

**Использование модельных схем  
по лексическим темам для обучения  
детей связному рассказыванию**

Подготовила  
Иванова Ирина Валериановна  
воспитатель

г. Йошкар-Ола

2020

Значение связной речи в жизни дошкольника очень велико. Во-первых, качество речи определяет готовность ребенка к школьному обучению. Во-вторых, от уровня развития связной речи зависит успеваемость будущего ученика: его ответы у доски, написание изложений, сочинений и т. д. И наконец-то, без умения четко формулировать свои мысли, образно и логично рассуждать невозможно полноценное общение, саморазвитие личности.

Одна из основных задач массовых дошкольных учреждений – обучение связной речи, т. е. умению четко, последовательно излагать свои мысли.

Слово, опирающееся на ясные и чёткие представления, обогащает ребёнка знаниями, развивает фонематические способности, помогает развитию мышления, памяти, внимания. Общение со взрослым формирует у ребёнка процессы социализации, приобщает его к общественным ценностям, активизирует словарный запас и общие коммуникативные навыки, что способствует успешному обучению в школе. Особо важной является работа по формированию связной речи посредством составления рассказов.

Существует несколько видов составления рассказов:

1. Составление рассказа по демонстрируемому действию.
2. Составление рассказа по одной сюжетной картине.
3. Составление рассказа по серии сюжетных картин.
4. Составление рассказа на основе сравнения предметов.
5. Составление описательного рассказа о предметах и временах года.

Самым сложным видом рассказывания является **описательный рассказ о предмете**, он вызывает наибольшие затруднения.

Вот основные из них:

1. Самостоятельно определить при рассматривании объекта его главные свойства и признаки.
2. Установить последовательность изложения выявленных признаков.

3. Удержать в памяти эту последовательность, которая и является планом рассказа-описания.

Факторы, облегчающие процесс становления связной речи.

1. Один из таких факторов - **наглядность**. Рассматривание предметов, картин помогает детям называть предметы, их характерные признаки и производимые с ними действия.

2. В качестве второго вспомогательного фактора автор выделяет создание **плана высказывания**, где в предварительной программе-схеме есть все конкретные элементы высказывания. Важно также, что каждое звено высказывания последовательно сменяется другим.

Остановимся подробнее на принципах составления и использования рекомендуемых схем.

Лист картона разделен на 6-8 квадратов (по количеству характерных признаков предметов либо времен года)

### ОПИСАНИЕ ИГРУШКИ



1. **Цвет**. В первом квадрате нарисованы цветные пятна (красное, желтое, зеленое, синее). Важно, чтобы они не имели четкой узнаваемой детьми формы, тогда внимание концентрируется на цвете предмета.

2. **Форма**. Во втором квадрате изображены геометрические фигуры. Их не раскрашивают, чтобы внимание детей концентрировать именно на форме предмета. Если форма игрушки сложная (кукла, медведь, луноход), этот пункт в рассказах детей опускается, а соответствующая часть схемы закрывается белым листом.

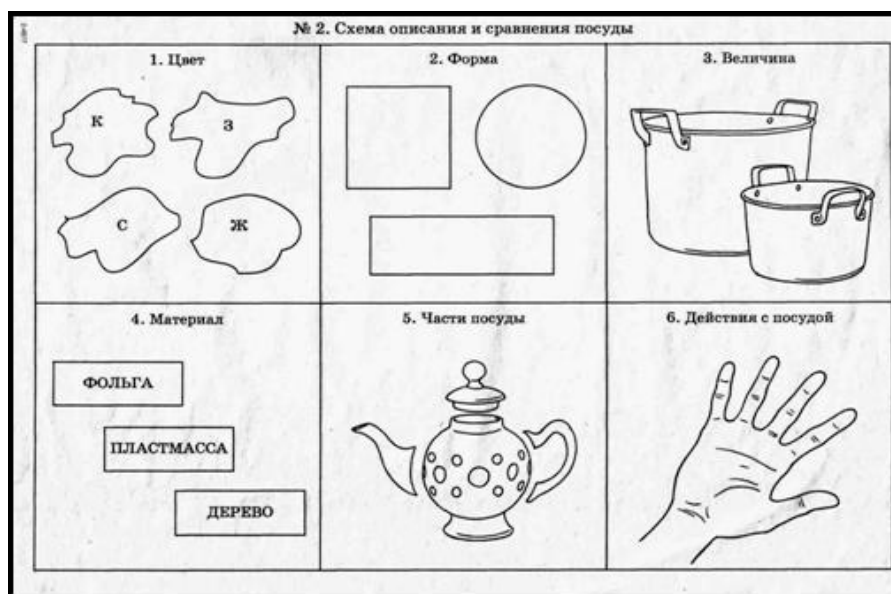
3. **Величина.** В квадрате нарисованы 2 игрушки контрастной величины. Детям напоминают, что величина предметов – это не только понятия «большой-маленький», но и «тонкий-толстый», «высокий-низкий», «длинный-короткий».

4. **Материал.** На это окошко наклеены 3 прямоугольника одинакового размера из металлической фольги, пластмассы и пленки «под дерево». Они изображают соответственно металл, пластмассу, дерево.

5. **Части игрушки.** Несколько колец пирамидки нарисованы отдельно. Если игрушка цельная и части не разбираются (мяч, кубик), то этот пункт закрывается белым листом.

6. **Действия с игрушкой.** Изображена кисть руки с разведенными пальцами. Поскольку манипуляции с игрушками могут быть самыми разнообразными, важно при объяснении этого пункта детям использовать **антонимы** и другие приемы расширения глагольного словаря детей (например, машину можно **катать**, **привозить** в ней песок, **отвозить** песок на стройку, **завести** ее в гараж, **ремонттировать** и т. д.)

## ОПИСАНИЕ ПОСУДЫ



1. **Цвет.** Нарисованы 3-4 цветных пятна.

2. **Форма.** В квадрате нарисованы круг, квадрат, прямоугольник

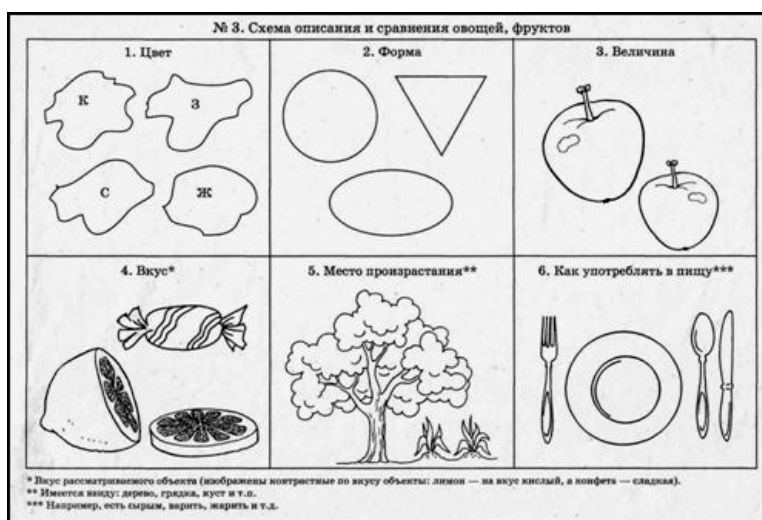
3. **Величина.** Нарисованы большая и маленькая кастрюли (или миски)

4. **Материал.** На окошко наклеены фольга, пластмасса, и пленка «под дерево» соответственно металлической, пластмассовой (или стеклянной) и деревянной посуде.

5. **Части посуды.** Изображен чайник, части которого находятся на небольшом расстоянии друг от друга. Детям напоминают названия деталей посуды (донышко, ручка, крышка, носик).

6. **Действия с посудой.** Изображена кисть руки. Дети должны назвать, что можно делать с этой посудой (варить в ней компот, жарить картошку, наливать в нее воду, мыть ее и т. д.)

### ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ОВОЩЕЙ И ФРУКТОВ



1. **Цвет.** В квадрате нарисованы цветные пятна (красный, желтый, синий, зеленый). Детям объясняют, что цвет фруктов или овощей может быть и другим.

2. **Форма.** Изображены геометрические фигуры: круг, овал, треугольник.

3. **Величина.** Изображены 2 яблока — большое и маленькое (напоминают, что овощи и фрукты могут быть длинными, крупными, мелкими).

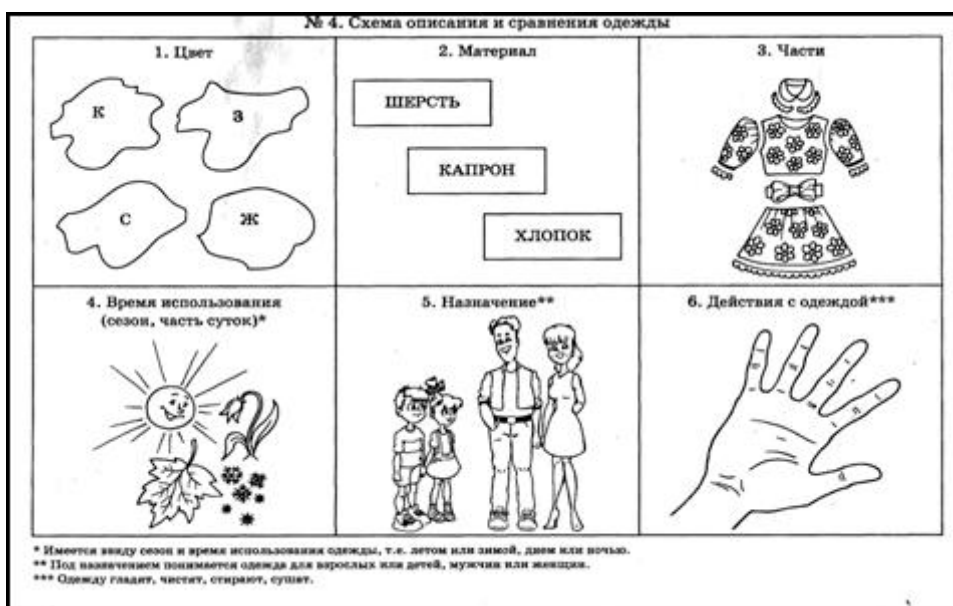
4. **Вкус.** Нарисованы конфета и лимон — контрастные по вкусу объекты. Детям предлагают вспомнить вкус описываемого предмета.

5. **Место произрастания.** Изображены дерево и грядка. Имеется в виду: растет в саду или в огороде.

6. **Как употреблять в пищу.** В квадрате изображены тарелка, вилка,

ложка и нож. В предварительной работе уточняется, какие овощи и фрукты можно есть сырыми, какие варят, жарят, консервируют.

## ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ОДЕЖДЫ



1. **Цвет.** В квадрате изображены 4 цветовых пятна (красный, желтый, зеленый, синий) Детям объясняют, что цвет одежды может быть разным (белым с синими цветочками, в клеточку, в желто-красную полоску и т.д.)

2. **Материал.** В квадрате 3-4 кусочка ткани (шерсть, хлопок, капрон). Естественно, что до составления описательного рассказа целесообразно провести предварительную работу по ознакомлению детей с разными тканями, из которых шьется одежда.

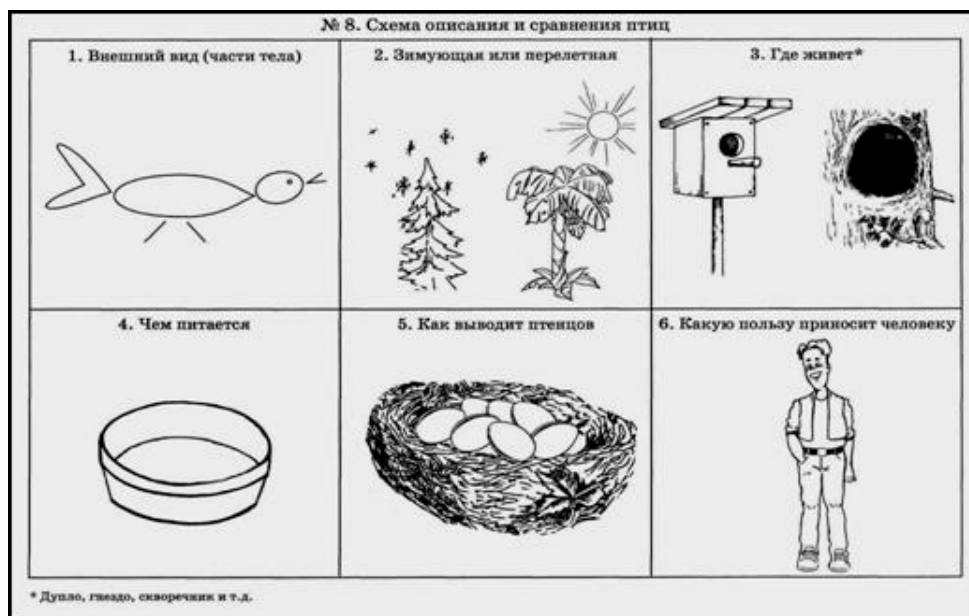
3. **Части одежды.** Изображен костюм, все детали которого находятся на некотором расстоянии друг от друга. Предварительно детей знакомят с названиями всех деталей костюма (воротник, рукава, карман, манжеты, юбка, оборка, пояс и т. д.)

4. **Сезонность одежды.** В квадрате нарисованы солнце (символ лета), кленовый желтый лист (символ осени), подснежник (символ весны), и снежинка (символ зимы).

5. **Назначение.** В квадрате нарисованы дети (мальчик и девочка) и взрослые (мужчина и женщина). Под назначением понимается одежда для взрослых или для детей.

6. **Действия с одеждой.** Нарисована рука с разведенными пальцами. Дети рассказывают, как за одеждой ухаживают (гладят, чистят, стирают, сушат и т. д.).

## ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ПТИЦ



1. **Внешний вид.** В квадрате - графическое изображение птицы. Ребенок называет птицу и части тела, цвет оперенья (голова, два крыла, две ноги, хвост, покрыта перьями).

2. **Зимующая или перелетная.** В квадрате изображена елочка со снежинками и пальма с солнцем. В предварительной работе уточняются зимующие и перелетные птицы, а также домашние они или дикие.

3. **Где живет.** В квадрате изображены скворечник и дупло. В предварительной работе уточняется место проживания: дупло, гнездо, скворечник, а также место обитания - сад, лес, озеро, болото и т. д.

4. **Чем питается.** В квадрате нарисована миска. В предварительной работе уточняется, чем питается конкретно каждая птица (червячками, зернышками, семенами растений, ягодами, рыбой и т. д.)

5. **Как выводит птенцов.** В квадрате изображено гнездо с яйцами. В предварительной работе уточняется, как птица выводит птенцов (высиживает ли яйца, заботиться ли о птенцах).

6. **Какую пользу приносит человеку.** В квадрате изображен человек. В предварительной работе уточняется, как птицы помогают человеку (дятел

лечит деревья, уничтожая вредных насекомых, курица несет яйца, которые человек использует в пищу и т. д.).

## ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ЖИВОТНЫХ



1. **Внешний вид.** В квадрате - графическое изображение животного. Ребенок называет животное и части тела (голова, 4 лапы, хвост, уши, покрыт шерстью или кожей и т. д.)

2. **Место, где живет.** В квадрате изображено здание. В предварительной работе уточняются места проживания животных: в норе, в берлоге, в логове, в конюшне, в коровнике, в доме и т. д.

3. **Чем питается.** Изображена миска. В предварительной работе уточняется, чем конкретно питается каждое животное (ягодами, растительной пищей, рыбой, мясом, мелкими зверьками).

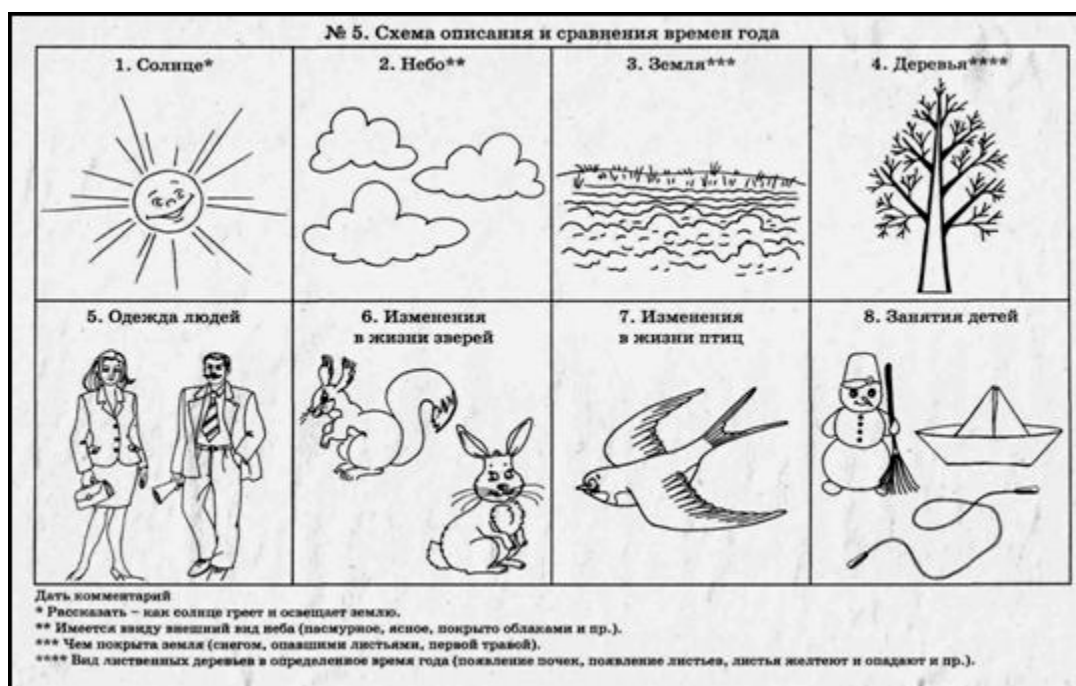
4. **Как зовут детеныша.** В квадрате изображена детская коляска. Ребенок называет детеныша животного.

5. **Какую пользу приносит человеку.** В квадрате изображен человек. Этот пункт используется только для описания домашних животных (лошадь помогает человеку в хозяйстве, корова дает молоко и мясо и т. д.)

6. **В каких сказках или мультфильмах встречается данное животное.** В квадрате - изображение телевизора и книги. Ребенок называет сказки, где данное животное является героем («Волк и семеро козлят», «Лисичка со скалочкой», «Кот Леопольд», «Три поросенка» и т. д.)



## ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ВРЕМЕН ГОДА



Составлению рассказов по этой схеме предшествует предварительная работа, которая проводится на прогулках, и в свободное от занятий время. Это систематическое наблюдение за погодой и за сезонными изменениями в природе. Как показывает опыт работы, слова, обозначающие абстрактные понятия, связанные с явлениями природы, например – пасмурное небо, морозящий дождь, увядшая трава, - необходимо многократно повторять, чтобы они вошли в словарь ребенка.

Все рассказы можно начинать так: «Наступила осень» или «Пришла весна».

1. **Солнце.** В первом квадрате схемы нарисовано солнце. Дети рассказывают о солнце в определенное время года (светит жарко, светит, но не греет, часто бывает за тучами и т. д.)
2. **Небо.** Изображены облака. Имеется в виду внешний вид неба (пасмурное, ясное, покрыто облаками и т. д.)
3. **Земля.** Нарисован клочок земли с травой. Дети рассказывают, как выглядит земля в разное время года: покрыта снегом, опавшими листьями или сырая от дождя, покрыта сухой травой или появилась первая весенняя травка, цветут цветы.
4. **Деревья.** Изображено дерево без листьев. Ребенку предлагается рассказать, как выглядят деревья в определенное время года: появились почки, появились листья, листья пожелтели и опали, деревья стоят в снегу и инее и т. д.
5. **Одежда людей.** На этой части схемы изображены мужчина и женщина.

Ребенок должен рассказать об изменениях в одежде людей и причинах такого изменения.

6. **Изменения в жизни зверей.** Нарисованы 2 знакомых детям зверя, например, заяц и белка. Ребенок рассказывает об изменениях в жизни животных в зависимости от времени года («зимой заяц меняет серую шубку на белую, чтобы быть незаметнее на снегу» или «ранней весной просыпается медведь и выходит из своей берлоги»).

7. **Изменения в жизни птиц.** Изображены контурно 2 знакомые детям птицы, например ворона и ласточка. Дети в своем рассказе отражают изменения в жизни птиц («осенью ласточки, стрижи и другие перелетные птицы улетают в теплые края» или «зимой на деревьях можно увидеть воробьев, ворон, сорок, они ищут корм и человек заботится о них, ставит кормушки»)

8. **Занятия и игры детей.** В квадрате - снеговик, скакалка и бумажный кораблик. Ребенок рассказывает, чем занимаются дети в то или иное время года: катаются на санках, лепят снежную бабу, убирают опавшие листья, купаются в реке, мастерят скворечники, сажают цветы и т. д.

## ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ ЛЮДЕЙ



В предварительной работе у дошкольников должна быть достаточная информация об основных профессиях, которые ребенок знает в соответствии со своим возрастом.

1. **Название профессии.** В квадрате нарисован повар, готовящий обед.
2. **Место работы.** В квадрате - графическое изображение завода.
3. **Что делает человек данной профессии.** В квадрате нарисована ладонь.

4. **Что нужно для работы (инструменты и оборудование).** В квадрате нарисованы молоток, ложка и клещи.

Такие схемы могут быть составлены к каждой лексической теме и в ее рамках могут являться универсальными для любого предмета.

Как они могут быть использованы на занятиях?

### **Как часть занятия**

1. В виде дидактической игры, например, «**Писатель**», когда ребенку предлагается изобразить знаменитого писателя, который придумал «рассказ» или «сказку» о звере, или птице, или посуде, или одежде в зависимости от изучаемого материала. Затем кто-либо из детей выходит под аплодисменты друзей и рассказывает подготовленное им по опорной схеме описание картинке или предмета.

2. Игра «**Самый главный**» тоже хорошо воспринимается дошкольниками. Педагог раздает детям муляжи овощей или фруктов (или предметные картинки зверей, птиц,) и рассказывает сказку о том, как поспорили фрукты-овощи в саду-огороде (или звери-птицы в лесу), кто из них самый главный. Дети озвучивают героя, описывая его по схеме от первого лица и заканчивая словами «Я самый главный!». В конце игры педагог делает вывод о том, что все участники спора нужные и полезные, и все они главные, среди них нет более или менее важных.

3. Еще одна игра «**Загадки**». В данном случае один ребенок загадывает предмет и описывает его по схеме, а остальные дети отгадывают, о чем он говорил. Ребенок, который первым отгадал название предмета, составляет следующий описательный рассказ.

### **В индивидуальной работе**

Аналогично можно использовать дидактические игры «**Писатель**» или «**Покупатель**». Воспитатель предлагает побыть ребенку писателем или покупателем, а сам будет благодарным слушателем или продавцом. «**Писатель**» рассказывает «сказку» о предмете, а «**Покупатель**» описывает предмет, который хочет купить у продавца.

Итак, составление рассказов развивает монологическую речь, творчество, фантазию и способность к сочинительству.

## **Список изученной литературы**

1. Гербова по развитию речи с детьми 4-6 лет. – М.,1987.
2. Ткаченко и развитие связной речи у дошкольника 4-6 лет. – М.,2007.
3. Сохина речи детей дошкольного возраста. – М.,1979.
4. Источник: <http://logoportal.ru/razvitie-svyaznoy-rechi-konsultatsiya/>.html