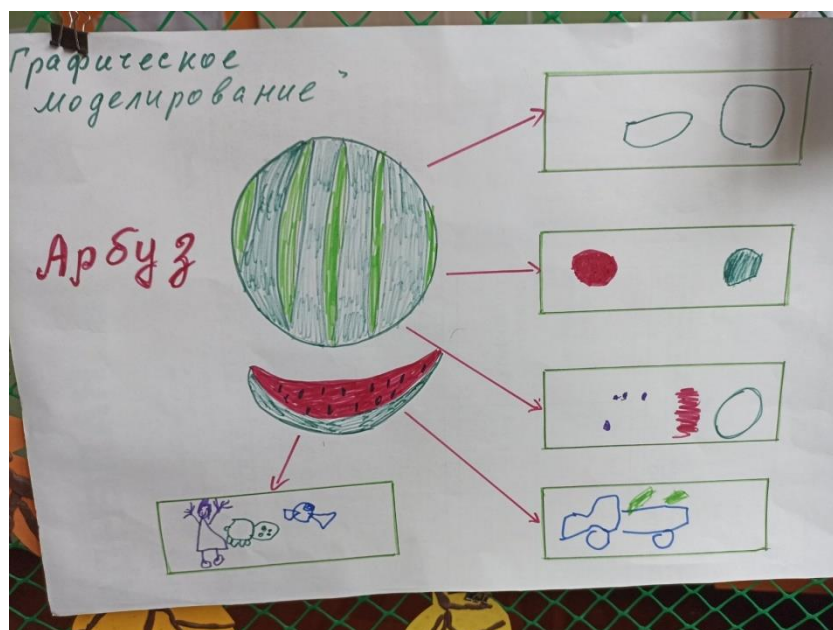


## Технология «Графическое моделирование»



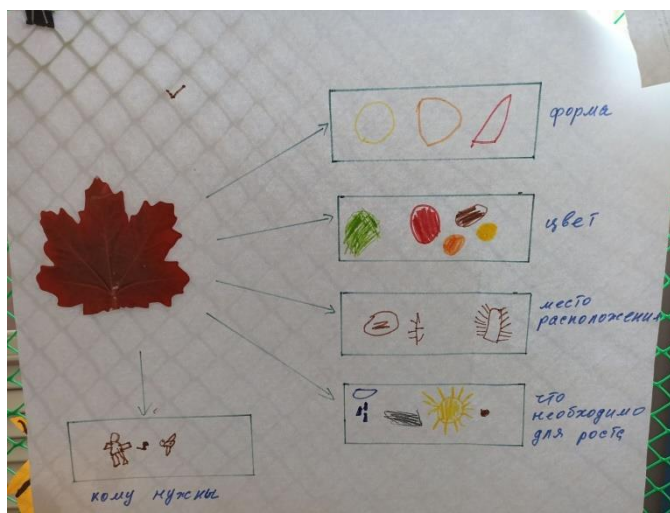
Цель данной технологии - обеспечить успешное освоение детьми знаний об особенностях объектов природы, окружающем мире, структуре, связях и отношениях между ними.

Графическое моделирование помогает мыслить абстрактно и переводить мысли в символы, т. е. графическое изображение.

Моделирование основано на принципе замещения реальных предметов схематично

изображённых предметами или знаками. Модель даёт возможность создать образ главных сторон объекта, а не второстепенных, таким образом, дети знакомятся с различными способами моделирования:

- предметно- схематичный;
- наглядный;
- наглядно- практический;
- двигательный.



Далее дети будут создавать свои модели: историческое моделирование; сценическое, артистическое, одежды, машины, домов и т.д.

Делаем графическое моделирование помидора. Рассказываем по схеме: форма, вкус, запах, где растёт, поверхность. Рисуем характеристики символами.

Тоже самое можно сделать с любым другим предметом, переводя слова в графическое моделирование: дом, яблоко, корова, лось, звезда, лампочка, кисть, кофта...

Модель «Моя комната» состоит из чертежа комнаты и отдельно предметов мебели, которые можно перемещать.

Экомоделирование. Рисуем чертёж экосистемы- содружество живой и неживой природы. В ней есть потребители, разрушители и производители.

Находим эти микроорганизмы и делаем классификацию. Делаем цветные карточки- модели и с помощью них выделяем существенные признаки: цвет, форма, размер, место и среда обитания, численность частей, условия жизни.

