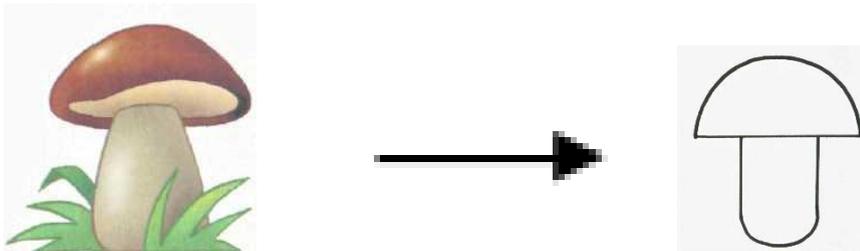


**Консультация для родителей**  
**«Использование метода наглядного моделирования**  
**для развития речи у детей раннего возраста»**

С детьми раннего дошкольного возраста можно использовать два вида моделей:

**Первый:** замена реального предмета схематическим изображением. Здесь соблюдается принцип: сохранения формы.

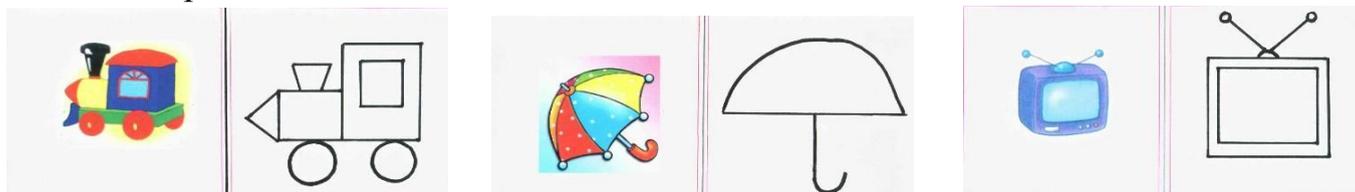


Этот тип модели используется при начальном знакомстве детей с моделью.

Знакомство с моделями можно начать с простых, несложных игр, постепенно их усложняя.

**Игра - «Что это?»**

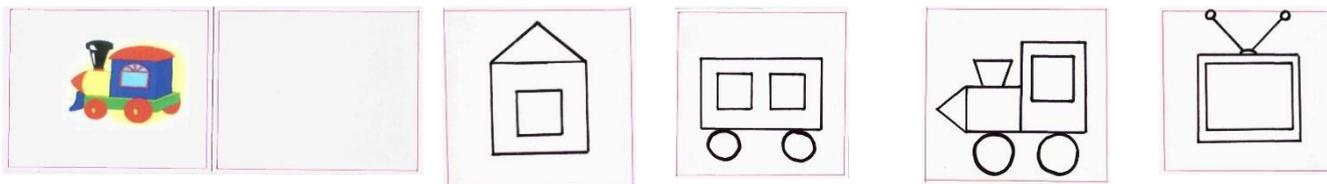
Карточка разделена на две части. На одной изображен реальный предмет (например – паровоз, солнце, домик, елка), а рядом схематическое изображение этого предмета. Ребёнок называет предмет, изображенный на карточке, рассматривает его отдельные части: колесо, труба, окно, лучики и т.д. Затем родитель обращает внимание ребёнка на схематическое изображение и сравнивает его с реальным предметом. Так ребенок запоминает, а затем и узнает реальный предмет в схематическом изображении.



**Игра - «Лото»**

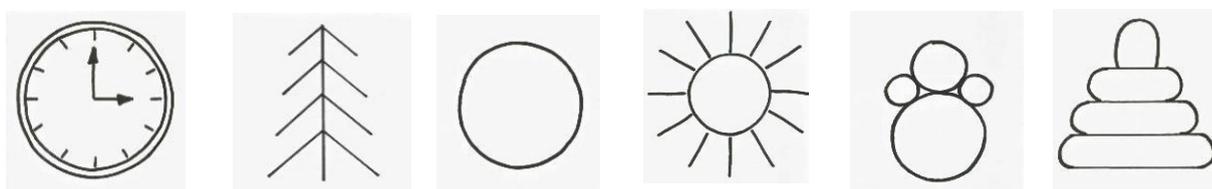
Такая же карточка, как и в первой игре. На одной части изображен реальный предмет, другая часть пустая. Перед ребёнком отдельно лежат карточки со

схематичными изображениями предметов. Ребенок должен подобрать модель к реально изображенному предмету.



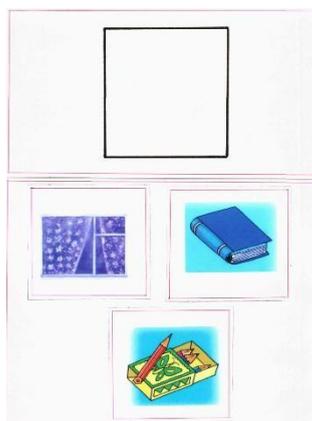
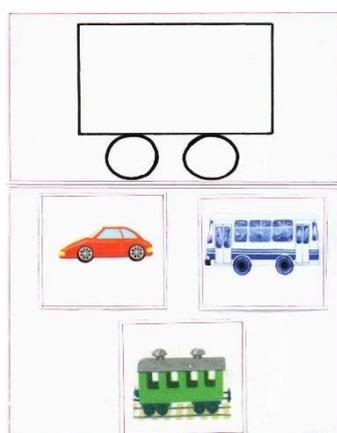
### Игра - «Угадай»

Перед ребенком расположены схематические изображения различных предметов (неваляшка, круг, зонтик, ежик, гриб, часы). Малыши должны угадать, что изображено на карточке. Дети успешно справляются с этим заданием.



### Игра - «На что похоже?»

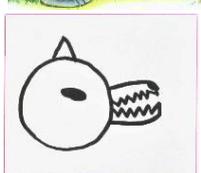
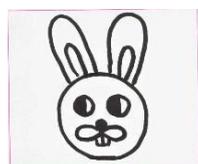
На листе бумаге, картона, в верхней части нарисована схема - модель. К ней дети подбирают уже не по одной картинке, а находят несколько похожих на эту схему изображений предметов. Например, схема-модель: круг. К этой схеме малыши подбирают картинки – мяч, солнышко, воздушный шарик. Аналогично это игра проводится с другими схемами: «вагончик», «человечек». Схема-модель – прямоугольник. Какие картинки подходят к этой схеме? Коробка с карандашами, книга, окно.



Еще один способ знакомство ребёнка с моделями. Эту игру сделать очень просто: вырезается или рисуется картинка, но не вся, а отдельная ее часть. Например, только кабина машины. К этому изображению дорисовывается схематично недостающая часть. В данном случае – кузов и колеса. Аналогично можно изобразить животных – кошка, собака, медведь, заяц, петух и т.д. Когда ребёнок непосредственно будут работать с моделями, им легче будет ее узнавать.

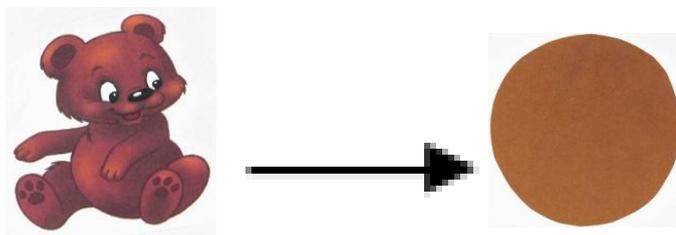


Теперь можно перейти к рассказыванию сказок. Вначале – с картинками. Затем, с использованием схем-моделей. Родитель рассказывает сказку, например «Колобок», сопровождая свой рассказ выкладыванием на фланелеграфе или столе моделей, вместо иллюстративных картинок. Аналогично проводится рассказывание других сказок, например, «Теремок». Перед рассказыванием сказки целесообразно провести игры, о которых мы говорили в начале: «Что это?», «Лото».



Игры со схемами-моделями можно перенести и в сюжетно-ролевую игру: «У куклы Кати день рождения». Дети помогают накрыть стол для именинницы, используя не настоящие предметы, а карточки – схемы.

**Второй:** замена реального предмета какой-либо геометрической фигурой - круг, квадрат, треугольник. Здесь соблюдается принцип сохранения цвета или размера.



### Игра - «Подбери кружок»

Родитель показывает белый кружок и говорит: «Курочка будет у нас белого цвета». Демонстрируя желтый кружок, поясняет: «Желтого цвета будут цыплята». Белый кружок кладём на стол, еще раз нужно напомнить, что «курочка» будет такого белого цвета, и поместить следом за белым кружочком желтый, говоря, что такого цвета «цыплята». Затем ребёнку нужно предложить найти в коробке еще одного «цыпленка» и поместить его следом за мамой-«курочкой». И так до тех пор, пока все цыплята будут размещены «гуськом» позади «курочки». Обратите внимание на количество: сколько «курочек»? (одна). А сколько «цыплят» - (много). В ходе такой игры, преследуется еще одна цель – мы обращаем внимание детей на то, что цвет является признаком различных предметов и может служить для их обозначения. Такой же прием можно использовать с другим демонстрационным материалом, заменяя реальное изображение различными геометрическими фигурами.

