

I. Пояснительная записка

Для успешного освоения программы обучения в школе у выпускника детского сада должны быть сформированы умения связно 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.

Традиционная методика обучения рассказыванию по картине рекомендует использовать в качестве основного приема обучения образец рассказа воспитателя. Опыт показывает, что дети фактически воспроизводят рассказ воспитателя с незначительными изменениями. Детские рассказы бедны выразительными средствами, в них практически отсутствуют простые распространенные и сложные предложения. Тексты изобилуют словами-повторами ("ну", "потом", "вот"... и т.д.), длительными паузами между предложениями. Но главным недостатком является то, что ребенок сам не строит рассказ, а повторяет предыдущий с очень незначительными изменениями.

В данной программе используются игровые методы обучения рассказыванию по картине, а также адаптированные методы развития воображения и элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ). При таком подходе результат является достаточно гарантированным: умение составлять творческий рассказ по картине на фоне устойчивого интереса ребенка-дошкольника к этому виду деятельности.

Картина приносится в группу заранее, находится на уровне глаз детей в специально отведенном месте. Подготовительная работа проводится по этапам и выглядит как система игр со всей группой или подгруппами детей в течение 1,5 месяцев. По окончании работы по этапам рекомендуется итоговая беседа со всей группой детей.

При обучении детей по традиционной методике они уже через 1 - 2 дня забывают даже название картины и не помнят ее смыслового значения. При планомерной работе по методике ТРИЗ даже через неделю дети способны составить рассказ по данной картине по памяти. При этом их рассказы могут носить творческий, более оригинальный характер.

Образец рассказа, используемый воспитателем в итоговой беседе, в отличие от стандартной методики, стимулирует детей для составления рассказов по следующей картине.

Ценным показателем является умение детей производить оценку собственного рассказа и рассказов сверстников.

II. Цель:

Умение составлять творческий рассказ по картине.

III. Задачи:

Обучающие:

- ✓ выделять конкретные объекты на картине и обозначать их словом; понимать схематическое изображение объектов, выявленных на картине. Побуждать самостоятельно, схематизировать объекты, выявленные на картине. сравнивать объекты по цвету, форме, размеру, действию, материалу, частям и т.д.; находить выделенные признаки в объектах окружающего мира (активный уровень); составлять двух-трех строчные загадки по признакам объектов. Учить детей составлять рифмовки на 2-3 строчки;
- ✓ устанавливать связи между объектами. Побуждать объяснять связи эмоциональные, действенные, родственные, классификационные и т. д. Оценивать связи на уровне «хорошо – плохо». Побуждать самостоятельно, устанавливать связи на основе определенных признаков и производить рассуждения;
- ✓ ориентироваться на плоскости картины. Побуждать самостоятельно, находить объект на основе ориентационной характеристики, произведенной воспитателем. Переносить ориентиры плоскостного характера в объемные (ожившая картинка);
- ✓ описывать словом возможные звуки, запахи, вкусы, тактильные ощущения объектов на картине. Показывать действия объекта, взятого на себя. Производить оценку возможных ощущений на уровне «хорошо – плохо» (рассуждения);
- ✓ определять время, происходящего на картине. Побуждать домысливать то, что происходит за изображением на картине, учитывая время происходящего. Составлять рассказы из прошлого или будущего объектов;
- ✓ очеловечивать какой – либо объект на картине и от имени этого объекта составлять рассказ. Побуждать сопровождать рассказ мимикой, жестом, учитывая эмоциональное состояние героя, используя междометия. Производить оценку эмоционального состояния героя и формулировать жизненные правила (мораль) на полуактивном этапе.

Развивающие:

- ✓ развивать речь, коммуникативные качества;
- ✓ - воображение, фантазию;
- ✓ - память.

Воспитательные:

- ✓ воспитывать эмоциональную отзывчивость детей;
- ✓ доброжелательные отношения друг к другу.

IV Построение занятия:

Этап 1 «Определение объектов на картине».

Цели: формирование умений детей определять объекты, изображенные на картине, и схематизировать их.

«Смотрю на картинку, и называю объекты»;

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

Для мотивации детей к выделению объектов на картине кроме приемов «подзорная труба» можно использовать прием «бинокль» или приглашение «Волшебника Деления». Последовательность на называния объектов на картине может быть любой.

Выявлять части одного объекта можно с помощью приемов: «Аукцион», «Охота за потребностями», «Кто самый внимательный» и др. Все эти упражнения проводятся как соревнования с целью более полного выделения частей объектов.

Этап 2 «Установление взаимосвязей между объектами на картине».

Цели: находить взаимосвязей объектов, изображенных на картине;

«Один объект связан с другим»

Алгоритм установления взаимосвязей между объектами на картине.

1. Выдели два объекта на картине.
2. Объясни, почему они между собой связаны.
3. Объедини названные объекты стрелками.

Для обучения установлению взаимосвязей между объектами на картине предлагаются следующие творческие задания:

-пришел волшебник Объединения и соединил два предмета. Волшебник просит объяснить, почему он это сделал;

-«Ищу друзей» - найти объекты, которые между собой связанному эмоциональному расположению. И т.п.

Работа по активации речи: обучение детей сопоставлению не только простых, но и сложноподчиненных предложений, с краткими рассказами-рассуждениями.

Модель кратких рассказов:

-утверждение, что с чем связано;

-ряд доказательств утверждения с помощью слов «во-первых..., потому что»; «во-вторых..., потому что»; «в-третьих,...» и т.п.;

-вывод-подтверждение.

Последовательность объединения объектов может быть любой в зависимости от выбора детей.

Этап 3 «Составление сравнений, загадок и метафор по картине».

Цели: «Я смотрю на предмет, изображенный на картине, и могу сравнить его признаки с признаками других предметов».

Этап 4 «Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств».

Цели: на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, обоняние, осязание);

«Я смотрю на предмет и представляю, чем он может пахнуть, какие издает звуки и какой он на ощупь»;

-активизировать в речи слова, характеризующие звуки, запахи и тактильные ощущения.

Для создания речевых зарисовок с детьми на основе возможного восприятия объекта через разные органы чувств педагог должен уточнить, какие признаки объектов могут быть «считаны» разными анализаторами человека пять органов чувств: нос, ухо, язык, рука, глаз.

В работе с картиной мы используем прием приглашения волшебников-помощников: «Я чувствую запах», «Я пробую вкус», «Я слышу», «Я вижу», «Я трогаю руками».

Самое полное представление об объектах на картине дают глаза. Они определяют местонахождение объекта, размер, цвет, части, и т.д. С помощью вкусового анализатора - языка - можно определять на картине съедобное - несъедобное, вкусное - невкусное, т.е. оценочное отношение героев картины к этому признаку. Нос воспринимает запах, ухо - звук. То и другое может быть приятным или неприятным, опасным - неопасным, резким - слабым, смешанным - однородным. Рука дает тактильные ощущения: информацию о свойствах материала, температуре, форме, количестве, частях и др.

При составлении рассказа-описания с помощью слухового и обонятельного анализаторов необходимо представить возможные звуки и запахи, исходящие от объектов как изображенных на картине так и предполагаемых за ее пределами. Представить и описать возможные диалоги между объектами и их внутренние мысли помогут волшебники «Я слышу», «Я чувствую запах».

Для эффективной работы с детьми используется прием «вхождения в картину». Педагог побуждает детей к описанию возможных ощущений и предлагает мысленно прислушаться, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой т.д.

Рекомендуется начинать речевую зарисовку с фраз: «Я слышу как...»; «Когда я трогаю руками...»; «Здесь пахнет...» и др. Описывать ощущения можно от лица как постороннего наблюдателя, так и одного из персонажей картины.

Этап 5 «Составление рифмованных текстов по мотивам содержания картины».

Цели: подбирать рифмы к названиям объектов на картине и составлять с ними рифмованные тексты; активизировать речь с помощью рифмующихся слов; «Я называю предмет и составляю с его названием рифмовку».

Этап 6 «Определение местонахождения объектов на картине».

Цели: пространственная ориентировка на картине; активизировать в речи слова, обозначающие пространственные понятия (наречия);

«У каждого объекта есть свое место на картине».

Каждый объект на картине может быть описан через ориентиры двухмерного и трехмерного пространства (центральная часть; левая - правая; нижняя - верхняя части картины; правый - левый; верхний - нижний углы картины и т.п. ближе - дальше; впереди - сзади; около; между; за; перед; после; в глубине).

Игра «Да - нет» на плоскости

Педагог загадывает объекты на картине, а дети с помощью вопросов, сужающих поле поиска в пространстве, устанавливают его местонахождение.

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

Этап 7 «Составление речевых зарисовок с использованием Разных точек зрения».

Цели: упражнять детей в умении перевоплощаться в объект на картине, изменять свое настроение во времени; составлять речевую зарисовку от имени какого-либо объекта на картине; «Я превращаюсь в объект на картине и у меня... характер» (активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера объекта).

Для составления творческих рассказов от первого лица необходимо уточнить:

- возможные эмоциональные состояния и настроение героев:

грустный- веселый; спокойный- возбужденный; сытый- голодный; здоровый- больной...;

- разнообразные свойства характера: добрый- злой; трудолюбивый- ленивый; вежливый- грубый; умный- глупый...;

- признаки проявления эмоционального состояния:

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

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

больной (раздражается, ворчит, требует повышенного внимания, жалуется на свое здоровье...)

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

- «Я назову тебе черту характера, а ты назови противоположную ей (например: добрый - злой)».

- «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь зависимости от ситуации»

Для обучения детей речевым зарисовкам от 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 какую-то черту его характера.

Этап 8 «Описание объекта с изменением его характеристики во времени».

Цели: составлять речевые зарисовки об изменении объекта во времени;

«Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом.

Картина рассматривается детьми как остановившийся миг. По сути же, возможно развитие сюжета во времени.

В рассказе рекомендуется использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки (было- будет; утро-вечер; весна- осень; раньше- позже; до того- после того...).

Этап 9 «Понятие о смысловых характеристиках картины».

Цели:

- ✚ находить и объяснить смысловое содержание картины;
- ✚ составлять речевые зарисовки по типу рассуждения;
- ✚ активизировать в речи слова, обозначающие смысл сюжета картины;

«У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл».

Для осмысления содержания картины необходимо использовать пословицы и поговорки. Они могут иметь прямой и иносказательный смысл, более значимый по сравнению с тем, который в них выражен. Но смысл пословицы, поговорки так емок, что предоставляет возможность человеку по-разному толковать его. Данная многозначность позволяет «привязать» житейскую мудрость к картине любого содержания.

«Ромашка мудрости». Воспитателем готовятся листочки бумаги в виде лепестков, на которых написаны разные пословицы и поговорки как знакомые так и не знакомые детям. Задание: выдерни «лепесток», объясни, почему так назвали картину? (Текст пословицы читает воспитатель; рассуждения происходят вместе с детьми.) Следующая игра- «Найди самое удачное название картины».

Мы учим объяснять, в чем заключается человеческая мудрость той или иной картины, а не самостоятельно формулировать жизненное правило, поскольку жизненный опыт ребенка очень мал!

Итоговая беседа «Составление детьми творческих рассказов по картине».

Цели: закрепить занятия, полученные в ходе этапов составления рассказа по картине;

Воспитатель заранее составляет и записывает собственный творческий рассказ по картине. Это может быть стихотворная поэма или рассказ-рассуждение, размышление. По времени рассказ не должен превышать 2 – 3 мин.

Накануне занятия воспитатель сообщает детям, что завтра картина, которая «гостила» две недели в группе, будет прощаться с ними. В группу придут гости.

Вначале детям предлагается рассказать в какие игры с картиной они играли. Воспитатель предлагает детям в качестве подарка картине составить свои рассказы.

Рекомендуем игры «профессора Вопроскина»: где дети задают друг другу как можно больше вопросов по картине.

Педагогам необходимо планировать не более 6 – 7 сюжетных картин в год для составления рассказов по ним, т.к. основная цель – не рассказ, а усвоение обобщенных способов составления рассказов по любым сюжетным картинкам.

V Виды деятельности:

- ✓ Игровая деятельность.
- ✓ - Продуктивная деятельность.
- ✓ - Познавательно-речевая деятельность.
- ✓ Самостоятельная деятельность.

Реализация программы предполагает соблюдение следующих условий:

- ❖ создание специальной обстановки для успешного обучения ребенка.
- ❖ учет уровня развития и воспитанности ребенка, организация воспитательного пространства в соответствии с этим уровнем;
- ❖ динамичность работы;
- ❖ учет возрастных и психолого - физиологических особенностей ребенка;
- ❖ формирование навыков речевой культуры.

Программа рассчитана на один год.

Она:

- органически вписывается в базовую образовательно-воспитательную программу ДОУ;
- предусматривает динамику в умственном развитии.

Успешная реализация данной программы предусматривает и условия создания соответствующей развивающей среды, включающая наличие необходимых учебных пособий, игр и игровых материалов, а также спокойная доброжелательная атмосфера, в которой могут проявиться задатки и способности ребенка, а также условия, способствующие развитию мыслительной и речевой деятельности.

VI Ожидаемые результаты:

- ✓ умение составлять творческие рассказы по картине;
- ✓ связно и последовательно составить рассказ по картине;
- ✓ выведение как можно большего количества слов из пассивного словаря в активный – формирование «великого и могучего русского языка»;
- ✓ снижение эмоциональной тревожности;
- ✓ повышение самооценки;
- ✓ развитие коммуникативных навыков;
- ✓ появление устойчивого интереса к этому виду деятельности.

ИГРЫ И ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ НА СОСТАВЛЕНИЕ РАССКАЗОВ ПО КАРТИНЕ

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p><i>Игры с «подзорной трубой».</i></p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому – либо признаку, выявление главных объектов).</p>	<p>Детям предъявляется картина для рассматривания, альбомный лист для имитации подзорной трубы (правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его). Детям предлагается перечислить все объекты на картине.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p><i>«Кружок, в котором живет...».</i></p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому – либо признаку, выявление главных объектов).</p>	<p>Воспитатель предлагает детям назвать, кто «живет» в кружочке, обозначенном на чистом листе бумаги (50 x 30 см), и его засхематизировать. Игровое правило: в кружке должен быть только один объект. Результат: нарисованные на листе бумаги основные объекты – схемы.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p><i>«Ищу родственников».</i></p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому – либо признаку, выявление главных объектов).</p>	<p>Воспитатель предлагает детям найти «родственника» конкретному объекту по принципу: природный мир – рукотворный мир; живая – неживая природа; целое – частное; по месту нахождения; по выполняемой функции. Результат: объединение объектов в группы по разным основаниям.</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Кто главный?». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому – либо признаку, выявление главных объектов).</p>	<p>Воспитатель предлагает из перечисленных объектов обозначить главных действующих лиц картины.</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>
<p>«Подбери такое же по цвету». Учить детей в сравнении объектов по цвету, форме, материалу. Учить детей производить сравнения данных признаков.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям назвать цвета объектов или их частей на картине и найти данный цвет в предметах окружающего мира. Затем дети составляют открытые загадки (описательные загадки через связки «Как...» или «Но не ...»), которые подходят под разные объекты, множественность отгадок).</p>	<p>Проводится с младшей группы на полуактивном этапе. Средняя и старшая группы детей самостоятельно ищут заданные признаки, производят сравнения, составляют загадки.</p>
<p>«Сравни по форме». Учить детей в сравнении объектов по цвету, форме, материалу. Учить детей производить сравнения данных признаков.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям назвать форму объектов или их частей на картине и найти данную форму в предметах окружающего мира. Затем дети составляют открытые загадки (описательные загадки через связки «Как...» или «Но не ...»), которые подходят под разные объекты, множественность отгадок).</p>	<p>Проводится с младшей группы на полуактивном этапе. Средняя и старшая группы детей самостоятельно ищут заданные признаки, производят сравнения, составляют загадки.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Сравни по материалу».</p> <p>Учить детей в сравнении объектов по цвету, форме, материалу. Учить детей производить сравнения данных признаков.</p>	<p>Детям предлагается назвать материал, из которого сделан объект, изображенный на картине, и найти предметы, сделанные из такого же материала в окружающей среде. Затем дети составляют открытые загадки (описательные загадки через связки «Как...» или «Но не», которые подходят под разные объекты, множественность отгадок).</p>	<p>Проводится с младшей группы на полуактивном этапе. Средняя и старшая группы детей самостоятельно ищут заданные признаки, производят сравнения, составляют загадки.</p>
<p>«Какой, что такое же у другого объекта».</p> <p>Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части) и делать описание. Учить составлять загадки по моделям «Как...», «Но не...» на основе сравнения объектов по самостоятельно выбранному признаку.</p>	<p>Ведущий называет объект. Дети определяют признак, отвечающий на вопрос «Какой?» и перечисляют объекты, у которых названный признак явно выражен («Репейник какой? Колючий, как еж, кактус, елочка. Лохматый, как собака, шуба, медведь. Приставучий, как липучка, жвачка, смола»). Из предложенных объектов выбирается наиболее удачный вариант сравнения. Составляется текст загадки, в который входят наиболее удачные сравнения: «Колючий, как еж, лохматый, как медведь, приставучий, как смола» или «Колючий, но не еж, приставучий, но не смола».</p>	<p>Проводится со средней группы. Усложнением могут быть стихотворные загадки или составление метафор.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Что делает так же?».</p> <p>Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части) и делать описание. Учить составлять загадки по моделям «Как...», «Но не...» на основе сравнения объектов по самостоятельно выбранному признаку.</p>	<p>Ведущий называет объект. У объекта выделяется действие и перечисляются другие объекты, у которых названное действие ярко выражено («Лягушка что делает? Прыгает, как заяц, мяч. Нырять, как водолаз, утка. Плавает, как лодочка, рыба»). Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее интересные. Составляется текст загадки с использованием модели: «Как...», «Но не...»: «Прыгает, но не мяч, ныряет, но не утка, плавает, но не лодочка».</p>	<p>Проводится со средней группы. Усложнением могут быть стихотворные загадки или составление метафор.</p>
<p>«Загадочные части».</p> <p>Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части) и делать описание. Учить составлять загадки по моделям «Как...», «Но не...» на основе сравнения объектов по самостоятельно выбранному признаку.</p>	<p>Ведущий называет объект. У объекта выделяются части и перечисляются другие объекты, у которых имеются названные части («Часы: стрелки, как у компаса, цифры, как в математике, круг, как лик луны»). Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее интересные. Составляется текст загадки с использованием модели: «Как...», «Но не...»: «Стрелки, но не как у компаса, цифры, но не из учебника математики, на круге, но не лики луны».</p>	<p>Проводится со средней группы. Усложнением могут быть стихотворные загадки или составление метафор.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Посчитаем». Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части) и делать описание. Учить составлять загадки по моделям «Как...», «Но не...» на основе сравнения объектов по самостоятельно выбранному признаку.</p>	<p>Ведущий называет объект. У объекта выделяются части и устанавливается их количество. Выбираются другие объекты, имеющие такие же характеристики («Четыре ножки и четыре палочки; спинка, сидение – две доски»). Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее интересные. Составляется текст загадки с использованием модели: «Как...», «Но не...»: «Четыре ножки, но не кошка, две доски, но не мольберт – стул».</p>	<p>Проводится со средней группы. Усложнением могут быть стихотворные загадки или составление метафор.</p>
<p>«Угадай, кто прячется в домике». Учить детей по представленному фрагменту угадывать объект, развивать внимательность при рассматривании картины.</p>	<p>Ведущий показывает в окно картонного домика какую – либо часть «загадочного жильца». Демонстрировать необходимо так, чтобы узнать его было не просто. Задача детей – угадать объект.</p>	<p>Проводится с младшего возраста.</p>
<p>«Ключевые слова». Учить подбирать сравнения с помощью слов «как», «вроде», «подобно» к объектам, выделенным на картине.</p>	<p>Ведущий называет объект, его признаки и действия, а дети объясняют, на что это похоже. В построении предложения используются ключевые слова (иней, как бахрома; сосны шумят, будто шепчут).</p>	<p>Проводится со среднего возраста на полуактивном этапе. Со старшего возраста – активный этап.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Ожившие предметы». Учить наделять живые предметы, рассматриваемые на картине, человеческими чувствами, мыслями, поступками.</p>	<p>Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается картина «Собака со щенками»; дети выбирают и характеризуют объект – ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p>«Скажи по – другому». Учить подбирать к загаданным объектам слова – синонимы.</p>	<p>Ведущий предлагает выбрать объект на картине для игры. Дети подбирают слова, которыми можно назвать объект (синонимические обороты). Например: будка – конура, собачий дом, жилище для собачьей семьи.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p>«Было – не было». Учить подбирать глаголы прошедшего, настоящего и будущего времени к предложенному.</p>	<p>Воспитатель называет объект, дети дают ему глагольную характеристику (собака спит). Воспитатель предлагает ситуации в соответствии с содержанием картины, обсуждение которых требует от детей изменения глагольной характеристики по времени. Например: «Что делала собака ночью (собака спала), что она будет делать утром (собака будет спать)».</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p><i>Серия игр «Придумай рифму».</i></p> <p>Упражнять детей в подборе слов с одинаковым окончанием.</p>	<p>Воспитатель предлагает подобрать слова, сходные по звучанию:</p> <ul style="list-style-type: none"> - существительные с одинаковым окончанием (краска, маска, сказка, ласка); - слова, обозначающие действие (горел, сопел, глядел); - слова, обозначающие признаки объекта (желанное, жеманное, стеклянное, оловянное); - слова, обозначающие эмоциональное отношение к объекту (грустно – скучно, радостный – сладостный). 	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p><i>«Ищу друзей».</i></p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объединению перечисленных объектов на картине.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям найти «друзей (недрузгов)» к конкретному объекту, пользуясь листом с обозначенными моделями объектов. Ребенок не должен повторять ответы других детей, отвечать развернуто и доказательно. Воспитатель проводит линии, соединяющие между собой объекты, если ребенок объяснил, почему эти объекты связаны.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p><i>«Волшебный гость».</i></p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объединению перечисленных объектов на картине.</p>	<p>В гости к детям приходит волшебник Объединяй и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой (на физическом уровне и на морально – этическом).</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Кто –то теряет, кто –то находит и что из этого выходит».</p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объединению перечисленных объектов на картине.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям установить физические связи между объектами, обосновав их, и соединить линиями. Педагог должен всегда помнить, что один объект при взаимодействии с другим всегда что – то приобретает и что – то отдает.</p>	<p>Проводится со старшей группы.</p>
<p>«Что с чем связано?».</p> <p>Учить описывать объект с точки зрения различных связей с окружающим.</p>	<p>Дети выбирают объект и представляют возможные отношения загаданного объекта с окружающим (дружественные, злонамеренные и т.д.). Играющие составляют рассказ, в котором описываются предполагаемые взаимоотношения с точки зрения «хорошо – плохо».</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>
<p>«Кто больше?».</p> <p>Учить описывать объект с точки зрения различных связей с окружающим.</p>	<p>Ведущий называет объект на картине. Играющие должны найти как можно объектов, связанных с рассматриваемым, и объяснить свой выбор. Можно ввести правило: нашел объект – объясни его связи.</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Живые картинки». Учить детей ориентироваться в двухмерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.</p>	<p>Педагог предлагает детям превратиться в конкретный объект на картине, объяснить свое местонахождение в двухмерном пространстве, затем смоделировать картину в трехмерном (на ковре). Ребенок должен найти место своему объекту относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о местонахождении объекта.</p> <p>«Живая картинка» предполагает фиксацию местонахождения объектов в трехмерном пространстве и наблюдается воспитателем 5 – 7 секунд после построения всех детей – объектов на ковре.</p>	<p>Проводится на полуактивном уровне с младшей группы. В старшей группе дети самостоятельно строят «Живые картинки» по сюжету.</p>
<p>«Да – нет». Продолжать учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки. Закреплять умение работать по алгоритму сужения поля поиска объекта на плоскости картины.</p>	<p>Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка: описать объект по месту на картине, а затем на сцене. Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене (дети должны знать правила игры в плоскостную «Да – нет»: вопрос по месту нахождения загаданного объекта задается таким образом, чтобы ведущий смог ответить только «Да» или «Нет»; идет постепенное сужение поля поиска через отсечение лишнего пространства на плоскости).</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Угадай объект по месту описания на картине».</p> <p>Продолжать учить детей пространственной ориентировке на картине. Учить описывать место нахождения других объектов по отношению к себе.</p>	<p>Ведущий описывает место нахождения выбранного объекта на картине. Дети угадывают задуманный объект, объясняя свой выбор (описание детьми местонахождения объекта).</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Окажись около объекта».</p> <p>Продолжать учить детей пространственной ориентировке на картине. Учить описывать место нахождения других объектов по отношению к себе.</p>	<p>Детям предлагается «войти» в картину, выбрать себе объект и описать, что находится рядом с ним, используя пространственные характеристики.</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я только слышу».</p> <p>Учить представлять возможные звуки, передавать свои представления в законченном рассказе.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины. Воспитатель предлагает заняться поиском предполагаемых звуков и слов, имитация их. Игровые правила: представить звуки, издаваемые объектами на картине, и составить связный рассказ на тему: «Я только слышу звуки на этой картине».</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Кто о чем говорит?».</p> <p>Побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами по сюжету картины.</p>	<p>Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы на тему «О чем говорят объекты».</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах».</p> <p>Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в законченном рассказе. Фантазировать на основе предполагаемых восприятий запахов.</p>	<p>Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить. Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается заняться поиском предполагаемых запахов и обозначить их словами. Игровые правила: представить запахи, присущие объектам, изображенным на картине, и составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками».</p> <p>Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их специфические признаки. Обозначать словами эти признаки и составлять законченный рассказ.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с ними и составить описательный рассказ. Игровые правила: представить ощущения, возникшие от предполагаемого касания руками или лицом объектов на картине; составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».</p>	<p>На пассивном уровне возможно в младшем возрасте, полуактивный – средний возраст, активный – старший возраст.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p><i>К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус».</i></p> <p>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.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины с точки зрения способов и продуктов их питания. Воспитатель предлагает подыскать слова, обозначающие отношения к продуктам питания данного объекта (любит – не любит, вкусно – невкусно, сытый – голодный) и разных способов питания (способы питания растительного и животного мира различны). Игровые правила: разделить имеющиеся объекты на растительный и животный мир; объяснить, кто, как и чем питается.</p>	<p>Проводится с младшей группы.</p>
<p><i>«Что мне вкусно и невкусно».</i></p> <p>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.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям описать предполагаемые вкусовые ощущения выбранных детьми объектов и составить рассказ на тему: «Что мне вкусно и невкусно» с точки зрения этого объекта.</p>	<p>Проводится со средней группы.</p>
<p><i>«Угадай время».</i></p> <p>Учить определять картине части суток, времена года.</p>	<p>Воспитатель предлагает определить время года и часть суток происходящего на картине. Дети должны назвать его, перечисляя признаки, характерные для данного времени, изображенные на картине.</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Назови соседей». Закрепить с детьми представления о последовательности частей суток и времен года.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям определить предыдущее и последующее время года, месяц или части суток с точки зрения времени, представленного на картине.</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Что было, что будет?». Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ.</p>	<p>Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на машине перемещения во времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.</p>	<p>На полуактивном уровне возможно в младшей группе.</p>
<p>«В гости пришли Волшебники Времени». Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ.</p>	<p>Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. Например: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце – хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию с позиции «хорошо – плохо».</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Кто какой?». Учить детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям выбрать героя на картине (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p>	<p>Проводится с младшего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Превращения». Учить детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям выбрать какой – либо объект на картине или его часть. И на основе образных специфических характеристик изобразить с помощью мимики, пантомимы, характерных звуков.</p>	<p>Проводится с младшего возраста.</p>
<p>«Радиотеатр». Учить детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p>	<p>Дети выбирают объект и, на основе образной характеристики, описывают происходящее на картине с точки зрения выбранного объекта и его эмоционального состояния.</p>	<p>Проводится с младшего возраста.</p>
<p>«Объясни, почему так названа картина». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объяснению смыслового содержания картины. Учить составлять разные варианты рассказов – рассуждений.</p>	<p>Воспитатель готовит листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. Каждый ребенок, выбравший пословицу, объясняет, по каким причинам можно было бы так назвать картину. Суть пословиц и поговорок должна соответствовать смысловому содержанию картины.</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p>«Найди самое удачное название картины».</p> <p>Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объяснению смыслового содержания картины.</p> <p>Учить составлять разные варианты рассказов – рассуждений.</p>	<p>Детям предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну или две самых подходящих и объяснить, почему, на их взгляд, это так. Особое внимание уделить логическим связкам текста. В результате должен получиться рассказ – рассуждение.</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Подзорная труба».</p> <p>Учить выделять фрагменты картины, представляющие интерес с точки зрения дальнейшего развития сюжета, и обозначать их словом.</p>	<p>Детям предлагается с помощью «подзорной трубы» определить места на картине, где могут развернуться события, и обозначить каждое словесно (например: лужайка около леса).</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Найди и оживи».</p> <p>Учить наделять неодушевленные объекты на картине свойствами и чертами характера человека и составлять описательный рассказ.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям перечислить неодушевленные объекты, изображенные на картине. Дети выбирают какой – либо объект и наделяют его человеческими свойствами и чертами характера. Затем составляют описательный рассказ о жизни выбранного героя в условленном месте.</p>	<p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание	Методические рекомендации
<p><i>«Придумаем и покажем сказку по картине».</i></p> <p>Учить решать проблемные ситуации на основе характеристик объектов и выводить мораль сказок этического плана.</p>	<p>Воспитатель предлагает решить ситуацию: появляется необычный объект или природное явление («Случай») в составленной ранее детьми сказке. Дети придумывают текст, в котором особое значение имеют монологи каждого очеловеченного героя по отношению к Случаю. Обсуждается мораль каждого объекта на основе характера и его поступков. В заключение выводится общая мораль для составленной сказки и придумывается ее название.</p>	<p>На полуактивном уровне – средняя группа, активный уровень – старшая группа.</p>