

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 1 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»**

Российская Федерация, 454021, Челябинская область,
г. Челябинск, ул. Бр.Кашириных, д.106 А
тел./факс (8-351) 734-34-22 mdoukalin1@mail.ru

Что такое алгоритм рассказа. Как работать с алгоритмом

Выполнила: Шлыгина М.А.



В окно смотрели двое.
Один увидел дождь и грязь,
Другой листвы зеленой вязь
И небо голубое.
В окно смотрели двое.



В окно смотрели двое.
Один увидел дождь и грязь,
Другой листвы зеленой вязь
И небо голубое.
В окно смотрели двое.

Связная речь – это смысловое развернутое высказывание, обеспечивающее общение и взаимопонимание.

Связная речь классифицируется на:
1) диалогическую (разговор, беседа)
2) монологическую (пересказ, творческие рассказы, заучивание стихотворений, составление рассказов по картине, объектах и предметах)



Связная речь – это смысловое развернутое высказывание, обеспечивающее общение и взаимопонимание. Развитие связной речи является центральной задачей речевого воспитания детей, поскольку от степени ее сформированности зависит дальнейшее развитие ребенка и приобретение им учебных знаний в системе школьного обучения. Связная речь классифицируется на диалогическую (разговор, беседа) и монологическую (пересказ, творческие рассказы, заучивание стихотворений, составление рассказов по картине, объектах и предметах).

Алгоритм рассказа - это описание процесса в виде последовательности действий с указанием применяемых схем (алгоритмов)



Алгоритм рассказа – это точное представление у ребенка того что надо сказать, и в какой последовательности это надо говорить. Например, просим ребенка рассказать вот об этом предмете. Опираясь на мнемотаблицу. Примерно, мы должны услышать следующее: Это посуда, кастрюля, кастрюля красного цвета в белый горошек, она среднего размера и сделана из железа, у нее есть две ручки и крышка, кастрюля нужна для того чтобы готовить суп, кашу или компот.

Развитие связной речи дошкольника

1. Обучение детей созданию образных характеристик объектов

2. Методика обучения дошкольников работе с серией картинок

3. Обучение детей составлению рассказов по сюжетной картине

Развитие связной речи дошкольника:

1. Обучение созданию образных характеристик объектов;
2. Методика обучению дошкольников работе с серией картинок;
3. Обучение детей составлению рассказов по сюжетной картине

Алгоритм составления сравнений представлен на слайде

Алгоритм составления сравнений (обучение детей созданию образных характеристик объектов):

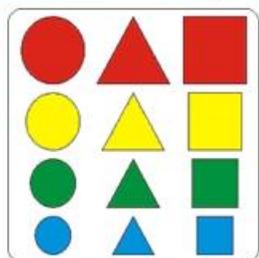
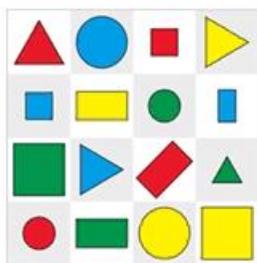
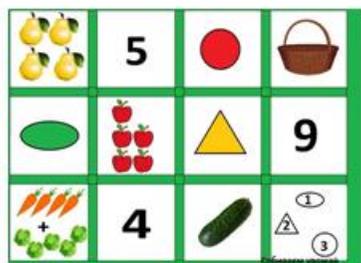
- воспитатель называет какой-либо объект
- выделяет и обозначает вместе с детьми его признак
- определяет вместе с детьми значение этого признака
- сравнивает вместе с детьми данное значение со значением признака в другом объекте
- произносятся несколько вариантов получившихся сравнений
- выбирается самый удачный вариант



Что делает?		Что (кто) делает также?
Светит	как	
Показывает	как	
Мигает	как	



Давайте попробуем составить загадку (светофор) используя алгоритм



www.tppp.info

Например: цыпленок (*объект №1*); по цвету (*признак*); желтый (*значение признака*); такой же желтый (*значение признака*) по цвету (*признак, как солнце*)

В младшем дошкольном возрасте отрабатывается модель составления сравнений по признаку цвета, формы, вкуса, звука, температуры и др.

Например: "Мячик по форме круглый, такой же круглый по форме, как яблоко".

Далее воспитатель предлагает детям найти объекты с данным значением признака (*круглое по форме - солнце, колесо, тарелка*).

На пятом году жизни дается больше самостоятельности при составлении сравнений, поощряется инициатива в выборе признака, подлежащего сравнению.

В составляемой фразе не произносится признак, а оставляется только его значение (*одуванчики желтые, как цыплята*); в сравнениях усиливается характеристика, второго объекта (*подушка мягкая, такая же, как только что выпавший снег*).

На шестом году жизни дети учатся самостоятельно делать сравнения по заданному воспитателем признаку.

Воспитатель указывает на объект (*дерево*) и просит сделать сравнения с другими объектами (*цвету, форме, действию и т. д.*). При этом ребенок сам выбирает какие-либо значения данного признака.

Например: дерево по цвету золотистое, как монетки (*воспитатель задал признак цвета, а его значение - золотистое - выбрано ребенком*).

Обучение дошкольников составлению логических рассказов по серии картинок.

Алгоритм работы с серией картинок:

- Раскладывать отдельно взятые картинки (кадры) в нужной логической последовательности на основе заданного сюжета
- Составлять связный краткий рассказ сюжета
- Осознавать и озвучивать правила составления серии картинок

Цели:

Учить детей составлять связный рассказ на основе последовательно выложенной серии картинок.

По схеме этапа узнавать игровое действие.

Научить ребенка выделять последовательность действий, необходимых для составления логически верной версии по серии картинок.



www.tppt.info

Обучение дошкольников работе с серией картинок:



Этап 2
«Назови место, где происходят события»



Этап 3
«Определи место событий»



Этап 4
«Найди общих героев на всех картинках»



Этап 5
«Назови действия героев и догадайся, зачем он это делает?»



Этап 6
«Что за чем?»



Этап 7
«Составь рассказ»



www.tppt.info



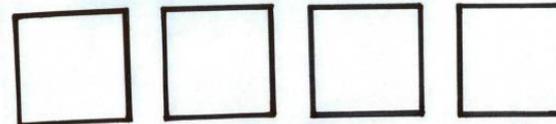
Обучение дошкольников работе с серией картинок осуществляется в определённой последовательности.

Каждый этап имеет свою цель, игровое действие и его схематическое изображение.

А сейчас я познакомлю вас с каждым этапом картинок.

Этап 1.

Он называется «Паровозик из картинок».



Цель:

- научить ребёнка раскладывать картинки слева на право в одну линию без учёта последовательности сюжета;

- по схеме узнавать игровые действия.

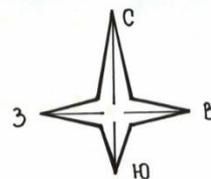
Игровое действие.

Даём ребёнку набор перепутанных картинок (если дети 3-х лет, то достаточно 3-х картинок. Чем старше дети, тем большее количество картинок можно предложить. И, конечно же, надо учитывать и индивидуальные особенности ребёнка. Кому-то хватит 3-х картинок, а кому-то можно дать больше, просим разложить их в правильной последовательности в одну линию слева направо. «Паровозик из картинок».

Этап 2.

«Назови место, где происходят события»

Этап - 2



Цель:

- научить ребёнка определять место действия объектов на каждой картинке и дать обобщение;

- по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровое действие.

- В каком месте происходит это событие?

- Дети: на улице, на горке, во дворе.

- Покажи схему, обозначающую место, где происходит событие.

Этап 3.

«Определи время событий»

Этап - 3



Цель:

- научить детей определять время событий с уточнением года и части суток;

- по схеме этапа узнавать игровое действие.

Игровое действие.

- Кто быстрее скажет: в какое время года это происходит?

- Дети: зимой, когда холодно.

- В какое время суток?

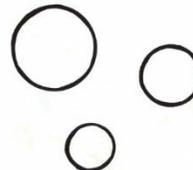
- Дети: днём.

- Найди схему, обозначающую «Время событий».

Этап 4.

«Найди общих героев на всех картинках»

Этап - 4



Цель:

- научить детей находить сквозных героев и объекты на всех картинках серии;

- учить делать обобщения (в событиях всегда есть действующие лица и предметы);

- по схеме этапа узнавать игровые действия.

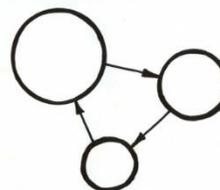
Игровое действие.

- Посмотри на каждый «вагончик» «паровозика» и найди главного героя.
- Ребёнок: главный герой - мальчик, потому что он изображён на всех картинках.
- Давай придумаем ему имя.
- Ребёнок: его зовут Коля.
- Скажи, во что он одет и какого он возраста?
- Ребёнок: он одет в курточку, шапку, сапоги, штаны, шарфик. Он ходит в садик.
- Что ещё нарисовано на всех картинках?
- Ребёнок: у Коли - санки. Ещё нарисовано дерево.
- Найди схему, обозначающую героев на всех картинках.

Этап 5.

«Назови действия героев и догадайся, зачем он это делает?»

Этап - 5



Цель:

- научить детей называть действия героев умозаключения, с какой целью это делается;
- учить делать обобщения (у всех героев есть какая-то цель и для её достижения они совершают определённые действия);
- по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровые действия.

Выберите любую картинку, например: «Мальчик стоит с санками у горки и смотрит в сторону горки».

- Что делает мальчик?
- Дети: смотрит на горку.
- Для чего он это делает?
- Дети: он хочет покататься с горки и думает, как лучше на неё забраться.
- Найди схему, обозначающую нашу игру.

Этап 6.

«Что за чем?»



Цель:

- учить детей устанавливать логическую последовательность действий, опираясь на сюжет каждой картинки;
- по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровые действия.

Предлагаю ребёнку взять любую картинку и переложить её ближе к себе. Затем ещё раз назвать действия объекта. Далее играем «Что было раньше - что будет потом?». Таким образом, картинки выстраиваются в логический ряд.

- Возьми любую картинку, какая тебе больше нравится.

- Ребёнок: я хочу взять эту картинку, где Коля едет с горки.

- А что раньше делал Коля?

- Ребёнок: он взял санки, пришёл к горке.

- Найди эту картинку. Куда ты её поставишь, до или после выбранной тобой картинкой?

- Ребёнок: сначала Коля оделся, взял санки и пошёл на улицу.

Какая картинка будет последней?

- Ребёнок: Коля съехал с горки и въехал в дерево, снег упал на Колю.

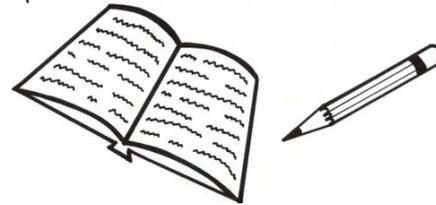
- Теперь разложи картинки так, чтобы было понятно о чём наш рассказ.

- Найди схему «Что за чем?».

Этап 7.

«Составь рассказ»

Этап - 7



Цель:

- учить детей составлять связный рассказ последовательно выложенной серии картинок;

- по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровые действия.

Ребёнок составляет рассказ, используя приведённую базовую модель.



Используя поля Робомыши мы тоже по алгоритму обучаем дошкольников составлению логических рассказов по серии картинок

Обучение детей составлению творческих рассказов по сюжетной картине

Алгоритм работы по составлению рассказа по картине

1. Определение состава картины.
2. Установление взаимосвязей между объектами на картине.
3. Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств.
4. Составление загадок и метафор по картине.
5. Преобразование объектов во времени.
6. Описание местонахождения объектов на картине.
7. Составление рассказов от лица разных объектов.
8. Смысловая характеристика картины.
9. Составление рассказов-фантазий.



Давайте познакомимся с этапами работы над **сюжетной картиной**.

Э т а п 1 Определение объектов на **картине**

К нам пришла в гости **картина**. Посмотрите на нее. Давайте возьмем подозрную трубу (*имитация руками*) и перечислим, что мы на ней видим. Посмотрим, кто самый внимательный, кто больше всех увидит и назовет разных предметов.

Информация для педагогов

Этот этап работы важен для обозначения объектов на **картине** и проговаривания их названий.

Степень подробности выделения объектов зависит от возраста детей и может быть разной:

- очень подробной (*с выделением всех объектов и их частей*);
- подробной (*выделение основных и второстепенных объектов без их частей*);
- упрощенной (*выделение только крупных объектов*).

При наличии однородных объектов на **картине их группируют по какому-либо признаку**: по принадлежности к природному или **рукотворному миру**; по функциональному назначению; форме; цвету и т. д. Например: «*Назови предметы одного цвета*» или «*Назови предметы, круглые по форме*» и т. п. Группы или классы выявленных объектов обозначаются словом, но не схематизируются.

Этап 2. Найдите на **картине** взаимосвязи между объектами

«*Один объект связан с другим*».

Давайте поиграем в сыщиков и узнаем тайну **картины** : Все объекты между

собой связаны. Найдем эти связи.

Информация для педагогов.

Для **составления осмысленного рассказа по картине** нужно научиться устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на ней. С этой целью предполагается соединить выделенные ранее объекты. Выбираются любые два объекта, и объясняется, почему их можно соединить. Взаимодействия между объектами могут быть установлены на уровне физических связей (касание, давление, на уровне эмоциональных связей (нравится, не нравится, заботится, не любит, на уровне родственных связей (*брат - сестра, мама - дети*)).

Этап 3. **Составьте сравнение**, загадку или метафору по **картине**

- Ребята, какой объект вам больше всего нравится на **картине**.

- Какой он по форме?

- Что бывает ещё такой же формы?

- Теперь давайте **составим словосочетания** (*Мяч по форме круглый, такой же, как Колобок.*)

«Я смотрю на объект и могу сравнить его признаки с признаками других объектов».

2. Загадку. Вызываю трёх человек и **составляем по алгоритму** :

- выбери объект

- какой этот объект?

- как, что?

- **составьте** словосочетания со словами «*но не*» или «*как*».

- **составляем загадку**.

- находим эмблему и повторяем правила этапа: «Я смотрю на объект и могу **составить загадку**».

загадки могут быть **составлены и с помощью вопросов**:

Что делает? Кто или что делает также?

На что похоже? Чем отличается?

Загадки, самостоятельно **составленные детьми** :

по модели «*Что делает? Кто или что делает так же?*»

Отражает, как зеркало,

Лежит, как коврик,

Вредит, но не старуха Шапокляк. Лужа

по модели «*На что похоже? – Чем отличается?*»

Как бабочка, но не порхает,

Как речка, но не течет,

Как облачко, но не на небе. Бантик.

Метафора - это более сложная форма образной речи, поэтому модели метафоры предлагаются детям старшего дошкольного возраста в виде загадочных фраз.

Пример

1. Выбери объект 1 на **картине Слезы**.

2. Выбери признак объекта и назови проявление этого признака в данном объекте. Признак - действие.

По признаку действия - слезы капают.

3. Найди проявление данного признака в другом объекте 2. Дождик по действию тоже капает.

4. Укажи местонахождение объекта 1 Слезы на глазах у Тани.

5. Соедини объект 2 с местонахождением объекта 1.

Объект 1 не называется. **Составляется метафора.** Слезы на глазах + Дождик = Дождик глаз

«Дождик глаз» - метафора

Информация для педагогов

Метафоры вначале **составляются педагогом, детям предлагается их отгадать:** «*Про кого или про что я здесь говорю?*». После отгадывания детьми объекта, взрослый повторяет метафору и просит детей объяснить ее смысл. Особое значение при обсуждении уделяется образной характеристике объекта.

Сочинять сравнения, загадки и метафоры целесообразнее об объектах, которые имеют многоплановую, разнообразную характеристику и позволяют выбрать широкий круг других объектов для сравнения.

Этап 4. Представьте возможные ощущения с помощью разных органов чувств

- Ребята, давайте посмотрим на **картину и попытаемся «войти в неё», а помогут нам это сделать три волшебника:**

1. Волшебник «*Я нюхаю*»: вот его эмблема, и так, какие запахи помог вам почувствовать волшебник «*Я нюхаю*».

2. Волшебник «*Я слышу*»: вот его эмблема, какие звуки мы можем услышать глядя на эту **картину?**

3. Волшебник «*Я ощущаю*»: вот эмблема этого волшебника. Что мы с его помощью можем почувствовать глядя на **картину?**

- А теперь давайте проговорим правило: «Я смотрю на объект и представляю, чем он может пахнуть, какие издает звуки и какой он на ощупь».

Информация для педагогов.

Для создания речевых зарисовок на основе возможного восприятия объекта через разные органы чувств, необходимо с детьми уточнить, какие признаки объектов могут быть «*считаны*» разными анализаторами. У человека пять органов чувств: нос, ухо, язык, рука, глаз. В работе с **картиной мы используем прием приглашения волшебников - помощников:** «*Я чувствую запах*», «*Я пробую на вкус*», «*Я слышу*», «*Я вижу*», «*Я трогаю руками*».

Этап 6. Определите местонахождение объекта на **картине**

Цель:

- Учить детей пространственной ориентировке на **картине**.

- Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки (*наречия*).

- Учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «*У каждого объекта есть свое место на картине*».

1. Вызываю одного человека.

- Выбери объект, где находится объект на **картине?**

- А теперь представь, что ты этот объект и опиши, что ты видишь вокруг себя?

- Скажи правило этого этапа: «У каждого объекта есть свое место на **картине**». Узнай эмблему этапа.

Информация для педагогов.

Каждый объект на **картине** имеет свое местонахождение и может быть описан через ориентировки двухмерного и трехмерного пространства.

Для этого необходимо активизировать соответствующий словарный запас детей, определяющий двухмерное пространство: центральная часть, левая – правая, нижняя – верхняя части **картины**; правый – левый, верхний – нижний углы **картины**.

Из понятий трехмерного пространства вводятся слова: ближе – дальше, впереди – сзади, около, между, за, перед, после, в глубине...

Для обучения детей пространственной ориентировке на **картине** **используются игры** : плоскостная «Да – Нет», «Ожившая картина».

Игра «Да - нет» на плоскости.

Игра «Да – Нет» организуется следующим образом: педагог загадывает объект на **картине**, а дети с помощью вопросов, сужающих поле поиска в пространстве, устанавливают его местонахождение.

Вопросы задаются таким образом, чтобы ведущий мог ответить только «Да» или «Нет». Идет постепенное сужение поля поиска через отсечение лишнего пространства на плоскости.

Для облегчения процесса сужения поля поиска рекомендуется использовать какие-либо дополнительные ориентиры: веревочки, палочки, мел и т. д.

Этап 7. **Составьте речевые зарисовки**, используя разные точки зрения

Цель:

- Упражнять детей в умении перевоплощаться в объект на **картине**, изменять свое настроение во времени.

- Учить **составлять** речевую зарисовку от имени какого-либо объекта на **картине**.

- Учить узнавать эмблемы этапа и проговаривать правило: «Я превращаюсь в объект на **картине** и у меня какой-то характер».

- Активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера объекта.

Пример:

Вызываю троих человек

- выберите себе объект на **картине**.

- представьте, что вы грустный

.... воображала

.... Трудолюбивый

- опишите, что вас окружает, и какие события происходят вокруг вас.

- показываем эмблему этапа, и проговариваем правило: «Я превращаюсь в объект на **картине** и у меня какой-то характер».

Информация для педагогов.

Для составления творческих рассказов от первого лица необходимо уточнить:

• возможные эмоциональные **состояния и настроения** :

Грустный – веселый.
Спокойный – возбужденный.
Сытый – голодный.
Здоровый – больной...

• разнообразные свойства характера:

добрый – злой,
трудолюбивый – ленивый,
вежливый – грубый,
умный – глупый...

• признаки проявления эмоциональных состояний :

веселый (*улыбается, все его радует, вызывает смех*)

грустный (*вздыхает, все его огорчает, много жалуется, плаксивый*)

больной (*раздражается, ворчит, требует повышенного к себе внимания, жалуется на свое здоровье, добрый (всех любит, заботится, помогает, хлопочет)*)

• разнообразные средства интонационной выразительности речи и правила их применения:

темп речи,
сила голоса,
тембр.

Ребенок сам выбирает объект перевоплощения. От имени выбранного героя идет описание окружения и событий, изображенных на **картине**. Эмоциональное **состояние** героя подчеркивается междометиями, мимикой, жестом и другими средствами интонационной выразительности речи.

Перед тем, как обучить ребенка **составлению** речевых зарисовок от первого лица необходимо провести следующие **творческие задания** :

- «Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот».

- «Покажи действием и мимикой изменение твоего эмоционального **состояния**».

- «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь в проблемной ситуации. Опиши твое эмоциональное и физическое **состояние** с использованием междометий и разных средств выразительности речи».

Для обучения речевым зарисовкам от первого лица одного из объектов **картины** с заранее заданной характеристикой используется прием «**эмпатии**». Он заключается в том, что ребенок называет себя объектом и «**входит**» в его эмоциональное **состояние** или принимает черту характера. Идет описание **состояния объекта**, отношений с окружающим миром и возникших проблем. Рекомендуется побуждать детей использовать приемы решения проблем и объяснение стабилизации его эмоционального **состояния**.

При выборе объекта и эмоциональной характеристики необходимо учитывать возраст ребенка. В старшем дошкольном возрасте следует побуждать ребенка брать на себя роль не только объектов, но и частей объекта (*глаза куклы*) или места происходящего (*я – полянка, на которой происходят события*).

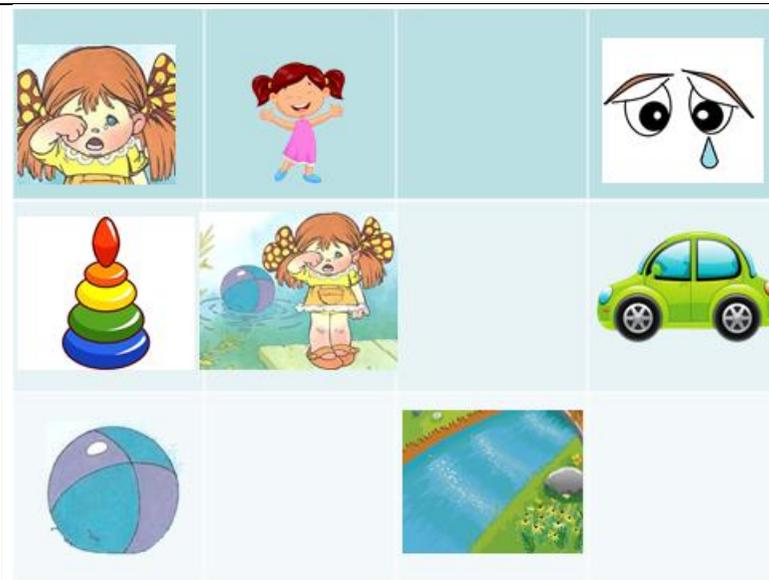
От простых и обобщенных эмоциональных характеристик (*добрый – злой*) осуществляется переход к нюансам настроений (*встревоженный,*

равнодушный).



Жила-была девочка Таня. Однажды ей на день рождения подарили мяч. Таня вышла на прогулку после дождя и стала играть одна в мяч. Но вдруг мяч полетел в лужу. Девочка заплакала: она испугалась, что мячик утонет. Дети прибежали на помощь. «Тише,

Таня, не плач, не утонет в луже мяч! — сказал ей Сережа. — Я помогу тебе». Он взял веточку и быстро достал мяч. «Спасибо тебе, Сережа!»



Используя поля, мы закрепляем весь алгоритм составления рассказа по сюжетной картинке