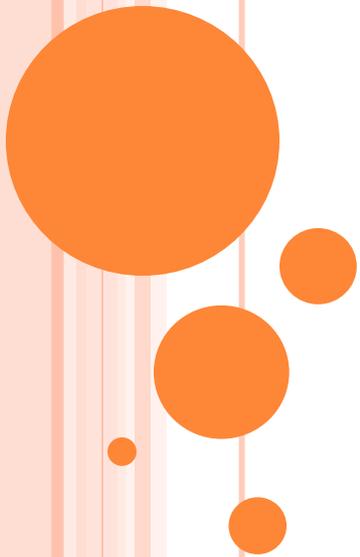


Консультация
«РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ – ТРИЗ - ТЕХНОЛОГИЯ»



Развитие связной речи – ТРИЗ - технология

*Технология обучения
дошкольников
составлению логических
рассказов по серии
картинок*

*Технология обучения
дошкольников
составлению
рифмованных текстов*

*Технология составления
детьми творческих
рассказов по сюжетной
картине*

Технология обучения дошкольников составлению логических рассказов по серии картинок

- **Полноценная подготовка ребенка к школе предполагает умение детей работать с серией картинок, объединенных единым содержанием. При этом дошкольник должен не только самостоятельно разложить картинки в логической последовательности, но и составить по ним связный рассказ на данную тему.**



**Обучение дошкольников
работе с серией картинок
надо начинать с
трехлетнего возраста. Для
составления первых серий
детям предлагается 2-3
картинки.**

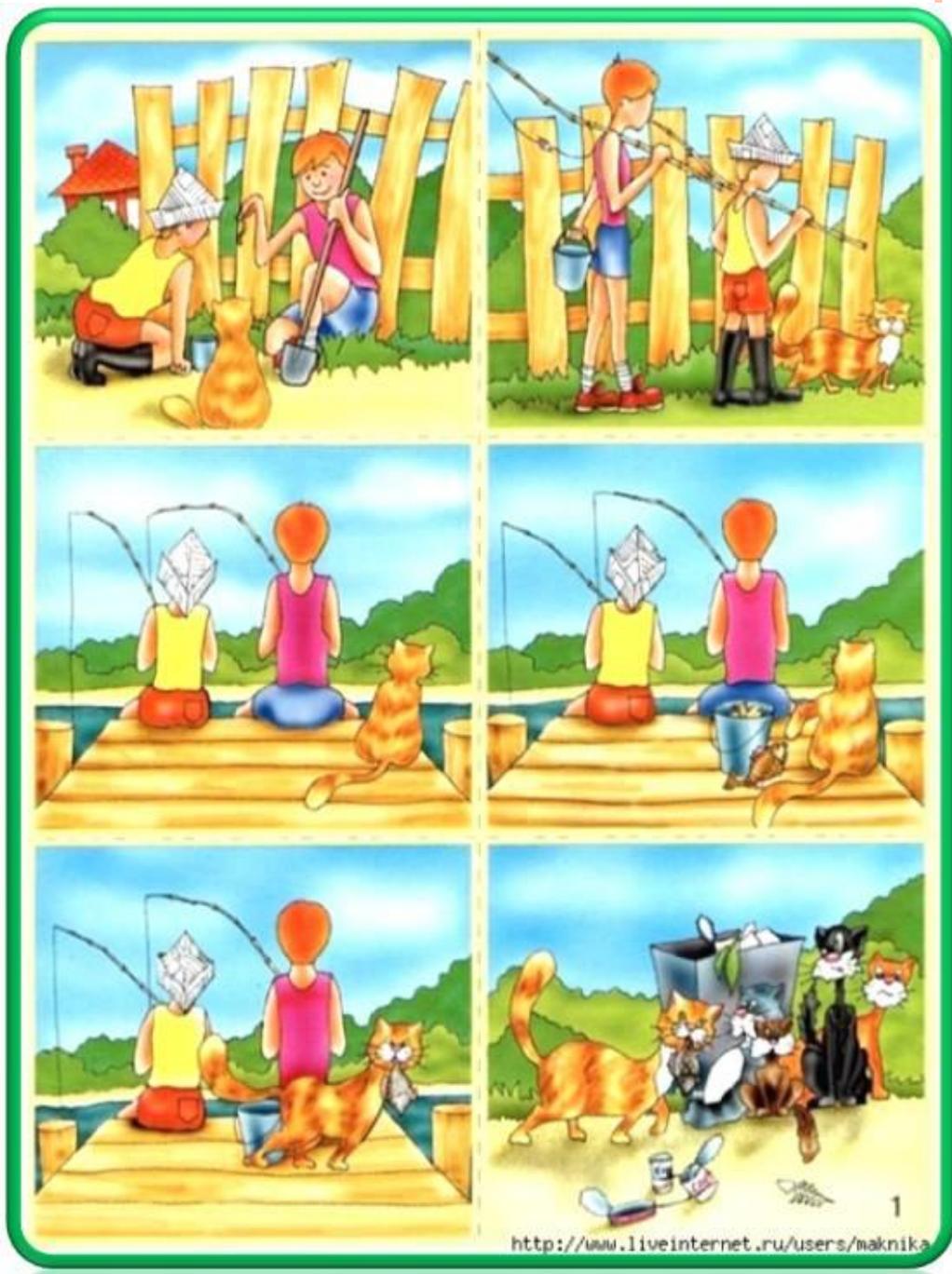




**К четырем
годам
предлагаются
серии с 4-5
картинками.**

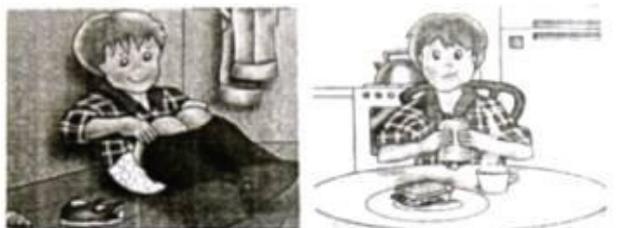


Детям в возрасте 5 лет в серии можно включать до 6 картинок, отражающих типичные события, знакомые детям этого возраста, а также серии картинок на основе сказочных ситуаций.



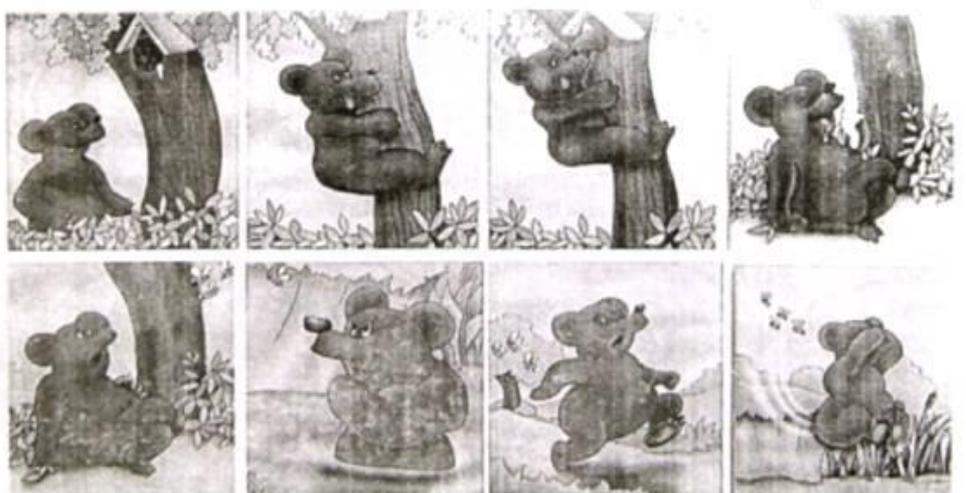


Приложение 2



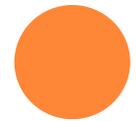
Утро мятныхки

Приложение 1



Медведи и тучки

**Детям в возрасте
5-7 лет
целесообразно
предлагать серии
из 6-8 картинок
(личный опыт,
наблюдение)**



Не рекомендуется использовать серии картинок с нарушенной логической цепочкой, а также серии картинок по сюжетам литературных произведений, знакомых детям, т.к. они не самостоятельно ищут причинно-следственные связи, а вспоминают тексты сказок или рассказов.

Время игры не должно превышать для детей до 4 лет - 5-6 минут; до 5 лет – 10 минут; до 7 лет – 15 минут.



Очень важно, чтобы взрослый мотивировал деятельность детей по составлению рассказа по серии картинок.

Примеры мотивации:

- 1. Для детей 3 лет: «порадоваться» картинкам, сложенным в нужной последовательности, пропеть песенку с картинками, проговорить рифмованный текст и т.п.**
- 2. Для детей 4-5 лет: использовать мотив помощи к какому-либо герою или мотив получения приза.**
- 3. Для детей 5-7 лет: мотив соревнования, подготовка к школе или создание из отдельных «кадров» целого фильма.**

Последовательность обучения предполагает предварительную подготовку и этапы игровых упражнений с последующей проверкой качества сформированного навыка.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Для подготовки детей к работе с серией картинок необходимо научить их анализировать реальные ситуации из жизни. В процессе организации в различных видах деятельности педагог обращает внимание детей на последовательность и результат совершаемых действий.

Цель таких бесед – научить детей проговаривать цепочку взаимосвязанных действий, устанавливать причинно-следственные связи и видеть результат

Основные задачи «раскадровки»:

- Упражнять детей в нахождении причинно-следственных связей, установленных автором текста;
- Формировать умение определять по действию героя его цель, фиксировать результат выполнения данной цели.

Обучение дошкольников работе с серией картинок осуществляется в определенной последовательности и в достаточно быстром темпе, игровые задания проводятся динамично. Каждый этап имеет свою цель, игровое действие и его схематизированное изображение.

Взрослый переходит к следующему этапу только в том случае, если ребенок освоил предыдущие задания.



ЭТАПЫ РАБОТЫ С СЕРИЕЙ КАРТИНОК

Методика обучения детей дошкольного возраста работе с серией картинок позволяет им: освоить логические операции воссоздания последовательности событий по отдельным кадрам; составить речевой текст как сопровождение к серии картинок ; осознать последовательность этапов работы.

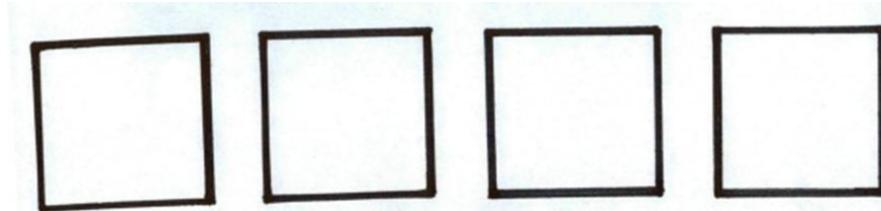
В результате работы с серией картинок ребенок должен научиться:

1) Раскладывать отдельно взятые картинки в нужной логической последовательности на основе заданного сюжета

2) Составлять связный краткий рассказ сюжета

3) Осознавать и озвучивать правила составления серии картинок

1 этап. ПАРОВОЗИК

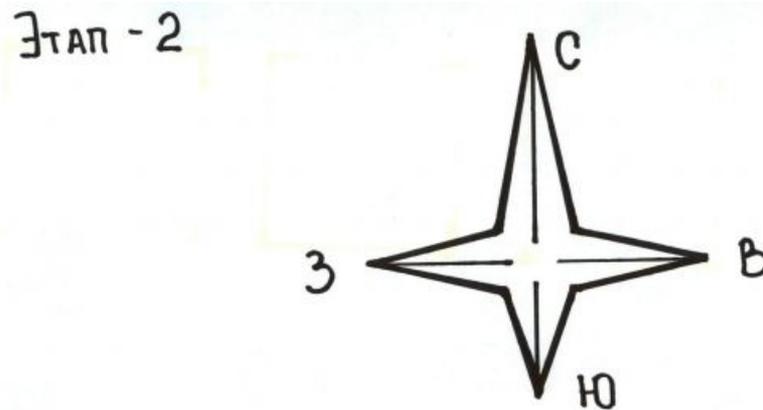


Цель:

- научить ребёнка раскладывать картинки слева на право в одну линию без учёта последовательности сюжета; по схеме узнавать игровые действия.
- Игровое действие: Даём ребёнку набор перепутанных картинок, просим разложить их в правильной последовательности в одну линию слева направо. «Паровозик из картинок».



Этап 2. «Назови место, где происходят события»



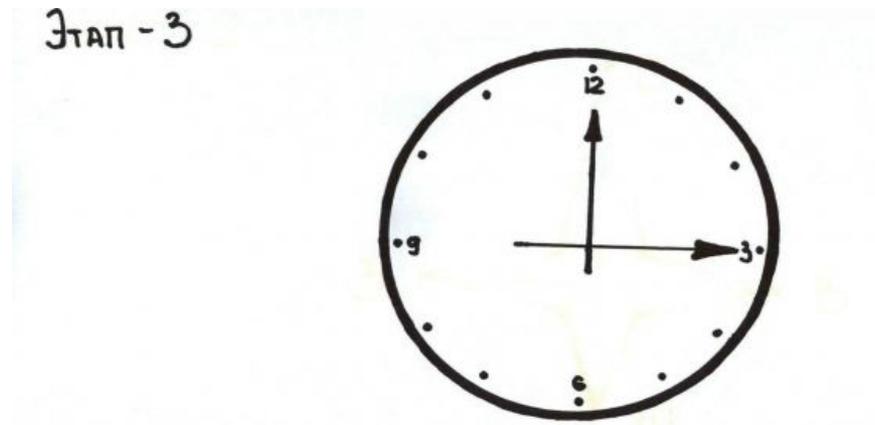
- Цель: научить ребёнка определять место действия объектов на каждой картинке и дать обобщение; по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровое действие.

- - В каком месте происходит это событие?
- - Покажи схему, обозначающую место, где происходит событие.



Этап 3. «ОПРЕДЕЛИ ВРЕМЯ СОБЫТИЙ»



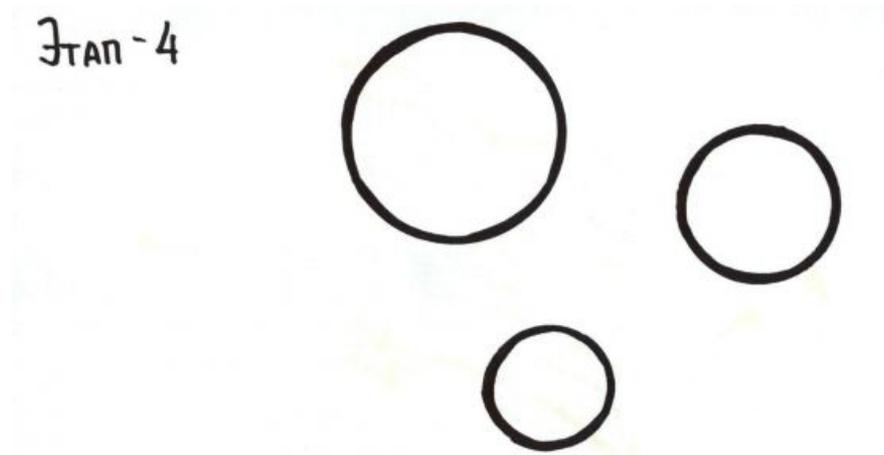
- Цель: научить детей определять время событий с уточнением года и части суток; по схеме этапа узнавать игровое действие.

Игровое действие.

- - Кто быстрее скажет: в какое время года это происходит?
- - В какое время суток?
- - Найди схему, обозначающую «Время событий».



Этап 4. «Найди общих героев на всех картинках»



Цель: научить детей находить сквозных героев и объекты на всех картинках серии; учить делать обобщения (в событиях всегда есть действующие лица и предметы); по схеме этапа узнавать игровые действия.

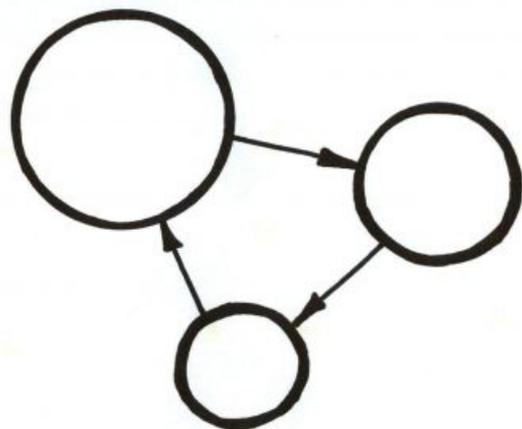
Игровое действие.

- Посмотри на каждый «вагончик» «паровозика» и найди главного героя.
- Давай придумаем ему имя.
- Скажи, во что он одет и какого он возраста?
- Что ещё нарисовано на всех картинках?
- Найди схему, обозначающую героев на всех картинках.



Этап 5. «**НАЗОВИ ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ И ДОГАДАЙСЯ, ЗАЧЕМ ОН ЭТО ДЕЛАЕТ?»**»

Этап - 5



Цель: научить детей называть действия героев умозаключения, с какой целью это делается; учить делать обобщения (у всех героев есть какая-то цель и для её достижения они совершают определённые действие); по схеме этапа узнавать игровые действия.

Игровые действия.

Выберите любую картинку, например: «Мальчик стоит с санками у горки и смотрит в сторону горки».

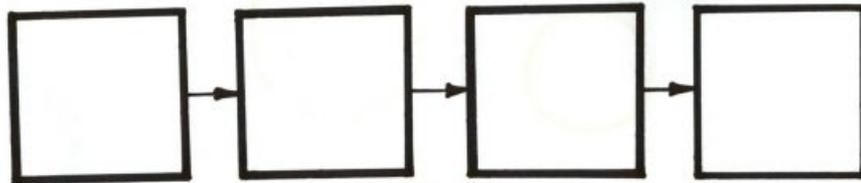
- - Что делает мальчик?
- - Для чего он это делает?
- - Найди схему, обозначающую нашу игру.



«Г – Д – Ц»



ЭТАП 6. «ЧТО ЗА ЧЕМ?»



- Цель: учить детей устанавливать логическую последовательность действий, опираясь на сюжет каждой картинки; по схеме этапа узнавать игровые действия.

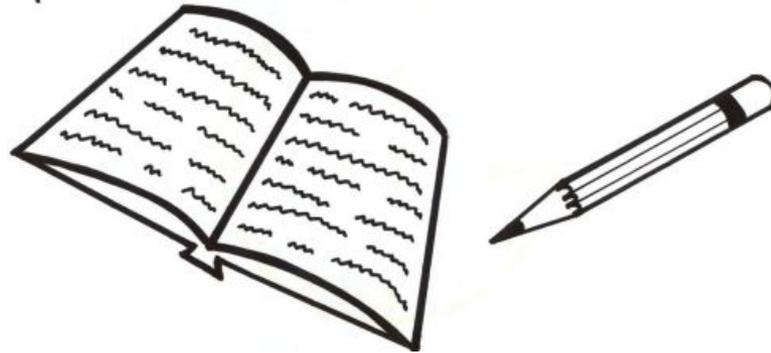
Игровые действия.

- Предлагают ребёнку взять любую картинку и переложить её ближе к себе. Затем ещё раз назвать действия объекта. Далее играем «Что было раньше - что будет потом?». Таким образом, картинки выстраиваются в логический ряд.
- Найди схему «Что за чем?».



Этап 7. «СОСТАВЬ РАССКАЗ»

Этап - 7



- Цель: учить детей составлять связный рассказ последовательно выложенной серии картинок; по схеме этапа узнавать игровые действия.
- Игровые действия.
- Ребёнок составляет рассказ, используя приведённую базовую модель.



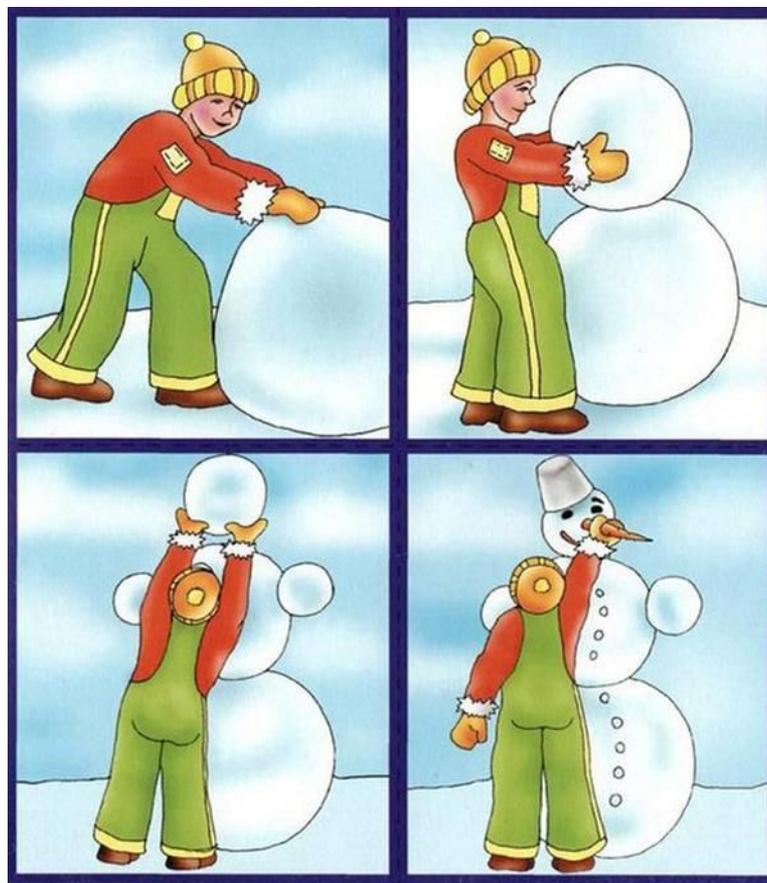
БАЗОВАЯ МОДЕЛЬ

- ❑ **Однажды** (указание времени года, части суток).
- ❑ **В таком – то месте** (указание либо на общее место действия, либо на место действия происходящего на первом кадре).
- ❑ **Такой – то объект** (указание на сквозного героя, героев на первом кадре).
- ❑ **Делал (делали) то-то для того – то.**
- ❑ **Потом этот же объект** (переход ко второму кадру) **делал** (действие и цель действия).
- ❑ **И далее по каждой картинке** **рассказывается об объекте, его действиях и цели действий.**
- ❑ **В результате получилось то-то** (обобщение), **поэтому можно сказать, что данный объект** (герой, герои) **такой-то по характеру.**
- ❑ **Придумать название** получившемуся рассказу.



ВАРИАНТЫ ПРИДУМЫВАНИЯ НАЗВАНИЙ РАССКАЗОВ

- В названии рассказа даются обозначение главного героя и обозначение объекта, например В названии рассказа вводится глагол или называется главное действие
- В названии рассказа проговаривается результат действия героя или его жизненное правило
- В названиях рассказов используется признак места
- В названиях рассказов используется признак времени



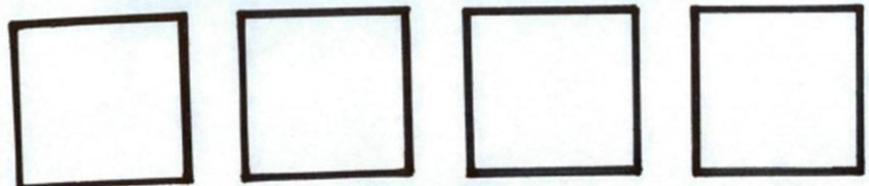
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Цель:

**Научить ребенка
выделять
последовательность
действий, необходимых
для составления
логически верной версии
по серии картинок**

**Игровое
действие:**

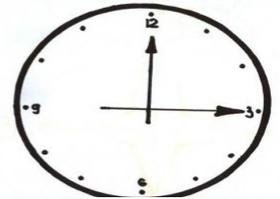
**Игра проходит без сюжетных
картинок – используются только
схемы этапов. Педагог
предлагает детям вспомнить, в
какие игры они играли с
картинками и какие действия
при этом выполняли. Затем дети
рассказывают «секрет» каждой
схемы и раскладывают их по
порядку.**



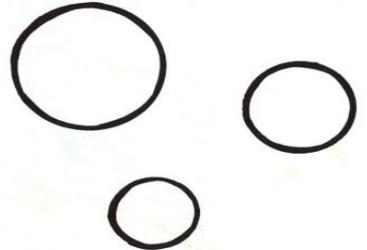
Этап - 2



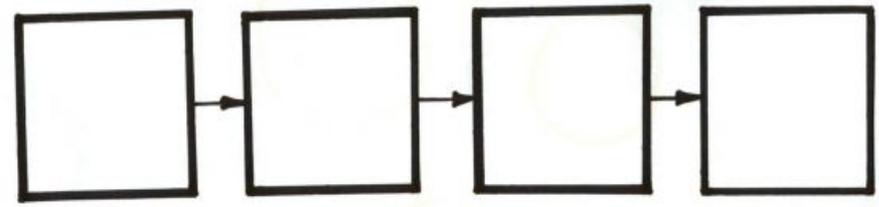
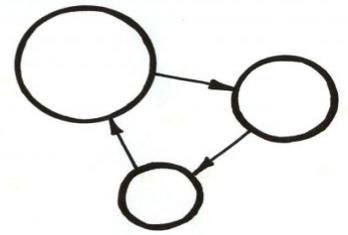
Этап - 3



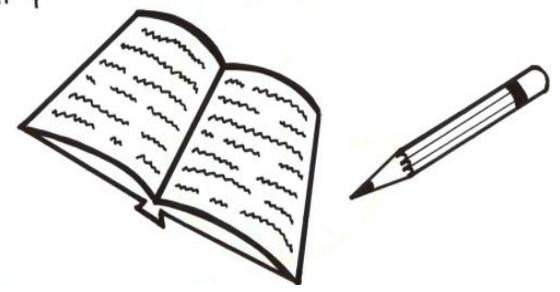
Этап - 4

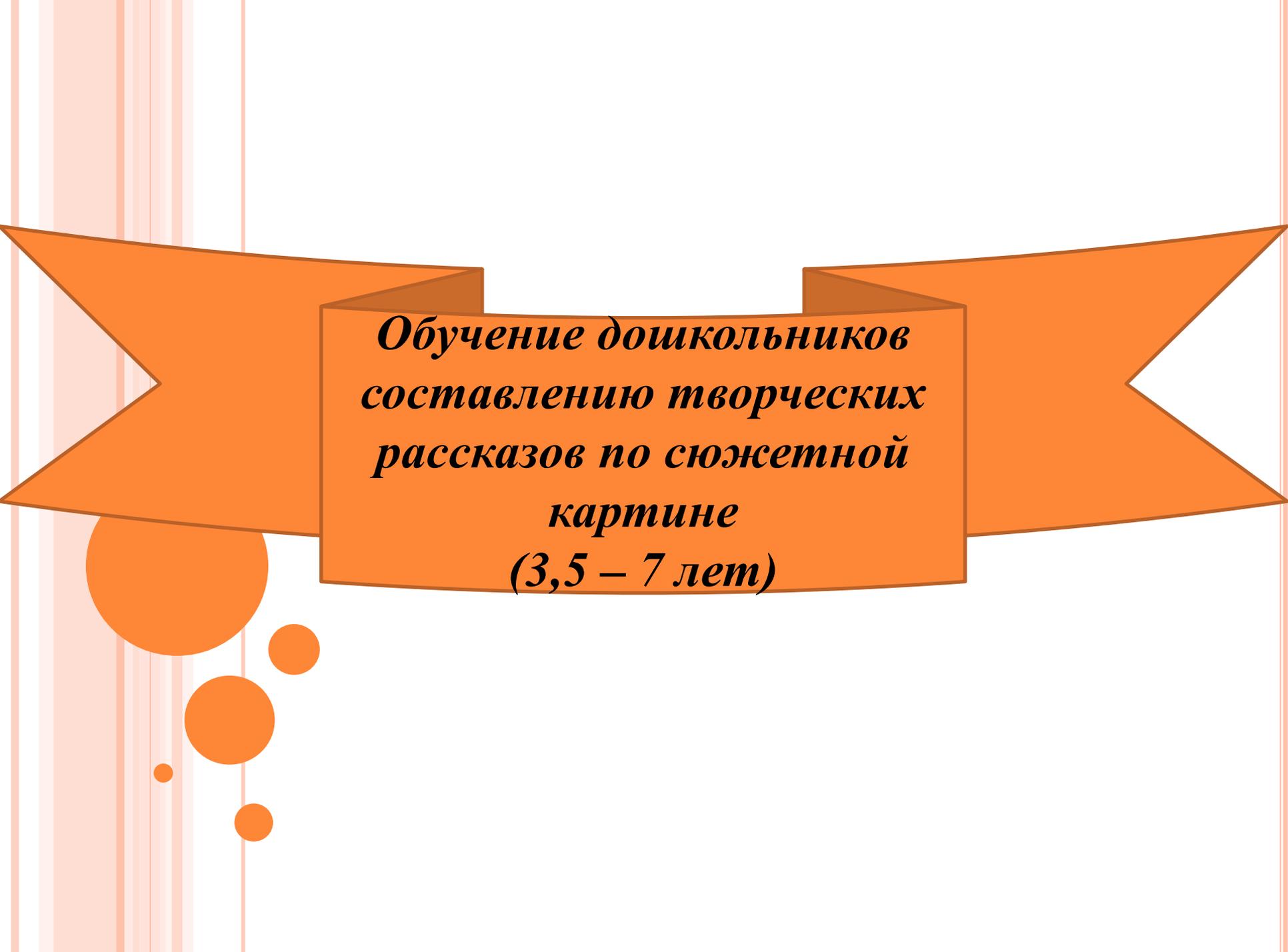


Этап - 5



Этап - 7





*Обучение дошкольников
составлению творческих
рассказов по сюжетной
картине
(3,5 – 7 лет)*

Формы обучения рассказыванию:

Традиционная	Творческая
<ol style="list-style-type: none"> 1. Картина предъявляется детям в начале занятия, т.е. не демонстрируется им заранее. 2. Воспитатель готовит вопросы детям по содержанию картины. Обычно дошкольники сами не задают вопросов. 3. Рекомендуется использовать образец рассказа воспитателя по картине. 4. На занятии всей группы детей заслушиваются рассказы, составленные только 3-5 ребятами. 5. Качество рассказов оценивается воспитателем, как правило, на уровне «хорошо — плохо». 6. Не ведет к развитию самостоятельности детей при составлении рассказов по сюжетной картине. Невозможно пополнение словаря, формирование грамматического строя речи, а тем более составление собственного речевого продукта за короткое время, отведенное на занятии (15-30 мин.). 7. 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 — им отводится роль пассивного слушателя. 8. Уже через 1-2 дня забывают даже название картины и не помнят ее смыслового значения. 9. Не решается задача формирования обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине, т.к. ребенок не понимает, по каким правилам он строится. И в 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Освоение обобщенных способов составления творческих рассказов по картине происходит во время подготовительной работы до планируемого занятия. 2. Картина находится в группе на уровне глаз детей в специально отведенном месте. 3. Подготовительная работа проводится по этапам и выглядит как система игровых тренингов со всей группой или с подгруппами детей в течение двух недель. По окончании каждого этапа рядом с картиной вывешивается эмблема (или значок) совершенного мыслительного действия. 4. Позволяет получить гарантированный результат — усвоение детьми обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине. Это происходит на фоне формирования устойчивого интереса дошкольника к данной речевой деятельности. 5. Основная дидактическая задача — не обучение составлению конкретного рассказа по конкретной картине, а усвоение ребенком обобщенных способов умственной деятельности при создании собственного речевого продукта по любой сюжетной картине. 6. Позволит ребенку успешно составлять связный текст по картине, а значит, мотивировать и активизировать свою познавательную позицию. 7. Методика составления творческого рассказа по картине предназначена для обучения детей 3,5-7 лет усвоению способов создания связного текста по сюжетной картине. 8. Даже через неделю дети способны составить рассказ по данной картине по памяти. При этом их рассказы могут носить творческий, более оригинальный характер. 9. У ребенка к концу дошкольного возраста формируются обобщенные правила организации умственной

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПОВ

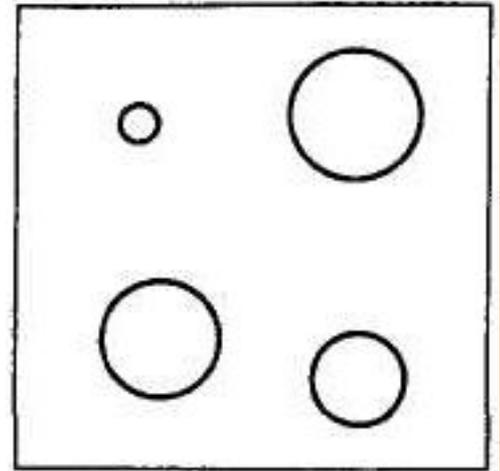
1. Перечисление объектов на картине.
2. Нахождение на картине взаимосвязей между объектами.
3. Составление сравнений, загадок, метафор.
4. Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.
5. Составление рифмованных текстов по мотивам содержания картины.
6. Определение местонахождения объекта на картине.
7. Составление речевых зарисовок, используя разные точки зрения.
8. Описание объекта, изменяемого во времени.
9. Нахождение смысловых характеристик картины.



Этап 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЪЕКТОВ НА КАРТИНЕ

Цели:

- учить детей определять объекты, изображенные на картине, и схематизировать их;
- учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать правило: **«Смотрю на картину и называю объекты»;**
- активизировать словарь дошкольников в соответствии с сюжетом картины (называние объектов и их частей).



Алгоритм определения состава картины

- Перечисли объекты, изображенные на картине.
- Схематически изобрази их на листе бумаги.
- Сгруппируй по какому-либо признаку.
- Правило этого этапа: «Посмотри на картину и назови объекты». Покажи его эмблему.

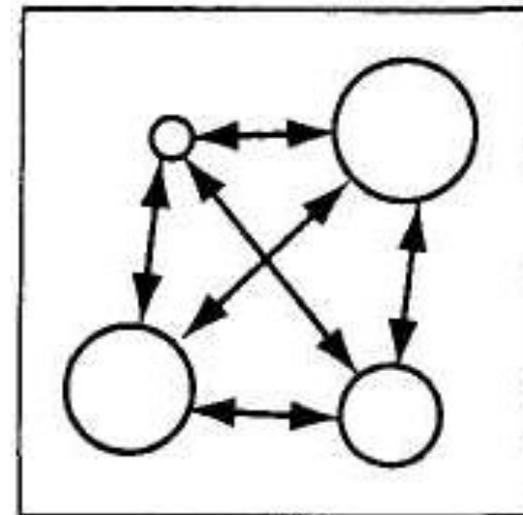




Этап 2. «НАЙДИТЕ НА КАРТИНЕ ВЗАИМОСВЯЗИ МЕЖДУ ОБЪЕКТАМИ»

Цели:

- учить детей находить взаимосвязи объектов, изображенных на картине;
- учить объяснять связи между объектами и обозначать их стрелками;
- учить запоминать эмблему этапа и озвучивать правило: **«Один объект связан с другим»;**
- активизировать словарь дошкольников в соответствии с сюжетом картины (называние действий и взаимодействий объектов).



Алгоритм установления 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», «Один объект связан с другим, потому что...» и т.д.



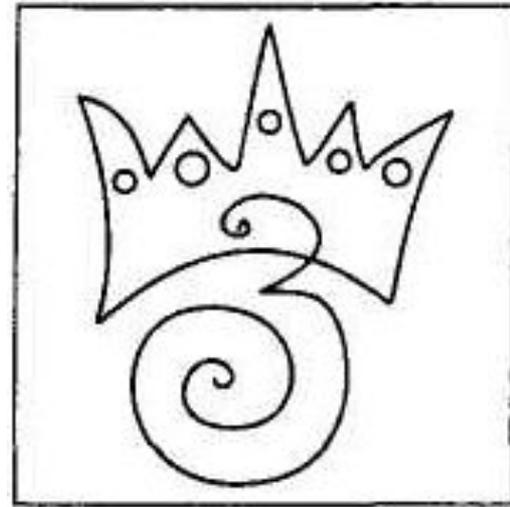


Этап 3. СОСТАВЛЕНИЕ СРАВНЕНИЙ, ЗАГАДОК ИЛИ

МЕТАФОР ПО КАРТИНЕ

Цели:

- учить детей составлять сравнения, загадки или метафоры по моделям;
- учить узнавать эмблему этапа и озвучивать правило:
«Я смотрю на предмет, изображенный на картине, и могу сравнить его признаки с признаками других предметов»;
- активизация словаря дошкольников по сюжету картины (проговаривание прилагательных).



Алгоритм составления сравнений

Алгоритм	Пример
1. Выбери предмет, изображенный на картине	Мяч
2. Что ты можешь сказать, например, о его форме?	По форме мяч — круглый. Это его признак
3. Какие ее предметы, круглые по форме, ты знаешь?	Круглые по форме колесо, солнце, Колобок... И т.д.
4. Составь словосочетание: «Мяч по форме похож на...»	Мяч по форме похож на Колобок

Алгоритм составления загадок

Загадки составляются из трех сравнений одного объекта с другими.

- Выбери предмет на картине и перечисли его особенности — признаки (цвет, форму, его части...).
- Выбери один из вопросов, по которому ты будешь составлять загадку:
- Какой предмет? Что такое же у других предметов?
- Что делает? Кто или что делает так же?
- На что это похоже? Чем отличается?
- Перечисли предметы, похожие на выбранный тобой.
- Найди в них общее.
- Составь текст загадки с помощью слов: «как», «но не».



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 этапа 3.	



АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ ЗАГАДОК

- Загадки составляются из трех сравнений, сделанных по одному объекту.
- Выбери объект на картине и перечисли его признаки (есть цвет, форма, части...).

Выбери одну из трех моделей загадки:

- Модель 1 «Какой? Что такое же?»
- Модель 2 «Что делает? Кто или что делает так же?»
- Модель 3 «На что похоже? - Чем отличается?»
- Перечислить объекты, имеющие такие же признаки.
- Найди проявление разных признаков в других объектах.
- Составь единый текст загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».
- Скажи правило этого этапа: «Я смотрю на объект и могу составить загадку». Узнай эмблему этапа.





Колобок

Какой?

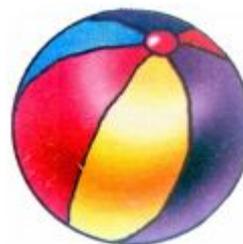
Что бывает таким же?

Круглый

Румяный

Катится

КАК





КАК НО НЕ

Какой?	Что бывает таким же?



Лягушка



Что делает?

Кто (что) делает так же?

Прыгает

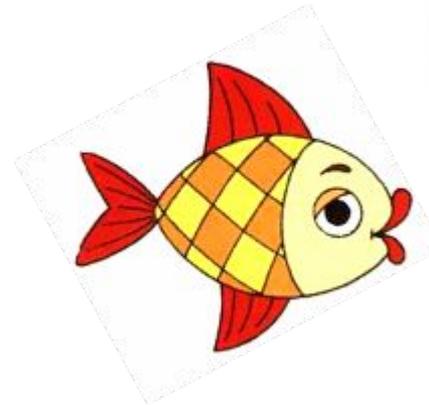
КАК
НО НЕ



Нырять



Плавать



Прыгает, но не заяц.
Нырять, но не утка.
Плавать как рыба.



КАК
НО НЕ

Что делает?	Что (кто) делает так же?

Модель 3

3. Объект сравнивается с другими предметами и при этом указывается отличие.

Объект → Схожий объект → Отличие

Допустим, сочиняем загадку о мяче

На что похож?	Чем отличается?
Земля	маленький
воздушный шарик	прочный
яблоко	несъедобный



**Как Земля, но маленький,
Как воздушный шарик, но прочный,
Как яблоко, но несъедобный.**





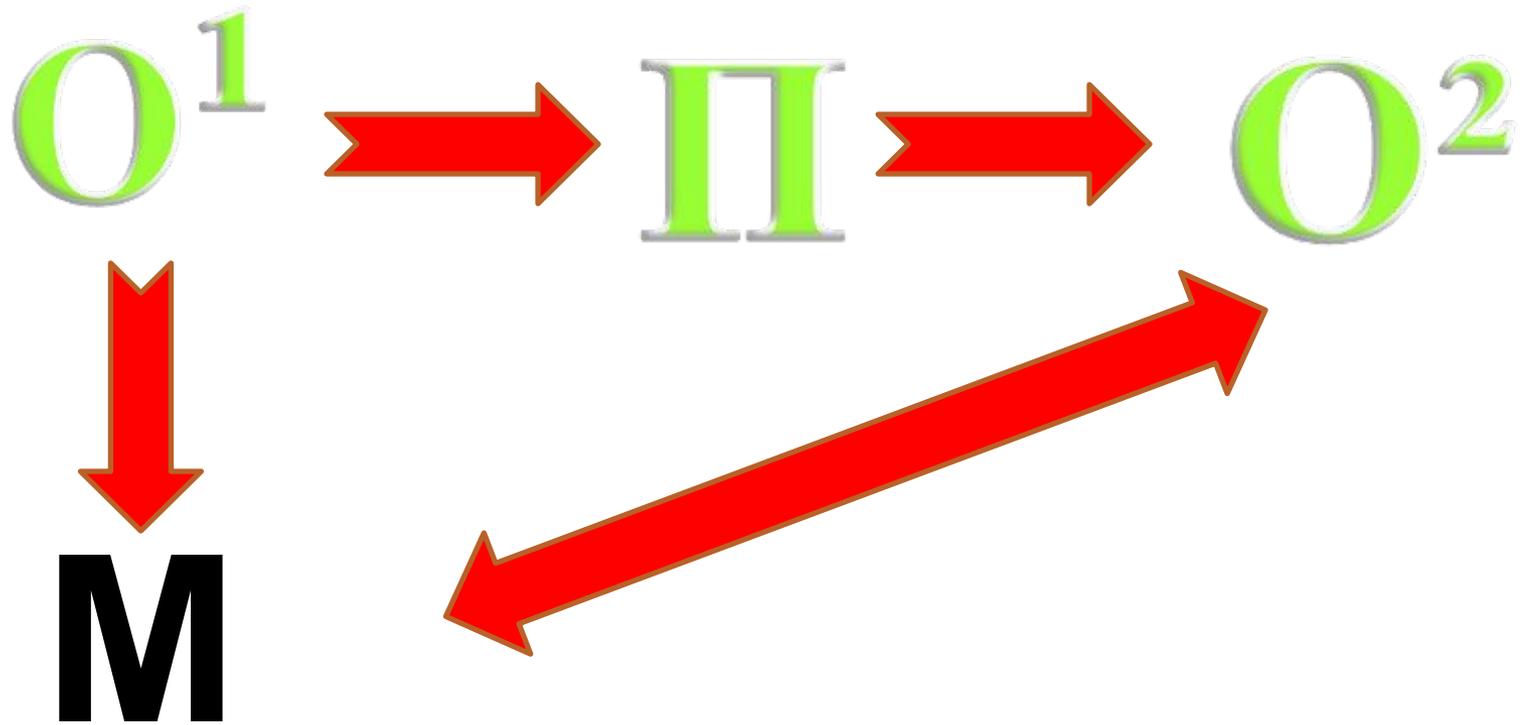
**НО НЕ
НО**

На что похоже?

Чем отличается?

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ МЕТАФОРЫ

Алгоритм	Пример
1. Выбери объект 1 на картине.	Слезы.
2. Выбери признак объекта и назови проявление этого признака в данном объекте.	Признак - действие. По признаку действия - слезы капают.
3. Найди проявление данного признака в другом объекте 2.	Дождик по действию тоже капает.
4. Укажи местонахождение объекта 1.	Слезы на глазах у Тани.
5. Соедини объект 2 с местонахождением объекта 1. Объект 1 не называется. Составляется метафора.	Слезы 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.	



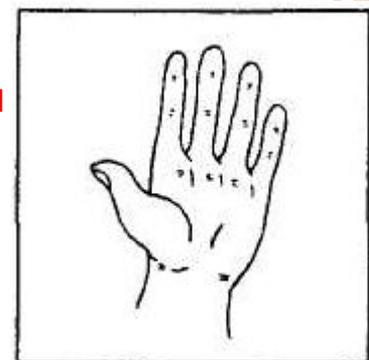
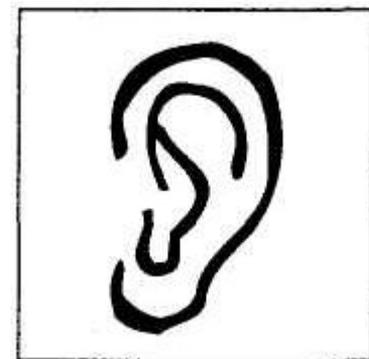
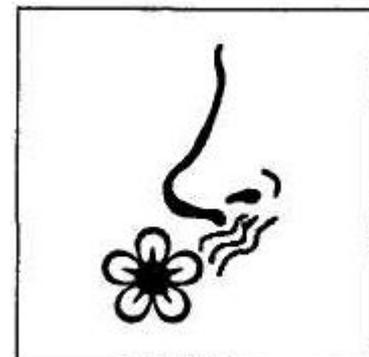
Этап 4. Представьте возможные ощущений с помощью РАЗНЫХ ОРГАНОВ ЧУВСТВ

Цели:

- учить детей на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, обоняние, осязание);
- учить детей находить эмблемы этапа и озвучивать правило: «Я смотрю на предмет и представляю, чем он может пахнуть, какие издает звуки и какой он на ощупь»;
- активизировать в речи слова, характеризующие звуки, запахи и тактильные ощущения.

Алгоритм мыслительных действий

1. Посмотри на картину, «войди в нее».
2. Выбери орган чувств, который поможет тебе «путешествовать» по картине.
3. Опиши свои ощущения.
4. Скажи правило этого этапа **«Я смотрю на объект и представляю, чем он может пахнуть, какие издает звуки и какой он на ощупь»**. Узнай эмблемы четвертого этапа.





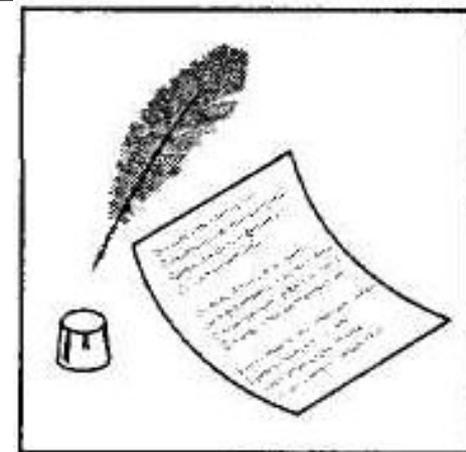
Этап 5. СОСТАВЛЕНИЕ РИФМОВАННЫХ ТЕКСТОВ ПО МОТИВАМ СОДЕРЖАНИЯ КАРТИНЫ

Цели:

- учить детей подбирать рифмы к названиям объектов на картине и составлять с ними рифмованные тексты;
- активизировать речь с помощью рифмующихся слов;
- учить детей находить эмблему этапа.
- Учить детей узнавать эмблему этапа и проговаривать правило:

«Я называю объект и составляю про него рифмовку».

Алгоритм

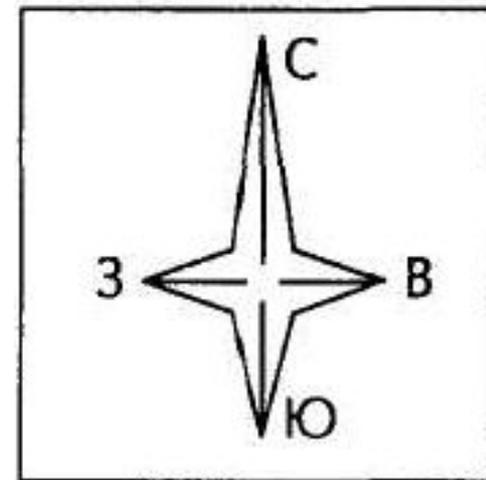


Алгоритм	Пример
1. Подбери рифмующиеся слова к предметам на картине	Мячик — зайчик; девочка — припевочка; бантик — фантик; палочка — помогалочка и т. д.
2. Из пары слов составь две строчки так, чтобы каждая строчка заканчивалась рифмующимся словом	Жила-была девочка, И была она припевочка. На голове у нее бантик — Он похож на фантик.
3. Теперь составь стишок из этих четырех строчек	Жила-была девочка, И была она припевочка; На голове у нее бантик — Он похож на фантик
4. Добавь о девочке пятую строчку (можно без рифмы) по содержанию картины	Жила-была девочка, И была она припевочка; На голове у нее бантик — Он похож на фантик. Она веселилась и не знала пока о своей неприятности.
5. Выразительно прочти стишок	

Этап 6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ ОБЪЕКТОВ НА КАРТИНЕ

Цели:

- учить детей пространственной ориентировке на картине;
активизировать в речи слова, обозначающие пространственные понятия (наречия);
- учить детей находить эмблему этапа и озвучивать правило:
«У каждого объекта есть свое место на картине»



Алгоритм мыслительных действий

Выбери объект, определи его местонахождение на плоскости картины.

Опиши объект с точки зрения расположения других объектов по отношению к нему:

- а) с позиции постороннего наблюдателя;
- б) в роли самого объекта.

Скажи правило этого этапа: «У каждого объекта есть свое место на картине».

Узнай эмблему этапа.



Этап 7. СОСТАВЛЕНИЕ РЕЧЕВЫХ ЗАРИСОВОК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗНЫХ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ

Цели:

- упражнять детей в умении перевоплощаться в объект на картине, изменять свое настроение во времени;
- учить составлять речевую зарисовку от имени какого-либо объекта на картине;
- учить узнавать эмблемы этапа и озвучивать правило: «Я превращаюсь в объект на картине и у меня... характер» (определение вставляется по смыслу);
- активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера объекта.



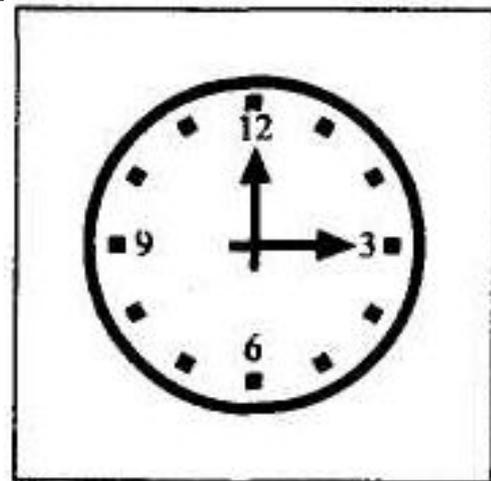
Алгоритм мыслительных действий

- Выбери героя на картине.
- Определи его настроение или свойства характера.
- «Войди» в образ героя (представь себя им).
- Опиши, как воспринимает выбранный тобой герой то, что изображено на картине.
- Правило этого этапа: **«Я превращаюсь в героя, изображенного на картине, и у меня какой-то характер».**

Этап 8. ОПИСАНИЕ ОБЪЕКТА С ИЗМЕНЕНИЕМ ЕГО ХАРАКТЕРИСТИКИ ВО ВРЕМЕНИ

Цели:

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



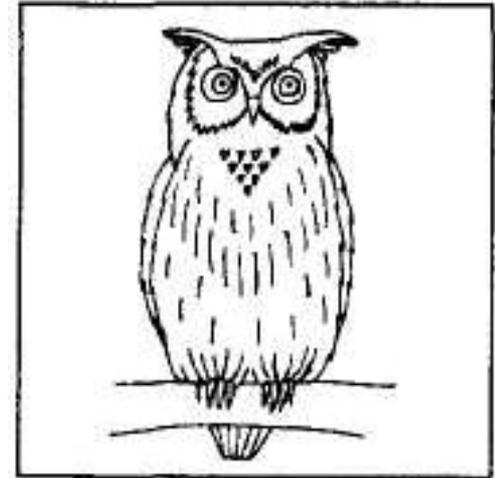
Алгоритм мыслительных действий

- Выбери объект, определи его состояние в настоящее время.
- Представь прошлое (будущее) объекта с учетом изменения его признаков, действий.
- Составь речевую зарисовку о прошлом (будущем) объекта.
- Правило этого этапа: «Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом».

Этап 9. Понятие о смысловых характеристиках картины

Цели:

- 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 озвучивать правило: **«У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл».**



Алгоритм мыслительных действий

- Возьми несколько лепестков «Ромашки мудрости» и прослушай текст пословиц и поговорок о них. (Текст читает педагог.)
- Рассмотр сюжет картины. Как связаны с ней каждая пословица или поговорка.
- Объясни, почему та или иная пословица подходит или не подходит для названия картины.
- Правило этого этапа: «У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл».

ИТОГОВАЯ БЕСЕДА «СОСТАВЛЕНИЕ ДЕТЬМИ ТВОРЧЕСКИХ РАССКАЗОВ ПО КАРТИНЕ»

- Воспитатель заранее составляет и записывает собственный творческий рассказ по картине. Это может быть стихотворная поэма или рассказ-рассуждение, размышление. По времени рассказ не должен превышать 2 – 3 мин.
- Накануне занятия воспитатель обращается сообщает детям, что завтра картина, которая «гостила» две недели в группе, будет прощаться с ними.
- Вначале детям предлагается рассказать в какие игры с картиной они играли. Воспитатель предлагает детям в качестве подарка картине составить свои рассказы.



РЕКОМЕНДАЦИИ

Игры с сюжетной картинкой не обязательно растягивать на две недели. Вы можете проводить их в любой последовательности. Но обязательно надо начинать с первых двух этапов.

Заранее готовить эмблемы этапов не обязательно — лучше вместе с ребенком обсудить и составить схему (эмблему) уже проведенной игры.

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

Обязательно записывайте детские рассказы!

Проанализировав созданный ребенком текст, Вы можете наметить пути дальнейшего развития речи ребенка.

Предложив ребенку сделать рисунок к рассказу, Вы научите его иллюстрировать собственные тексты. Собрав творческие продукты ребенка воедино, можете создать книгу речевого и изобразительного творчества!

