

**СОСТАВЛЕНИЕ ДЕТЬМИ
ТВОРЧЕСКОГО РАССКАЗА
ПО СЮЖЕТНОЙ КАРТИНЕ**

Актуальность

Всеобщее снижение уровня бытовой и речевой культуры.

Широкое распространение низкопробной бульварной литературы

Демонстрация безграмотной агрессивно-примитивной речи с экранов телевизоров, насаждаемой рекламой, современными боевиками и мультфильмами.

Технология «Обучения творческому рассказыванию по картине детей»

Сидочук Т.А., Лелюх С.В.

Основная дидактическая цель:

Усвоение ребенком обобщенных способов умственной деятельности при создании собственного речевого продукта по любой сюжетной картине.

Задачи в соответствии с возрастом детей

1 младшая группа

Цель: формировать у детей умения выявлять признаки и делать описания объекта.

2 младшая группа

Цель: Учить детей сравнивать объекты по цвету, форме, размеру и действию, находить 3 - 4 выделенные признака в объектах окружающего мира, устанавливать некоторые связи между объектами, очеловечивать какой либо объект на картине и от имени этого объекта составлять небольшой рассказ, сопровождать рассказ мимикой, жестом, учитывая эмоциональное состояние героя.

Средняя группа

Цель: Учить описывать словом возможные звуки, запахи, вкусы, тактильные ощущения объектов на картине. Показывать действия объекта, взятого на себя, через рассуждения производить оценку возможных ощущений на уровне «хорошо плохо», определять время, происходящего на картине, домысливать то, что происходит за изображением на картине, учитывая время происходящего, составлять рассказы из прошлого или будущего объектов.

Этапы подготовительной работы

1 этап

Определение объектов на картине.

2 этап

Установление взаимосвязей между объектами на картине.

3 этап

Составление сравнений, загадок и метафор по картине.

4 этап

Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

5 этап

Составление рифмованных текстов по мотивам содержания картины.

6 этап

Определение местонахождения объектов на картине.

7 этап

Составление речевых зарисовок с использованием разных точек зрения.

8 этап

Описание объекта с изменением его характеристики во времени.

9 этап

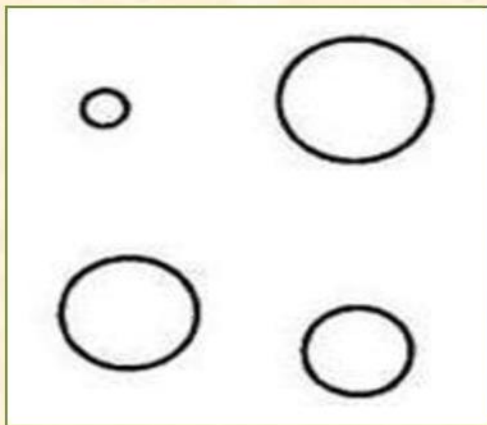
Понятие о смысловых характеристиках картины

1 этап

«Определение состава картины»

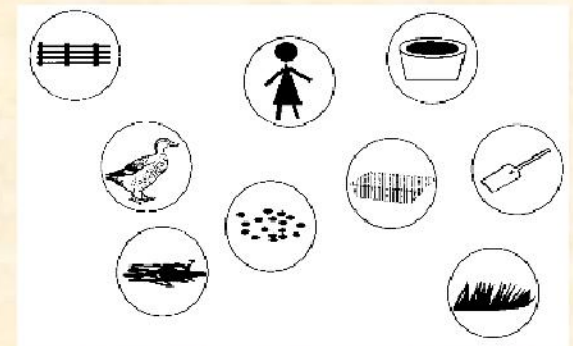
Цель:

обучить мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка).



Алгоритм определения состава картины:

1. Перечисли объекты, изображенные на картине.
2. Схематически изобрази их на листе бумаги.
3. Сгруппируй по какому –либо признаку.
4. Покажи эмблему



Игровые приёмы к 1 этапу

✓ **«Подзорная труба», «Бинокль»** (выделение объектов на картине).

Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его.

✓ **«Волшебник Деления».**

✓ **«Аукцион», «Охота за подробностями», «Кто самый внимательный»** (определение деталей одного объекта).

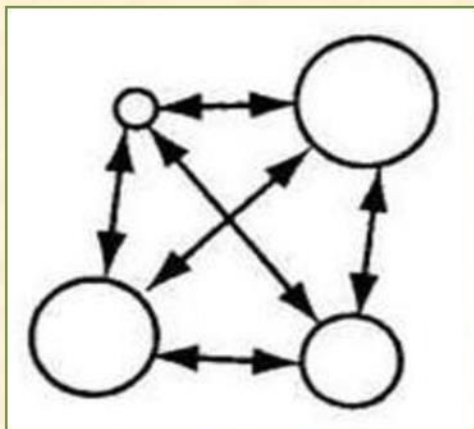
✓ **Прием группировки по заданному признаку: рукотворности, природности, функциональности, присутствия определенного цвета, формы** (обучение классификационным умениям). Правило: классификационная группа обозначается обобщающим словом.

✓ **Моделирование выявленных объектов** схемами, буквами, картинками, цветом и другими средствами обозначения.

2 этап «Установление взаимосвязей между объектами на картине»

Цель:

упражнять детей в объяснении взаимосвязей объектов, изображенных на картине.



Алгоритм установления взаимосвязей между объектами

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

Игровые приёмы ко 2 этапу

✓ **«У нас в гостях волшебник «Объединяй»** объединил два объекта. Волшебник просит объяснить, почему он это сделал.

✓ **«Волшебник Объединения»**

✓ **«Ищу друзей»** (поиск объектов, которые между собой связаны по взаимному расположению).

✓ **«Ищу недругов»** (поиск объектов, которые между собой «не дружат»).

✓ **«Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит»** (объяснение причинно-следственных отношений сложного характера, которые возникают при взаимодействии между двумя объектами).

Правило: "Объекты на картине связаны, важно доказать это!"»

3 этап

«Составление загадок и метафор по картине»

Цели: познакомить детей с моделями составления загадок и метафор; сформировать мыслительные действия ребенка, необходимые для составления загадок и метафор.



Алгоритм действий при составлении загадок

1. Выбор объекта на картине.
2. Выбор модели загадки.
3. Подбор характеристик и сравнение с другими объектами.
4. Выбор наиболее удачных сравнений.
5. Связка сравнений в единый текст загадки с помощью речевых оборотов: "как", "но не». Выразительное чтение загадки.

Алгоритм действий при составлении метафор

1. Выбор объекта на картине.
2. Выбор модели метафоры.
3. Подбор характеристик.
4. Выбор наиболее удачных сравнений и включение их в речевую фразу.
5. Демонстрация речевой фразы с последующим объяснением ее смысла.

Методы и приёмы работы с детьми на 3 этапе

Для обучения составлению загадок необходимо освоить модели в последовательности

Модель 1. «Свойства и качества»

Выбирается объект. Обозначаются его сравнения и заносятся в таблицу "*Свойства и качества*" (графически или текстом)

Какой? Какая?	Что такое же?

Модель 2. «Действия»

Выбирается объект. Обозначаются его действия. Работа идет по таблице "*Действия*"

Что делает?	Что такое же?

Модель 4. «Части»

Выбирается объект и заполняется таблица "*Части*"

Какая часть?	У какого есть такая часть?

Модель 5. «Части и их количество»

В объекте выбирается часть. Определяется количество таких частей с помощью таблицы: "*Части и их количество*"

Часть. Сколько?	У кого (чего) столько же этих частей?

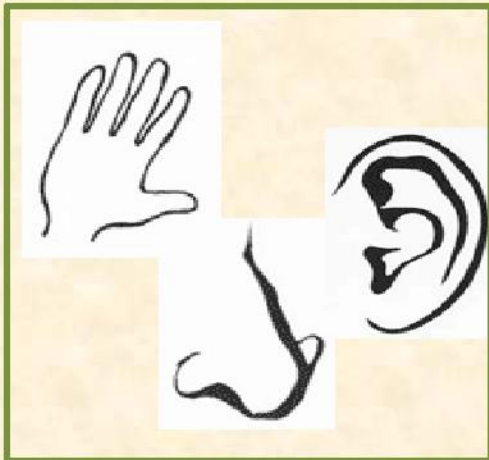
Метафоры составляет воспитатель и предлагает их отгадать. Задается вопрос к детям: "Про кого или про что на картине я говорю?" После отгадывания детьми объекта воспитатель повторяет метафору и просит детей объяснить ее смысл.

4 этап

«Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств»

Цели:

обобщить знания о признаках объектов, которые могут воспринимать определенные органы чувств; учить составлять рассказы-описания на основе восприятия картины через разные органы чувств.



Алгоритм мыслительных действий

1. Посмотри на картину, «войди в неё»
2. Выбери орган чувств, который поможет тебе «путешествовать» по картине.
3. Опиши свои ощущения.
4. Произнеси правило этапа и найди эмблему.

Игровые приёмы к 4 этапу

✓ **Приём «Вхождения в картину»** (обучение описанию объектов, изображенных на картине с помощью органов чувств).

✓ **«У нас в гостях волшебники «Я слушаю», «Я ощущаю лицом и руками», «Я ощущаю запахи».**

Воспитатель побуждает детей к описанию возможных ощущений и предлагает прислушаться внимательнее, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д.

5 этап «Составление рифмованных текстов по картине»

Цели:

познакомить детей с моделями составления рифмованных текстов. формировать умение составлять рифмованный текст по содержанию картин.

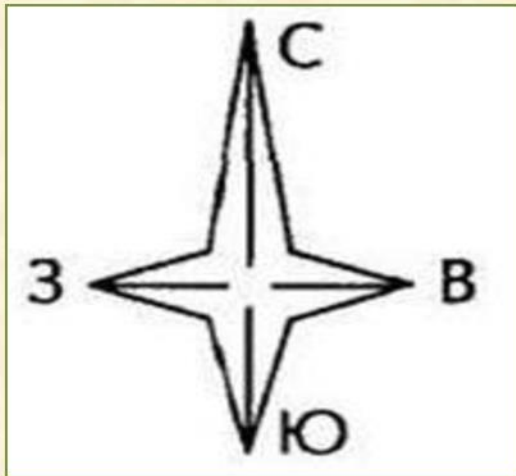


Алгоритм	Пример
1. Подбери рифмующиеся слова к предметам на картине.	Зайчик - попрыгайчик Мишка - топтыжка Мышка - норوشка Белочка - стрелочка
2. Из пары слов составь две строчки так, чтобы каждая строчка заканчивалась рифмующимся словом.	Жили - были белочка, Белочка – стрелочка, Мишка – топтыжка, И заяка – трусишка.
3. Добавь пятую строчку (можно без рифмы) по содержанию картины	Жили - были белочка, Белочка – стрелочка, Мишка – топтыжка, И заяка – трусишка. Жили они все в лесу и готовились к зиме.
4. Произнеси правило этого этапа и найди эмблему.	«Я называю предмет и сочиняю про него стишок»

6 этап «Описание местонахождения объектов на картине»

Цели:

учить детей пространственной ориентировке на картине; активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки; учить алгоритму сужения поля поиска объекта на плоскости картины; формировать умение переносить ориентировки двухмерного пространства в трехмерное.



Алгоритм мыслительных действий

1. Выбери предмет. Определи, где он находится на картине.
2. Опиши, как расположены другие предметы по отношению к нему:
 - А) как это видит тот, кто рассматривает картину;
 - Б) с позиции выбранного предмета.
1. Произнеси правило этого этапа и найди эмблему.

Игровые приёмы к 6 этапу

✓ **Игры: "Да-Нет", "Ожившая картина»** (обучение детей пространственной ориентировке на картине).

Игра "Да-Нет" организуется следующим образом:

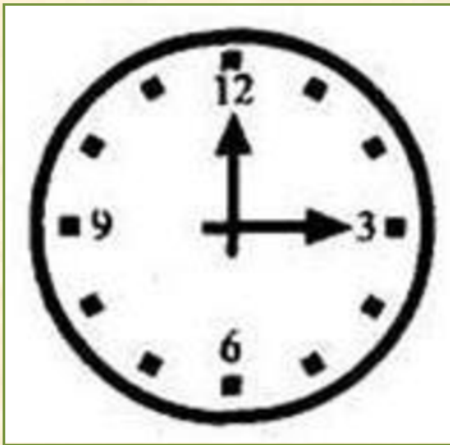
1. Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение.
2. Найденный объект "оживает" и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка - описать объект по месту на картине, а затем на сцене.
3. Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене.

7 этап

«Преобразование объектов во времени»

Цели:

учить детей мыслительным операциям преобразования выбранного объекта во времени; учить составлять рассказ о конкретном объекте, представляя его прошлое и будущее, используя характерные словесные обороты.



Алгоритм мыслительных действий

1. Выбери объект и определи его состояние в настоящее время (на картине)
2. Представь прошлое (будущее) объекта с учетом изменений его признаков, действий.
3. Составь речевую зарисовку о прошлом (будущем) объекта.
4. Найти эмблему и озвучить правило этапа: «Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом»

Игровые приёмы к 7 этапу

«**Прием перемещения во времени «Машина времени»**» (обучение составлению рассказов-фантазий с преобразованием объектов во времени).

- ✓ Выбирается конкретный объект картины и описывается его настоящее.
- ✓ Далее предлагается подумать, кем или чем он был в прошлом и что с ним будет в будущем (далеком или близком). В рассказе использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки (было - будет, утро - вечер, весна - осень, раньше - позже, до того - после того...).
- ✓ Придумывать название рассказа-фантазии.

Правило: Выбранный объект необходимо схематизировать на отдельном листе бумаги или доске. Стрелками вправо и влево от него показать линию прошлого и будущего. Придумывать название рассказа-фантазии.



8 этап «Составление рассказов от лица разных объектов»

Цели:

обобщить знания детей о признаках проявления разных эмоциональных состояний и причинах их изменения; уточнить знания детей о разных поведенческих реакциях в зависимости от черт характера объекта; упражнять детей в умении перевоплощаться, составлять связный творческий рассказ от первого лица.



Алгоритм мыслительных действий

1. Выбери героя на картине.
2. Определи его настроение или свойства характера. «Войди в образ героя» (превратись).
3. Опиши, как воспринимает выбранный тобой герой то, что изображено на картине.
4. Найди эмблему и озвучь правило: «Я превращаюсь в объект на картине и у меня....характер (настроение)»

Примечание. Обучение детей работе с проблемными ситуациями выходит за рамки занятий по развития речи и требует отдельного пояснения.

Игровые приёмы к 8 этапу

- ✓ «Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот».
- ✓ «Покажи действием и мимикой изменение твоих чувств».
- ✓ «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь. Опиши твои чувства».

Для обучения составлению творческих рассказов от лица какого-либо объекта картины с заранее заданной характеристикой используется прием эмпатии. Он заключается в том, что ребенок представляет себя объектом и "входит" в его эмоциональное состояние, передает его черты характера, описывает его состояние, отношение с окружающим миром и возникшие проблем.

Воспитатель должен побуждать детей к решению проблем героев картины.

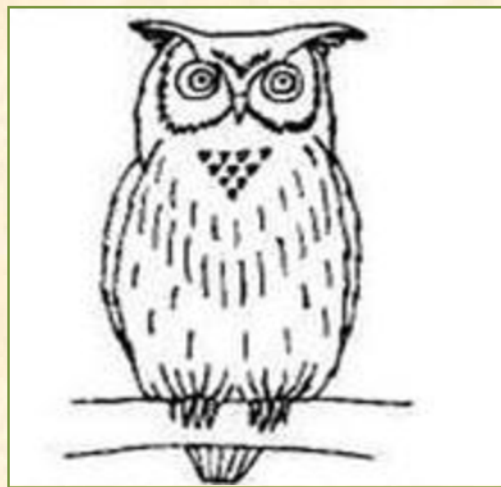
9 этап «Смысловая характеристика картины»

Цели:

развивать мыслительные действия детей, ведущие к объяснению смысла изображенного на картине; упражнять в умении подбирать название картины, точно отражающее ее смысл, с помощью пословиц и поговорок; подвести детей к пониманию того, что содержание картины может иметь не один смысл.

Алгоритм мыслительных действий

1. Возьми несколько лепестков «Ромашки мудрости» и прослушай текст пословиц и поговорок о них (Текст читает педагог)
2. Рассмотрю сюжет картины. Как связана с ней каждая пословица или поговорка.
3. Объясню, почему та или иная подходит или не подходит к картине.
4. Найду эмблему и произнесу правило этапа: «У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл»



Игровые приёмы к 9 этапу

Подготовительный этап включает в себя углубленную работу по пониманию детьми пословиц и поговорок и обучению объяснять их с точки зрения опыта ребенка.

✓ **Игра «Объясни, почему так названа картина?»** (осмысление содержания картины).

Ее организация основана на **методе «Каталог»**.

Воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы. Вводится правило: выдери записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так назвали картину?

✓ **Игра «Найди самое удачное название картины»**.

Ребенку предлагается вспомнить несколько пословиц, выбрать одну-две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам в тексте. В результате получается рассказ - рассуждение.

Результаты работы

Дети могут самостоятельно:

- сравнивать объекты по различным признакам;
- составлять загадки по признакам объектов, используя различные модели; самостоятельно устанавливать связи любого уровня между объектами;
- умеют объяснять их с оценочной стороны — формирование рассуждений;
- объясняют взаимодействия между объектами на уровне физических связей, взаимосвязь и взаимозависимость;
- ориентироваться на плоскости картины, находить объект на основе ориентационных характеристик;
- переносить ориентиры плоскостного характера в объемные (ожившая картинка);
- излагать свои суждения;
- принимать на себя образ объекта и описывать собственное место нахождения в ожившей картине.

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной

Игры с «подзорной трубой» Учить детей выделять объекты, изображенные на картине.

Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы.

Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.

«Ожившие предметы» Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами.

Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта.

«Волшебный гость» Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине.

В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

«Живые картинки» Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.

«Да - нет» Учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

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 местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

«Кто о чем говорит?» Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины. Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».

К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах» Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.

Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами.

Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».

К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками» Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи.

Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».

К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус» Учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине.

Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов. Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.

«Что было, что будет?» Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.

Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

«В гости пришли Волшебники Времени» Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем. Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени.

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.

ПР: 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.

Литература

