Волкова Н.Д., воспитатель

МАДОУ МО г.Нягань

«Детский сад №7 «Журавлик»

**Развитие речи детей старшего дошкольного возраста с**

**применением ТРИЗ технологии.**

**Особенности составления описательного рассказа**

**по портрету с детьми старшего дошкольного возраста**

Проблема развития речи старших дошкольников является одной из самых актуальных в современном мире. В работе по развитию речи выделяют, как правило, следующие направления: работа над звуковой стороной речи, словарная работа (обогащение, уточнение и активизация словарного запаса), развитие связной речи. В данной статье внимание уделяется связной речи, представляющей наиболее сложную сторону речевого развития; все остальные направления являются вспомогательными, включенными в решение основной задачи.

Основная задача педагога – создать оптимальные условия для усвоения ребенком алгоритма составления рассказа по портрету. Для этого воспитателю необходимо схематизировать базовые шаги по работе с портретом.

Составление описательного рассказа по портретам считается сложным видом.

Дети испытывают трудности при подобных описаниях, ограничиваясь перечислением предметов на портрете.

Создание рассказа по портрету поможет не только раскрыть творческие способности каждого воспитанника на основе восприятия произведений живописи, но и сможет служить одним из эффективных средств развития речи старших дошкольников и формирования у них коммуникативно – речевых умений. Репродукции полотен известных художников обогащают знания детей об окружающей действительности, помогают развитию у них мышления, воображения, внимания, наблюдательности, эстетического вкуса. Беседы по их содержанию способствуют развитию у них глубокого восприятия произведений искусства. Дети не только видят, что изображено на полотне, но и стараются понять, что испытывает автор, создавая портрет, почувствовать настроение, которое передает художник, эмоционально пережить его и поразмыслить над ним.

Как научить ребенка последовательно, связно и образно составлять рассказ по портрету, выражая свое отношение к увиденному? Как портретный жанр помогает увидеть красоту изображенного, уловить мысли и чувства, которые художник пытался донести до нас, эмоционально откликнуться, взволноваться тем, чем взволнован художник, осознать свое отношение к воспринимаемому?

Для преодоления данных трудностей мы попытались адаптировать алгоритм составления описательного рассказа по портрету, предложенный Т.А.Сидорчук и И.Г. Стариковой.

В ходе работы были созданы следующие условия, необходимые для составления описательных рассказов по портрету:

* Картотека портретов;
* Картотека игр;
* Копилка образных характеристик объектов;
* Родительская встреча по знакомству родителей с приемами работы по портрету.

С ребятами подготовительной группы мы сделали пособие в форме часов и назвали их «Волшебные часики». На часах расположены четырнадцать первоначально не заполненных ячеек (кружков). Вместе с детьми в совместной деятельности мы заполняли ячейки – этапы алгоритма.

Каждое схематическое изображение обсуждалось с детьми. Озвучивали и запоминали вопрос каждого значка-эмблемы. Таким образом, заполнили все ячейки на наших часиках. итоговое занятие по составлению описательного рассказа по портрету, в процессе чего закрепляются знания, полученные в ходе этапов составления рассказа.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы | Название значка  и его вопрос. | Задачи | Методы и приёмы |
| Этап 1 | 1. Объект (количество объектов, пол).  «Кто изображен на портрете?» | - Учить определять изображенный на портрете объект, его пол.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Кто изображен на портрете?»  - Активизировать словарь детей в соответствии с изображением на портрете (называние пола объекта). | Игра «Ищем портрет».  Цель: Учить детей отбирать портреты по признаку рода (мужчина, женщина, девочка, мальчик).  Игра «Раз, два, три к портрету, где изображена девочка беги».  Цель: Учить детей быть внимательными, определять пол объекта на портрете. |
| Этап 2 | 2. Возраст.  «Какой возраст у объекта? Сколько лет объекту?» | - Учить давать свою возрастную оценку объекту, изображенному на портрете.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Какой возраст у объекта? Сколько лет объекту?».  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой (старик, девушка, молодая, младенец). | Игра «Угадай-ка».  Цель: учить детей узнать объекты по словесному описанию разных признаков, давать возрастную оценку.  Игра «Кто самый внимательный».  Цель: учить давать возрастную оценку объекту. |
| Этап 3 | 3. Реальный, фантастический мир.  «Из какого мира портрет?» | - Учить определять мир портрета.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Из какого мира портрет?»  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игра «Правда или выдумка».  Цель: учить детей определять мир объекта (реальный или фантастический мир);  Обсуждение портретов, рассматривание различных репродукций, чтение сказок, былин и рассказов. |
| Этап 4 | 4. Одежда.  «Какая одежда у объекта? У героя?» | - Учить описывать одежду с деталями, в которой изображен объект.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Какая одежда у объекта? У героя?»  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игра « Одень объект».  Цель: учить выбирать наряд герою в соответствии с его видом деятельности, временем, принадлежности к реальному или фантастическому миру, при помощи аппликативного материала.  Игра «Угадай-ка».  Цель: учить детей узнавать объекты по словесному описанию их одежды.  Игра «Кого я загадал(а)?»  Цель: учить описывать одежду друг у друга и у любых героев. |
| Этап 5 | 5. Части.  «Как изображен объект? По грудь. По пояс.  Полностью». | - Учить определять части объекта, в каком объеме он изображен на портрете (во весь рост, по пояс, по плечи и т.д.).  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Как изображен объект? По грудь. По пояс.  Полностью».  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игры: « Выставка художников портретистов», «Что лишнее?», « Общий рисунок»,  «Портрет заговорил»,  Цель: Закрепить понятие о видах портретов.  Игра «Волшебные картинки».  Цель: учить определять вид портрета. |
| Этап 6 | 6. Место.  «Где находится объект?» | - Учить детей определять место событий и пространственной ориентировке на портрете;  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Где находится объект?»  - Активизировать в речи детей слова, обозначающие пространственные понятия (наречия), место событий (в помещении, так и на улице, в лесу, во дворе). | Игра: «Раз, два, три, к портрету беги, где нарисовано…»  - человек в природе;  - человек в комнате;  Игра «Сыщики».  Цель: формировать умение определять место событий, по определенным признакам. |
| Этап 7 | 7. Действия.  «Что делает объект?» | Учить определять действия объекта по его позе, взгляду;  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Что делает объект?»  - Активизировать в речи слова обозначающие действия, | Игра «Угадай действие».  Цель: учить детей определять действие по позе.  Игра: «Самый внимательный».  Цель:  Игра «Превратись в кого-нибудь, или во что-нибудь».  Игра: «Раз, два, три замри». |
| Этап 8 | 8. Возможные запахи, звуки и ощущения руками.  «Чем может пахнуть объект, какие издает звуки и какой на ощупь?» | Учить детей на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, обоняние, осязание);  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Чем может пахнуть объект, какие издает звуки и какой на ощупь?»  - Активизировать в речи слова, характеризующие звуки, запахи и тактильные ощущения. | «Пришёл волшебник: «Я нюхаю», «Я слышу», «Я ощущаю лицом и руками»,  «Я трогаю», «Я пробую на вкус».  Игра «Путешествие по портрету»  Игра «Сыщики».  Игра «Кто больше назовет значений имени признака».  Цель: Учить детей представлять и описывать словом возможные звуки, запахи, вкусы, тактильные ощущения. |
| Этап 9 | 9. Объекты окружения.  «Какие сопутствующие объекты окружают главный объект на портрете?» | - Учить детей определять объекты сопутствующие главному объекту, устанавливать их местонахождение по месту и относительно других объектов;  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Какие сопутствующие объекты окружают главный объект на портрете?»  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игра «Да – нет» на плоскости.  Цель: учить детей сужению поля поиска в пространстве, устанавливать местонахождения сопутствующих объектов.  Игра «Оживший портрет»  Цель: учить детей описывать сопутствующий объект по месту на портрете и местонахождения относительно других объектов.  Игра «Кто больше увидит».  Игра «Подзорная труба». |
| Этап 10 | 10. Настроение, цвет.  «Какое настроение у объекта? Какие цвета и оттенки использовал художник?» | - Учить детей производить оценку эмоционального состояния объекта, его предполагаемого характера;  - учить детей соотносить эмоциональное состояние объекта с колоритом красок, которые использовал художник.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Какое настроение у объекта? Какие цвета и оттенки использовал художник?»  - Активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера, настроения объекта. | Игра «Узнай колорит».  Цель: формировать умение определять гамму (холодные и теплые оттенки)».  Игра «Превратись в кого-нибудь, или во что-нибудь».  Игра «Покажи действием, или мимикой изменение твоего эмоционального состояния».  Игра «Угадай настроение».  Цель: учить детей производить оценку эмоционального состояния объекта.  Игра « Фоторобот».  Цель: развивать умение узнавать и изображать эмоции, которые хотел передать художник. |
| Этап 11 | 11. Мысли.  «О чем думает объект?» | - Учить озвучивать мысли объекта изображенного на портрете на основе психологической характеристики.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «О чем думает объект?»  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игра: «Пришёл в гости волшебник».  Цель: закреплять умения детей озвучивать мысли объекта с помощью типовых приёмов фантазирования. |
| Этап 12 | 12. Время.  «Какое время года, часть суток на портрете?» | - Учить определять время года, часть суток происходящее на портрете.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Какое время года, часть суток на портрете?»  - Активизировать словарь детей с использованием речевых оборотов, характеризующих временные отрезки. | Игра – занятие «Что, Где, Когда».  Цель: Учить детей составлять рассказы из прошлого или будущего объектов картины.  Игры: «Что было раньше, что будет потом», «Машина времени»,«Времена года», «Части суток».  Цель: Учить детей определять время происходящего на картине. |
| Этап 13 | 13.Цель (Зачем автор написал портрет).  «С какой целью художник написал этот портрет?» | - Учить детей находить и объяснять смысловое, композиционное, живописное содержание портрета;  - учить детей составлять речевые зарисовки по типу рассуждений;  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «С какой целью художник написал этот портрет?»  - Активизировать в речи детей слова, обозначающие смысл сюжета или главную мысль». | Ромашка мудрости.  Цель: формировать способность детей самостоятельно объяснять, в чем заключается смысловое содержание портрета, человеческая мудрость. |
| Этап 14 | 14. Название и автор картины.  «Как называется портрет, кто художник? (если ребенок не знает, говорит взрослый)» | - Учить детей давать несколько вариантов названий картины.  - Учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать вопрос значка: «Как называется портрет, кто художник?  - Активизировать словарь детей в соответствии с темой. | Игра «Найди самое удачное название портрета».  Игра «Волшебные картинки».  Цель: придумать название произведения. |

Работа на основе данного алгоритма помогает детям выстроить описательный рассказ по портрету, сделать его полным и интересным.