

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ Г.МУРМАНСКА № 109

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

« ПУТЕШЕСТВИЕ С ПОДЗОРНОЙ ТРУБОЙ » –
ТРИЗ В РАЗВИТИИ СВЯЗНОЙ РЕЧИ »

*Подготовила учитель-логопед
МБДОУ № 109
Маслова С. В.*

Для успешного освоения программы обучения в школе у выпускника детского сада должны быть сформированы умения связанно высказывать свои мысли, строить диалог и составлять небольшой рассказ на определенную тему. Но, чтобы этому научить, необходимо развивать и другие стороны речи: расширять словарный запас, воспитывать звуковую культуру речи и формировать грамматический строй.

Замечено, что особенно сложным видом речевой деятельности является рассказывание по картине. Проблема организации такого занятия в том, что дети должны выслушивать рассказы по одной картине сначала воспитателя (образец), а затем, своих товарищей. Содержание рассказов почти одинаковое. Варианты бывают в количестве предложений и их развернутости.

Благое намерение педагога воспитывать волю сводится к замечаниям скучающим детям типа: « Ребята, слушайте внимательно !» , « Сидите прямо, и глазки на Сашу, он рассказывает»... Этого требования хватает на 30-40 секунд. За занятие воспитатель может спросить только 4 - 6 детей, а остальные при этом остаются пассивными слушателями.

По отзывам педагогов, можно сделать вывод, что более неинтересного занятия, чем составление рассказа по картине, нет. А такой вид работы должен проводиться и давать положительные результаты.

Использование адаптированных методов развития воображения и элементов ТРИЗ (теория решения изобретательских задач. Автор ТРИЗ - Г.С. Альтшуллер , 1946 г.) дает возможность обучить детей составлять творческий рассказ по картине на фоне устойчивого интереса к этому виду деятельности ребенка – дошкольника.

Общие требования к организации работы с картиной:

1. Работа по обучению детей творческому рассказыванию рекомендуется проводить со 2 – ой младшей группы детского сада.
2. При подборе сюжета необходимо учитывать количество нарисованных объектов: чем меньше дети, тем меньше объектов должно быть изображено на картине.
3. После первой игры картина оставляется в группе на все время занятий с ней (2 – 3 недели) и постоянно находится в поле зрения детей.
4. Игры могут проводиться с подгруппой или индивидуально. При этом не обязательно, чтобы все дети прошли через каждую игру с данной картиной.
5. Результатом игр является развернутый рассказ ребенка, построенный им самостоятельно с помощью усвоенных приемов.

Игры по обучению дошкольников творческому рассказыванию по картине.

(Все примеры проводятся по картине « Собака со щенками »)

1. Определение состава картины

Цель: выявление как можно большего количества объектов на картине и их структурирование.

1). Игра с « подзорной трубой ».

Цель: упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, изображенные на картине, и давать им соответствующие названия.

Материал: рассматриваемая картина, альбомный лист бумаги для имитации подзорной трубы.

Игровое действие: выборка объектов и их называние.

Игровое правило: называть только один объект.

Результат: перечисление всех объектов на картине.

(Например: мама – собака, щенок с рыжими пятнами, щенок с черными пятнами, щенок с коричневыми пятнами, косточка, миска с молоком, будка, дом, елка, веревка, трава ...)

Внимание! Не забудьте с детьми обозначить небо и землю.

2). Игра « Кружок, в котором живет...»

Цель: учить детей производить замену выделенных объектов схемами и активизировать словарный запас.

Материал: картина, чистый лист бумаги (50 * 30 см), один цвет фломастера, например, синий.

Игровое действие: назвать, кто «живет» в кружочке, обозначенном воспитателем, и его схематизировать.

Игровое правило: в кружке должен быть только один объект.

Результат: нарисовать на листе бумаги основные объекты.

(Например:

собака

щенок 1

щенок 2

щенок 3

дом

будка

миска

ель

3). Игра « Ищу родственников »

Цель: учить детей классифицировать объекты на картине и активизировать словарь обобщающими понятиями.

Игровое действие: нахождение однородных объектов под определенную классификационную структуру.

Игровое правило: найти «родственников» конкретному объекту по принципу:

а) природный мир – рукотворный мир

б) живая – неживая природа

в) целое – частное

г) по месту нахождения

д) по выполняемой функции

Результат: разные варианты классификации объектов.

(Например:

а) собака, щенки, трава, земля, небо, деревья, молоко... - природный мир;
буква, миска, дом – рукотворный мир.

б) собака, щенки, трава – живая природа; небо, земля – неживая природа.

в) дом – крыша, труба, окна, стены; собака – голова, туловище, ноги, хвост.

г) опушка леса – береза, ель, кусты, трава; лужайка перед домом – собака, щенки, будка, пища...

д) здание, сооружение – дом, будка. Посуда – миска глубокая и мелкая.

2. Установление взаимосвязей между объектами.

Цель: установление взаимозависимостей между объектами по разнообразным

параметрам.

1). Игра « Ищу друзей » (недругов)

Цель: установление эмоционально – духовных связей и взаимодействий между изображенными объектами на уровне « хорошо – плохо ».

Игровое правило: не повторять ответы других детей, отвечать развернуто и доказательно.

Результат: рассказ по картине с выбором 2 – 3 – х объектов с описанием эмоционально-духовных связей.

(Например: 1). Собака - дом.

«Собака с удовольствием сторожит дом, потому что хозяева дома кормят ее, заботятся о ней, приносят вовремя еду и даже построили будку».

2). Веревка – собака.

«Собаке неприятно, что веревка не пускает ее гулять туда, куда она хочет. Но это и хорошо, потому что веревка удерживает у дома, который должна сторожить собака».

2). Игра «Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит»

Цель: учить детей объяснять взаимодействие между объектами на уровне физических связей, подвести к выводу, что все на картине взаимосвязано, упражнять в умении строить рассуждение, соблюдая его структуру.

Материал: картина, лист с обозначенными моделями объектов, контрастный цвет фломастера.

Игровое действие: поиск физических связей между объектами и проведение линии между ними.

Игровое правило: найти физические связи между объектами и обосновать их, не повторяя друг друга.

(Например: Щенок – ель.

«Щенок и ель находятся на земле, ель берет соки у земли для того, чтобы расти, земля укрывается от солнца с помощью ели. Щенок стоит четырьмя лапами на земле, ее приминая, его тень тоже укрывает землю».

Собака – дом; собака – будка; собака - щенок 1; щенок 2 – ель)

Внимание! При установлении взаимосвязей педагогу нужно всегда помнить, что один объект при взаимодействии с другим всегда что-то приобретает и что-то отдает.

3). Игра « Живые картинки »

Цель: учить ориентироваться в двухмерном пространстве, отвечая развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Игровое действие: каждый ребенок превращается в конкретный объект на картине, объясняет свое местонахождение.

(Например: розданы роли: дом – Оля, будка – Лена и т.п. Оля – дом:

« Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку со щенками, сзади меня, наверное, есть огород. На ковре я встану подальше от начала ковра».)

3. Описание картины с точки зрения восприятия изображенного различными анализаторами. (« Приглашение 4-х волшебников »)

Цель: учить детей « вхождению » в изображенное на картине и описывать воспринимаемое через различные органы чувств.

1). Игра « К нам пришел волшебник « Я только слышу »

Цель: учить представлять возможные звуки, передавать свои представления в законченном рассказе. Побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами по сюжету картины.

- (Например: а) « Я слышу, как два щенка визжат и пищат, когда играют, как третий щенок грызет кость, как быстро дышит собака, как она радостно лает, как шумит ветер в лесу и где-то кричат и играют деревенские мальчишки».
- б) « Я слышу, как собака – мама разговаривает со щенками:
« Грызи кость получше, точи свои зубки. Не то, что твои братцы, только и знают, что играть.»

2). Игра « К нам пришел волшебник « Я ощущаю запах » (« Я только нюхаю »)

Цель: учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в законченном рассказе. Фантазировать на основе предполагаемых восприятий запахов.

- (Например: « Здесь пахнет деревней. Дует свежий ветерок, пахнет лесом. Идет запах от свежего молока. В доме пекут хлеб, и пахнет свежеспеченным хлебом. Пахнет шерстью собак и травой на лужайке»).

3). Игра « К нам пришел волшебник « Я ощущаю лицом и руками » (« Я только узнаю на ощупь »)

Цель: учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их специфические признаки.

Обозначать словами эти признаки и составлять законченный рассказ.

- (Например: « Я глажу руками щенков и собаку. Шерстка у щенков мягкая и пушистая, а у собаки жесткая и гладкая. Язычок у собаки мокрый и теплый, а нос холодный. Молоко в миске теплое, а в другой миске мясо холодное. На улице жарко, а в лесу прохладно. Прохладно и в доме у человека, и в будке у собаки. Если пройти босиком, то по травке идти приятно и мягко, а по земле жестко и больно»).

4). Игра « К нам пришел волшебник « Я только узнаю на вкус »

Цель: учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные с точки зрения человека и объектов, изображенных на картине. Уточнить представления о способах и продуктах питания. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.

- (Например: а) « Я рыжий щенок и грызу косточку. В некоторых местах она вкусная и сладкая, а в некоторых – жесткая, и я не могу ее разгрызть. Самое вкусное для меня – это мамино молочко, но я уже умею лакать из миски. Я все время голодный».
- б) « Я ель. Расту на опушке леса. Земля тут мягкая. Мои корни берут из нее воду и всякие нужные мне вещества. Я не умею грызть кость и пить молоко. Мне это и не вкусно».

4. Составление образных характеристик объектов.

Цель: обогащать словарь детей образными выражениями.

1). Игра « Подбери такое же по цвету »

Цель: упражнять детей в сравнении объектов по цвету и учить находить ярко выраженное цветовое решение в каких-либо знакомых детям объектах.

Игровое действие: назвать цвета объектов или их частей на картине и найти данный цвет в предметах окружающего мира.

Результат: составление открытых загадок (описательные загадки, которые подходят под разные объекты, множественность отгадок.)

(Например: белый – подбор объектов: белый, как снег, как простыня, халат доктора и т.п. Эта характеристика подходит под частичный окрас самой собаки, ее щенков, молока, занавесок в доме и косточки в зубах одного щенка.)

2). Игра « Сравни по форме »

Цель: упражнять детей в сравнении предметов по форме и учить находить выделенную форму в предметах окружающего мира.

Результат: составление открытых загадок.

(Например: овальный – лапы, язычок, туловище, глаза и т.д., как колбаска, огурец, мыло и т.п.)

3). Игра « Сравни по материалу »

Цель: упражнять детей в сравнении предметов по материалу и учить находить выделенный материал в предметах окружающего мира.

Результат: составление открытых загадок.

(Например: деревянный – будка, дом, миски, как стол, стул, шкаф, пенек и т.п.)

а) Далее воспитатель самостоятельно проводит серию игр по выделению специфических признаков объектов, их действий, назначений, размера и т.д.

(Например: Признаки щенка: пушистый, как одуванчик; грызет, как хомячок; присел, как физкультурник; зажмурил глаза, как котенок на солнце и т.п.)

б) Итогом является составление описательных загадок через связки: «Как» или «Но не»

(Например, загадка про веревку: « Длинная, но не река; извилистая, но не змея; крепкая, но не сталь; удерживает, но не замок»
загадка про ель: « Зеленая, как зеленка; высокая, как башня; сама растет, как человек; дает тень, но не зонтик»).

5. Создание рассказов – фантазий с использованием приема перемещения объектов во времени.

Цель: учить детей представлять выбранный на картине объект с точки зрения его прошлого или будущего и придумать рассказ, используя в нем словесные обороты, характеризующие временные отрезки (до того, как...; после того, как...; утром...; потом...; в прошлом...; в будущем; днем; ночью; зимой; летом...)

- Живые объекты (животный мир) рассматривать в рамках суточного изменения (утром, вечером...)

- Живые объекты (растительный мир) рассматривать в рамках времен года (Например, береза: что было с ней зимой, что будет летом)

- Неживая природа в рамках времени жизни земли (Например: Как выглядело это

место, когда человека еще не было на земле? (древний мир); Как будет выглядеть это место через 100 лет?)

- Рукотворные объекты рассматриваются в рамках времени их создания и использования. (Например: Кто и когда сварил кашу для собак или кем, когда и зачем сделана будка для собак, как за ней надо ухаживать)

Результат: составление ребенком описательного рассказа фантастического плана с использованием приема перемещения во времени.

(Например: Миска с молоком (из прошлого).

« Хозяйка знает, что собачка Жучка и ее маленькие щенята очень любят молоко, поэтому ранним утром, когда подоит корову, никогда не забывает налить в мисочку свежего молока. Миску перед этим она тщательно моет, чтобы молоко не скисло. Если молоко долго стоит под солнцем, то к нему могут прилететь мухи, поэтому за миской надо следить».)

6. Составление рассказа от имени какого-либо героя.

Цель: учить детей вживаться в образ другого объекта (прием эмпатия).

Последовательность работы:

- 1). Предложить детям превратиться в кого-нибудь или во что-нибудь (целый объект или его часть. Например: береза или ее ветка)
- 2). Выбрать специфическую характеристику (Например: береза беззаботная или больная ветка.)
- 3). Предложить детям с точки зрения выбранного объекта описать картину.

(Например: « Я мудрая береза »

« Я береза. Живу много лет. Мне нравится лето, потому что я зеленою, и все мои листочки могут наблюдать, как хозяева дома ухаживают за собачками, коровой, огородом, домом. Я видела, как маленький сынишка помогал папе строить будку, и сделали они это хорошо. Хозяйка не забывает кормить собаку со щенятами, и в этом ей помогает дочка. Я думаю, что эта семья живет счастливо и благополучно».)

С целью более полного понимания изображенного на картине, необходимо организовать работу с дошкольниками по обучению системному анализу выбранного объекта. Достаточно эффективным дидактическим средством могут быть игры: « Да – нет », « Аукцион », « Что с чем связано », « Путешествие на машине времени » с выбранным объектом.

Использование этих игр возможно со средней группы. Включаются параллельно с процессом работы по картине в целом. Время и количество их проведения зависит от возможностей детского возраста и обучающих целей педагога.

1). Игра « Да – нет » на загаданный объект, его часть или однородное множество.

Цель: учить классифицировать объекты по заданным признакам.

Игровое действие: ведущий загадывает на картине объект материального мира, дети задают вопросы, сужающие поле поиска, его отгадывают и описывают.

Игровое правило:

- Не перечислять подряд объекты на картине
- Ведущий на вопросы отвечает только: «Да» или «Нет»
- Возможен ответ: « Не имеет значения » в случае незначительности выясняемого признака.

- Ответ: « И да, и нет одновременно » показывает наличие противоречивых признаков объекта.
(Например: ведущий загадал окно дома.
- В нем живут ? люди ? (Ответ: « И да, и нет », т.к. загадано не все жилище, а его часть)
- Это часть дома?
- Это сделано из дерева и из стекла?
- Основная форма плоская? прямоугольная?
- Этот объект примерно в рост человека?
- Объект одноцветный?
- Он служит для освещения жилища?

Обязательным условием окончания игры является описание отгадавшим объекта по выясненным признакам.

2). Игра « Аукцион »

Цель: учить как можно более полному перечислению составляющих объекта;
формировать понятия: « целое – часть – подчасть ».

Игровое действие: ведущий выбирает какой-нибудь объект и предлагает детям перечислить составляющие по принципу: главные части – в них подчасти – в подчастях составляющие и т.д.

Игровое правило:

- Ребенок должен назвать некоторое основное составляющее объекта, а в нем часть (по принципу «матрешки»)
- Ведущий награждает того, кто последний назовет цепочку составляющих, не повторяя других.

(Например: « Конура собаки состоит из двух боковых, одной задней и одной передней стенки, крыши и пола. Пол имеет две части: та, которая на земле, и та, что является подстилкой для собаки. Пол для собаки – это фанерка, прибитая гвоздями. Фанера состоит из слоев дерева.»)

3). Игра « Что с чем связано »

Цель: учить описывать объект с точки зрения разнообразных связей с окружающим.

Игровое действие: выбранный объект представляется, как ищущий у кого-либо дружбы или разгадывающий не очень добрые замыслы.

Игровое правило: играющий, при обозначении связей данного объекта с каким-либо другим, обязан назвать предполагаемые взаимосвязи с точки зрения « хорошо – плохо ».

(Например: Описание связки: Щенок Забияка и дом.

« Когда дерется Забияка он все время поглядывает на дом, а вдруг выйдет хозяйка и будет сердиться на то, что он такой задира. Хорошо, если из дома выйдет сын хозяйки – с ним и подраться можно! »)

4). Игра « Путешествие с кем-то или чем-то на машине – времени »

Цель: учить составлять рассказ о конкретном объекте с точки зрения времени его существования.

Игровое действие: ведущий выбирает объект и предлагает играющим «прокатиться» с ним на машине – времени: посмотреть и рассказать, что с ним было в прошлом и будет в будущем.

(Например: объект - травинка.

« Жило – было маленькое семечко. Его носило по миру ветром. И вот однажды опустило на поляну, где только что построили будку для собаки. Всю зиму семечко лежало в земле. Ему там не очень нравилось: сыро и холодно. Как хорошо, что наступила весна! Из семечка выросла травинка...»)

Проблема обучения дошкольников творческому рассказыванию становится реально решаемой, если педагог, при предъявлении любой новой картины включает в работу над ней отработку мыслительных операций по анализу картины как целостной системы, так и отдельно взятого объекта.