

## **«Использование моделирования в изобразительной деятельности дошкольников».**

Модель - это символ, предмет-заместитель, схематичное изображение предмета с его характерными признаками. Виды моделей:

- сенсорные, характеризующие цвет, форму, размер, фактуру поверхности предмета, количество, взаиморасположение и разновидность отдельных его частей;
- понятийные, демонстрирующие существенные признаки определенной группы предметов, явлений.

Модели различаются по характеру изображения:

- предметные (все признаки предмета точно соответствуют объекту);
- предметно-схематические (существенные признаки уложены в схему);
- графические (признаки изображены условно). Использование моделирования в работе с дошкольниками предполагает соблюдения следующих требований.

Модель вводится и обиход дошкольника при условии сформированности представлений о свойствах и признаках предмета. Модель должна являться аналогом предмета или явления, все признаки и качества которого моделируются при непосредственном участии ребенка (но не навязываются созданные взрослым изображения). Модель должна быть доступной детям в повседневной жизни, должна быть лаконичной и характеризовать только основные качества предмета или явления. Одновременно можно использовать модели только одного вида. Работая над развитием изобразительных способностей дошкольников, нужно помнить, что использование любых моделей возможно при условии сформированности у детей таких психических качеств, как анализ, синтез и т. д., то есть, не раньше четырех лет.

### Примеры использования моделирования

**1. Использование алгоритмов.** Алгоритм – это последовательность действий изображения предмета, которые должен выполнить воспитанник

для достижения конкретной цели (результата). Учитывая, что ребёнок в жизни достаточно рано встречается с символами, моделями, схемами: вывески в магазине, транспорте, дорожные знаки, сигналы светофора и т.д., он быстро и легко запоминает эти символы, понимает их значение. Применение графической аналогии позволяет научить детей видеть главное, систематизировать полученные знания. Детям можно предложить таблицу, изображающую последовательность рисования образа определенного предмета. Пошагово объяснить детям, как правильно изобразить предмет: с чего начать, что нужно дальше рисовать, каким штрихом завершить свою работу... эта процедура кажется сложной. Но ничего сложного в ней нет, наоборот, она упрощает технологию процесса практического действия в изобразительной деятельности. Поэтапное рисование – это метод рисования, который позволяет создать рисунок последовательно, по этапам, от простого к сложному. Для детей же поэтапное рисование – хорошее подспорье: во-первых, они учатся рисовать без ошибок, соблюдая определенный порядок действий, во-вторых, в процессе многократных тренировок у них вырабатывается алгоритм, который позволит впоследствии самостоятельно безошибочно изображать многие предметы и без схемы. Наконец, просто очень интересно и увлекательно следить, как из маленьких фигур и штрихов вырисовывается целый образ, причем неудачи случаются редко.

**2. Использование морфологической дорожки.** Морфологическая дорожка обеспечивает развитие творческого воображения, активного мышления. Для дошкольников такую дорожку можно назвать «волшебной».

Получение новых цветов и оттенков в результате смешивания красок. «Волшебная» дорожка составлена из прозрачных разноцветных участков, под которые поочередно попадает мячик, например, красного цвета. По мере перемещения изменяется его цвет.

Зависимость цвета объекта от фона, на котором он расположен. По разноцветной «волшебной» дорожке перемещается круг желтого цвета,

который изменяет «настроение» своего цвета в зависимости от цвета участка дорожки.

**3. Системный оператор.** Системный оператор — это своеобразный шаблон для правильного мыслительного процесса. В нем заложены такие критерии анализа, как:

- Система. Это тот объект, который мы и собираемся изучить или даже преобразовать.

- Подсистема. Это то, что входит в систему — ее составляющие части.

- Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.

- Прошлое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?

- Настоящее. Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?

- Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

Детям предлагается табличка, которая помогает быстро и в системе представить и запомнить информацию, в данном случае — из области изобразительного искусства. На ней легко изобразить объект в прошлом, настоящем и будущем.

Например:

- Система. Картина, которую должны нарисовать («Натюрморт»).

- Подсистема. Из каких объектов состоит натюрморт.

- Надсистема. Растения. Овощи, фрукты. Предметы быта.

- Прошлое. Замысел картины.

- Настоящее. Был чистый лист бумаги, художественные материалы, объекты для натюрморта.

- Будущее. Готовая картина.

**4. Дидактические игры и упражнения.** Среди используемых игр различаются дидактические и развивающие. Эти игры различаются по

следующим признакам: дидактические игры помогают дать ребенку определенные знания, закрепить навыки, в дидактических играх обязательно существуют правила, порядок игры, выполняя которые дети решают игровую задачу (лото, домино, разрезные картинки).

#### Дидактические игры.

**Разноцветные мышки.** Цель: упражнять в дифференциации цветов. Ребятам предлагаются цветные «мышки», которых ловит «кот».

**Потерялся малыш.** Цель: упражнять в определении основных и составных цветов. Используя модели основных и составных цветов, ребенок подбирает «родителей» и «малыша».

**Найди пару.** Цель: подобрать соответствующее цветное изображение к контурному или силуэтному.

**Ежик в тумане.** Цель: упражнять в рисовании с разной силой нажима на карандаш.

**5. Развивающие игры.** Развивающие игры не предполагают конкретных правил и алгоритма действий: ребенок выполняет задание по своему усмотрению. Развивающие игры, таким образом, обеспечивают активизацию всех психических и познавательных процессов. С их помощью тренируются зрительная память и внимание, совершенствуются технические навыки, формируются сенсорные эталоны, развивается эмоциональная отзывчивость к искусству и красоте окружающего мира.

#### Развивающие игры.

**Волшебный вентилятор.** Смешай два предмета в воображении и расскажи, что в результате получилось. Например: машина и снег,

**Далеко-близко.** Ребятам предлагается с помощью небольшой рамки поискать композицию вокруг себя или на листе бумаги, на котором причудливо растеклись краски.

**Разбитые блюдца.** Ребята пытаются сложить блюдца из «осколков», восстановить узор.