран? И главной проблемой раннего развития: Что же теряет ребенок, уткнувшись в экран?*

Уникальность решения, в частности нижеописанной технологии еще в том, что это новая авторская методика уже успешно подтвердила свою результативность и жизнеспособность на практике.

3слайд Проблема и решение

Трудности, испытываемые детьми в общении.

Основой для коммуникации, эмпатии, обучения является способность посмотреть на ситуацию глазами другого человека, которая формируется только во взаимодействии с другими. Она не может быть приобретена ни в процессе компьютерной игры, ни при просмотре телевизора. Только в живом общении!

Трудности в формировании речи.

Психологи предупреждают, что экранная речь, доступная в большом количестве маленьким детям на начальных этапах формирования речи, наносит большой вред. Дети предпочитают объясняться криками, жестами или вовсе молчать. За последние два десятка лет число речевых нарушений возросло в 6 (!) раз.

Снижение фантазии и творческой активности детей.

Дети утрачивают способность чем-то занять себя, не придумывают новые игры, не сочиняют сказки. Им скучно рисовать, конструировать,

придумывать новые сюжеты для своей деятельности. Их мало что интересует и увлекает. Они предпочитают нажать кнопку и ждать новых готовых развлечений.

Нарушение восприятия

Малыш, глядя на экран, не вникает в содержание и сюжеты, не понимает действий и отношений героев, он видит яркие движущиеся пятна, которые, как магнитом, притягивают его внимание. Привыкнув к такой зрительной стимуляции, ребёнок начинает испытывать потребность в ней, ищет её повсюду.

Трудности информационного отбора.

Переизбыток информации – эффект насыщенной информационной среды, ведет к тому, что мозг по просту «засоряется» лишней информацией, что тормозит процессы мышления. Эти неконтролируемые потоки чрезвычайно вредят развивающемуся мозгу своим несоответствием возрасту, способом подачи, содержанием, а, порой и нежелательными ценностными ориентирами.

Несмотря на вышесказанное благодаря развитию технологий достигнут прогресс во многих областях (в науке, медицине, сельском и хозяйстве и т.д.), мы получаем легкий доступ к информации в любое время и в любом месте и так далее. Поэтому!

актуальной становится задача -использовать новые технологии во благо всестороннего развития дошкольников! Другими словами, как воспитателю оставаться вне конкуренции перед гаджетом!

4 слайд Цели и задачи

В рамках решения глобальной цели – развитие образной, осмысленной и логичной речи мы решали целый ряд смежных задач, целесообразнее подробно остановиться на планируемых нами результатах внедрения технологии 4Д моделирования речи:

5 слайд Планируемые результаты

Перечисляем

6 слайд Про технологии

В контексте вышесказанного предлагаем рассмотреть удивительные технологии, которые мы можем без труда внедрить в образовательный процесс.

Итак, 3д и 4 д моделирование.

Что это такое?

Детям и взрослым знакомо сокращение 3D, означающее «трёхмерный» (буква D — от слова dimension — измерение). Например, выбирая в кинотеатре фильм с пометкой 3D, мы точно знаем: для просмотра придётся надеть специальные очки, но зато картинка будет не плоской, а объёмной.

А что такое 4D или «четырёхмерное измерение»?

Это пространство обобщает вышеуказанные свойства объектов, но и включает собой дополнительное измерение «время».

Таким образом, можно выделить следующие характеристики «4д моделирования» предмета:

Ширина, глубина, высота и время! Ширина, глубина, высота те характеристики, которые мы можем описать благодаря органам чувств и в дополнении к ним использовать время, как уникальный прием рассмотрения предмета в пространстве.

7 слайд описание объекта

Например, если мы рассмотрим кирпич с использованием «4д моделирования», благодаря первым трем измерениям мы можем сказать о его форме, цвете, тяжести и тд, а благодаря «времени» рассмотреть, что было или что будет с кирпичом, если его бросить или наоборот использовать.

Таким образом, происходит всестороннее знакомство детей с предметом или объектом.

8 слайд Как создать четырехмерное пространство

Как создать четырехмерное пространство или как внедрить 4д моделирование на занятие по развитию речи:

Мы изобразили технологию создания «четырёхмерного пространства» схематично: *где измерения предмета или объекта ширина, глубина, высота достигаются по средствам органов чувств, а дополнительное измерение время – по средствам современных технологий и оборудования, а также по средствам творческого мышления.*

9 слайд 4Д моделирование схема

Отдельно стоит остановиться на описание стержневой схемы «4Д моделирования»

Глаз – все, что мы видим слева, справа, по бокам, вдали и тд

Нос – все, что мы ощущаем,

Ухо – все, что мы можем услышать

Рука – все к чему можем прикоснуться (театр теней),

Время – передвигаем, представляем предметы в пространстве, фантазии на тему что было, что будет и т.д.

Как работает данная методика мы рассмотрим подробно с примерами на практике, но для начала нужно выделить структуру занятия с использованием электронного современного оборудования:

Слайд 10 структура занятия

Санитарно эпидемиологических требованиями установлено, что дети старшего дошкольного возраста могут непрерывно использовать экран в течении 7 минут

Мы определили для себя следующую последовательность занятия.

Слайд 11 структура занятия

Перейдем к примерам Практической части с использованием 4 Д технологии работы над иллюстрацией или картиной:

Слайд 12

1. Кино в 4D Работа с иллюстрацией

Для усиления «магии» просмотра изображения мы используем самодельные 4Д очки. Предварительно, необходимо пояснить детям, что как только вы надевает очки картинка оживает, и попросить отвечающего перенестись на картину и поделиться своими ощущениями от увиденного, по ходу рассказа. Очки использует ребенок при ответе на поставленные вопросы по вышеописанной схеме (на экране по очереди появляются элементы схемы глаз нос ухо рука время) и наставник задает вопросы согласно элементу схемы: Что ты видишь вдали? Сбоку? кто, что делает? Какие запахи ты слышишь? Что чем пахнет? Холодно тебе или тепло? Что ты слышишь? Какие звуки можно услышать? Что было с героями на картинке ДО, что они будут делать потом! (Тут хотелось бы отметить, что чем интереснее будут составлены вопросы к изображению и к каждому элементу схемы, тем соответственно качественней и интереснее сложится рассказ у ребенка. Поэтому вопросы необходимо готовить заранее!)

Кроме того, стоит отметить момент тот момент, когда появляется элемент схемы РУКА. Ребенку предлагается не только описать свои ощущения от того, что и кого можно потрогать, а действительно благодаря теневой игре руки на электронной доске – внедриться в сюжет двигать и переносить предметы. (Игра теней на иллюстрации вызывает особенный восторг у детей

и стимулирует их к творческому мышлению и качественному проникновению в сюжет изображения и непрерывному говорению или активному слушанию)

В рамках технологии 4 Д развития речи в игре Кино 4 Д мы добавляем спецэффекты, а именно дополняем картину другими предметами, как на слайде к примеру (корзинка) обсуждение кто и зачем бы это использовал, кому пригодиться, куда поставить и т.д.

А также дополняем реальность на картине звуками: звуки дождя, пение птиц, шум травы, шум авто (вариантов развития сюжета масса) – данная технология бесспорно включает всех ребят до единого в процесс активного обсуждения от куда слышится звук, что произошло или что произойдет.

Слайд 13 Видеофрагмент

Давайте посмотрим короткий сюжет использования технологией на примере описания иллюстрации

Слайд 14 Интер музей

Еще один вариант работы с картиной игра в Музей

Ребята вместе с воспитателем – экскурсоводом отправляются в музей, где сами могут выступать в качестве экскурсовода и даже экспонатов. Педагог начинает рассказ по картине, используя схему «4 Д моделирования» и предлагает одному из ребят выступить в качестве экскурсовода.

После рассказа про картину по схеме 4Д моделирования, экскурсовод превращается в экспонат с картины, и ребята по средствам наводящих вопросов должны угадать какой объект или предмет загадал экскурсовод. Кроме того, экскурсовод может задавать «посетителям музея» вопросы на внимательность, смекалку или воображение (кто слышал звук самолета? Кто заметил жука? Кто сказал Муу? Что упало с дерева?)

В конце обсуждения и работы с картиной ребятам предлагается творческая работа: к примеру, на внимательность Игра-соревнование (5 секунд для того, чтобы запомнить все предметы на картине, картина исчезает, и дети схематично образно стараются по памяти воспроизвести все объекты – тот кто больше элементов и деталей запомнил -выигрывает), или очень увлекательным заданием является предложить детям создать подобную картину из любых предметов, игрушек и т.д. на ковре, на столе и прочее.

В ходе проведения курса занятий Музей в детском саду с дошкольниками сложилась своя картинная галерея,

Слайд 15 Серии картин

Серии картин для работы с детьми мы разделили на следующие категории (перечислить), пройдя по штрих коду можете подробнее ознакомиться и использовать на своих занятиях

Слайд 16

Волшебный планшет

Еще один интересный вариант использования технологии 4Д моделирования по средствам использование ИКТ. Для проведения данной игры педагогу необходимо вырезать несколько персонажей на картине или найти соответствующих героев без фона. После обсуждения иллюстрации или картины по схеме 4 Д моделирования – мы выбираем персонажа и детально его описываем, для этого мы используем режим приблизить/отдалить (педагог предлагает детям руками приблизить персонажа) на уровне воображения (в этом режиме описываем внешность, мелкие детали, цвет и тому подобные характеристики). Следующий режим: уменьшить(увеличить) объект на картине (по средствам манипуляции руками) также на уровне воображения: таким образом можно предложить детям ответить на вопросы, что произойдет если объект станет маленьким словно жук или наоборот – огромным как слон! Например, если увеличить шарика за столом, то стул поломается, компьютер упадет, остальные герои станут по сравнению с ним малюсенькими и так далее.

Кроме того, игра планшет позволяет нам выбрать персонажа и по средствам ИКТ перенести его в разные реальности тем самым составить свой сюжет или дополнить существующий, или же подобрать вопросы так, чтобы можно было получить целый рассказ (Например мы выбрали Шарика, Шарик мечтал поехать на море и искал работу за компьютером и тут он очутился где: например в городе, куда он пойдет, что будет делать, переносим Шарика в следующую реальность и в конце на море) Или переносом персонажа из реальность в реальность просто фантазируем на тему как он там оказался, что будет делать, говорить и тд.

Слайд 17

Фотошоп

Еще один интересный вариант использования 4д технологий на занятиях по развитию речи игра Словесный фотошоп. Тут мы по средствам «фотошопа» создаем своего уникального персонажа. А именно складываем два объекта, например, колобок и вертолет. Получаем к примеру, колоблет. Помещаем героя на сюжетные картинки и используем элемент схемы 4 д моделирования время начинаем применять нового персонажа. В дополнении к игре в нашей

группе сложилась традиция рисовать персонажа и к нему иллюстрации с описанием, таким образом получается целая книжка.

Вывод.

Технология 4D моделирование речевых конструкций играет большую роль в личностном развитии старших дошкольников.

Происходит развитие познавательных процессов.

Речь детей становится активной и осмысленной, образной и раскрепощённой, а внимание и память - произвольными.

Умения обобщать и классифицировать объекты и предметы, видеть и понимать противоречия в окружающем мире позволяют интерактивно включаться в образовательную деятельность дошкольников, формируют у них интеллектуальные способности, способствуют развитию критического мышления.

Воображение и образное мышление у старших дошкольников достигается через решение творческих задач, фантазирование, развитие эмоционального интеллекта.

Умение отражать в сознании качество различных объектов через речевые, фонетические, слуховые, интонационные, музыкальные и зрительные представления позволяет решать важные современные задачи по формированию предпосылок читательской грамотности: дети учатся углубляться в содержание картин и иллюстраций, рассуждать, анализировать и сравнивать, предвосхищать и додумывать события.

Комплексный подход к рассматриваемым объектам через вкусовые, зрительные, обонятельные, слуховые и осязательные ощущения помогают ребёнку глубоко погрузиться в обсуждаемый процесс и ведёт к более качественному восприятию окружающего мира.

Внедрение выше описанной технологии стало возможным при активном использовании STEAM и IT процессов.

Мы отмечаем, что при регулярном использовании в работе технологии 4D моделирования речевых конструкций, у старших дошкольников наблюдается высокая степень речевой мотивации и неподдельный интерес к речевому взаимодействию между взрослыми и сверстниками.

