

## Почему это актуально в ГПД

В ГПД ребёнок часто впервые «закрепляет» школьный материал без учителя, в менее формальной и более игровой атмосфере. Здесь наглядность:

- снижает тревожность («я понимаю, что делать»);
- делает цель и шаги видимыми;
- переводит абстрактное в конкретное (особенно важно для 6–7 лет);
- поддерживает внимание и темп, экономит слова взрослого.

## Что я называю наглядностью

1. **Предметная:** реальные объекты (счётные палочки, природный материал).
2. **Иконографическая:** пиктограммы, схемы, карточки, ленты времени, комиксы.
3. **Символическая:** числовой луч, таблицы соответствий, цветовые коды.
4. **Динамическая:** пошаговые чек-листы, интерактивные поля на магнитной доске, «движущиеся» маркеры прогресса.
5. **Цифровая:** документ-камера, простые слайды/коллажи, таймеры/сигналы на планшете.

Главный принцип — **наглядность работает только как часть деятельности**, а не как украшение.

## Психологические механизмы мотивации, на которые опираюсь

- **Интерес:** яркий, понятный образ вовлекает.
- **Чувство компетентности:** видимые шаги и критерии успеха.
- **Автономия:** ребёнок выбирает карточку, маршрут, роль.
- **Причастность:** общий «видимый» результат группы (постер, доска достижений).

## Принципы использования

1. От близкого к далёкому: от предметов — к схеме — к символу.
2. Активность ребёнка: «не показываю, а даю действовать».
3. Вариативность и дозирование (без визуального «шума»).
4. Постепенное «сворачивание» опор: убираю лишнее по мере освоения.

5. Обязательная рефлексия: «Что помогло? Что было понятно по картинке?»

## **Практика ГПД: рабочие приёмы и мини-сценарии**

### **1) Режим и организация**

- **Визуальное расписание ГПД** (пиктограммы: перекус → прогулка → тихие игры → занятия → свободное время). Дети сами переставляют карточку текущего этапа — это снижает вопросы «когда домой?» и дисциплинирует.
- **Доска «Я справился»:** рядом с именами — липучки с мини-иконками умений (прочитал, решил, помог). Прекрасно работает как позитивное подкрепление без сравнения детей между собой.

### **2) Русский язык и чтение**

- **«Лента сюжета»:** три-четыре пиктограммы «начало — середина — конец». После чтения короткого текста дети раскладывают картинки и озвучивают. Мотивация растёт за счёт понятной цели и видимого результата.
- **«Слоговые домики»:** карточки с окнами для букв/слогов. Игра: «посели слоги так, чтобы слово прозвучало правильно».

### **3) Математика**

- **Числовой луч на полу:** шаги — это действия. Задачи «+2», «-3» решаются физически; затем переносим на бумагу.
- **«Математическая тропинка»:** маршрут из карточек-примеров (3 уровня сложности). Ребёнок сам выбирает тропинку (элемент автономии), а наклейка в конце — визуальный маркер успеха.
- **Геоборд «Фигуры и доли»:** резинками собираем фигуры и делим на части — наглядный мост к дробям и периметру в будущем.

### **4) Окружающий мир и речь**

- **Мини-музей «Осень»:** лотки с листьями, семенами, плодами; карточки-ярлыки с простыми значками «форма, цвет, где нашёл». Формирует наблюдательность и словарь.
- **«К-W-L» по-детски** (Знаю–Хочу узнать–Узнал): три большие наклейки-значка; дети переносят стикеры с вопросами и фактами — визуальное проектирование и подведение итогов.

### **5) Игры с правилами**

- **Лото «Сосчитай и закрой»:** карточки с примерами — фишки с ответами.
- **Комикс «Найди правило»:** четыре кадра с разными примерами, в последнем ребёнок дорисовывает/дописывает «правило своими словами».
- **Станции:** 3–4 стола, на каждом наглядный модуль (манипулятивы, схема, «проверочная» карточка). Таймер и маршрутные листы — дети отмечают, где были.

### **Инклюзия и поддержка саморегуляции**

- **Визуальные инструкции** на 3–4 шага с глаголами-пиктограммами.
- **Таймеры и «термометр громкости»** (шкала из 4 пиктограмм) — помогают детям с СДВГ и повышенной возбудимостью.
- **Контраст, крупный шрифт, минимум «декора»** — для детей с ЗПР и перегрузкой внимания.
- **Альтернатива ответу письменно:** собрать схему, выложить карточки, показать на доске.

### **Цифровая наглядность (без перегруза)**

- Документ-камера/смартфон на штативе: показать детскую работу «на весь класс» и тут же разобрать.
- Простые слайды-шаблоны: «цель — 3 шага — итог».
- Онлайн-таймеры, «сигнальные экраны» (5 минут до окончания станции).  
Важно: цифровые средства усиливают **процесс действия**, а не заменяют его.

### **Как я оцениваю эффект**

#### **Индикаторы мотивации** (наблюдаю и фиксирую 1 раз в неделю):

- Ребёнок первым тянется за материалом/карточками.
- Берёт более сложную «тропинку» по собственному выбору.
- Возвращается к неудавшемуся заданию после подсказки.
- Может объяснить правило, опираясь на схему.

#### **Инструменты:**

- «Смайлик-анкета» на выходе (хочешь продолжить завтра? что помогло?).
- Карта вовлечённости группы (простая сетка: Имя × активности).
- Мини-рубрика для продукта (например, комикса): «понятность — полнота — аккуратность» по 3-балльной шкале.

### **Типичные ошибки**

1. **Много картинок — мало действия.**
2. **Декоративность** вместо смысла (стикеры ради стикеров).
3. **Статичность:** «повесили и забыли». Наглядность должна «жить» и меняться.
4. **Нет перехода к самостоятельности:** опоры не сворачиваются.
5. **Сравнение детей через доски достижений.** Ведём прогресс индивидуально, без рейтингов.

## **Материалы «базового набора» ГПД**

Магнитная доска и магниты; ламинированные карточки и липучки; цветной скотч/шнур для числовых лучей; контейнеры-органайзеры; счётные палочки/пуговицы/кубики; маркеры на водной основе; таймер.

## **Пошаговый план внедрения (1 месяц)**

**Неделя 1.** Запускаю визуальное расписание и доску «Я справился».

**Неделя 2.** Ввожу числовой луч и «тропинки» на математике.

**Неделя 3.** «Лента сюжета» и комиксы для пересказа.

**Неделя 4.** Станции с маршрутными листами; начинаю «сворачивать» опоры у уверенных детей.

Наглядность в ГПД — это **рабочий инструмент мотивации**. Когда цель и шаги видимы, ребёнок легче включается, ощущает себя успешным и постепенно выходит на самостоятельность. Секрет — в активности ребёнка, дозированной средств и обязательной рефлексии. Тогда каждая карточка превращается в мостик от игры к учёбе.