

Логико-смысловая модель (ЛСМ) - модель представления информации, на основе опорно-узловых каркасов. Получают путем замещением микрооператоров при узлах специальными кодирующими понятиями, метафорами, аббревиатурами. Предназначены для поддержки проектирования учебного материала, учебного процесса и модели учащегося, а также для поддержки учебной деятельности.

Моделирование педагогических объектов - способ произвольного формирования образов-моделей исследуемого объекта во внешнем и внутреннем планах деятельности и оперирования этими образами для рационализации познавательной деятельности.

От лат. Modulus - образец

Дидактическая многомерная технология (ДМТ) разработана доктором педагогических наук Штейнбергом В.Э. Технология в общем смысле слова - это высокая культура и эффективность труда, опирающаяся на совершенные методики и инструменты, образцы и стандарты, на проектирование и прогнозирование, на знание механизмов развития и функционирования систем.

Основой многомерной технологии становятся **дидактические многомерные инструменты (ДМИ)** - универсальные, наглядные, программируемые, материализованные понятийно-образные модели многомерного представления и анализа знаний. С их помощью мы создаем логико-смысловую модель (ЛСМ) - образ-модель представления знаний на основе опорно-узловых каркасов. Опорно-узловой каркас - это вспомогательный элемент логико-смысловых моделей в виде опорно-узловых координат и матриц

Литература

- Штейнберг В.Э. – Дидактические многомерные инструменты: Теория, методика, практика. – М.- Народное образование. – 2002г.
- Штейнберг В.Э. – Технологические основы педагогической профессии. – БГПУ. – Уфа. – 2003г.
- Штейнберг В.Э. – Дидактическая многомерная технология + дидактический дизайн (поисковые исследования) - БГПУ. – Уфа. – 2007г.

«Использование логико - смысловых моделей в работе с детьми дошкольного возраста»



Подготовила: старший воспитатель
Буторина И.П.

Рекомендации для педагогов по планированию при помощи ЛСМ

Шаг 1: изучите образовательную программу, определите конечную цель (проект работы группы в течение учебного года).

Шаг 2: выделите основные темы, согласно разделам программы для составления ЛСМ.

Шаг 3: подготовьте методическую литературу, необходимую для проведения занятий.

Шаг 4: составляйте модели

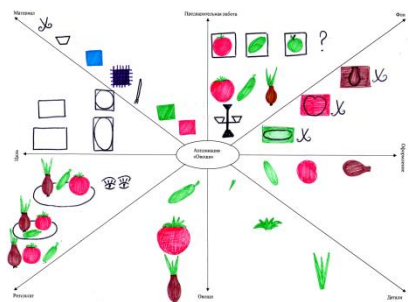
Для составления конспекта занятия в форме ЛСМ:

Шаг 1: обозначьте конечную цель (проект занятия);

Шаг 2: разделите его на удобные вам части,

Шаг 3: составьте ЛСМ, как схему-опору по занятию.

У вас получится конспект занятия ровно на 1 лист, вы никогда не забудете, и не пропустите что-либо, он удобен и для оформления, и для использования в практике.



Для составления схемы – занятия «глазами детей»

аг 1: обговорите с детьми цель занятия;

аг 2: разделите его на удобные части,

аг 3: составьте ЛСМ, как схему-опору по занятию на доске или ЛСМ-коврике, опираясь на аксиомы-символы, предложенные детьми.

Вас очень удивит окончательный результат занятия, при использовании одной для всех схемы, работы будут разные, творческие, несмотря на то, что будет отсутствовать образец (если это занятие художественно – продуктивного цикла), но в то же время цели и основные части будут соблюдены, методика не нарушена.

Рекомендации для педагогов по созданию и проведению дидактических игр, посредством применения логико-смысловых моделей

Дидактические игры, наложенные на ЛСМ, очень эффективны и многофункциональны. Одна и та же игра, но в разных аспектах решает различные задачи и развивает различные мыслительные операции. Например, если убрать центральную карточку, то дети смогут обобщить материал, скрыть темы координат – значит, проанализируют тему, убрать составляющие координат, но оставить темы, ранжируют информацию. Кроме того, детям интересно все новое и необычное, и то, в создании чего они



принимали непосредственное участие, так вот знаки-символы к играм, придуманные детьми, всегда останутся в их памяти, а педагог получит взамен – знание материала и высокий уровень диагностик.

Рекомендации для педагогов

1. Творчески подходить к организации педагогического процесса с применением

новых технологий.

2. Совершенствовать формы организации и методы обучения, используя новые дидактические многомерные технологии.

3. В целях повышения самообразования и качества профессиональной деятельности педагогам дошкольных учреждений ознакомиться со следующими трудами В.Э Штейнберг, Ф.Ш.Терегулова, Н.Н.Манько (см. литературу стр.30).

4. В целях обобщения и систематизации знаний детей старшего дошкольного возраста об изучаемом объекте, а также в целях развития у дошкольников абстрактного мышления, использовать в обучении логико-смысловые модели глазами детей, разрабатывать систему знаков и символов.

5. При освоении ДМТ часто допускается ряд ошибок, которые необходимо избегать, так как они снижают качество ЛСМ и эффект их применения (превращают ЛСМ в «вешалку для заголовков»).

Чтобы избежать ошибок нужно:

- использовать графический редактор Corel Draw для оформления моделей ;
- соблюдать графический рисунок: число координат, их положение на плоскости, эллипс в центре, узлы на координатах – малые окружности;
- первую координату всегда располагать на месте цифры 9 в часах;
- первый узел всегда отсчитывать от центра;
- число ключевых слов 2-3;
- первая координата всегда «Цель», «Смысл», «Задачи» и т.д, а последняя «Результат», «Контроль» и пр.;
- Число координат 4,5,8!!!

Старайтесь заполнять модели вместе с детьми!

Связи между узлами должны объясняться детьми, так как эти учебные действия являются одними из важнейших для успешного понимания и обучения! Отдельные узлы и координаты предлагайте детям для самостоятельного заполнения.