

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине

Т.А. СИДОРЧУК, А.Б. КУЗНЕЦОВА



Рисунки Дмитрия Майстренко

ВВЕДЕНИЕ

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.

Все это так называемый «стандарт», который должен иметь ребенок при поступлении в школу.

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 в одну сюжетную линию (или тему) задачи и по развитию речи, и по формированию элементарных математических представлений, и по изобразительной деятельности. В таком подходе можно увидеть много положительного для развития подрастающего человека в плане целостного восприятия окружающего мира и общего развития речи. Но при этом, на наш взгляд, 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 выслушивать рассказы по одной картине сначала воспитателя (образец), а затем своих товарищей. Содержание рассказов почти одинаковое. Варьируются лишь количество предложений и их развернутость. Детские рассказы страдают скудностью (подлежащее — сказуемое), наличием слов-повторов («ну»..., «потом»..., «вот»... 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.

В течение одного занятия педагог успевает опросить только 4—6 детей, остальные при этом являются пассивными слушателями.

Из отзывов педагогов можно сделать вывод, что более неинтересного занятия, чем составление 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.

Однако мы позволили себе усомниться в том, что:

- 1) надо обязательно заставлять детей слушать однообразные рассказы;
- 2) рассказы, составленные воспитателем и детьми, которых вызывают первыми, должны служить примером для подражания другим ребятам;
- 3) именно такая форма занятия по составлению рассказов позволяет эффективно решать задачи речевого развития, не говоря уже о том, чтобы способствовать формированию творческих способностей детей.

Возникшее противоречие мы попытались решить, используя игровые методы обучения рассказыванию по картине, в том числе метод составления загадок А.А. Нестеренко, 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.

Предлагаемая методика рассчитана на два типа рассказов по картине.

1. Описательный рассказ.

Цель: развитие связной речи на основе отображения увиденного.

Виды описательного рассказа:

- фиксация изображенных на картине объектов и их смысловых взаимосвязей;
- описание картины как раскрытие заданной темы;
- развернутое описание конкретного объекта;
- словесно-выразительное описание изображенного с использованием аналогий (поэтических образов, метафор, сравнений и т.д.).

2. Творческое рассказывание по картине (фантазирование).

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

Виды рассказов:

- фантастическое преобразование содержания;
- рассказ от имени изображенного (представляемого) объекта с заданной или самостоятельно выбранной характеристикой.

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

Предлагаемое пособие включает в себя игры как с изображенным на картине объектом, так и в целом по содержанию всей картины.

Часть игр направлена на обучение ребенка описательному рассказыванию, часть — опосредованно 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 детского сада.
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.

Публикация статьи произведена при поддержке образовательного учреждения «Ученики Пифагора». Образовательное учреждение «Ученики Пифагора» - это русскоязычная школа и детский сад, располагающиеся в республике Кипр. Воспользовавшись услугами образовательного учреждения «Ученики Пифагора», Вы сможете записать Вашего ребенка в школу на Кипре, что позволит ему получить высококачественное образование, сохранив любовь к русскому языку и культуре. Высокоэффективные программы обучения, использование самого современного оборудования, большой опыт работы и профессионализм педагогов школы «Ученики Пифагора», помогут ребенку раскрыть его богатый потенциал в спорте и самых разных науках. Узнать больше об образовательном учреждении «Ученики Пифагора», и записаться в школу онлайн можно на сайте <http://pithagoras-school.com>



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 в умении 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. Например: мама-собака, щенок с рыжими пятнами, щенок с черными пятнами, щенок с коричневыми пятнами, косточка, миска с молоком, будка, дом, елка, веревка, трава...

Внимание! Не забудьте назвать с детьми небо и землю.

Игра «Кто в кружочке живет?»

Цель: учить детей производить замену выделенных объектов схемами.

Материалы: картина, чистый лист бумаги (50 x 30 см), фломастер одного цвета (например, синий).

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

Игровое правило: в кружке должен находиться только один объект, например:

собака — щенок 1 — щенок 2 — щенок 3 — дом — будка — миска — ель

Игра «Ищу родственников»

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

Игровое действие: 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, небо, деревья, молоко — природный мир.
Будка, миска, дом, веревка — рукотворный мир.

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

3) Крыша, труба, окна, стены — дом.
Голова, туловище, ноги, хвост — собака.

4) Береза, ель, кусты, трава — опушка леса.
Собака, щенята, будка, пища — лужайка перед домом.

5) Дом, будка — здание, сооружение.
Миски глубокая и мелкая — посуда.

2. Установление взаимосвязей между объектами

Цель: установление взаимозависимостей 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 хозяйева дома кормят ее, заботятся о ней: приносят вовремя пищу и даже построили будку».

Веревка — собака.

«Собаке неприятно, что веревка не пускает ее гулять туда, куда она хочет. Но это и хорошо, потому что веревка удерживает ее у дома, который должна сторожить собака».

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

Цели:

- учить детей объяснять взаимодействие между объектами на уровне физических связей;
- подвести их к выводу, что все на картине взаимосвязано;
- упражнять в умении строить рассуждение, соблюдая его структуру.

Материалы: 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 взаимосвязей педагог должен обращать внимание детей на то, что один объект при взаимодействии с другим всегда что-то приобретает и что-то отдает.

Например:

Щенок — ель.

«Щенок и ель находятся на земле. Ель берет соки у земли, для того чтобы расти, а земля с помощью ели укрывается от солнца. Щенок стоит четырьмя лапами на земле, и его тень тоже укрывает землю».

Другие примеры:

Собака — дом; щенок 1 — будка; щенок 2 — миска; щенок 3 — ель.

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:

дом — Оля,
будка — Лена,
собака — Вася,
ель — Оксана,
веревка — Федя.

Дом—Оля: Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку со щенятами, сзади меня, наверное, есть огород. Поэтому на ковре я должна встать подальше от края.

Будка — Лена: Позади меня дом, а впереди — собака со щенятами. На ковре я встану между собакой и домом.

Ель — Оксана: На картине я нахожусь далеко, дальше дома — в лесу. На ковре я встану позади дома.

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

Веревка — Федя: Я — веревка и соединяю будку и собаку. На ковре я нахожусь между будкой и собакой.

3. Описание восприятия картины с точки зрения различных органов чувств

Цель: научить 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 третий щенок грызет кость, как быстро дышит собака, как она радостно лает, как шумит ветер в лесу и где-то кричат и играют деревенские мальчишки».

2. «Я слышу, как собака-мама разговаривает со щенками: «Грызи кость получше, точи свои зубки. Молодец! Не то что твои братцы, которые только и знают, что играть».

Игра «К нам пришел волшебник: я ощущаю только запахи»

Цель: учить представлять возможные запахи, передавать свои представления в законченном рассказе и фантазировать на основе предполагаемых восприятий запахов.

Ход игры: нужно представить запахи, свойственные объектам, изображенным на картине, и составить рассказ на тему «Я чувствую запахи».

Например:

«Здесь пахнет деревней. Дует свежий ветерок, пахнет лесом. Идет запах от свежего молока. В доме пекут хлеб и пахнет свежее испеченным хлебом. Пахнет шерстью собак и травой на лужайке».

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, возникающие 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 щенят и собаку. Шерстка у щенят мягкая и пушистая, а у собаки — жесткая и гладкая. Язычок у собаки мокрый и теплый, а нос холодный. Молоко в миске теплое, а в другой миске мясо холодное. На улице жарко, а в лесу прохладно. Прохладно и в доме у человека, и в будке собаки. Если пройти босиком, то по травке идти приятно и мягко, а по земле — жестко и больно».

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

Цели:

— учить детей разделять объекты на съедобные-несъедобные с точки зрения человека и других живых существ, изображенных на картине;

— уточнить представления о способах и продуктах питания;

— побуждать передавать в речи различные вкусовые характеристики.

Игровые действия: объекты, имеющиеся на картине, разделяются на относящиеся к растительному или животному миру. 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.п.), и описывают разные 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 — рыжий щенок и грызу косточку. В некоторых местах она вкусная и сладкая, а в некоторых — жесткая, и я не могу ее разгрызть. Самое вкусное для меня — это мамино молочко, но я уже умею лаять из миски. Я все время голодный».

2. «Я — ель. Расту на опушке леса. Земля тут мягкая. Мои корни берут из нее воду и всякие нужные мне вещества. Я не умею ни грызть кость, ни пить молоко. 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 или их частей 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, халат доктора и т.п. (Под эту характеристику подходят: частичный окрас собаки, ее щенят, молока, занавесок в доме и косточки в зубах одного из щенков.)

Игра «Сравни по форме»

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

Игровое действие: назвать форму объектов или их частей 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 веревку: «Длинная, но не река; извилистая, но не змея; крепкая, но не сталь; удерживает, но не замок».

Загадка про ель: «Зеленая, как зеленка; высокая, 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 картине 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 категориям и в следующей последовательности:

— Объекты животного мира, изображенные на картине, рассматриваются в рамках суточного изменения, например, при составлении описательного рассказа на тему «Я вспоминаю, что было с собакой ранним утром», или «Я представляю, что было с ней поздно вечером».

— Объекты растительного мира можно рассматривать в рамках изменения времен года, например: что было с березой зимой или что с ней будет ранней осенью.

— Неживая природа рассматривается в рамках крупных изменений окружающего ландшафта (это зависит от разумной или неразумной деятельности человека), например: как выглядело это место на картине, когда человека еще не было на земле; как будет выглядеть это место через сто лет.

— Рукотворные объекты рассматриваются в рамках времени их создания и использования. Например: кто, когда и зачем сварил кашу для собак; кем, когда и зачем сделана будка для собаки, как за ней нужно ухаживать, чтобы она дольше прослужила.

Примерная последовательность вопросов к детям:

1) Какое время года изображено на картине? (Старшие дети должны различать три состояния каждого времени года, например: раннее лето, позднее лето и лето в зените.)

2) В какой части суток происходит действие на картине? (Старшие дети должны различать раннюю и позднюю часть суток, раннее и позднее утро.)

3) Изображенное на картинке отображает сегодняшний день жизни человека, далекое прошлое или будущее.

Пример рассказа.

«Миска с молоком»

«Хозяйка знает, что собачка Жучка и ее маленькие щенята очень 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 ее 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 хозяйева 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».



МОДЕЛИ ОПИСАНИЯ ОБЪЕКТА

С целью более полного понимания дошкольниками изображенного на картине необходимо обучить их элементарным приемам системного анализа выбранного объекта. Обучение проводится в игровой форме.

Использовать такие игры можно начиная со средней группы. Игры включаются параллельно работе с картиной в целом. Время их проведения и количество зависят от возможностей детей и обучающих целей педагога.

Игра «Да — Нет»

(на загаданный объект, его часть или однородное множество)

Цель: учить классифицировать объекты по заданным признакам.

Игровое действие: ведущий загадывает на картине объект, дети задают вопросы, сужающие поле поиска объекта, отгадывают его и описывают.

Правила игры.

Дети знают, что ведущий отвечает на вопросы в основном только «Да» или «Нет», хотя возможны также ответы «Не имеет значения» (в случае незначительности выясняемого признака) и «Да и нет одновременно» (указывающий на наличие противоречивых признаков объекта).

Ведущий не позволяет просто перечислять изображенные на картине объекты.

Все играющие должны знать примерный алгоритм, по которому задаются вопросы.

Алгоритм сужения поля поиска загаданного объекта

Загаданный объект относится к рукотворному миру или к нерукотворному?

1. Рукотворный мир:

- 1.1. Функция объекта
- 1.2. Материал
- 1.3. Форма
- 1.4. Размер
- 1.5. Цвет
- 1.6. Наличие частей
- 1.7. Местонахождение

2. Природный мир:

- 2.1. Живая природа
 - 2.1.1. Микробы
 - 2.1.2. Растения
(ядовитые или съедобные)
 - 2.1.3. Животные
(домашние или дикие)
 - 2.1.4. Человек
- 2.2. Неживая
 - 2.2.1. Твердая
 - 2.2.2. Жидкая

Необходимо также задавать вопросы о частях объекта и количестве загаданного, о времени создания объекта или о его возрасте. Вопросы могут задаваться детьми не строго в указанной последовательности.

Пример 1.

Ведущий загадал окно дома.

Примерная последовательность детских вопросов, на которые ведущий должен ответить «Да»:

- Это относится к рукотворному миру?
- В нем живут?
- Люди?
- Это часть дома?
- Это сделано из дерева и из стекла?
- Его форма плоская? Прямоугольная?
- Размер этого примерно в рост человека?
- Это одного цвета?
- Эта часть сооружения служит для освещения жилища?

Пример 2.

Загаданы облака на небе.

Вопросы, на которые ведущий отвечает утвердительно:

- Это относится к природному миру?
- Это относится к неживой природе?
- Это газообразное и жидкое?
- Это приносит пользу человеку? (Ответ ведущего: «И да и нет».)
- Это находится в верхней части картины?
- Это множество одних и тех же объектов?

Пример 3.

Загадана ветка березы с листьями.

Вопросы, на которые дети получают утвердительный ответ:

- Это природный мир? Живая природа?
- Мир растений? Дикорастущее?
- Это дерево?
- Ствол у этого дерева белый?
- Загадана часть березы? Та, которая находится над землей?
- Ветка эта имеет больше десяти листочков? (Ответ: «Не имеет значения».)

Обязательным условием окончания игры является описание отгадавшим объекта по выясненным признакам.

Например, в первом случае ребенок говорит: «Была загадана часть дома «окно», которое сделано, как и дом, руками человека. Окно состоит из дерева и стекла. Оно плоское и прямоугольное по форме. Стекло прозрачное, а дерево покрашено в голубой цвет. По размеру окно примерно равно росту человека. Окно люди делают в доме для того, чтобы было светло в комнате и видно происходящее на улице».

Игра «Аукцион»

Цели:

- учить как можно более полному перечислению составляющих объекта;
- формировать понятие об отношениях «целое — часть — подчасть».

Игровое действие: ведущий выбирает какой-либо объект и предлагает детям перечислить его элементы по принципу: главные части, в них — подчасти, в подчастях — составляющие и т.д.

Сначала ребенок должен назвать некое основное составляющее объекта, а затем найти в нем его часть по принципу «матрешки». Ведущий награждает того, кто последний назовет цепочку составляющих, не повторяя предыдущих.

Например:

Конура собаки состоит из крыши, пола, двух боковых стенок, одной задней и одной передней. У пола две части: та, что находится на земле, и та, что является подстилкой для собаки. Пол для собаки — это фанерка, прибитая гвоздями. Фанера состоит из слоев дерева.

Игра «Что с чем связано»

Цель: учить описывать объект с точки зрения его разнообразных связей с окружающим.

Игровое действие: выбранный объект представляется как ищущий у встречных дружбы или разгадывающий их не очень добрые замыслы (то есть связи данного объекта с другими раскрываются с точки зрения «хорошо — плохо»).

Примеры описаний.

Выбранный объект — щенок с коричневыми пятнами (ему можно дать имя, например, Забияка).

1. Описание отношений Забияки с другим щенком (он с костью, поэтому его можно назвать Обжоркой): «Забияка совсем не обращает внимания на Обжорку, потому что ему не нужна кость — он сыт. Но потом, когда он проголодается, Забияка обязательно начнет отбирать кость у Обжорки!».

2. Описание отношений Забияки со щенком по имени Игрун: «Забияке всегда хочется подраться, но Игрун только делает вид, что злится, а на самом деле он играет с Забиякой. Да и Забияка не по-настоящему лает на братика, только так, чтобы потренировать свой голос и показать острые зубы».

3. Описание связей Забияки и дома: «Когда Забияка дерется, он все время поглядывает на дом: а вдруг выйдет хозяйка и будет сердиться на то, что он такой задира. Хорошо, если из дома выйдет сын хозяйки — с ним и подраться можно!»

Педагог может объявить конкурс среди детей по поиску связей заданного объекта с изображенным на картине. Обязательное условие для детей — объяснение связи заданного объекта с изображенным на картине.

Игра «Путешествие на машине времени»

Цель: учить составлять рассказ об объекте с точки зрения времени его существования.

Игровое действие: ведущий выбирает объект и предлагает играющим прокатиться с ним на «машине времени», а потом рассказать о том, что было с объектом в прошлом и будет в будущем.

Правила игры:

— нельзя рассказывать о времени, когда данного объекта не было;

— не обязательно подробно рассказывать о моменте существования объекта на картине.

Пример рассказа.

«Травинка»

«Жило-было маленькое семечко. Его носило ветром по миру. И вот однажды ветер опустил его на полянку, где только что построили будку для собаки. Всю зиму семечко лежало в земле. Ему там не очень нравилось: сыро и холодно. Как хорошо, что наконец наступила весна! Из семечка выросла травинка. Она радовалась дождю, но не любила, когда на нее наступали. Самые тяжелые существа — люди. Мама-собачка полегче, но все равно ее ноги сильно приминали травинку. А легкие и мягкие лапки щенят травка даже любила. Травинке было грустно, что скоро наступит осень, а потом зима. Снег хоть и укроет ее от мороза, но все же опять будет так холодно!»



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Проблема обучения дошкольников творческому рассказыванию становится реально решаемой, если педагог, предъявляя детям новую картину, затем целенаправленно отрабатывает с ними мыслительные операции по анализу картины как целостной системы и изображенных на ней отдельных объектов.

Модель работы с картиной как целостной системой

1. Выделение объектов, изображенных на картине.
2. Установление взаимосвязей различного уровня между объектами.
3. Представление объектов с точки зрения их восприятия различными анализаторами.
4. Описание изображенного средствами символической аналогии.

5. Представление объектов в рамках времени их существования.
6. Восприятие себя на картине в качестве объекта с заданной характеристикой.

Главная сложность организации и проведения такой работы с детьми 4—7 лет заключается в том, что у них еще не сформированы классификационные и системные умения работы с конкретным объектом. Поэтому необходимо параллельно осуществлять работу в данном направлении с любым (не обязательно со всеми) объектом, изображенным на этой же картине.

Основные операции анализа объекта

1. Выбор основной (возможной) функции объекта.
2. Перечисление составляющих объекта по принципу «матрешки».
3. Обозначение сети взаимосвязей одного объекта с изображенным на картине.
4. Представление «жизни» объекта на временной оси.

Представленная модель может служить основой для построения педагогических технологий при обучении детей (не только дошкольного возраста) описанию пейзажной или предметной картинки. Перспективен данный подход и при анализе литературных произведений любого жанра, если педагог ставит своей целью развитие творческих способностей ребенка.



СЦЕНАРИИ ЗАНЯТИЙ И ИГР ПО КАРТИНАМ

(разработаны Ириной Гуткович, завучем научно-методического центра № 242 г. Ульяновска)

РАССКАЗЫВАНИЕ ПО КАРТИНЕ «БЕЛКА»

(Вторая младшая группа)



Задачи:

- учить определять состав картины,
- устанавливать связи и взаимодействия между основными объектами,
- сравнивать объекты по форме,
- побуждать детей к составлению рассказа из 3—4 предложений.

Первая игра

Воспитатель (В.): Дети, сегодня у нас в гостях Волшебник Деления. Он подарил всем по подозрительной трубе, через которую на картине виден только один предмет или одно живое существо. Посмотрите на картину в свои волшебные подозрительные трубы и скажите: кого или что вы там видите?

(По мере называния объектов воспитатель схематично обозначает их в кружочках на большом листе бумаги.)

Дети:

- Белку.
- Бельчонка, который бежит по дереву.
- Еще одного бельчонка, который сидит в дупле.
- Бельчонка, которого держит белка.
- Дупло.

В.: А дупло — это часть чего? *(Ответы детей.)* Верно, дерева...

Вторая игра

В.: А сейчас к нам пришел Волшебник Объединения и все соединил между собой. Он соединил белочку с веточкой — как вы думаете, почему?

Дети: Она на ней сидит.

(По мере нахождения и объяснения связей между объектами воспитатель чертит линии-соединения.)

В.: А еще с кем или с чем объединил белочку Волшебник?

Дети: Белку с бельчком. Потому что белка держит его в зубах.

В.: А вот этого бельчонка?

Дети: С деревом. Потому что он по дереву бежит. А бельчонка в дупле — с дуплом, потому что он в дупле сидит...

Третья игра

В.: А сейчас ваша подозрительная труба видит только то, что имеет круглую форму. Назовите, что вы видите.

Дети: Дупло.

В.: На что оно похоже?

Дети: На тарелку, на колесо...

Глазки у белочки и бельчат тоже кругленькие.

В.: Какие они, на что похожи?

Дети: Они похожи на бусинки.

В.: Да, глазки маленькие, как бусинки. А представьте, что вы гладите белку; какая она?

Дети:

- Мягкая.
- Пушистая.
- Гладкая.

Занятие с подгруппой

В.: В гостях у нас любимая картина. Кто на ней изображен?

Сейчас Настя расскажет про белочку и ее бельчат.

Настя: Одна белочка была мамой. У нее были бельчата. Один в дупле, один на дереве, одного она держит в зубах. Они маленькие, пушистые. Глазки, как бусинки.

В.: Катя, а теперь ты расскажи...

Катя: Белочка сидит на дереве. Она пушистая, гладкая, глазки маленькие. Это мама. У нее есть бельчата: один в зубах — она его носит. Другие — на дереве.

В.: Миша, расскажи нам про белочек.

Миша: На дереве сидит белка. Она держит бельчонка в зубах. Один бельчонок сидит в дупле, один бежит по дереву. Бельчата маленькие, пушистые.

Игры-занятия проводила *Н.БУРМИНСКАЯ.*

ИТОГОВОЕ РАССКАЗЫВАНИЕ ПО КАРТИНЕ “КОШКА С КОТЯТАМИ”

(Вторая младшая группа)

В.: Расскажите, что вы видите на картине.

Алена: Я вижу на картине, как около мисочки котенок играет клубком, а из мисочки другой пьет... и у него капает с носика...

В.: А что еще ты видишь?

Алена: Кошка-мама спит, и у нее шкурка теплая, а на улице солнышко не светит, вот ей и холодно. Носик свой греет.

Наташа: В корзине клубочки раньше лежали, а котенок-киска стал играть и все свалил. Бабушка хотела носочки вязать, а теперь все спуталось...

В.: Кому бабушка хотела связать носки?

Наташа: Внучку своему, потому что холодно зимой. А котенок-киска все испортил. Клубочки рассыпал.

(Воспитатель просит превратиться в кого-нибудь на картине.)

Сереза: Я на картине котенок — вот этот, спящий.

В.: А как тебя зовут?

Сереза: Меня зовут Сереза-котенок. Я сплю-сплю, потому что ночью не спал. *(Дети смеются.)*

В.: Почему же ты не спал?

Сереза: Мама ходила мышей ловить, а я плакал и не спал.

В.: Что еще ты хочешь нам рассказать?

Сереза: Братики спали, а я нет. Все.

Марат: Здесь кошечка с котятами. Один играет, второй, в пятнышках, молоко пьет. У него лапки маленькие, и коготков не видно, у другого вон видно *(показывает)*. Когда эти царапаются у мамы, то сильно, а у котят — нет.

В.: А еще в чем различия между котятами и их мамой?

Марат: Ушки и носики у них маленькие, а у нее большие, и усы *(показывает на себе)* такие. Кошка на половичке лежит полосатом, и сама полосатая. Котятки разные у нее.

В.: Настя, как бы ты назвала эту картину?

Настя: “Котятки и кошка”.

В.: В кого ты превратишься?

Настя: Я — глаза кошки-мамы. Смотри-смотри, как играет один мой сынок, весь перепутался. Лапки у него черные и в нитках. Другой сыночек...

В.: А может, это дочка?

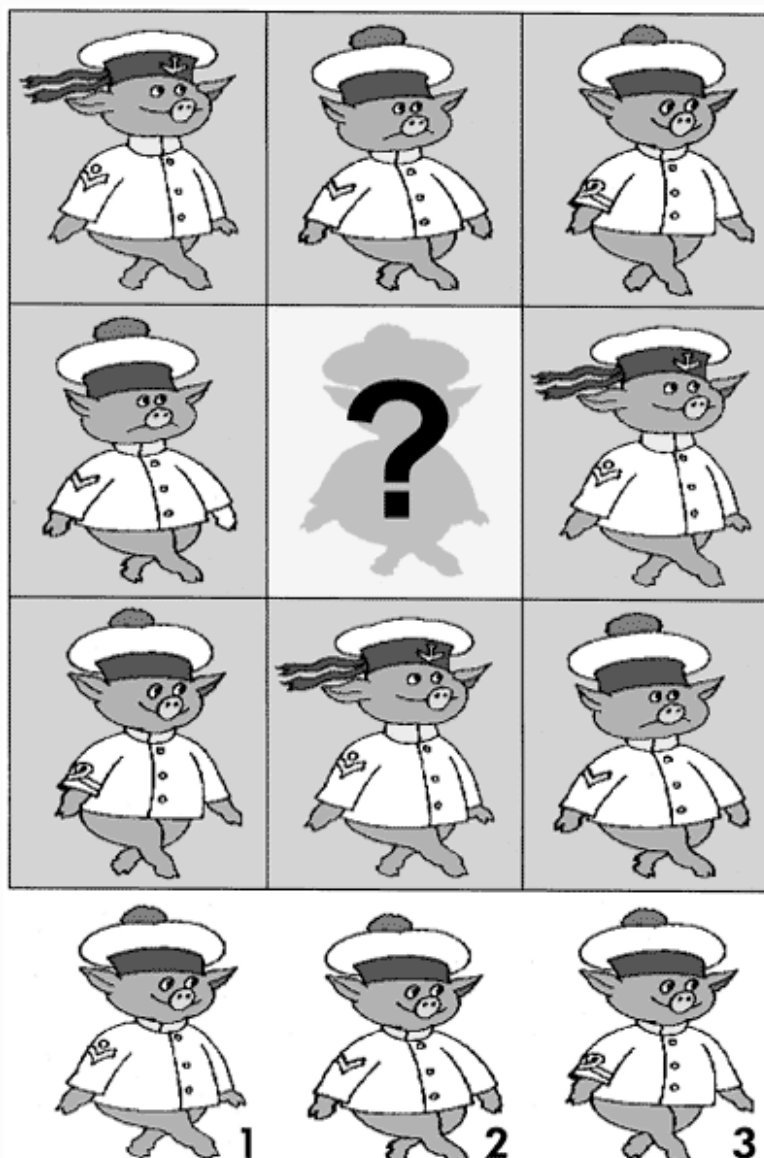
Настя: Нет, сыночек молоко пьет. Мне не оставит...

В.: Жалко?

Настя: Нет, я попила уже, пусть пьет. И еще котеночек под боком лежит, теплый такой и урчит “мр-мр”.

Игры-занятия проводили Е.МАШКОВА и Н.БУРМНСКАЯ.

ИГРЫ В КАРТИНКАХ



Какой поросенок из нижнего ряда должен занять пустующее место?

МАГАЗИН ИГРУШЕК

