ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
Центральный административный округ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы "Школа № 627 имени генерала Д.Д. Лелюшенко"

4-Д моделирование речевых конструкций у старших дошкольников

Воспитатель Мария Андреевна Осипова

Москва-2023

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

Основной вопрос:

Кто же главный: воспитатель или экран телефона?

Главная проблема

Что же теряет ребенок, уткнувшись в экран?

Проблема и решение

Уменьшение времени для свободного общения взамен на гаджеты;

Экранная речь на начальных этапах формирования речи, наносит большой вред;

нарушение восприятия;

Трудности информационного отбора

«Воспитатель должен быть интереснее гаджетов»

Совместное знакомство с миром IT и формирование цифрового интеллекта

Цель и задачи:

Развитие образной, осмысленной и логичной речи воспитанников через описательные конструкции в формате 4D моделирования.

- развитие связной грамматически правильной диалогической и монологической речи с использованием схем 4D моделирования;
- обогащение активного словаря;
- развитие речевого творчества и воображения;
- обучение детей видеть и понимать противоречия в окружающем мире;
- расширение кругозора через всестороннее знакомство воспитанников с предметами и объектами;
- повышение интереса и познавательной активности у детей к рассматриванию и изучению объектов и картин;
- создание условий для эмоционального раскрепощения и нестандартного выражения мыслей дошкольников.

4D технологии
планируемые результаты

- Всестороннее знакомство детей с предметами и объектами;
- Понимание противоречий в окружающем мире;
- Положительное эмоциональное отношение к занятиям по развитию речи, повышение мотивации;
- **Детские ответы и описательные характеристики становятся нестандартными и раскрепощенными;**
- Возрастает познавательная активность и интерес к рассматриванию и изучению объектов и картин;
- Расширение кругозора, появляется стремление к новизне, фантазированию;
- **Речь становится более образной, логичной, осмысленной;**
- уникальные «4D технологии» начинают работать в повседневном общении и могут быть использованы на других занятиях .

ПРО ТЕХНОЛОГИИ

4D формат — это трехмерное кино плюс дополнительные эффекты, подобранные под конкретные сцены.

4D или «четырехмерное пространство»

ширина

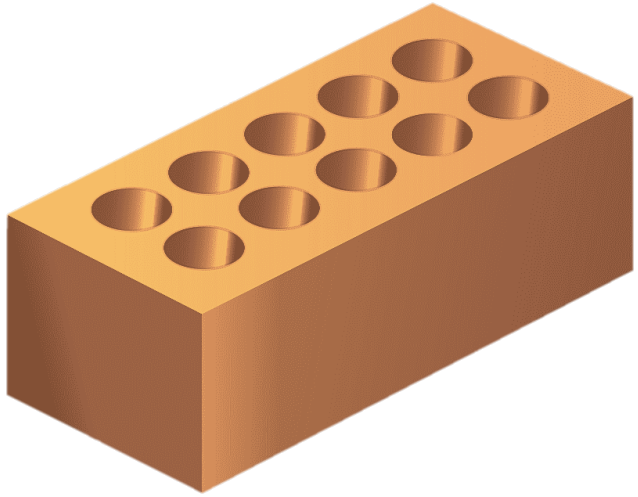
глубина

высота

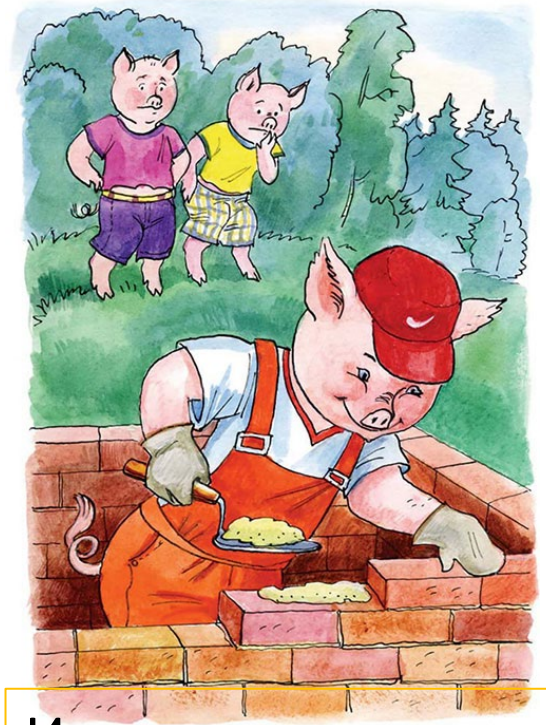
время

Описание объекта в режиме «4D моделирования»

Раньше кирпич был глиной и водой.

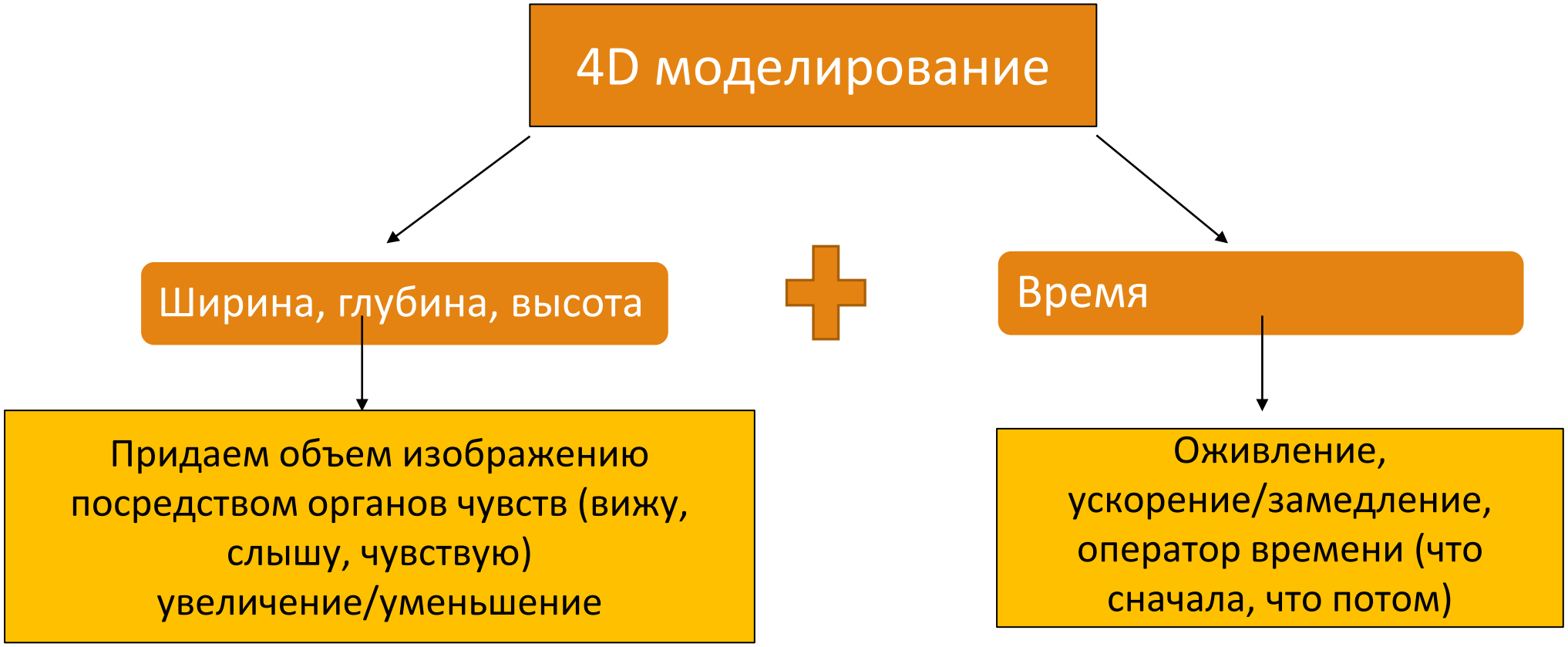


Кирпич прямоугольной формы, жёлто-коричневого цвета, тяжёлый, без запаха…

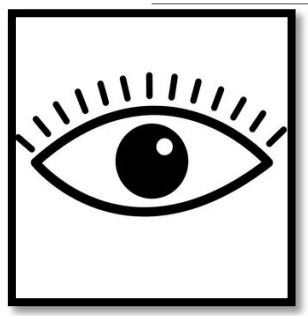


Из кирпича строят новые дома, здания, магазины и мн.др.

КАК СОЗДАТЬ «ЧЕТЫРЕХМЕРНОЕ ПРОСТРАНСТВО» НА ЗАНЯТИЯХ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ:



«4D моделирование» речевых конструкций



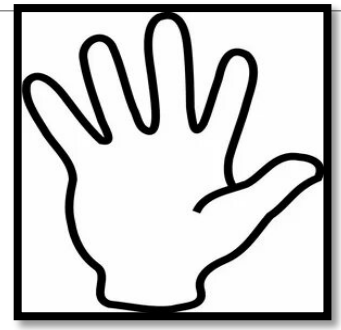
Вижу:
Что ты видишь в центре, сзади объекта, рядом, вдали, справа, слева, внутри и т.д.

Чувствую:

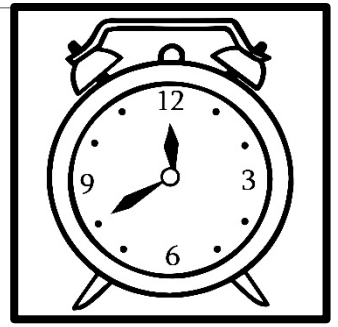
Какие запахи ты чувствуешь, как пахнет определенный объект и т.д.

СЛЫШУ:

Какие звуки на картинке ты слышишь?
О чем говорит объект?
Можно использовать звуки, и попросить описать откуда на картинке они слышатся.



МОГУ:
Приближаем и удаляем объекты, рассматриваем, оживляем, из какого материала состоит объект?
Теневой театр, дополненная реальность



МЕНЯЮ:
Ускоряем объект во времени и наоборот замедляем.
Что было до, что будет потом? И т.д.

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»

При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях воспитанниками и обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для детей 5-7 лет – 5-7 минут, для учащихся 1-4-х классов –10 минут, для 5-9-х классов –15 минут.

Общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для интерактивной доски – для детей до 10 лет – 20 минут, старше 10 лет – 30 минут; компьютера - для детей 1-2 классов – 20 минут, 3-4 классов – 25 минут, 5- 9 классов – 30 минут, 10-11 классов – 35 минут.

Занятия с использованием ЭСО в возрастных группах до 5 лет не проводятся.

При использовании ЭСО во время занятий и перемен должна проводиться гимнастика для глаз.

Структура занятия с использованием ЭСО

Организационный момент 3 минуты

- эмоциональный этюд, настрой на совместную деятельность, ситуация успеха

Введение в тему 5 минут

- проблемный диалог, предвосхищающая беседа (история), демонстрация картины

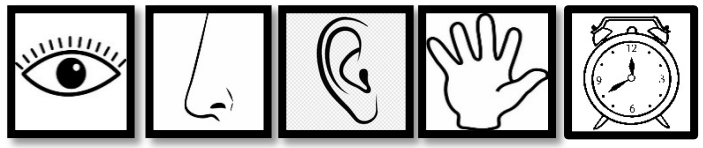
Практическая работа 20 минут

- 1-ая часть - название картины, знакомство с предысторией и автором картины, беседа о событиях, изображенных на картине – **5 минут**
- 2-ая часть – **4-D технология работы над картиной** – **7 минут**
- 3-я часть – творческая работа (рисунок, аппликация, «живая картина», изготовление книжки) – **8 минут**

Рефлексия – 2 минуты

Игра «Кино в 4D»

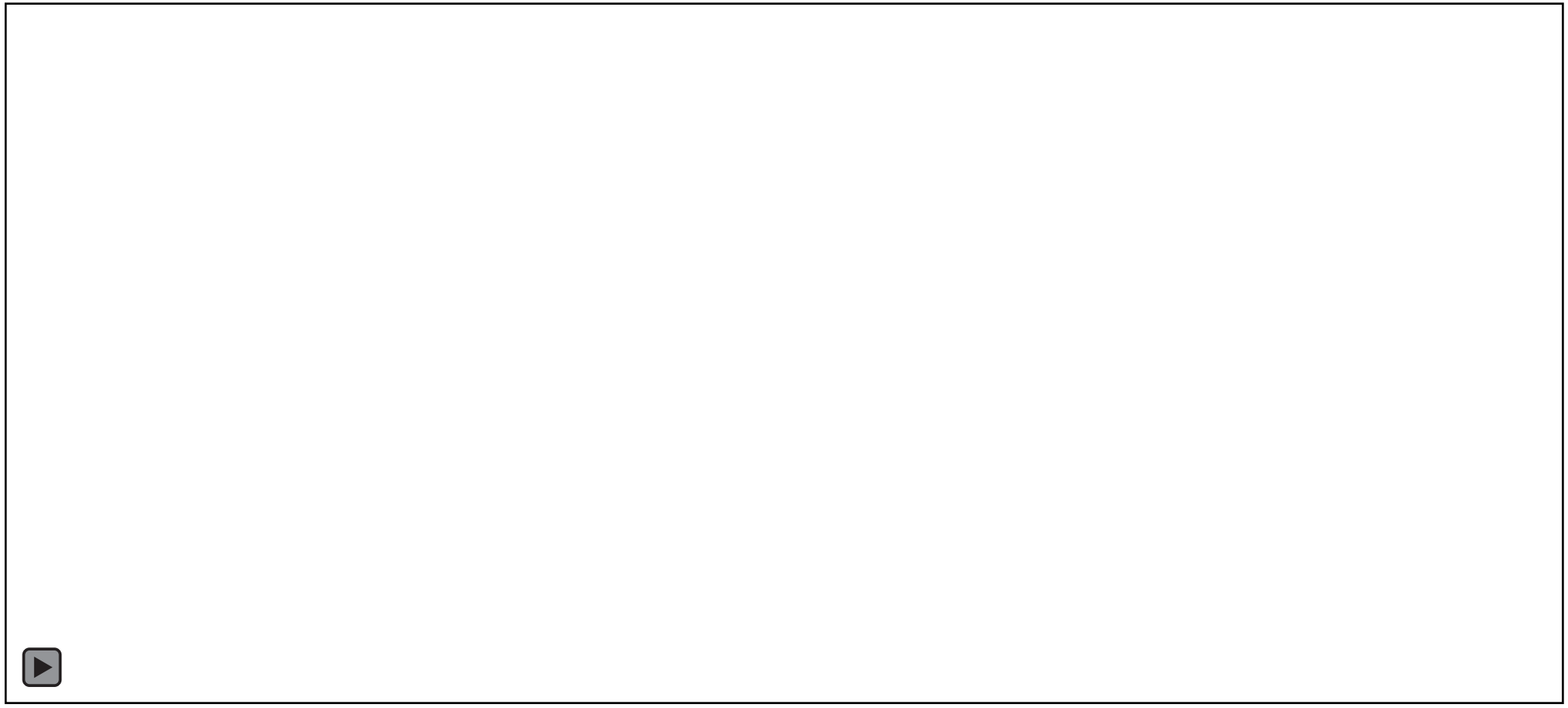
- Самодельные очки 4D
- Вопросы по схеме:



- Дополненная реальность и звуки

Использовать посторонние предметы (игрушки, канц. товары и т.п.) и звуки, внедряя их в описание картины

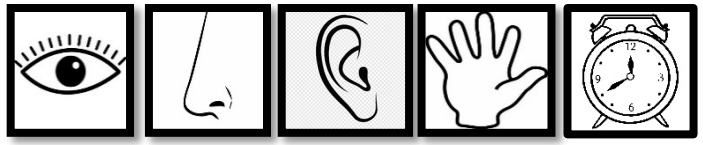
Игра «Кино в 4D» видеофрагмент



Интерактивный Музей

Дети выступают в качестве экскурсовода

- Рассказ по схеме «4D моделирования»



- Угадай объект

1) Ребенок превращается в объект с карти дети должны его угадать

2) Экскурсовод задает наводящие вопрос про звуки, запахи, слова и т.д.(Кто увидел жука?)

Творческая работа

Создаем картину из предметов, рисуем объекты на картине по памяти, рисуем главный объект

Серии картин для старших дошкольников

Серия «Шедевры книжной иллюстрации – детям!»

Серия «Картинная галерея выдающихся художников»

- **Осень**
- **Зима**
- **Весна**
- **Лето**

Серия «По следам героев из Любимых мультфильмов»

Серия «Русское наследие» (картины советских художников с участим детей)

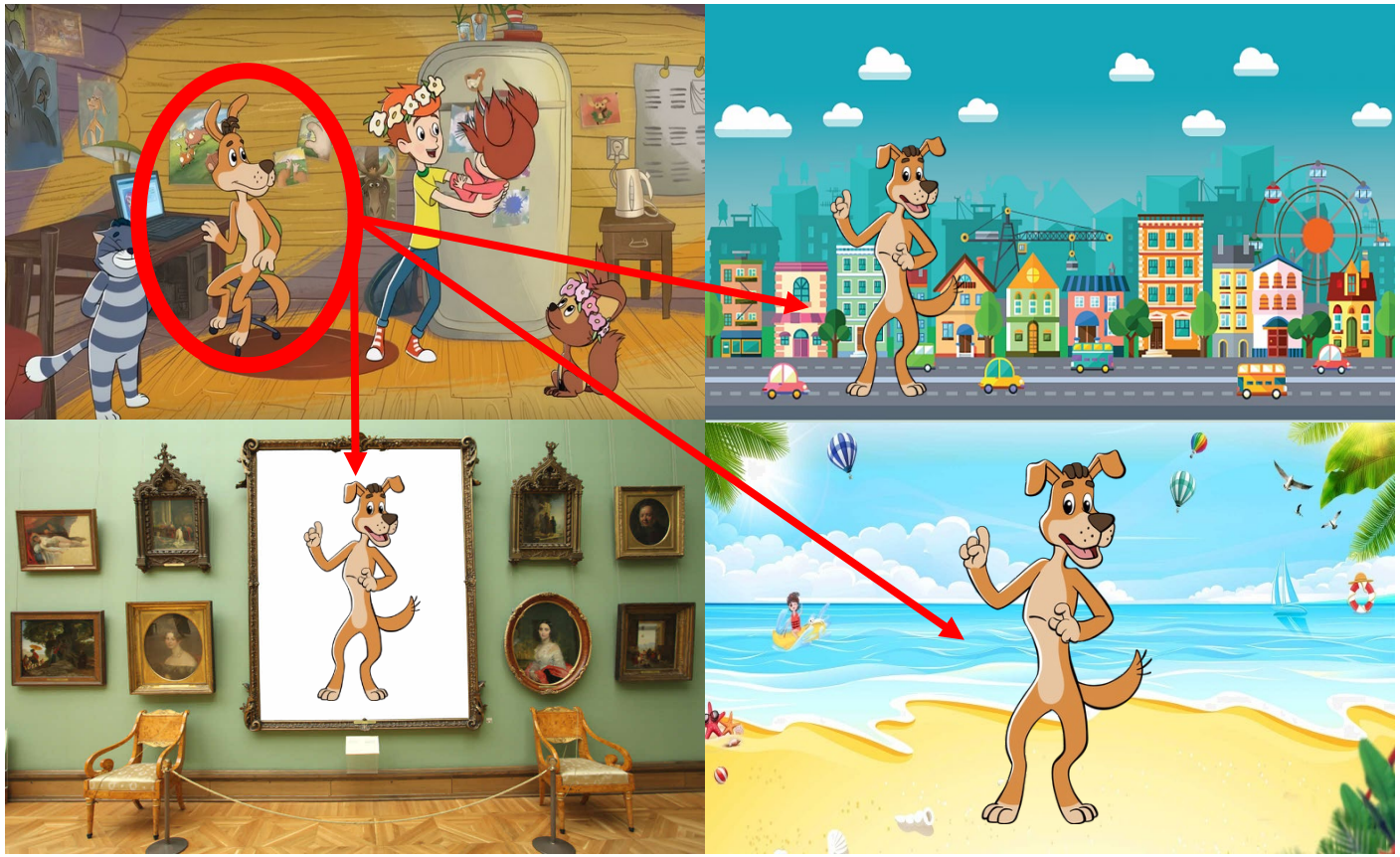
Волшебный планшет

Подробная описательная характеристика:

- приблизить/отдалить изображение (на уровне воображения)

- уменьшить/увеличить объект (на уровне воображения)

- вырезать понравившегося героя и переместить его в другие ситуации, на другие картинки (с использованием ИКТ)



Словесный фотошоп

колобколёт

- Объединяем 2 и более объекта
- Имя, характер, суперсила, и др.
- Помещаем героя на другие сюжетные картинки (2-3 картинки)
- Создаем короткий рассказ или сказку
  - что было с героем **ДО**, в кого он превратился, куда попал,
  - какую супер способность обрел,
  - кого победил
  - **Что с ним стало потом**.
- Оформляем книжку

4-Д моделирование речевых конструкций у старших дошкольников

Используемая литература и Интернет- источники

Мария Андреевна Осипова,
воспитатель
osipova@co627.ru
20.03.2023