

Татьяна Владимировна Змановская,  
воспитатель первой квалификационной категории  
МАДОУ «Центр развития ребёнка — детский сад «Сказка»,  
г. Белоярский

## Составление детьми творческих рассказов по сюжетной картине с помощью ТРИЗ-технологии

**Ц**ель: расширение знаний педагогов о составлении творческих рассказов по сюжетной картине через интеграцию коммуникативной и продуктивной видов деятельности с детьми старшего дошкольного возраста.

### **Задачи:**

– пополнить теоретический запас знаний о составлении творческих рассказов по сюжетной картине с использованием технологии ТРИЗ;

– показать значимость взаимодействия работы педагогов учреждения в развитии коммуникативных навыков у дошкольников.

*Оборудование:* компьютерная презентация, литература по теме, картина «Таня спасает мяч», цветные карандаши, бумага.

Одна из самых сложных проблем в обучении детей дошкольного возраста — научить их связно и выразительно говорить. Очень важно помочь ребёнку как можно успешнее овладеть этим прекрасным даром.

Развитие связной речи ребёнка осуществляется в повседневной жизни, а также в непосредственно образовательной деятельности. Владение связной речью является необходимой предпосылкой для того, чтобы ребёнок мог овладеть не только устной, но и письменной речью.

Речь ребёнка развивается в единстве с формированием его мышления. В период дошкольного дет-

ства в мышлении детей происходят значительные изменения: расширяется их кругозор, совершенствуются мыслительные операции, появляются новые знания и умения, а значит, совершенствуется и речь. Собственная речь ребёнка формируется в процессе общения.

Как же всё-таки добиться, чтобы дети научились связно и выразительно говорить, овладели умением рассказывать по картине?

Наш опыт работы с дошкольниками показывает, что традиционная методика не ведёт к развитию самостоятельности детей при составлении творческих рассказов по сюжетной картине. Рассказы детей фактически являются вариантами образца рассказа воспитателя; теряется интерес к рассказу своих сверстников, потому что тексты однообразны. Все дети группы не имеют возможности рассказать свой текст.

Возникшее противоречие мы решили с помощью адаптированной методики Т.А. Сидорчук, С.В. Лелюх «Составление детьми творческих рассказов по сюжетной картине» (технология ТРИЗ), которая позволяет получить гарантированный результат — усвоение детьми обобщённого способа составления рассказа по сюжетной картине.

**Подбор сюжетных картин** осуществляется нами на основе общих дидактических требований в соответствии с возрастом детей. «Купание медвежат», «Прогулка в парке», «Мы играем», «Ранняя весна», «Спасаем мяч», «Вот так покатался!», «Где пропадали?», «Подарки маме к 8 Марта», «Шар улетел», «Кошка с котятами», «Собака со щенками», И. Левитана «Золотая осень», «Осенний день», «Берёзовая роща», «Наша Таня», «Мы играем», «Домашние животные», «Дикие животные», «Времена года» и другие наборы.

## 1-й этап. Определите объекты на картине

### Цель:

- учить детей определять состав картины, выявлять объекты и их схематизировать;
- учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «Смотрю на картину и называю объекты»;
- активизировать словарь дошкольников по сюжету картины (название объектов и их частей).

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», лист бумаги, фломастер, эмблема 1-го этапа.

### Алгоритм определения состава картины:

1. Перечисли объекты на картине;
2. Схематически изобрази их на листе бумаги;

3. Сгруппируй по какому-либо признаку;

4. Скажи правило этого этапа «Смотрю на картину и называю объекты». Покажи его эмблему.

**Педагог:** Пришла в гости картина, посмотрите на неё. Давайте возьмём подзорную трубу (*имитация руками*) и перечислим объекты, которые находятся на ней. Посмотрим, кто самый внимательный, кто больше всех увидит и назовёт разных объектов.

*Педагог, по мере называния объектов, обозначает их схемами.*

**Дети:** Девочка, ещё девочка...

**Педагог:** Давайте их назовём.

**Дети:** Девочка Света, которая держит куклу и девочка Таня, которая плачет. Мальчика зовут Серёжа.

**Педагог:** Кто ещё что видит?

**Дети:** Лужу, прутик, мяч, куклу, ёлочку, ещё ёлочку.

**Педагог:** Хорошо, много елочек: одна в левой, другая в правой части картины.

**Дети:** Цветы, много цветов разных, больше всего ромашек. Небо, земля, трава... Кофта, юбка...

**Педагог:** Что мы сейчас делали?

**Дети:** Играли в игру «Кто больше назовёт объектов».

**Педагог:** Вот эмблема этой игры и её правило: «Посмотри на картину и назови объекты».

### **Информация для педагогов**

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

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

- максимально подробной (с выделением всех объектов и их частей);
- подробной (выделение основных и второстепенных объектов без частей);
- упрощённой (выделение только крупных объектов).

При наличии однородных объектов на картине их группируют по какому-либо признаку: по принадлежности к природному или рукотворному миру, по функциям,

форме, цвету и т.д. Например: «Назови объекты одного цвета» или «Назови предметы круглые по форме» и т.д. Группы или классы выявленных объектов обозначаются словом, но не схематизируются.

Моделирование объектов производится с помощью схем, цветовых обозначений, букв, картинок и т.д. Модели объектов, выделенных на картине, располагаются на листе бумаги так, чтобы общая композиция картины сохранялась.

В старшем дошкольном возрасте схематизация объектов производится детьми.

Для мотивации детей к выделению и называнию объектов на картине помимо приёма «подзорная труба» возможно использование приёма «бинокль» или приглашение «Волшебника Деления». Последовательность называния объектов на картине может быть любая.

Выявление частей одного объекта возможно с помощью приёмов: «Аукцион», «Охота за подробностями», «Кто самый внимательный» и др. Все эти упражнения проводятся как соревнование с целью более полного выделения частей объектов.

Педагог сам должен проявлять живой интерес и демонстрировать эмоциональные реакции на ответы детей, работать в быстром темпе.

Обязательным условием этого этапа является обозначение «земли – неба», «пола – потолка» на листе бумаги.

Подведение итога первого этапа сводится к перечислению названных объектов, узнаванию эмблемы и озвучиванию правила: «Смотрю на картину и называю объекты».

## 2-й этап. Найдите на картине взаимосвязи между объектами

### Цель:

- учить детей находить взаимосвязи объектов на картине;
- учить объяснять связи между объектами и обозначать их стрелками;
- учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «Один объект связан с другим»;
- активизировать словарь дошкольников по сюжету картины (название действий и взаимодействий объектов).

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», лист бумаги с обозначенными на первом этапе объектами, фломастер контрастного цвета, эмблема 2-го этапа.

Алгоритм мыслительных действий при установлении взаимосвязей между объектами на картине:

- выдели два объекта на картине;
- объясни, почему они между собой связаны;
- объедини названные объекты стрелками;
- скажи правило этого этапа: «Все объекты между собой связаны, и я могу объяснить почему» или «Один объект связан с другим, потому что....». Узнай эмблему этапа.

**Педагог:** Давайте поиграем в сыщиков и узнаем тайну картины. Все объекты между собой связаны. Найдём эти связи.

**Ребёнок:** Мячик и вода в луже связаны между собой, мяч попал в лужу, лежит в ней, стал мокрым.

*Ребёнок на листе бумаги с выделенными объектами рисует контрастным фломастером стрелку от мяча к воде.*

**Ребёнок:** Мячик и прутик связаны, потому что прутик касается мяча и подталкивает его к краю лужи.

*Проводится стрелка от прутика к мячу.*

**Ребёнок:** Прутик и мальчик связаны между собой. Во-первых, рука мальчика держит прутик, во-вторых, прутик нужен, чтобы достать мяч, поэтому я провожу стрелку от мальчика к прутику. Девочка Таня и девочка Света связаны между собой, так как они подружки, вместе играли. Света жалеет Таню.

*Проводится стрелка от Светы к Тане.*

**Педагог:** Что мы сейчас делали?

**Дети:** Играли в игру «Сыщики».

**Педагог:** Вот эмблема игры и её правило: «Один объект связан с другим, потому что...».

### **Информация для педагогов**

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

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

– пришёл волшебник «Объединяй» и объединил два объекта. (*Педагог указывает на два объекта.*) Волшебник просит объяснить, почему он это сделал.

— «Ищу друзей» — найти объекты, которые между собой связаны по взаимному эмоциональному расположению.

Работа по активизации речи сводится к обучению детей составлению не только простых предложений, но и предложений сложноподчинённых, с краткими рассказами-рассуждениями.

Модель таких рассказов:

- сначала говорится утверждение: «Что с чем связано»;
- затем идёт доказательное перечисление с помощью слов «во-первых..., потому что», «во-вторых..., потому что», «в-третьих, ...»;
- в конце делается вывод — подтверждение.

Последовательность объединения объектов может быть любая и зависит от выбора детей.

При затруднениях объяснения ребёнком взаимосвязей между объектами предлагается коллективное обсуждение — «Бюро следователей». Особое значение при обсуждении имеет терпимость педагога к самым неожиданным объяснениям связей детьми.

### 3-й этап. Составьте сравнение, загадку или метафору по картине

Цель:

— учить детей составлять сравнения, загадки или метафоры по моделям;

— учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «Я смотрю на объект и могу сравнить его признаки с признаками других объектов»;

— активизировать словарь дошкольников по сюжету картины (проговаривание прилагательных).

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», модели составления сравнений, загадок, метафор, фломастер, эмблема 3-го этапа.

чем младше дети,  
тем меньше  
объектов должно  
быть изображено  
на картине

Алгоритм составления сравнений

Алгоритм	Пример
1. Выбери объект на картине	Мяч
2. Выбери признак объекта и назови проявление этого признака в данном объекте	Форма. По форме — мяч круглый
3. Найди проявление данного признака в другом объекте	Круглое по форме бывает колесо, солнце, Колобок и т.д.
4. Составь словосочетание: объект — признак — другой объект	Мяч по форме круглый, такой же, как Колобок
5. Скажи правило этого этапа	Я смотрю на объект и могу сравнить его признаки с признаками других объектов
6. Узнай эмблему 3-го этапа	

**Алгоритм составления загадок**

Загадки составляются из трёх сравнений, сделанных по одному объекту.

1. Выбери объект на картине и перечисли его признаки (есть цвет, форма, части...).

2. Выбери одну из трёх моделей загадки:

– 1-я модель «Какой? Что такое же?»;

– 2-я модель «Что делает? Кто или что делает так же?»;

– 3-я модель «На что похоже? Чем отличается?».

3. Перечислить объекты, имеющие такие же признаки.

4. Найди проявление разных признаков в других объектах.

5. Составь единый текст загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».

6. Скажи правило этого этапа: «Я смотрю на объект и могу составить загадку».

Узнай эмблему этапа.

**Загадки, самостоятельно составленные детьми**

«Какой? Что такое же?»

Длинный, но не указка,  
Тонкий, но не провод,  
Упругий как смычок. (*Прутик.*)

«Что делает? Кто или что делает так же?»

Отражает, как зеркало,  
Лежит, как коврик,  
Вредит, но не старуха Шапокляк. (*Лужа.*)

«На что похоже? Чем отличается?»

Как бабочка, но не порхает,  
Как речка, но не течёт,  
Как облачко, но не на небе. (*Бантик.*)

### **Информация для педагогов**

Для составления загадки по картине, необходимо выбрать объект и перечислить его признаки (действия, цвет, форма, размер, части и т.д.). Следует знать основные модели составления загадок:

#### **1-я модель «Какой? Что такое же у другого объекта?»**

У объекта выделяется признак, отвечающий на вопрос «Какой?», и делается подборка объектов, у которых данный признак ярко выражен. Например: «Репейник какой? Колючий, как ёж, кактус, ёлочка. Лохматый, как собака, шуба, медведь. Липкий, как жевательная резинка, непослушный ребёнок, смола».

Из предложенных объектов, выбирается наиболее удачный вариант сравнения. Загадка может быть составлена на «завышение» или на «занижение» признаков объекта.

Содержание загадки строится следующим образом: не называя загаданный объект, перечисляются признаки, которые через связки «как» или «но не» сравниваются с другими объектами.

Итог: «Колючий, как ёж, лохматый, как собака, липкий, но не смола». Ответ: репейник.

#### **2-я модель «Что делает? Что делает так же?»**

У объекта выделяются действия и перечисляются другие объекты, у которых данные действия ярко выражены.

Например: «Лягушка что делает? Прыгает, как заяц или мяч. Нырять, как водолаз или утка. Плавает, как лодочка или рыба».

Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее удачные.

Строится содержание загадки: не называя загаданный объект, перечисляются действия, которые через связки «как» или «но не» сравниваются с другими объектами.

Итог: «Прыгает, но не мяч, ныряет, но не утка, плавает, как лодочка». Ответ: лягушка.

**3-я модель «На что похоже? Чем отличается?»**

К выбранному объекту ищутся похожие по внешнему облику объекты, фиксируются их отличительные признаки. Например: «Сандалии похожи на кораблики (по внешнему очертанию), но не плавают; как собачки, но не лают; как два братца, и не живые».

Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее удачные.

Обучение детей составлению загадок идёт от полуактивного этапа (воспитатель с детьми составляет общую загадку), к активному этапу (ребёнок сам выбирает объект и модель загадки).

При этом ребёнок может пользоваться смешенной моделью: первая строчка загадки по модели «Какой? Что такое же?»; вторая строчка по модели «Что делает? Что делает так же?»; третья — по модели «На что похоже? Чем отличается?».

Пример загадки: «Зелёная, но не лягушка; растёт, как грибок; похожа на пирамидку, но с ней не играют». Ответ: ёлка.

Для обучения детей составлению загадок необходимо осваивать модели в следующей последовательности.

1. С детьми выбирается объект, изображённый на картине. Представляется таблица 1. Обозначаются его признаки. Производится подбор объектов с такими же признаками. По мере ответов детей, выбираются лучшие варианты сравнений, заполняются пустые графы (графически или текстом).

Таблица 1

Какой?	Что такое же?

2. С детьми выбирается объект. Обозначаются его действия. Работа идёт по таблице 2. Подбираются объекты, которые совершают те же действия. По мере ответов детей выбираются лучшие варианты сравнений, заполняются пустые графы (обозначение идёт графически или текстом).

Таблица 2

Что делает?	Кто или что делает так же?

3. С детьми выбирается объект. Называются другие объекты, похожие на него. Затем между ними находят отличия. Работа идёт по таблице 3. По мере ответов детей и выбору лучших вариантов сравнений заполняются пустые графы (графически или текстом).

Таблица 3

На что похоже?	Чем отличается?

Педагог стимулирует детскую речевую активность, предлагает использовать яркие, образные сравнения. Созданную загадку дети выразительно повторяют несколько раз.

### Алгоритм мыслительных действий при составлении метафор

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

Алгоритм	Пример
1. Выбери объект 1 на картине	Слёзы
2. Выбери признак объекта и назови проявление этого признака в данном объекте	Действие По признаку действия — слёзы капаят
3. Найди проявление данного признака в другом объекте 2	Дождик по действию тоже капает
4. Укажи местонахождение объекта 1	Слёзы на глазах у Тани
5. Соедини объект 2 с местонахождением объекта 1. Объект 1 не называется. Составляется метафора	Слёзы на глазах + дождик = дождик глаз «Дождик глаз» — метафора
6. Составь загадочную фразу	От расстройства у Тани на лице появился дождик глаз
7. Скажи правило этого этапа	Я могу сравнить объект и составить загадочную фразу
8. Узнай эмблему этапа	

### Пример метафор, составленных педагогом вместе с детьми

Выбран объект — «лужа».

1. Обозначается место: «лужа на траве». Лужа по форме сравнивается с кляксой. Не называя выделенный объект, соединяется сравнение по форме с местонахождением: «клякса на траве». Усиливается сравнение тем, что клякса

не чернильная, а дождевая. Вставляется в текст: «Утренний дождь оставил огромную прозрачную кляксу на траве».

2. Лужа сравнивается с зеркалом. Место — лужайка. Вставляется в текст: «Ёлочки заглядывали в маленькие зеркала лужайки».

### **Информация для педагогов**

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

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

## 4-й этап. Представьте возможные ощущения с помощью разных органов чувств

### **Цель:**

— учить детей на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, обоняние, осязание);

— учить детей узнавать эмблемы этапа и проговаривать правило: «Я смотрю на объект и представляю, чем он может пахнуть, какие издаёт звуки и какой он на ощупь»;

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

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», три эмблемы четвёртого этапа (изображение носа, уха, руки).

### **Алгоритм мыслительных действий:**

1. Посмотри на картину, «войди в неё»;
2. Выбери орган чувств, который поможет «путешествовать» по картине;
3. Сделай речевую зарисовку возможных ощущений;
4. Скажи правило этого этапа: «Я смотрю на объект и представляю, чем он может пахнуть, какие издаёт звуки и какой он на ощупь». Узнай эмблемы четвёртого этапа.

**Описание возможных ощущений, полученных с помощью слуха. Волшебник «Я слышу, как...»:**

- мяч шлепнулся в лужу: плюх!
- пруттик постукивает о мячик;

– Таня плачет, а мальчик её успокаивает и говорит: «Тише, Танечка, не плач: не утонет в луже мяч»;

– шумит ветерок и щебечут птички;

– мама зовёт Таню домой.

**Описание возможных ощущений, полученных с помощью тактильного анализатора. Волшебник «Я чувствую лицом и руками»:**

– какой мячик мокрый, скользкий и тёплый. Ведь лето, жарко и вода в луже совсем не холодная;

– прутик твёрдый, немного шершавый и упругий;

– какая травка мягкая, шелковистая, немного сырая. Особенно около лужи;

– как солнце припекает и жарко греет, но ветерок ласкает и обдувает;

– какая на ощупь ёлочка колючая и веточки у неё, как маленькие ёжики.

**Описание возможных ощущений полученных через органы обоняния. Волшебник «Я нюхаю»:**

– пахнет свежестью и травой, потому что прошёл дождик;

– ёлочка пахнет очень приятно, чувствую запах цветов и мёда;

– я чувствую, как мяч пахнет резиной. Его ведь купили в магазине, он новый.

**Информация для педагогов**

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

Самое полное представление об объектах на картине даёт глаз. Он определяет местонахождение объекта, размер, цвет, части и т.д. При работе с картиной нецелесообразно специально приглашать волшебника «Я вижу», так как картина воспринимается только зрительным анализатором.

Язык ощущает вкус. С помощью вкусового анализатора можно определить на картине съедобное — несъедобное, вкусное — невкусное, т.е. оценочное отношение героев картины к этому признаку. В данной картине приглашение Волшебника «Я пробую на вкус» также нецелесообразно.

Нос воспринимает запах, ухо — звук. То и другое может быть приятным или неприятным, опасным — неопасным, резким — слабым, смешанным — однородным.

Рука даёт тактильные ощущения: информацию о признаках материала, влажности, 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 изображённых на картине, так и предполагаемых за её 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 приём «Вхождение в картину». Педагог побуждает детей к описанию возможных ощущений и предлагает внимательно прислушаться, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д.

Даются творческие задания:

- пришёл волшебник «Я нюхаю» (так же и другие волшебники-помощники);
- назови объекты, которые могут издавать звук;
- я ощущаю лицом и руками...

Рекомендуется начинать речевую зарисовку с фразы: «Я слышу, как...», «Здесь пахнет...», «Когда я трогаю руками ...». Описание ощущений может идти с точки зрения, как постороннего наблюдателя, так и одного из персонажей картины.

### 5-й этап. Составьте рифмованные тексты по мотивам содержания картины

#### Цель:

- учить детей подбирать рифмы к объектам на картине и составлять из них рифмованные тексты;
- активизировать речь за счёт рифмующихся слов;
- учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «Я называю объект и составляю про него рифмовку».

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», лист бумаги для фиксации рифмованных текстов, фломастер, эмблема 5-го этапа.

Алгоритм составления рифмованных текстов создан на основе сочинения лириков.

Алгоритм	Пример
1. Подбери рифмующиеся слова к объектам на картине	Мячик — зайчик, бантик — фантик, девочка — припевочка, палочка — помогалочка и т.д.

Алгоритм	Пример
2. Из пары слов составь двустрочник так, чтобы каждая строчка заканчивалась рифмующимся словом	Жила-была девочка, И была она припевочка;  На голове сидел бантик И был похож на фантик.
3. Из двустрочников собери четверостишие	Жила-была девочка, И была она припевочка; На голове сидел у неё бантик И был похож на фантик.
4. Добавь пятую строчку — вывод по содержанию картины. Пятая строчка не рифмуется	Жила-была девочка, И была она припевочка; На голове у неё сидел бантик И был похож на фантик Она веселилась и не знала пока о своей неприятности
5. Выразительно прочти рифмовку	
6. Скажи правило этого этапа и узнай эмблему этапа	Я называю объект и составляю про него рифмовку

### Рифмовки, составленные детьми совместно с педагогом

Жил-был прутик от берёзы,  
И был он крепкий, без занозы.  
Всегда и всем он помогал.  
И даже мячик он спасал.  
Вот какой на картине прутик надёжный.

Жила лужа на лужайке  
И была там полной хозяйкой.  
Она всех приглашала и в воде своей купала.  
Вот какая на картине лужа хозяйственная.

Играли дети в мячик,  
И не знали, что он зайчик.  
Его бросали и катали,  
Даже в лужу попадали.  
Выскочи мячик сам из лужи!

### Информация для педагогов

Работа по созданию рифмовок строится в определённой последовательности.

Сначала с детьми проводятся игры «Складушки-ладушки», в которых подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой.

Далее детям предлагается из пары слов составить двустрочник так, чтобы каждая строчка заканчивалась рифмующимся словом.

После проведённой предварительной работы переходят к этапу создания рифмовки. Пятая строчка рифмовки содержит вывод и не рифмуется.

Для составления рифмованных текстов по содержанию картины необходимо повторить признаки выбранного объекта, его связи, место действия и сами действия. В качестве объекта может выступать не только центральный или второстепенный объекты, но и обобщённое понятие, например: дети..., игрушки..., семья..., деревья...

Возможны разные варианты создания рифмованного текста. Двустрочник может начинаться со слов:

- «Если эти кто-то..., то они чего-то...»;
- «Кто-то был такой-то и свершал он то-то...»;
- «Кто-то был такой-то и свершал он то-то, потому что был такой-то...»;
- «Жил-был кто-то и был похож на что-то».

В качестве усложнения между словами «Жил-был» и объектом ставятся другие слова (жил-был весёлый кто-то, и был похож на умное что-то). Действия объекта могут быть как реальные, так и предполагаемые. Для создания рифмованного текста можно пользоваться моделью:

Жили-были как-то кто-то,  
Ой, какие были кто-то,  
Что-то делали они,  
На картину посмотри.  
И закончив, говори:  
«Вот какие эти кто-то  
На картине той-то...»

Оценка степени удачности созданного текста определяется не только качеством рифмы, но и уровнем интерпретации содержания. Педагог приветствует юмористические стихотворения и объяснения детей по поводу рифмующихся слов, например: бантик, похож на фантик, потому что он разноцветный и блестящий.

### 6-й этап. Определите местонахождение объекта на картине

#### Цель:

- учить детей пространственной ориентировке на картине;
- активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки (наречия);

— учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «У каждого объекта есть своё место на картине».

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», эмблема 6-го этапа.

**Алгоритм мыслительных действий:**

1. Выбери объект, определи его местонахождение на плоскости картины;
2. Опиши объект с точки зрения расположения других объектов по отношению к нему:
  - а) с позиции постороннего наблюдателя;
  - б) в роли самого объекта.
3. Скажи правило этого этапа: «У каждого объекта есть своё место на картине». Узнай эмблему этапа.

**Примеры рассказов детей, описывающие местонахождения объекта на картине**

Лужа:

- а) на картине лужа. Она изображена чуть ниже центральной части, ближе к правой её стороне;
- б) я лужа на опушке леса. Вокруг меня — трава. Рядом стоит мальчик, чуть подальше девочки. Ёлочки от меня стоят так далеко, что я их почти не вижу.

Белый бантик:

- а) белый бантик находится в левой центральной части картины;
- б) я белый бантик. Хорошо устроился на голове у светловолосой девочки. Мы вместе с ней присели и оказались поближе к лужице, в которой я красиво отражаюсь.

**Информация для педагогов**

Каждый объект на картине имеет своё местонахождение и может быть описан через ориентировки двухмерного и трёхмерного пространства.

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

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

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

### Игра «Да — нет» на плоскости

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

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

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

Например: ведущим загадана кукла в руках у девочки Светы.

Вопросы детей, на которые ведущий отвечает «Да»:

- Этот объект находится в левой части картины?
- Этот объект находится в левой нижней части картины?
- Он в руках девочки?
- Это Светина кукла?

### Игра «Ожившая картина»

Игра может быть продолжением плоскостной игры «Да — Нет». Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трёхмерное пространство). Задача ребёнка описать объект по месту на картине, а затем указать его на сцене.

Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене. Сценой для моделирования композиции картины может служить ковер. После того, как ребёнок нашёл себе место на сцене, он составляет рассказ-описание своего местонахождения относительно других объектов. Смоделированная композиция картины наблюдается зрителями 5–7 секунд и поощряется аплодисментами.

## 7-й этап. Составьте речевые зарисовки, используя разные точки зрения

### Цель:

- упражнять детей в умении перевоплощаться в объект на картине, изменять своё настроение во времени;
- учить составлять речевую зарисовку от имени какого-либо объекта на картине;
- учить узнавать эмблемы этапа и проговаривать правило: «Я превращаюсь в объект на картине и у меня какой-то характер»;
- активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера объекта.

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», эмблема 7-го этапа.

**Алгоритм мыслительных действий:**

1. Выбери объект (героя) на картине;
2. Определи его эмоциональное состояние, настроение или свойства характера;
3. Войди в образ героя;
4. Опиши восприятие изображённого на картине с точки зрения выбранного объекта с заданной эмоциональной характеристикой;
5. Скажи правило этого этапа: «Я превращаюсь в объект на картине и у меня какой-то характер». Узнай эмблему этапа.

**Речевые зарисовки, составленные детьми совместно с педагогом от имени объекта**

**Грустный мяч**

Я грустный мяч. У меня всегда плохое настроение. Солнце светит или дождь идёт, лежу ли я в сторонке или играю с детьми — всё это не радостно. Я только вздыхаю и думаю: «Ох, какие дети все шумные. Почему они все время бегают? Ох-ох-ох!». Вот опять меня взяли. Сейчас будут бросать. Обязательно не удержат в руках, и тогда я точно попаду в лужу. Так и есть! Только бы не заплакать! О-хо-хо...

**Лужа-воображала**

Я — красавица лужа. Я такая прозрачная, голубоватая, что небо всегда на меня смотрит и завидует. И вода у меня тёпленькая и ласковая, поэтому все меня любят. Вон как травка обступила. Все хотят поближе ко мне быть. Вот и дети. Ха! Даже этот выскочка мяч не утерпел, хотел ещё раз мною полюбоваться и искупаться. Ну ладно, смотри, смотри, не жалко. Эй, ёлочки, а вы меня видите? Как я вам? Солнышко, солнышко, ты многое видало, скажи, что я самая красивая. Краше меня никого на свете нет. Ах, как приятно солнышко припекает. Это оно для меня старается. Ой!.. (И лужа высохла.)

**Информация для педагогов**

Для составления творческих рассказов от первого лица необходимо уточнить:

- возможные эмоциональные состояния и настроения: грустный — весёлый; спокойный — возбуждённый; сытый — голодный; здоровый — больной и т.д.;
- разнообразные свойства характера: добрый — злой; трудолюбивый — ленивый; вежливый — грубый; умный — глупый и т.д.;
- признаки проявления эмоциональных состояний: весёлый (улыбается, всё его радует, вызывает смех...); грустный (вздыхает, всё его огорчает, много жа-

луется, плаксивый...); больной (раздражается, ворчит, требует повышенного к себе внимания, жалуется на своё здоровье...); добрый (всех любит, заботится, помогает, хлопчет...);

– разнообразные средства интонационной выразительности речи и правила их применения: темп речи, сила голоса, тембр.

Ребёнок сам выбирает объект перевоплощения. От имени выбранного героя идёт описание окружения и событий, изображённых на картине. Эмоциональное состояние героя подчёркивается междометиями, мимикой, жестом и другими средствами интонационной выразительности речи.

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

- «Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот»;
- «Покажи действием и мимикой изменение твоего эмоционального состояния»;
- «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь в проблемной ситуации. Опиши своё эмоциональное и физическое состояние с использованием междометий и разных средств выразительности речи».

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

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

От простых и обобщённых эмоциональных характеристик (добрый – злой) осуществляется переход к нюансам настроений (встревоженный, равнодушный...).

Формы организации работы с детьми могут быть разными:

- коллективные (вся группа детей сочиняет рассказ с точки зрения одного героя);
- подгрупповые (педагог даёт задания подгруппам детей по составлению рассказа с противоположными характеристиками одного героя);
- индивидуальные (задания по составлению рассказа даются индивидуально каждому ребёнку, или самостоятельно выбираются ими).

## 8-й этап. Опишите объект, изменяя его во времени

### **Цель:**

- учить составлять речевые зарисовки об изменении объекта во времени;
- учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом»;
- активизировать словарь с использованием речевых оборотов, характеризующих временные отрезки (было — будет, утро — вечер, весна — осень, раньше — позже, до того — после того...).

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», эмблема 8-го этапа.

### **Алгоритм мыслительных действий:**

1. Выбери объект, определи его состояние в настоящее время;
2. Представь прошлое (будущее) объекта с учётом изменения его признаков;
3. Составь речевую зарисовку о прошлом (будущем) объекта;
4. Скажи правило этого этапа: «Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом». Узнай эмблему этапа.

### **Речевые зарисовки, составленные детьми с помощью Волшебника Прошлого времени**

#### «Игры с мячом»

Ребята играли с мячом в разные игры: перебрасывали друг другу, подбрасывали вверх, играли в вышибалы... А когда стали играть в игру «А ну-ка отними!», мячик выскользнул из рук мальчика и упал прямо в лужу, сейчас он там лежит.

#### «Магазин игрушек»

Прошлым летом мяч лежал в витрине магазина. Там было много разных мячей: маленькие и большие, одноцветные и разноцветные, и даже с симпатичными рисунками. Ребята заглядывались на красивые мячи, а родители их покупали. Очередь дошла и до нашего мячика. Его купили для Тани в подарок ко дню рождения.

#### «Лужайка спит»

Когда была зима, лужайка спала, отдыхала под снегом. Матушка зима накрыла её мягким белоснежным одеялом. В этом наряде лужайка искрилась, играла блестками на солнце. Тепло ей было под этим покровом. А сейчас на ней цветут цветы.

### Речевые зарисовки, составленные детьми с помощью Волшебника Будущего времени

«Мяч будет спасён»

Серёжа быстро достанет мяч из лужи и положит на травку, чтобы солнце его обсушило. Мальчик скажет: «Таня, не плачь — вот твой мячик, целый и невредимый». Через некоторое время дети опять станут им играть. Только отойдут подальше от лужи, чтобы мяч туда не попал.

«Мяч на отдыхе»

Зимой и осенью мяч будет лежать на полке и ждать весны. Мама положит его куда-нибудь подальше, пусть ждёт своё время. Ребята будут играть другими игрушками.

«Всё сначала»

К вечеру лужайка совсем высохнет. Лужа исчезнет, потому что капельки воды превратятся в пар и полетят к небу. Образуется новая тучка, которая обязательно где-то прольётся летним дождём. А на лужайке травинки после дождя выпрямятся, подрастут немного, да и отдохнут от детей и их мяча.

### Информация для педагогов

Картина рассматривается детьми, как остановившийся миг. По сути же, возможно развитие сюжета во времени. При этом линия времени у всех объектов своя. Для преобразования объектов во времени необходимо определить время года и части суток, изображённые на картине. Выбранный на картине объект преобразовывается в рамках прошлого и будущего с учётом изменений его признаков. Объекты растительного мира описываются по линии времён года. Представители животного мира — в рамках суток. Рукотворные объекты — с момента появления и вторичного использования.

Особое значение придаётся длине временного отрезка (далекое — близкое). Могут составляться речевые зарисовки фантастического плана: объект и его изменение в далёком прошлом или будущем.

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

## 9-й этап. Найдите смысловые характеристики картины

### Цель:

- учить детей находить и объяснять смысловое содержание картины;
- учить детей составлять речевые зарисовки по типу рассуждений;
- активизировать в речи слова, обозначающие смысл сюжета картины;

— учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило: «У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл».

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», ромашка мудрости, эмблема 9-го этапа.

**Алгоритм мыслительных действий:**

1. Возьми несколько лепестков «Ромашки мудрости» и прочти текст пословиц и поговорок на них (текст читает педагог);
2. Рассмотрю сюжет картины через призму каждой пословицы или поговорки;
3. Объясни, почему та или иная пословица подходит или не подходит в качестве названия картины;
4. Скажи правило этого этапа «У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл». Узнай эмблему этапа.

**Лепестки «Ромашки мудрости». Перечень пословиц и поговорок:**

- «Добро век не забудется»;
- «Жизнь дана на добрые дела»;
- «Мир не без добрых людей»;
- «Трудно найти, легко потерять»;
- «Умел ошибаться, умею исправляться»;
- «Семь раз примерь, один раз отрежь»;
- «Поспешишь, людей насмешишь»;
- «Слезам горю не поможешь»;
- «Не было бы счастья, да несчастье помогло»;
- «Без беды друга не узнаешь»;
- «Ум хорошо, а два лучше»;
- «Под лежачий камень и вода не течёт»;
- «Мал золотник, да дорог»;
- «Не копай другому яму, сам в неё ввалишься»;
- «Всякая вина виновата»;
- «Сам кашу заварил, сам и расхлёбывай»;
- «Охота, пуще неволи».

**Рассуждение на тему «Мир не без добрых людей»**

Пословица подходит к картине, потому что Таня сама одна не достала бы мяч. Она заплакала, а Серёжа ей стал помогать. Он хороший, отзывчивый мальчик. А если бы не было Серёжи, то могли бы помочь другие дети или кто-нибудь из взрослых, у кого доброе сердце. Поэтому и говорят, что «Мир не без добрых людей».

Составила Лена К. (6 лет 3 мес.)

Жила-была девочка Таня. Однажды ей на день рождения подарили мяч. Таня вышла на прогулку после дождя. Таня стала играть одна в мяч. Но вдруг мяч

полетел в лужу. Девочка заплакала: она испугалась, что мячик утонет. Дети прибежали на помощь. «Тише Таня, не плач, не утонет в луже мяч! — сказал ей Серёжа. - Я помогу тебе». Он взял веточку и быстро достал мяч. Спасибо тебе, Серёжа!

Составила Юлия А. (6 лет 10 мес.)

### Информация для педагогов

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 прямо выражен. Но смысл пословицы, поговорки так ёмок, что предоставляет возможность человеку по-разному толковать его. Данная многозначность позволяет «привязать» житейскую мудрость к картине любого содержания. Важно при этом обосновать эту связь, подобрать к одной и той же картине разные пословицы и поговорки. В конечном итоге идёт отбор логически обоснованных пословиц. На основе этого строятся речевые зарисовки, типа рассуждений, которые зависят от жизненного опыта ребёнка его позиции по отношению к ситуации на картине.

Подготовительный этап включает в себя углублённую работу по рассуждению и запоминанию пословиц и поговорок.

Осмысление содержания картины детьми строится как игра «Объясни, почему так названа картина?». Организация упражнений основана на приёме «Ромашка мудрости». Воспитателем готовятся листочки бумаги в форме лепестков, на которых написаны разные пословицы и поговорки, как знакомые, так и не знакомые детям. Вводится правило: выдерни «лепесток», объясни, по каким причинам так назвали картину (текст пословицы читает воспитатель, рассуждения происходят вместе с детьми).

Следующая игра — «Найди самое удачное название картины». Конкретному ребёнку предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну - две подходящих к данной картине и объяснить, почему так можно назвать картину. В результате этого получается речевая зарисовка, типа рассуждения. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам текста.

На начальном этапе используются не более пяти пословиц разной тематики, идёт коллективное обсуждение каждой. Стратегия работы педагога с детьми такова, что происходит принятие одних пословиц и отвержение других.

На следующем этапе берётся большее количество пословиц и поговорок, идёт коллективное обсуждение с учётом правила: надо объяснить каждое название картины.

Третий этап включает в себя способность ребёнка самостоятельно объяснить выбранное название картины, представленное в виде пословицы или поговорки.

Такая стратегия работы предполагает пассивное отношение ребёнка к формулировке мудрости. Мы учим объяснять имеющуюся человеческую мудрость, а не самостоятельно формулировать жизненное правило. Объясняется это маленьким жизненным опытом ребёнка.

## Итоговое занятие по составлению детьми творческих рассказов по картине

### Цель:

- закрепить знание этапов составления рассказа по картине;
- мотивировать детей на составление собственного творческого рассказа по картине.

**Оборудование:** сюжетная картина «Спасаем мяч», эмблемы (схемы) этапов, листы бумаги с инициалами детей, ручки по количеству детей.

### Информация для педагогов

Воспитатель заранее составляет и записывает собственный рассказ по данной картине на пределе своих речевых возможностей. Это может быть стихотворная поэма или рассказ-рассуждение, размышление. По объёму рассказ должен быть не более чем на 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. На занятие приглашаются взрослые по количеству детей в группе. Это может быть обслуживающий персонал, родители, педагоги.

В начале занятия предлагается детям рассказать гостям, в какие игры с картиной они играли, и объяснить «секреты» эмблем.

Воспитатель в качестве подарка картине предлагает детям составить свои рассказы и рассказать их взрослым.

Работа идёт в паре: взрослый — ребёнок. Ребёнок индивидуально создаёт свой собственный рассказ, и тихо рассказывает его взрослому, который записывает текст на бумаге. При необходимости рекомендуется повторить вводные слова, которые могут использоваться в начале текста: «Я смотрю на картину и ...», в заключение рассказа «Я бы назвал эту картину так...».

После детских рассказов воспитатель предлагает присутствующим свой собственный рассказ по картине. Педагог читает его выразительно и не анализирует текст рассказа.

По окончании занятия картина «уходит» в другую группу. Детские рассказы собираются в отдельную папку.

Педагог имеет возможность проанализировать рассказ каждого ребёнка и построить индивидуальную работу по обогащению связной речи дошкольника в последующем.

Полезным считаем проводить игры «Профессора Вопроскина». Суть игровых упражнений в том, чтобы дети задавали друг другу как можно больше вопросов по картине, используя эмблемы, без непосредственного рассматрива-

ния картины. Тем самым закрепляются этапы работы с картиной. Например: один ребёнок другого спрашивает: «Скажи, во что одета была Таня»; другой — «Что было в прошлом с бантиком?» и т.д.

Рекомендуется зачитывать составленные детьми рассказы, вспоминать содержание картины, дополнять рассказы. При этом не обязательно сообщать, кто из детей составил тот или иной рассказ.

Нами установлено, чем младше дети, тем меньше объектов должно быть изображено на картине.

Педагогам необходимо планировать не более 6–7 сюжетных картин в год для составления рассказов по ним, потому как основная цель не получение рассказа по данной картине, а **усвоение обобщённых способов действий по составлению рассказов по любым сюжетным картинам.**

Используя данную методику, педагоги качественно решают задачу обучения составлению детьми связного текста по сюжетной картине.

Ребёнок думает, что он составляет рассказ по конкретной картине. Мы, взрослые, знаем, что важнее понимать главное: при составлении рассказа по картине ребёнок должен мысленно сначала назвать объекты, увидеть связи между ними, представить возможные ощущения, найти местоположение объекта на картине, подумать о том, что было и что будет с конкретными объектами, сделать сравнения по выбранному признаку. Чтобы рассказ получился интересным, то найти рифмовку или составить рассказ от имени какого-либо объекта на картине, найти житейскую мудрость, подходящую к ситуации.

Такой подход ведёт к формированию устойчивого интереса дошкольника к созданию собственного речевого продукта.

Игры с сюжетной картинкой не обязательно растягивать на две недели. Вы можете проводить их в любой последовательности. Только первые два этапа идут всегда первыми.

Заранее готовить эмблемы этапов не обязательно, лучше вместе с ребёнком обсудить и схематизировать проведённые игры.

Попробуйте сами сочинить рассказ по картине, но озвучивайте его только после того, как ребёнок рассказал свой.

**Обязательно записывайте детские рассказы!**

Проанализировав созданный ребёнком текст, вы можете наметить пути дальнейшего развития речи ребёнка.

Предложив ребёнку сделать рисунок к рассказу, вы научите его иллюстрировать собственные тексты. Собрав творческие продукты ребёнка воедино, можете создать его первую книгу речевого и изобразительного творчества!