**МОДЕЛЬ РАБОТЫ С КАРТИНОЙ КАК ЦЕЛОСТНОЙ СИСТЕМОЙ**

1. Выделение объектов, изображенных на картине.
2. Установление взаимосвязей между объектами.
3. Характеристика объектов (активизируется опыт восприятия объектов разными органами чувств).
4. Описание изображенного на картине средствами символической аналогии (сравнения, метафоры).
5. Представление об объектах в рамках всего времени их существования (до момента изображения на картине и после).
6. Описание местонахождения объектов на картине.
7. Представление себя на картине в качестве одного из объектов.
8. Поиски многозначности смысла сюжета картины.
9. Составление творческих текстов с помощью приемов фантастического преобразования объектов на картине.
10. Создание сказок нравственно-этического плана по мотивам изображенного на картине.
11. Составление рифмованных текстов по содержанию картины.

**Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной**

Название игры, цель

Методические рекомендации

**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. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо дышит. 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.

**Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов**

Название игры, цель

Содержание и методические рекомендации

**«О ком? О чем?»** Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.

Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:

О каком объекте идет речь?

Какими признаками наделен объект?

Какие действия он совершал?

Какой вывод сделал автор?

Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.

**«Доскажи словечко»**

Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.

Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.

Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму

**«Склад-несклад»**

Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала).

Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.

Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.

**«Чистоговорки»**

Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.

Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустишье с ним.

ПР: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща.

Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.

**«Сочини дальше»**

Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше.

ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».

Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».

ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».

Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишье про изображенный на картинке объект.

**«Исправь меня»**

Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.

Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.

Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.

**«Сочиним стишок и его запишем»**

Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.

Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами.

Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста.

С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д.

**«Дразнилка»**

Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.

Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (поддразнивание бантика - украшалка, потерялка, и т.д.).

Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а головуукрашалка»).