

**ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЙ С ДОШКОЛЬНИКАМИ ПО СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫМ ИГРАМ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МАТЕРИАЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Каримов М.Ф., канд. физ.-мат. наук, профессор

г. Бирск, ФГБОУ ВПО Бирский филиал БашГУ

Шамсиярова А.Р., студ. педфака

г. Бирск, ФГБОУ ВПО Бирский филиал БашГУ

Начиная с середины XX века в учебно - познавательной деятельности дошкольников и школьников широко используются материальные и идеальные модели, отображающие объекты, процессы и явления природной, технической и социальной действительности [1].

В детском саду основным видом деятельности воспитанников выделяется игровая деятельность [2].

Сюжетно ролевые игры выделяются в числе приоритетных занятий с детьми в детском саду [3].

Автор: Каримов М.Ф., Шамсиярова А.Р.
25.04.2014 18:19 - Обновлено 25.04.2014 18:20

Согласно С.Л.Рубинштейну, игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми [4].

Создавая сюжетно – ролевые игры, взрослые моделируют объекты, процессы и явления природной и социальной действительности на уровне максимально понятном детям дошкольного и школьного возраста.

В этой связи выделим основные положения теории моделирования.

При построении моделей в естественно – математических и социально- гуманитарных науках могут быть учтены следующие основные классификации по различным признакам: 1) по происхождению и содержанию – на естественно – материальные, искусственно – материальные и искусственно – идеальные; 2) причинно – следственной связи – на статические, динамические и вероятностные; 3) взаимодействию объекта с окружающей средой – на замкнутые, открытые и самоорганизующиеся [5].

Формы представления информационных моделей в научном и учебном познании действительности тесно связаны со способами описания информации в естественном и искусственном языках и подразделяются с помощью языкового классификационного основания на следующие группы: 1) звуковая или вербальная; 2) алфавитно – цифрово – символная или текстовая; 3) графико – изобразительная; 4) муляжно – макетно – каркасно – скелетная; 5) искусственно – натурная; 6) естественно – натурная; 7) блок – схемная; 8) таблично – диаграммная; 9) формульно – математическая [6].

Будем исходить из того, что модель - это такой материальный или мысленно представляемый объект, который в процессе изучения или исследования замещает объект-оригинал, сохраняя некоторые важные для данного исследования типичные его черты.

Воспитатель дошкольного образовательного учреждения, проектируя и реализуя сюжетно – ролевую игру, исходит из методологического и дидактического положения о том, что модель необходима для того чтобы:

1) понять, как устроен конкретный объект – каковы его структура, основные свойства, законы развития и взаимодействия с окружающим миром;

2) научиться управлять объектом или процессом и определять наилучшие способы управления при заданных целях и критериях (оптимизация);

3) прогнозировать прямые и косвенные последствия реализации заданных способов и форм воздействия на объект.

Материальные модели сюжетно – ролевых игр (все детские игрушки и сказочные персонажи и т.д.) поясняются с выделением их особенностей воспитателем перед началом занятия.

Во время сюжетно – ролевой игры можно сделать кратковременные паузы для выделения детям приоритетной детали используемого или изучаемого объекта, процесса или явления природы или общества.

Данный прием способствует более прочному усвоению изучаемого свойства или признака, использованной в сюжетно – ролевой игре, модели.

Отметим, что самыми простыми примерами материальных моделей природных и технических объектов являются детские игрушки. По ним ребенок узнает внешние свойства окружающих его объектов природной, технической и социальной действительности. Разбирая некоторые игрушки в процессе обычной или сюжетно – ролевой игры (например, машинку), он получает первые представления об устройстве исходного объекта и даже о принципах его работы.

Выводом, следующим из анализа и обобщения приведенного выше краткого материала об организации занятий с дошкольниками по сюжетно – ролевым играм с использованием материальных моделей, служит положение о том, что применяемые в детских играх игрушки – материальные модели являются источниками элементарных знаний воспитанников в познании действительности.

Литература

1. Амосов Н.М. Моделирование сложных систем. – Киев.: Наукова думка, 1968. – 198 с.
2. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
3. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. – М.: Просвещение. – 464 с.
4. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер Ком, 1998. – 688 с.
5. Каримов М.Ф. Информационное моделирование – способ творческой деятельности педагога // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Инновационные процессы в образовании и творческая индивидуальность педагога». – Тюмень: Изд-во ТГУ, 1995. – С. 54 – 55.
6. Каримов М.Ф. Виды, типы и формы представления информационных моделей в профессионально-педагогической подготовке студентов // Сборник научных трудов «Школа и педагогика в условиях социально-экономических преобразований». Вып.3. – М.: Изд-во НИИ общего среднего образования РАО, 1998. – С. 158 – 169.