


# Графическая культура ДОШКОЛЬНИКОВ

МБДОУ «ЦРР-д/с «Светлячок»  
Димитрова Т.А.  
г. Абакан

**Графическая культура** – это умение человека графически отображать информацию широко используемую в разных сферах жизни, требующие владения языком графики и и умениями оперировать графическими изображениями в пространстве.

**Информация — это  
совокупность  
сведений, возникающих в  
процессе  
познания внешнего мира**

 **Визуальная информация**

 **Аудиальная (звуковая)**

 **Вербальная (словесно-текстовая)**



**Графическая грамота**

**Графические навыки**

**Графические умения**

**Графическая  
культура**

**Графическая  
информация**

**Графические методы и  
средства**

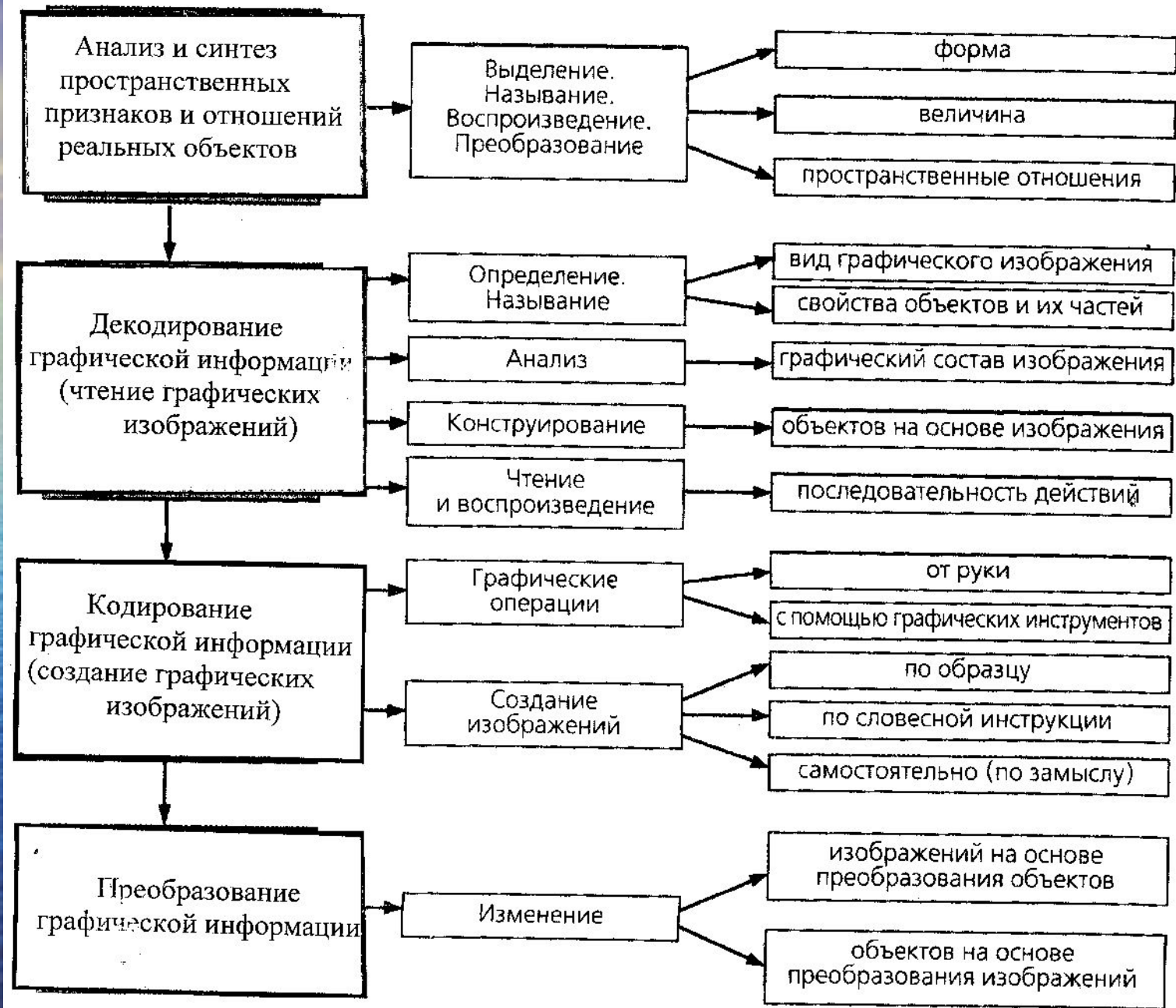
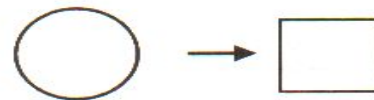
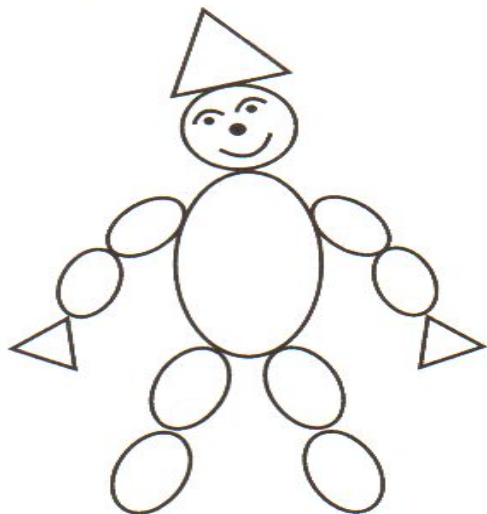


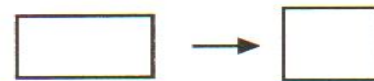
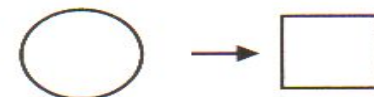
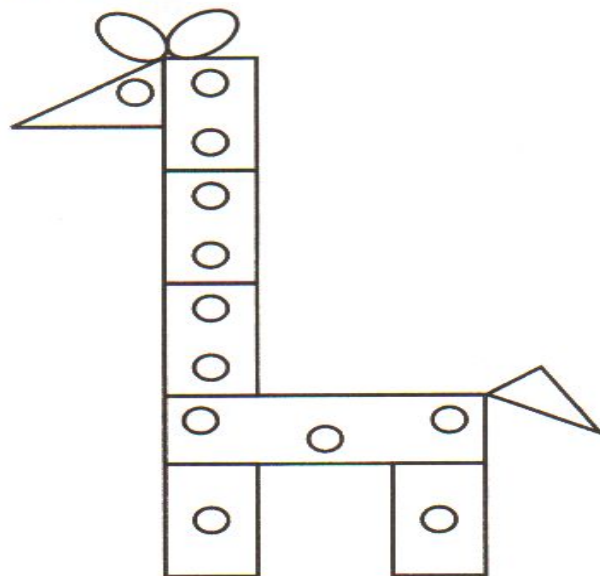
Рис. 2. Система умений оперировать графической информацией

*Анализ и синтез предметов сложной формы*

Напиши, сколько геометрических фигур в нарисованном Петрушке.



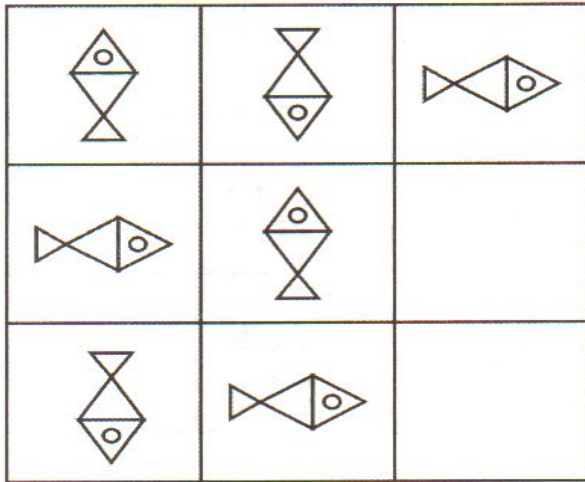
Напиши, сколько геометрических фигур в нарисованном жирафе.



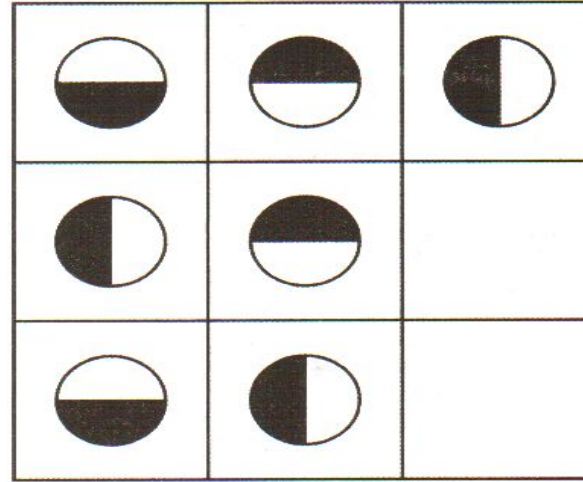


## Ориентировка в пространстве

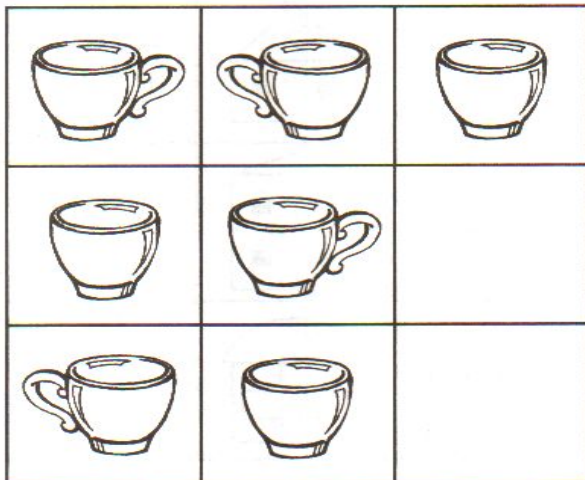
Дорисуй в пустых квадратах недостающую рыбку.



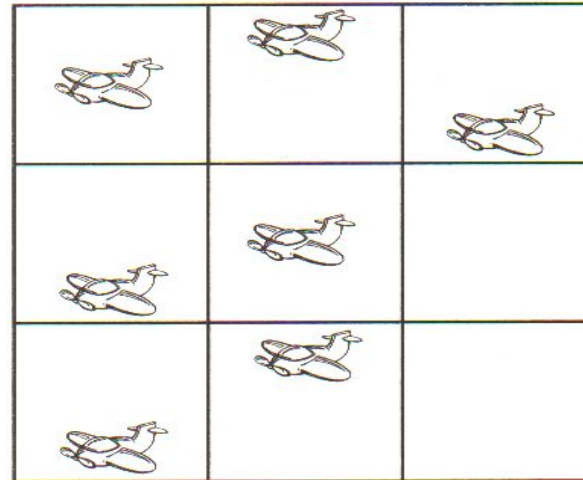
Дорисуй в пустых квадратах недостающий мяч.



Дорисуй в пустых квадратах недостающую чашку.

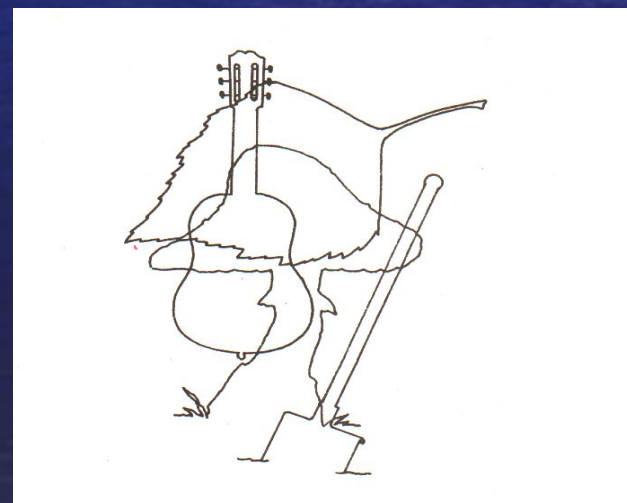
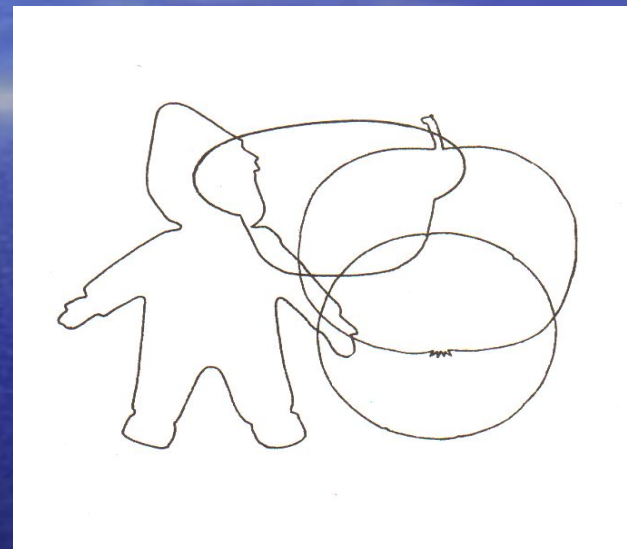
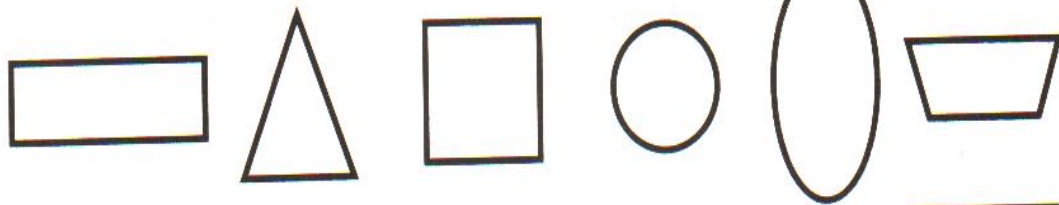
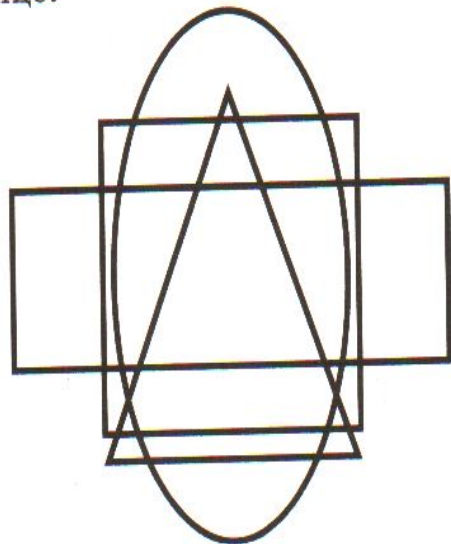


Дорисуй в пустых квадратах недостающий самолет.



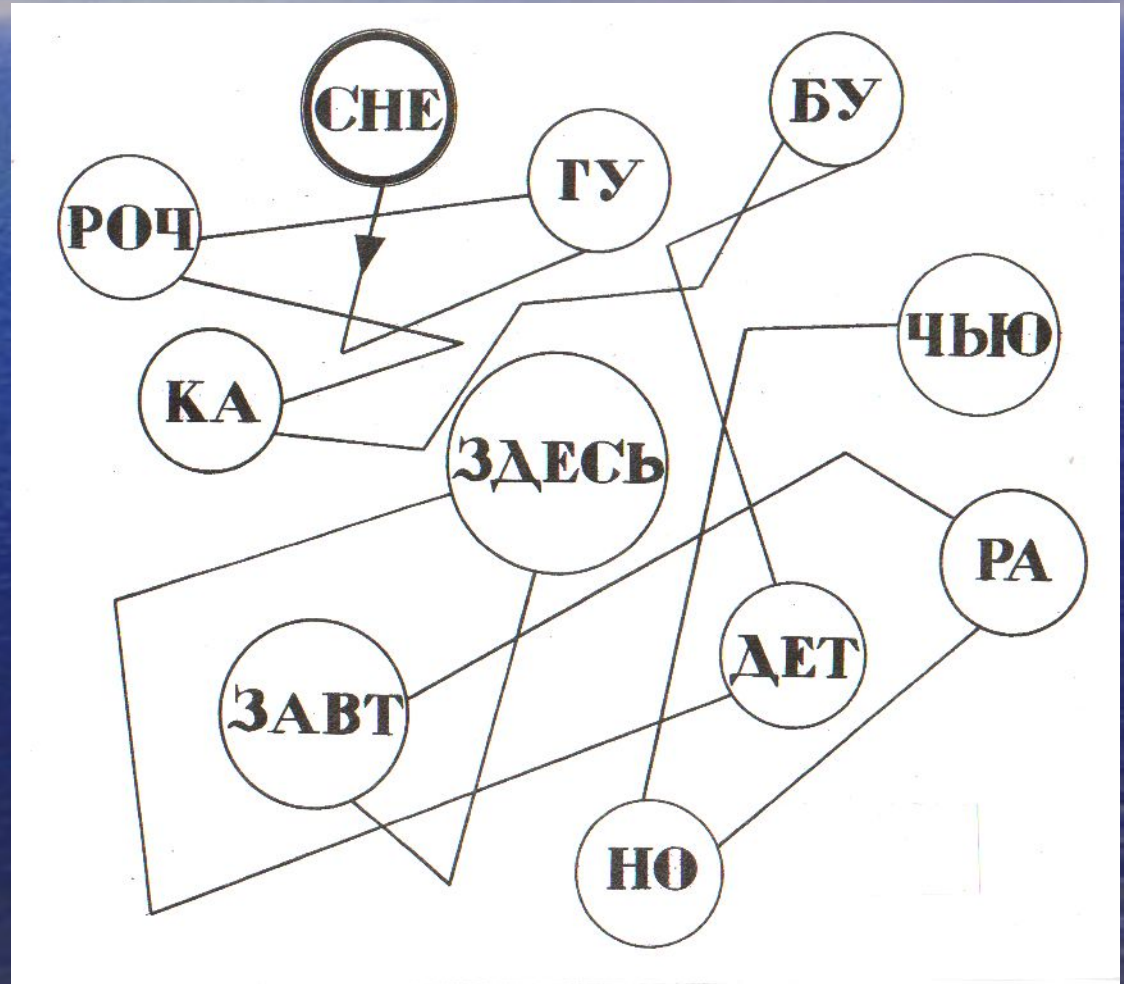
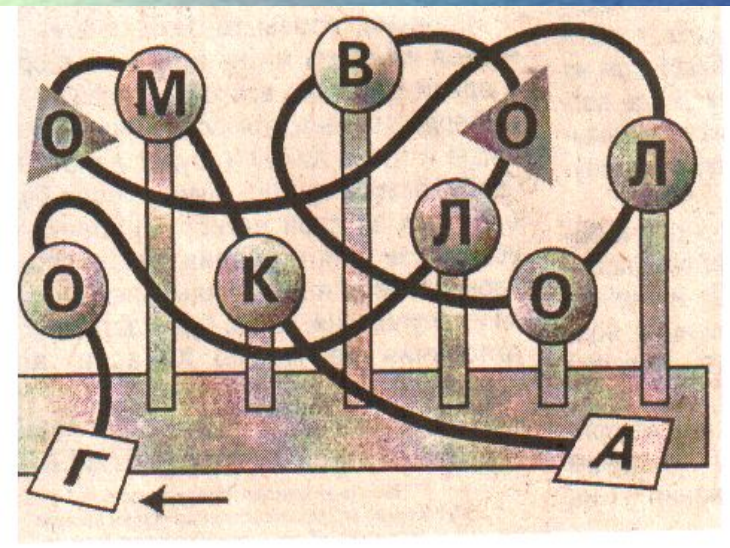
# Декодирование (чтение) графической информации

Закрась внизу только те геометрические фигуры, которые есть в путанице.





# Декодирование (чтение) графической информации

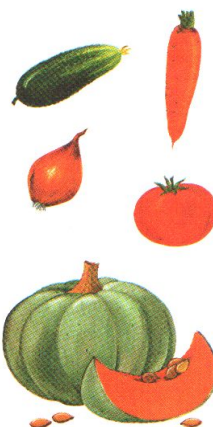
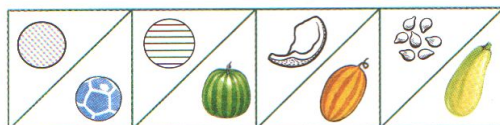
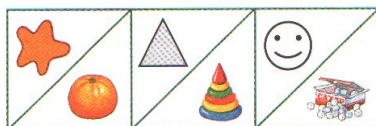
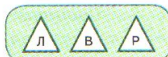




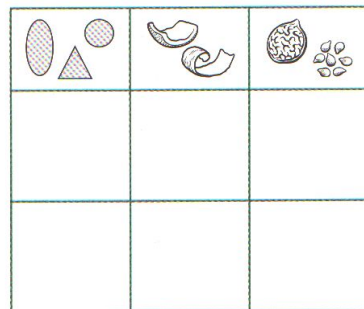
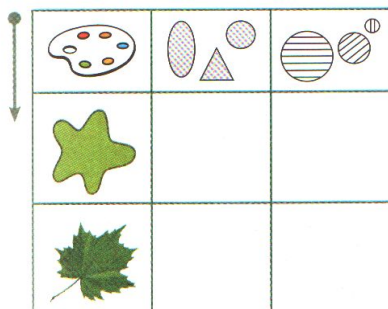
# Кодирование (создание) графической информации

Тема: «ОВОЩИ»

12. «Отгадай загадки». По карточкам «прочитай» загадки зайца. Образец: *Этот овощ оранжевый, как апельсин; треугольный, как пирамидка; сладкий, как сахар.* Соедини линией каждую загадку зайца с картинкой-отгадкой.

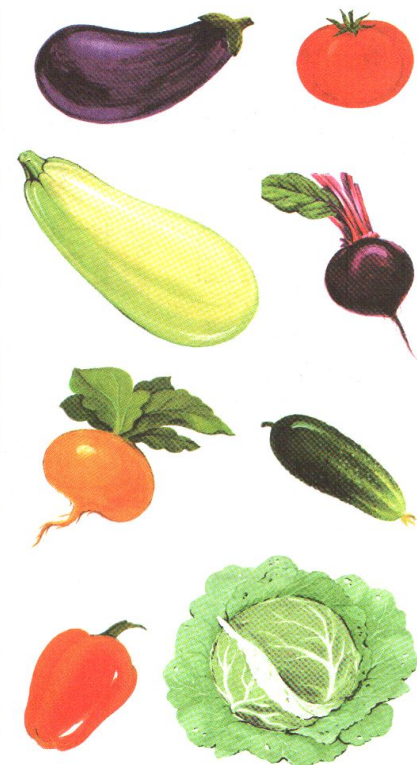
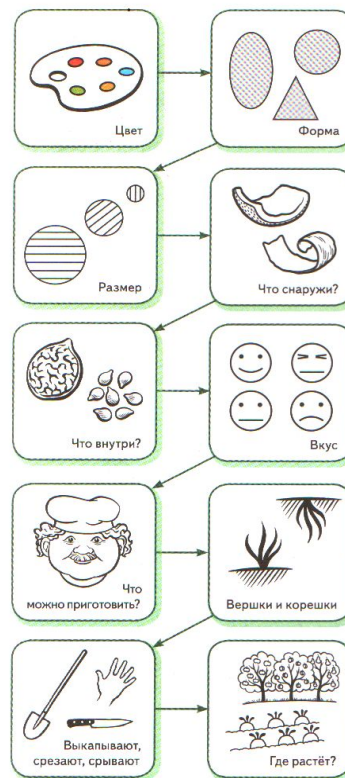
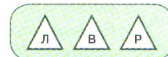


13. «Составь загадку сам». По карточкам-подсказкам составь и нарисуй в пустых квадратиках загадку про оставшиеся овощи. Загадай их друзьям или маме. Образец: *Этот предмет зелёный, как лист. Овальный, как...* Среднего размера, как...

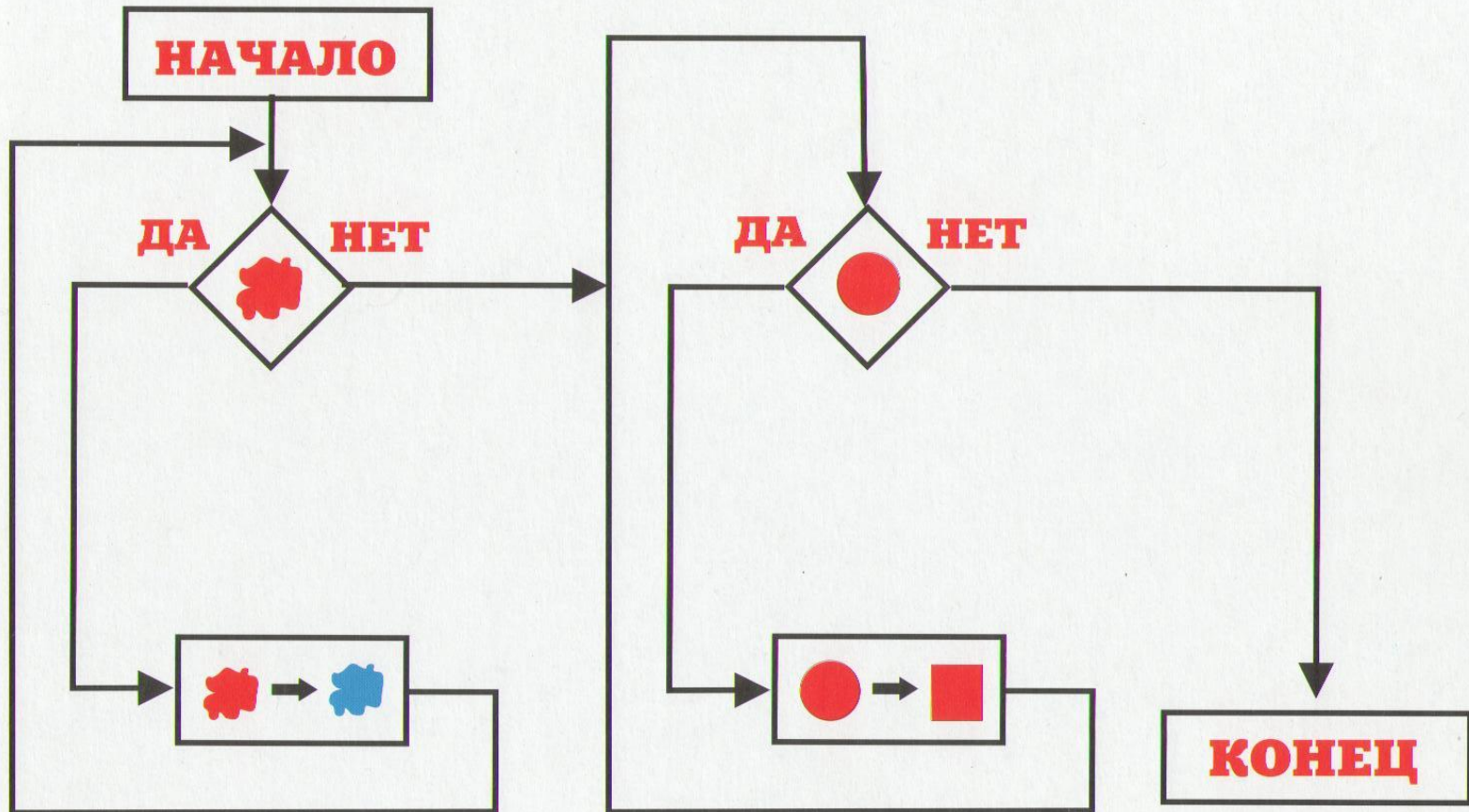


Тема: «ОВОЩИ»

16. «Составь рассказы-описания». Рассмотр картинки и назови овощи. Составь рассказ-описание каждого овоща по картинному плану. Начни рассказ так: *Я хочу рассказать о...* (баклажане).
17. «Составь рассказы-сравнения». Составь рассказы-сравнения каждой пары овощей по картинному плану. Начни рассказ так: *Я хочу рассказать о...* (баклажане и помидоре).




# АЛГОРИТМ 1



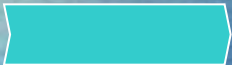
АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА)



# Принципы развития оперирования графической информацией дошкольников



Принцип обучения на высоком уровне  
проблемных заданий



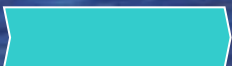
Принцип ведущей роли теоретических  
знаний



Принцип быстрого темпа изучения  
материала



Интегративный принцип содержания



Принцип индивидуально-личностного  
развития

# Этапы развития оперирования графической информацией:

- **ВВОДНЫЙ ЭТАП** – направлен на развитие интереса к деятельности с графическими изображениями:
  - Геометрические фигуры
  - Пространственные направления
  - Представления о точке и линии
  - Чтение графических изображений
  - Применение графических инструментов для построения



● **ЭТАП НАКОПЛЕНИЯ ОПЫТА** –  
направлен на освоение способов  
декодирования и кодирования  
графической информации в  
плоскостных объектах:

- Плоскостные геометрические фигуры, их элементы, свойства
- Ориентировка в двухмерном пространстве
- Построение графических изображений
- Чтение графических изображений по форме и пространственному расположению
- Действия с графическими изображениями



# ● ЭТАП ОСВОЕНИЯ СПОСОБОМ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ:

- Информация о трёхмерных объектах
- Представления о геометрических телах, их элементы и свойства
- Чтение изображений трёхмерных объектов
- Конструирование и моделирование
- Проекция объёмных предметов
- Преобразование с изменением конструкций и моделей
- Развитие самостоятельности и творческой активности в деятельности с графическими изображениями объектов.

## **Подробную информацию можно получить:**

1. Научно-методическом журнале «Детский сад от А до Я» №2 - 2010, М. Габова «Как научить ребёнка оперировать графической информацией», стр. 64
2. Справочник старшего воспитателя ДООУ, Л.Л. Тимофеева, Готовим к обучению в школе, приложение №1-2009, стр. 54; №11-2009, стр. 48
3. Как научить дошкольников правильно думать, Ю.А. Афонькина, О.Е. Борисова, М., «Аркти», 2011
4. Учим дошкольников думать, А.М. Щетинина, М., «Сфера», 2011
5. Знакомим дошкольников с математикой, Л.В. Воронина, Н. Д. Суворова, М., «Сфера», 2011, (Алгоритмические игровые упражнения, стр. 107)
6. Речь и общение, О.А. Белобрыкина, Ярославль, «Академия развития», 1998 («Грамматика фантазии и карты Проппа», стр. 168, «Заколдованные буквы», стр. 197)