

Семинар-практикум для воспитателей «Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине».

Для успешного освоения программы обучения в школе у выпускников детского сада должны быть сформированы умения связно высказывать свои мысли, строить диалог и составлять 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.

В практике дошкольного обучения речевые задачи решаются на специально организованных занятиях по развитию речи, которые носят, как правило, комплексный характер.

Многие педагогические коллективы используют интегрированные занятия, включающие одну сюжетную линию: задачи и по развитию речи, и по формированию математических представлений, и по изобразительности. В таком подходе можно увидеть много положительного для развития ребенка в плане целостного восприятия окружающего мира и общего развития речи. Но при этом сужаются возможности полноценной подготовки ребенка по развитию речи.

Особенно сложным видом речевой деятельности для ребенка является рассказывание по картине. Проблема организации такого занятия в том, что дети должны выслушать рассказы по одной картине сначала воспитателя (образец), а затем своих товарищей. Содержание рассказов почти одинаковое. Детские рассказы страдают скудностью, наличием повторов (ну..., вот..., потом... и т.д.), длительными паузами между предложениями. Но главным негативом является то, что ребенок не строит свой рассказ сам, а повторяет предыдущий с очень незначительной интерпретацией.

Из отзывов педагогов можно сделать вывод, что более неинтересного занятия, чем составления рассказа по картине, нет. Тем не менее, трудно поспорить с тем, что ребенок должен к школе уметь рассказывать по картине. Поэтому такой вид работы должен проводиться и давать положительные результаты.

Поэтому можно усомниться в том, что детей нужно заставлять слушать однообразные рассказы; рассказы, составленные воспитателем и детьми, которых вызывают первыми, не должны служить примером для подражания; такая форма занятия по составлению рассказов не решает задачи речевого развития и не способствует формированию творческих способностей.

Предлагаемая методика рассчитана на два типа рассказов по картине.

1. Описательный рассказ.

Цель: развитие связной речи на основе отображения увиденного.

2. Творческое рассказывание по картине (Фантазирование).

Цель: учить детей составлять связные фантастические рассказы по мотивам изображенного.

Наиболее оправданная форма обучения дошкольников рассказыванию – **дидактическая игра**, которая имеет определенную структуру: дидактическую задачу, игровые правила и игровые действия.

Часть игр направлена на обучение ребенка описательному рассказыванию, часть – опосредовано касается содержания картины и направлена на развитие воображения.

Сформированные у детей умения систематизировать, классифицировать, прогнозировать и преобразовывать в дальнейшем могут использоваться ими при построении собственных рассказов.

Общие требования к организации работы с картиной.

1. Работы по обучению детей творческому рассказыванию по картине рекомендуется проводить, начиная со 2-й младшей группы.
2. При подборе сюжета необходимо учитывать количество нарисованных объектов: чем младше дети, тем меньше объектов должно быть изображено на картине.
3. После первой игры картина оставляется в группе на все время занятий с ней (две-три 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. Каждый этап работы (серия игр) следует рассматривать как промежуточный. Результат этапа: рассказ ребенка с использованием конкретного мыслительного приема
6. Итоговым можно считать развернутый рассказ дошкольника, построенный им самостоятельно с помощью усвоенных приемов.

Игровые приемы обучения творческому рассказыванию.

На примере картины «Собака со щенками».

1. Определение состава картины.

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

Игра с «подзорной трубой».

Цель. Упражнять детей выделять конкретные объекты, изображенные на картине, и давать им соответствующие названия.

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

Ход игры: каждый ребенок по очереди рассматривает картину в «подзорную трубу» и называет только один объект (мама-собака, щенок стоит, щенок лежит, миска с едой, воробьи, будка...).

Игра «Кто в кружочке живет?».

Цель: учить детей производить замену выделенных объектов схемами.

Материалы: рассматриваемая картина, чистый лист бумаги (50х30 см), фломастер одного цвета.

Ход игры: каждый ребенок должен назвать, кто из персонажей или объектов картины живет в указанном педагогом кружочке, и схематично нарисовать названное существо или объект.

Игровое правило: в кружочке должен находиться только один объект, например: собака – щенок 1 – щенок 2 - будка – миска – воробьи.

Игра «Ищу родственников».

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

Игровое правило: нахождение однородных объектов по заданному классификационному принципу.

- 1) Природный мир – рукотворный мир;
- 2) Живая – неживая природа;
- 3) Целое – частное;
- 4) По месту нахождения;
- 5) По выполняемой функции.

Например:

1) Собака, щенки, трава, земля, воробьи – природный мир. Будка, миска – рукотворный мир.

2) Собака, щенки, воробьи, трава – живая природа. Небо, земля – неживая природа.

3) Крыша, стены – конура. Голова, туловище, хвост, ноги – собака.

4) Собака, щенки, конура – лужайка перед домом.

5) Дудка – сооружение, здание. Миска – посуда.

2. Установление взаимосвязей между объектами.

Цель: установление взаимосвязей между объектами по разнообразным параметрам.

Игра «Ищу друзей (недрузгов)».

Цели: установление эмоционально-духовных связей и взаимодействий между изображенными объектами на уровне «хорошо - плохо»; развитие связной речи; упражнение в использовании предложений со сложноподчинительной связью.

Игровое действие: поиск друзей (недрузгов) применительно к конкретному объекту. Необходимо следить за тем, чтобы дети не повторяли ответы других, отвечали, развернуто и доказательно.

Примеры:

Собака – дом.

Собака с удовольствием сторожит дом, потому что хозяева дома кормят её, заботятся о ней: приносят вовремя пищу и даже построили будку.

Игра «кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит»

Цели:

– 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.

Материалы: рассматриваемая картина, лист со схематически обозначенными объектами (из игры «Кто в кружочке»), фломастеры контрастных цветов.

Игровое действие: нахождение физических связей между объектами. Нужно соединить кружочки с выбранными объектами линией, и обосновать их связь, не повторяя друг друга. При установлении взаимодействий педагог должен обращать

внимание детей на то, что один объект при взаимодействии с другим что-то приобретает и что-то отдает.

Например:

Щенок и дерево.

Щенок и дерево находятся на земле. Дерево берет соки у земли, для того, чтобы расти, а земля с помощью дерева укрывается от солнца. Щенок стоит четырьмя лапами на земле, и его тень тоже укрывает землю.

Игра «Живые картинки».

Цели: учить детей ориентироваться в двухмерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Ход игры: каждый ребенок «превращается» в один из объектов на картине. Объясняет словами свое местонахождение в двухмерном пространстве относительно других объектов, изображенных на картине, а затем моделирует его в трехмерном пространстве (на ковре).

Каждая «живая» картинка предполагает фиксацию местонахождения объектов в трехмерном пространстве и наблюдается воспитателем 5-7 секунд после построения всех детей-объектов на ковре.

Пример игры.

Распределение ролей:

Будка – Оля,

Собака – Вася,

Дерево – Оксана.

Будка – Оля: Впереди меня собака со щенятами. На ковре я встану поближе к краю,

Собака – Вася; Я нахожусь в середине лужайки на картине. На ковре я встану в центре перед будкой.

Дерево – Оксана: На картине я нахожусь с правой стороны от собаки, поэтому встану справа от Васи.

3. Описание восприятия картины с точки зрения различных органов чувств.

Цель: учить детей «входить» в пространство картины и описывать воспринимаемое через различные органы чувств.

Игра «К нам пришел волшебник: я могу только слышать».

Цели:

– Учить представлять различные звуки и передавать свои представления в законченном рассказе.

– Побуждать к фантазированию путем построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами по сюжету картины.

Ход игры: всматриваясь в объекты, изображенные на картине, нужно представить издаваемые ими звуки и затем составить связный рассказ на тему «Я слышу только звуки на этой картине». Составить рассказ «О чем говорят объекты». Составить диалоги от имени объектов.

Примерные варианты рассказов:

1. Я слышу, как два щенка визжат и пищат, когда играют, как мама-собака грызет кость, как шумит дерево своими листиками и где-то кричат и играют деревенские мальчишки.

2. Я слышу, как разговаривают воробьи: «Пусть на нас смотрят, лишь бы не трогали, и мы успели бы поесть».

Игра «К нам пришел волшебник: я ощущаю только руками и кожей».

Цель: учить детей представлять возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки и составлять законченный рассказ.

Ход игры: нужно представить ощущения при воображаемом касании руками или иным кожным соприкосновении с объектами на картине, и затем составить рассказ «Я ощущаю руками и лицом»

Пример рассказа:

Я глажу руками собаку и щенят. Шерстка у щенят мягкая и пушистая, а у собаки – жесткая и гладкая. Язычок у собаки мокрый и теплый, а нос холодный. Под деревом прохладно и в будке тоже прохладно.

Игра «К нам пришел волшебник: я пробую все на вкус».

Цели:

- Учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные с точки зрения человека и других существ, изображенных на картине.
- Уточнить представления о способах и продуктах питания;
- Побуждать передавать в речи различные вкусовые характеристики.

Игровое действие: объекты, имеющиеся на картине, разделяются на растительный и животный мир. Воспитатель объясняет, кто чем и как питается.

Дети ищут слова, обозначающие отношение каждого живого существа к продуктам питания (любит – не любит, вкусно – невкусно, сытый – голодный и т.д.), и описывает различные способы питания (способы питания растительного, животного мира различны). Затем они описывают свои предполагаемые вкусовые ощущения в рассказе «Что мне вкусно и невкусно» (с точки зрения выбранного на картине объекта).

Примеры рассказов:

1. Я – собака и грызу косточку. В некоторых местах она вкусная и сладкая, а в некоторых – жесткая, и я не могу её разгрызть.

2. Я – дерево. Расту рядом с домом. Земля тут мягкая. Мои корни берут из нее воду и всякие нужные мне вещества. Я не умею грызть кость. Мне это и невкусно.

4. Составление образных характеристик объектов.

Игра «Подбери такое же по цвету».

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

Игровое действие: назвать цвета объектов, имеющиеся на картине, и найти данный цвет в предметах окружающего мира.

Составление открытых описательных загадок, которые подходят под разные объекты и имеют множество отгадок.

Например:

Белый цвет. Загадка: белый как снег, как простыня, как халат доктора. (Под эту характеристику подходят : частичный окрас щенят, косточка).

Игра «Сравни по форме».

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

Игровое действие: назвать форму объектов, имеющиеся на картине, и найти данную форму в предметах окружающего мира.

Составление открытых загадок.

Игра «Сравни по материалу».

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

Игровое действие: назвать материал, из которого сделан объект, изображенный на картине, и найти предметы, сделанные из такого же материала, в окружающей среде.

Составление открытых загадок.

Далее воспитатель может самостоятельно провести серию игр по выделению специфических признаков объектов, их действий, назначений, размеру и т. д. итогом является составление описательных загадок через речевые связки «Как...» или «Но не...».

Например, загадка про дерево: «Зеленое, как зеленка; высокое, 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 картинке объект с точки зрения его прошлого или будущего и придумывать 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, осенью, весной).

Ход занятия:

1. Объекты на картине разделяются на три категории:

- а) рукотворный мир
- б) живая природа
- в) неживая природа

2. Прием преобразования во времени целесообразно вводить в соответствии с этими категориями и в следующей последовательности:

– Объекты животного мира рассматриваются в рамках суточного изменения (что было с собакой утром или вечером).

– Объекты растительного мира рассматриваются в рамках изменения времен года.

– Неживая природа рассматривается в рамках изменений окружающего ландшафта. (Как выглядело это место несколько сот лет назад).

– Рукотворные объекты рассматриваются в рамках времени их создания и использования (Кто, когда и зачем сварил кашу для собак, кто сделал будку. Как за ней ухаживать, чтобы она дольше прослужила.)

Примерная последовательность вопросов к детям:

- 1) Какое время года изображено на картине?
- 2) В какой части суток происходит действие на картине?
- 3) Изображенное на картине отображает сегодняшний день жизни человека, далекое прошлое или будущее.

Пример рассказа.

«Миска с молоком»

Хозяйка знает, что собака Жучка и ее маленькие щенята любят молоко. Поэтому ранним утром, после того как хозяйка подоит корову, она никогда не забывает налить в мисочку свежего молока. Миску она перед этим 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 рассказов от лица разных героев.

Цель: учить детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица.

Ход занятия:

1. Предложить детям «превратиться» в кого-нибудь или во что-нибудь (целый объект или его часть, например: береза или её ветка).

2. Выбрать специфическую характеристику объекта, например: старая береза или больная ветка.

3. Предложить детям описать картину с точки зрения выбранного объекта.

Пример рассказа.

«Мудрая береза».

Я – береза. Живу много лет. Мне нравится лето, потому что я зеленею, и все мои листочки могут наблюдать. Как хозяйка дома ухаживают за собаками, 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.