

Т.А. Сидорчук  
С.В. Лелюх



**Обучение дошкольников  
составлению  
ЛОГИЧЕСКИХ РАССКАЗОВ  
по серии картинок  
(Технология ТРИЗ)**



ИЗДАТЕЛЬСТВО

АРКТУС

УДК 373.2  
ББК 74.100  
С34

Р е ц е н з е н т ы:

*Ковардакова М.А.* — заведующая кафедрой дошкольного образования ИПК ПРО, к. п. н., доцент (г. Ульяновск);

*Нестеренко А.А.* — сертифицированный специалист по ТРИЗ Международной ассоциации, к. п. н. (г. Петрозаводск)

**Сидорчук Т.А., Лелюх С.В.**

С34      Обучение дошкольников составлению логических рассказов по серии картинок: Методическое пособие. — М.: АРКТИ, 2009. — 28 с.: ил. (*Растем умными (Технология ТРИЗ)*)

ISBN 978-5-89415-757-3

В основе предлагаемого пособия — адаптированные методы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ — автор Г.А. Альтшуллер, 1946 г.) и общей теории сильного мышления (ОТСМ — автор Н.Н. Хоменко, 1994 г.), цель которых — педагогическое сопровождение освоения детьми обобщенных способов составления логической последовательности событий и связанных текстов на этой основе.

Методика апробирована в дошкольных учреждениях России, Белоруссии и Украины в течение 8 лет.

Методическое пособие адресовано воспитателям детских садов, работающим по развивающим программам, и родителям.

УДК 373.2  
ББК 74.100

ISBN 978-5-89415-757-3

© Сидорчук Т.А., Лелюх С.В., 2009  
© АРКТИ, 2009

# Введение

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.

Случайное перемещение картинок методом «проб и ошибок», вызывая свободные ассоциации, при отсутствии жизненного опыта приводит малыша к необходимости фантазировать, что часто нарушает логику реальных событий.

Развитие навыков фантазирования в данном пособии не рассматривается.

## Общие принципы работы с серией картинок

Обучение дошкольников работе с серией картинок надо начинать с трехлетнего возраста. Для составления первых серий детям предлагается 2–3 картинки. Например: «Девочка купает куклу» (*Приложение 1*).

К четырем годам предлагаются серии с 4–5 картинками. Сюжеты могут отражать реальный опыт детей (процесс умывания, кормления, укладывания спать и т.д.) (например, *Приложение 2* «Утро мальчика»).

Детям в возрасте 5 лет в серии можно включать до 6 картинок, отражающих типичные события, знакомые детям этого возраста (покупка чего-либо в магазинах, поход в зоопарк или в лес и т.п.). В этом возрастном периоде можно использовать также серии картинок на основе сказочных ситуаций (собачка угощает друзей обедом, сова учит лесных зверей в школе и т.д.).

Детям в возрасте 5–7 лет целесообразнее предлагать серии из 6–8 картинок, связанных: с личным опытом детей; наблюдаемыми событиями; сказочными ситуациями из литературных произведений, не знакомых детям, и др.

Желательно, чтобы взрослый самостоятельно создавал серии таких картинок. Оформлять их можно в виде комиксов. Детям не должна быть заранее известна последовательность действий (например: «Медведь и пчелы», *Приложение 3*).

Прежде чем дать задание детям, педагог в отсутствие детей сам должен установить логику событий, изображенных на картинках.

Не рекомендуется использовать серии картинок с нарушенной логической цепочкой. Например, в серии картинок «Сажаем фруктовый сад» (*Приложение 4*) нарушена временная зависимость: на всех картинках изображены мальчик и девочка, одинаковые по возрасту, в одинаковой одежде. На первой картинке они копают ямку; на второй, третьей, четвертой — сажают и высаживают саженец; на пятой — рассматривают цветущее выросшее дерево; на шестой, седьмой и восьмой — с выросшего дерева собирают яблоки и несут их в корзинках. То есть с момента посадки саженца до сбора урожая проходит несколько лет, а дети при этом внешне не изменились: не выросли и даже одеты в одну и ту же одежду.

Серия «Девочка и птица» (*Приложение 5*) не может быть предложена детям, потому что птица не могла выздороветь в течение одного дня. Да и нормы ухода за больными животными говорят о том, что нельзя прикасаться к больной птице и надо для оказания ей помощи обратиться к ветеринару.

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

Можно организовывать работу с подгруппами детей или индивидуально. Время на игры с серией картинок не должно превышать для детей до 4 лет — 5–6 мин.; до 5 лет — 10 мин.; до 7 лет — 15 мин.

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

Примеры мотивации:

- для детей 3 лет: «порадоваться» картинкам, сложенным в нужной последовательности, пропеть песенку с картинками, проговорить рифмованный текст и т.п.;
- для детей 4–5 лет: использовать мотив помощи какому-либо герою («Чебурашка хочет разобраться в картинках») или мотив получения приза («Соберешь последовательно картинки — найдешь спрятанный сюрприз»);
- для детей 5–7 лет: мотив соревнования (работа на скорость без ошибок); подготовка к школе; игра в «Сыщики»<sup>1</sup> или создание из отдельных «кадров» целого фильма.

Последовательность обучения составлению рассказов по серии картинок предполагает предварительную подготовку и этапы игровых упражнений с последующей проверкой качества сформированного навыка.

---

<sup>1</sup> Цель игры: из перепутанной серии картинок выстроить логический ряд — так, как это делают сыщики при раскрытии преступлений.

# Подготовительная работа

Для подготовки детей к работе с серией картинок необходимо научить их анализировать **реальные ситуации** из жизни. В процессе организации различных видов деятельности педагог обращает внимание детей на последовательность и результат совершаемых действий. Например, в процессе умывания взрослый спрашивает:

— Что мы сейчас делаем? — Намыливаем руки.

— Что вы делали до этого? — Открыли кран с водой.

— Что вы будете делать, после того как намылите руки? — Будем смывать мыльную пену под струей воды. Потом закроем кран и вытрем руки полотенцем.

— Зачем мы все это делали? — Чтобы руки перед едой были чистые.

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

В качестве подготовки может служить работа по анализу причинно-следственных связей в **литературных произведениях**. После чтения литературного произведения педагог совместно с детьми производит «раскадровку»<sup>1</sup> содержания текста (с опорой на иллюстрации). Например: сказка Ш. Перро «Красная Шапочка» представляется следующим образом:

*Кадр 1:* Мама с дочкой разговаривают; мама держит корзинку.

*Кадр 2:* Красная Шапочка с корзинкой идет по лесу.

*Кадр 3:* Волк разговаривает с Красной Шапочкой... и т.д.

Последовательность действий обсуждается на основе вопросов детям:

— Кто изображен?

— Что он делает?

— Для чего он это делает?

— Добился ли герой своей цели?

Примерные ответы детей:

*Кадр 1:* Здесь изображена мама, которая просит дочку отнести гостинец бабушке. Мама хочет, чтобы Красная Шапочка навестила бабушку и порадовала ее.

Красная Шапочка внимательно слушает маму и берет корзинку из ее рук. Ей хочется выполнить просьбу мамы. Результат: Красная Шапочка соглашается отнести гостинец бабушке.

<sup>1</sup> Раскадровка — разделение события на части (кадры), схематическое изображение каждой части события (зарисовка кадров).

*Кадр 2:* Изображена Красная Шапочка, которая идет по лесной дорожке и несет корзиночку в руках. Ее цель — отнести гостинец бабушке. И в результате она выполнит то, что задумала.

*Кадр 3:* Изображен Волк, который спрашивает Красную Шапочку о том, куда она идет. Его цель — выяснить, где находится домик бабушки. Красная Шапочка говорит Волку, куда она идет. Не подозревая о злых намерениях Волка, она сообщает ему, где живет бабушка.

Основные задачи педагога при такой «раскадровке»:

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

Обучение детей работе с серией картинок можно организовывать и в форме игр «Умники и умницы», «Догадай-ка», «Сыщики», «Режиссеры фильма». Названия игр разные, но цель одна: установление логической цепочки в действиях, изображенных на картинках.

Многолетний опыт показывает, что нецелесообразно говорить ребенку, например, такие фразы: «Сейчас ты должен разложить картинки в нужной последовательности», «Мы вместе разложим картинки правильно». Установлено, что такие фразы мало стимулируют интерес детей к данному виду деятельности.

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 (кадры) в нужной логической последовательности на основе заданного сюжета;

- 2) составлять связный краткий рассказ сюжета;
- 3) осознавать и озвучивать правила составления серии картинок (т.е. ребенок должен научить кого-то раскладывать картинки в правильной последовательности).

Педагог должен стимулировать детские рассуждения по поводу смысла составленного рассказа.

Примером может служить серия картинок «Мальчик лепит Снеговика» (*Приложение 6*).

Задание считается правильно выполненным, если картинки разложены в такой последовательности:

*Кадр 1:* Мальчик катает большой снежный ком.

*Кадр 2:* Мальчик ставит на большой снежный ком шар поменьше.

*Кадр 3:* Мальчик прикрепляет голову Снеговику.

*Кадр 4:* Мальчик закрепляет на лице Снеговика морковку (нос).

Итогом работы служит составленный ребенком рассказ-описание о событиях, изображенных на картинках и придуманное к нему название, типа «Зимние забавы», «Умелый мальчик», «Красивый Снеговик» и т.п. Затем ребенок на «Схемах этапов работы с серией картинок» (*Приложение 7*) должен показать схему каждого этапа работы.

## Э т а п 1 «Паровозик из картинок»

*Цели:*

- научить ребенка раскладывать серию картинок слева направо в одну линию без учета последовательности сюжета;
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

### Игровое действие

Педагог дает ребенку набор перепутанных картинок и просит разложить их в произвольной последовательности в одну линию слева направо (составить «паровозик» из картинок). Далее ребенок показывает схему игры «Паровозик из картинок» (*Приложение 7, схема 1*).

### Информация для педагогов

- Взрослый должен предусмотреть, чтобы место, на котором ребенок произвольно раскладывает серию картинок в ряд, было достаточным.

- Не стоит долго задерживать внимание ребенка на этом этапе — он занимает несколько секунд. Не следует позволять ребенку строить догадки типа: «А вот это должно быть первым, а это — потом...». И т.п.
- В ходе упражнения необходимо требовать соблюдения правила: после раскладывания не перемещать картинки на столе (не дотрагиваться до них).

## Э т а п 2

### «Назови место, где происходят события»

#### *Цели:*

- научить ребенка определять место действия объектов на каждой картинке и делать обобщения (события всегда происходят в определенном месте, и места могут быть разными);
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

#### **Игровое действие**

Педагог предлагает детям, глядя на картинки, найти место, где происходят события, и как можно точнее обозначить его словом, а затем показать схему игры «Назови место, где происходят события» (*Приложение 7, схема 2*).

Возможный диалог:

*П.:* В каком месте происходят события?

*Р.:* На улице, недалеко от дома.

*П.:* Покажи схему, обозначающую место, где происходят события (*схема 2*).

#### **Информация для педагогов**

- На начальном этапе следует подбирать картинки с одним общим местом действия (например, серия «Кошки, пытающиеся поймать воробья», где общее место — полянка у пенька).

Серия состоит из 4 кадров: 1 — воробей сидит на пеньке, к нему подбираются с разных сторон два кота; 2 — коты подбираются ближе к сидящему воробью; 3 — коты одновременно прыгают и сталкиваются лбами, воробей взлетает; 4 — котам больно, они потирают лапами ушибленные лбы, воробей высоко в небе.

- Со временем детям предлагаются картинки, где место действия меняется (например, серия «Про щенка»: место действия — двор, куда выгоняют щенка, и кухня, где разбивается чашка).

Серия состоит из 6 картинок: 1 — мальчик на кухне разбивает чашку, щенок сидит в углу; 2 — мама смотрит на разбитую чашку, мальчик показывает на щенка; 3 — мама веником выгоняет щенка на улицу; 4 — щенок на крыльце мерзнет, мальчик смотрит на него в окно; 5 — мальчик стоит перед мамой с опущенной головой; 6 — мама впускает щенка в дом, мальчик подметает осколки веником.

### Э т а п 3 «Определи время событий»

#### *Цели:*

- научить детей определять время событий, изображенных на картинках, с уточнением времени года и части суток;
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

#### **Игровое действие**

Детям предлагается определить время года или часть суток на каждой картинке, а затем показать схему игры: «Определи время событий» (*Приложение 7, схема 3*).

Возможный диалог:

*П.:* Кто из вас быстрее скажет: в какое время года происходит это событие?

*Р.:* Зимой, когда холодно.

*П.:* А в какое время суток?

*Р.:* Днем... Нет, наверное, вечером.

*П.:* Найди схему, обозначающую время событий (*схема 3*).

#### **Информация для педагогов**

- На начальном этапе следует подбирать серии картинок, где сюжет разворачивается в коротком временном отрезке (например, «Кошка, пытающаяся поймать воробья»: светлое время суток и теплый период года).

Принимаются ответы детей типа: «На картинке — день», «Это происходит летом». И т.п.

- Затем детям предлагаются серии картинок с сюжетными действиями, требующими длительного времени. Например, серия «Выращиваем помидоры» включает два времени года.

Эта серия состоит из 5 картинок: 1 — дети сажают семена помидор в горшочки; 2 — дети поливают ростки помидор в горшочках; 3 — дети вместе с педагогом высаживают рассаду в

грунт; 4 — дети подвязывают цветущие помидоры; 5 — идет сбор урожая красных помидоров.

- В случае затруднений детей в определении времени происходящего рекомендуется провести игровые упражнения на закрепление знаний о последовательности времен года или частей суток.

## Э т а п 4

### «Найди общих героев на всех картинках»

#### *Цели:*

- научить ребенка находить сквозных героев и объекты на всех картинках серии;
- учить делать обобщения (в событиях всегда есть действующие лица и предметы);
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

#### **Игровое действие**

Педагог предлагает детям найти сквозного героя и объекты, которые изображены на всех без исключения картинках (*Приложение 7, схема 4*).

Возможный диалог:

*П.:* Посмотри на каждый «вагончик» «паровозика» из картинок и найди главного героя.

*Р.:* Главный герой — мальчик, потому что он изображен на всех картинках.

*П.:* Давай придумаем ему имя.

*Р.:* Его зовут Коля.

*П.:* Скажи, во что он одет и какого он возраста.

*Р.:* Он ходит в школу. У него есть шапочка, свитер, брюки и коричневые ботинки.

*П.:* Что еще нарисовано на всех картинках?

*Р.:* Снег, шары из снега.

*П.:* Найди схему, обозначающую героев на всех картинках (*схема 4*).

#### **Информация для педагогов**

- Сложность восприятия детьми героев на картинках в том, что у них наглядно-образное мышление. Им часто кажется, что на картинках изображены разные мальчики и разные Снеговики. Поэтому важно сформировать у ребенка понятие, что на всех

картинках нарисован один сквозной герой — мальчик Коля, и он лепит одного Снеговика.

- Живым объектам, изображенным на картинках, можно придумать имена, а при необходимости обозначить возраст, описать внешний вид, одежду.
- На первых порах работы надо подбирать такие картинки, где основные герои расположены на переднем плане.
- В дальнейшем используются серии картинок, на которых главный герой может отсутствовать либо быть на втором плане. При работе с серией картинок «Кошки, пытающиеся поймать воробья» (сюжет из четырех кадров) педагог обращает внимание детей на воробья, который присутствует везде, хотя на 4-м кадре едва виден. Педагог предлагает еще раз всмотреться в картинки и найти летящего в небе воробья (маленькая точка).

## Э т а п 5

### «Назови действия героя и догадайся, зачем он это делает»

#### *Цели:*

- научить детей называть действия героев и делать умозаключения, с какой целью совершаются эти действия;
- учить делать обобщения (у всех героев есть какая-то цель и для ее достижения они совершают определенные действия);
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

#### **Игровое действие**

Ребенку предлагается поочередно брать картинки, называть героя, его действия и обсуждать, с какой целью он действовал именно так.

Используется логическая цепочка: «объект — действие — цель действия» (*Приложение 7, схема 5*).

Например, если ребенок выбрал третью картинку из серии «Мальчик лепит Снеговика», возможен такой диалог:

*П.:* Какие действия мальчика изображены на этой картинке?

*Р.:* Коля приставляет вылепленную из снега голову Снеговику.

*П.:* Для чего он это делает?

*Р.:* Он хочет, чтобы у Снеговика была голова — тогда он станет настоящим, красивым Снеговиком, похожим на человека.

*П.:* Найди схему, обозначающую нашу игру (*схема 6*).

## Информация для педагогов

- Педагог акцентирует внимание детей на изменениях (перемещениях, исчезновениях и т.д.), происходящих с главными героями и другими объектами, изображенными на каждой картинке серии.
- Целесообразно этап «герой — действие — цель» сопровождать дополнительной буквенной схемой «Г — Д — Ц».
- Обсуждение каждой последующей картинке начинается после выяснения цели действий героев на предыдущей картинке. Для обеспечения динамичности игры педагог или ребенок отодвигают поочередно картинки, начиная с крайней левой.

### Э т а п 6 «Что за чем?»

#### *Цели:*

- учить детей устанавливать логическую последовательность действий, опираясь на сюжет каждой картинке;
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

#### **Игровое действие**

Педагог предлагает ребенку взять любую понравившуюся ему картинку и переложить ее ближе к себе. Затем еще раз назвать действие объекта и его цель.

Далее — игра «Что было раньше — что будет потом?». Таким образом, картинки выстраиваются в логический ряд (*Приложение 7, схема 6*).

Возможный диалог:

*П.:* Возьми любую картинку, какая тебе больше нравится.

*Р.:* Я хочу взять картинку, где Коля на большой шар ставит шар поменьше (*вторая картинка сюжета*).

*П.:* А что раньше делал Коля?

*Р.:* Вначале он скатал большой ком.

*П.:* Найди картинку, где Коля катает большой ком. Куда ты поставишь ее? До или после выбранной тобой картинке?

*Р.:* Сначала должна быть картинка, где Коля делает большой ком; затем картинка, где Коля ставит на большой ком ком поменьше. Следующая картинка — Коля ставит на второй ком «голову» Снеговика.

*П.:* Какая картинка будет последней?

*Р.:* Ребенок украшает голову Снеговика (ведро — шапка, глаза, морковка — нос).

*П.:* А теперь разложи картинки-«кадры фильма», чтобы было понятно, о чем наш фильм.

Малыш раскладывает картинки в логической последовательности.

*П.:* Найди схему игры «Что сначала, что потом».

Ребенок по просьбе педагога еще раз называет основную цель героя и оценивает результат его действий.

*Р.:* Коля хотел слепить Снеговика, и у него это хорошо получилось.

*П.:* Что по этим картинкам ты можешь сказать о характере Коли?

*Р.:* Он любит трудиться; он умеет делать хорошие поделки.

*П.:* Значит, можно сказать, что он трудолюбивый и старательный.

### **Информация для педагогов**

- На 6-м этапе педагог (или другие дети) контролируют правильность составленного одним из детей логического ряда серии картинок. Если ребенок нарушает последовательность расположения кадров, педагог не должен сразу его поправлять. Он предлагает посмотреть на оставшиеся картинки и поставить их между какими-либо кадрами.
- В случае нарушения логики временных связей ребенку предлагается вспомнить последовательность частей суток или времен года, их характерные признаки.
- В случае нарушения логики в установлении места действия педагог задает уточняющий вопрос: «В каком месте происходит последующее действие?».
- Если ошибка связана с изменением признаков объекта, педагог предлагает обсудить, в результате чего произошло это изменение.

Например, серия «Разбитая чашка». Ребенок положил картинку, где изображены осколки на полу около мальчика, а рядом положил картинку, где мальчик вытирает чашку.

Возможные вопросы к ребенку:

— Что это за осколки?

— Какого они цвета?

— Это осколки какого предмета?

— В результате чего они появились и оказались на полу?

Ребенок самостоятельно исправляет свою ошибку: сначала выкладывает кадр, где чашка целая; а потом — кадр, где она представлена в виде осколков. Затем он высказывает предположение: чашка выпала из рук мальчика.

- Необходимо обобщить смысл сюжета серии картинок; сделать вывод и оценить результат действий героя с точки зрения «хорошо — плохо»; обозначить свойства характера героя.

В случае, когда ребенок быстро и правильно выкладывает серию картинок, взрослый может поспорить с ним, предложив заведомо неправильную последовательность. При этом решается задача формирования у ребенка умения доказывать свою правоту, исходя из объективных факторов. Рекомендуется учить ребенка доказательствам своей правоты с помощью речевых оборотов: «Я считаю, что правильно разложил картинки, потому что, во-первых, ...; во-вторых, ...; в-третьих, ...» и т.д.

## Этап 7 «Составь рассказ»

### *Цели:*

- учить детей составлять связный рассказ на основе последовательно выложенной серии картинок;
- по схеме этапа узнавать игровое действие.

### **Игровое действие**

Ребенку предлагается расшифровать «секретное письмо», т.е. составить рассказ по серии картинок (*Приложение 7, схема 7*).

Фактически ребенок составляет рассказ, используя нижеприведенную базовую модель.

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

## Возможные варианты рассказов по серии картинок

Зимой Коля пошел на улицу лепить Снеговика. Он скатал сначала большой ком, потом — поменьше и сделал голову. Чтобы Снеговик получился красивым, он сделал ему лицо и воткнул морковку — это нос. Вот какой получился красивый Снеговик! Я назову этот рассказ «Красивый Снеговик».

*(Сережа К., 5 лет)*

Мальчик Коля после уроков пошел на улицу. Это было днем. Он нашел много снега и стал катать большой-большой снежный шар. Потом сделал еще один — это было туловище Снеговика. Коля подумал и сделал голову и руки. Потом сделал глаза, нос и рот. На голову надел ведро. Получился большой Снеговик. Хорошо зимой на улице! Я назову свой рассказ «Как зимой можно делать снеговиков».

*(Лена В., 6,5 лет)*

## Информация для педагога

- Базовая модель рассказа в зависимости от возраста и уровня обучения детей может быть использована частично.
- Воспитатель объявляет игровое действие как итог деятельности «следователя», «сыщика» или «режиссера снятого фильма». Главное в рассказе ребенка — повествование, поэтому заострять внимание на образных характеристиках не следует.
- Не рекомендуется также позволять ребенку «додумывать» действия, которых нет на картинках.

## Как придумать название рассказа?

*(Варианты)*

1. В названии рассказа даются обозначения главного героя и объекта. Например: «Коля и Снеговик».

2. В название рассказа вводится глагол, обозначающий главное действие. Например: «Как Коля лепил Снеговика».

3. В названии рассказа проговаривается результат действия героя или его жизненное правило: «Как хорошо, что Коля такой умелый» или «Без труда ничего не получилось бы».

4. В названии рассказа обозначается место действия («Игры во дворе») или время действия («Зимние забавы»).

5. Более сложный вариант названий с оценкой результата: например, «Снеговик хорош, но одному ему скучно» или «Как жаль, что никто не видит такого хорошего Снеговика!».

## 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.

Например, педагог предлагает ребенку последовательно рассказать, что изображено на схемах, т.е. повторить правила игр с серией картинок (*Приложение 7*).

Возможные высказывания детей:

- Эта схема «говорит», что надо выложить «паровозик» из картинок (*схема 1*).
- Эта схема «спрашивает», в каком месте происходит действие (*схема 2*).
- Я смотрю на эту схему и думаю, какое время суток изображено: день или ночь (*схема 3*).
- Здесь надо выбрать главных героев (*схема 4*).
- Здесь нужно посмотреть, что делает герой и с какой целью (*схема 5*).
- На этой схеме нужно правильно выложить «кадры» из фильма (*схема 6*).
- Эта схема «просит» составить рассказ и придумать название к нему (*схема 7*).

### Информация для педагогов

- Работа на этом этапе возможна с детьми 4,5–5-летнего возраста.
- Важно на начальных этапах не нарушать последовательность работы с серией картинок:
  - сначала картинки выкладывают в ряд слева направо в произвольной последовательности;
  - затем определяют места действий;
  - обозначают время действий;
  - находят «сквозных» (общих) героев и предметы (объекты);
  - поочередно на каждой картинке называют объект — действие — цель действия;

- потом «снимается фильм», т.е. дети выкладывают «кадры» в логической последовательности;
- в заключение «кадры» озвучиваются (т.е. составляется рассказ по алгоритму).
- Педагог может принять рассказ как коллективное творчество участвующих в работе детей либо предложить только одному ребенку полностью озвучить цепочку «кадров». Другие дети при этом выступают в роли «зрителей».
- Наконец необходимо назвать рассказ и оценить цель и действия героя. В старшем дошкольном возрасте можно уже побуждать детей строить доказательную часть через словесные обороты: «Я считаю, что герой ... (*такой*), потому что, во-первых, ...; во-вторых, ...; в-третьих, ...» и т.д.

## Проверочные задания

Вы хотите проверить умения детей работать с серией картинок?

Рекомендуем провести игровые упражнения, например, такого типа.

### «Играем в учителя»

Предлагаем ребенку научить кого-либо (лучше всего взрослого) раскладывать картинки в логической последовательности. При этом вначале можно использовать знакомую ребенку серию картинок, а затем усложнить задание, предложив для обучения неизвестную ему серию.

Ребенок одновременно устанавливает логическую последовательность серии картинок и учит это делать кого-либо.

### «Помощники»

Детям дают возможность по-своему изобразить каждый этап работы с серией картинок любыми знаками или буквами на отдельных карточках («помощники»). Они позволят детям из соседней группы научиться раскладывать картинки в логической последовательности.

### «Загадочные истории в подарок друзьям»

Дети самостоятельно делают «раскадровку» событий из реальной жизни (например, процесс ухаживания за домашним растением или животным). Затем педагог просит детей из соседней

группы с помощью «помощников» — схем этапов — «расшифровать» историю, т.е. разложить нарисованные детьми картинки в логической последовательности.

## Заключение

Работа с серией картинок решает не только конкретные задачи: учит раскладывать последовательно серии картинок, составлять по ним рассказы, сознательно определять этапы произведенных действий с картинками.

Но эта работа решает и более серьезную задачу: формирование понимания того, что любое событие в жизни имеет обязательные условия:

- место действия;
- время действия;
- наличие действующих лиц;
- наличие других лиц, предметов обстановки и т.д. (вводится понятие «объект»);
- признак действия или взаимодействия объектов с определенной целью;
- наличие результата (положительного или отрицательного).

Таким образом, мы формируем у детей начальные навыки анализа ситуаций, что чрезвычайно важно не только для успешного обучения в школе, но и в целом для подготовки детей к жизни в завтрашнем дне.

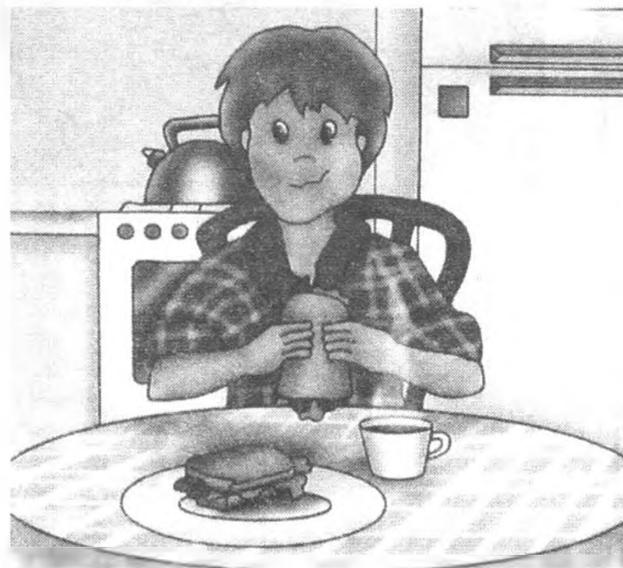
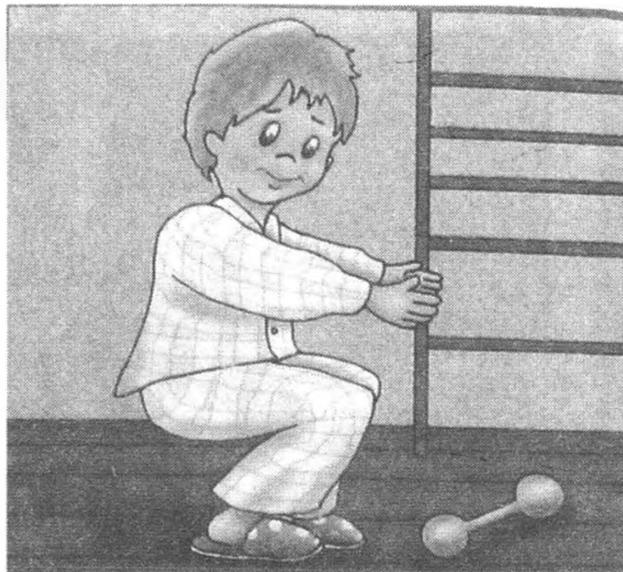
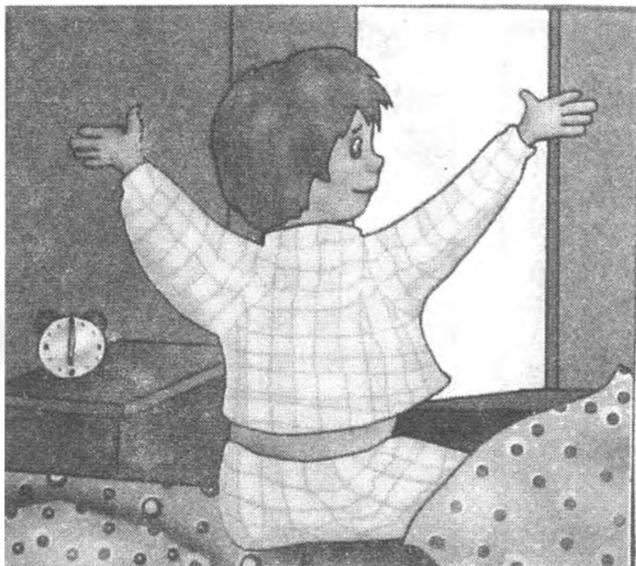
# Приложения

## Приложение 1

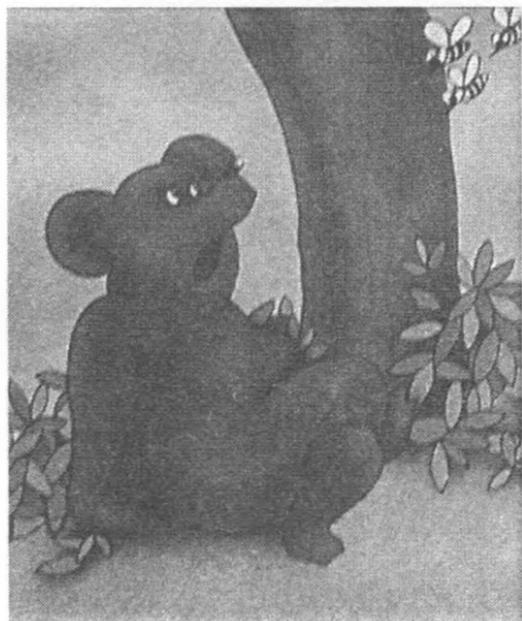
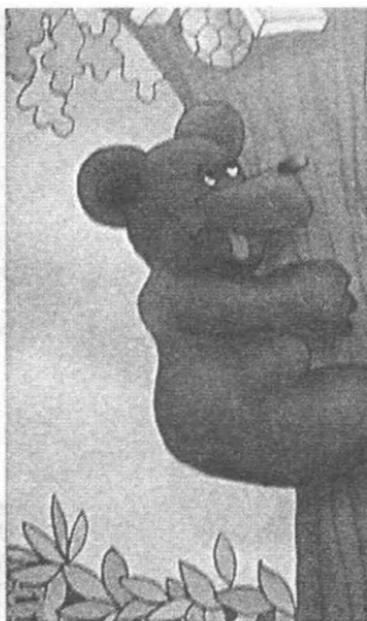
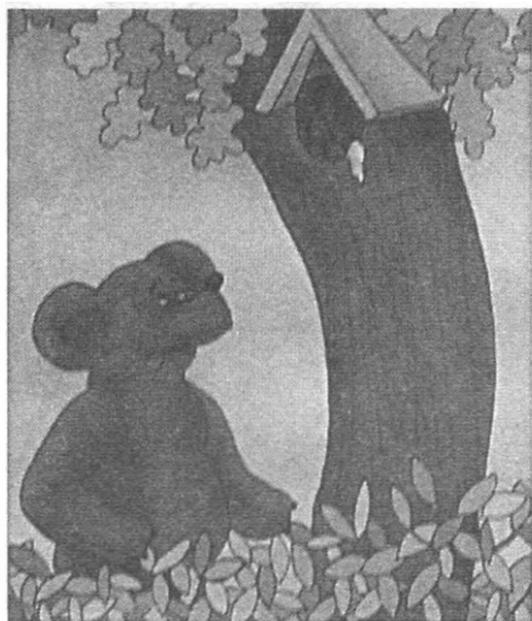
19



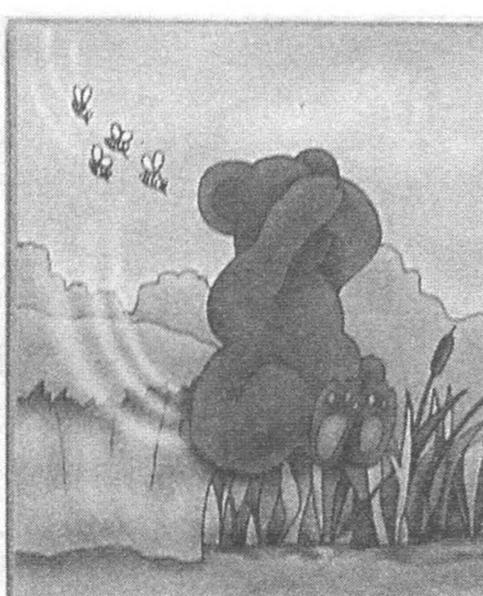
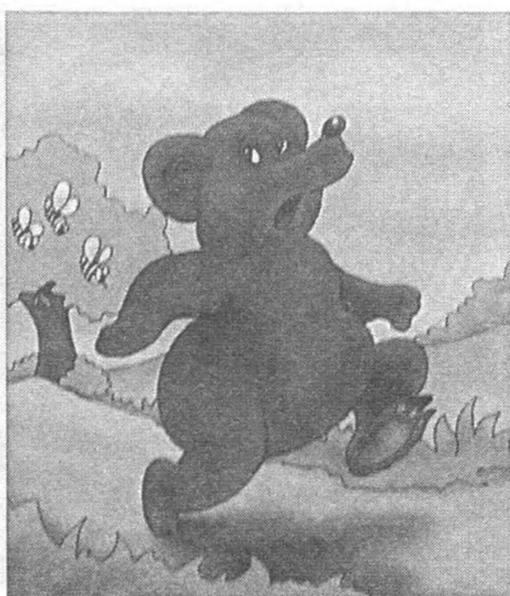
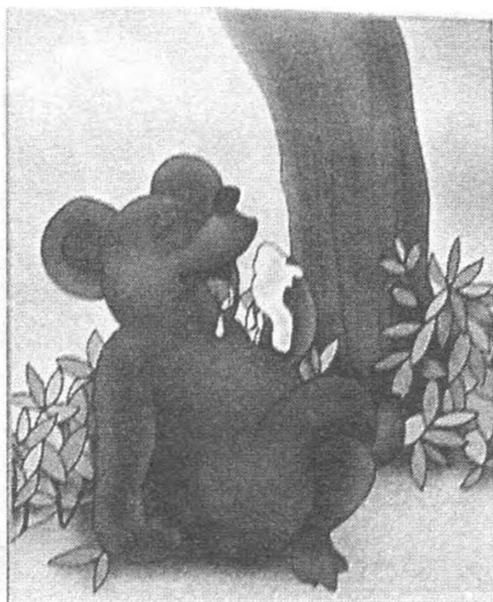
*Девочка купает куклу*

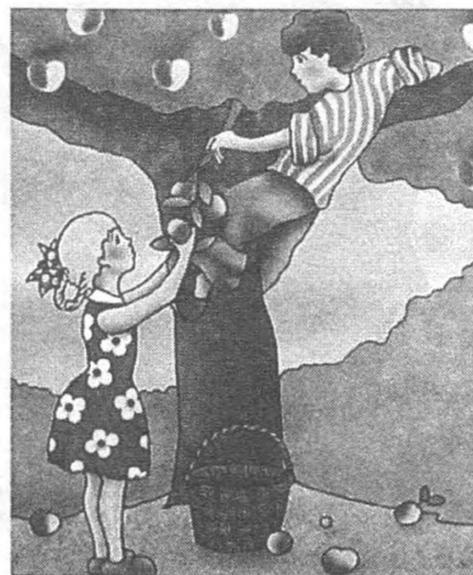
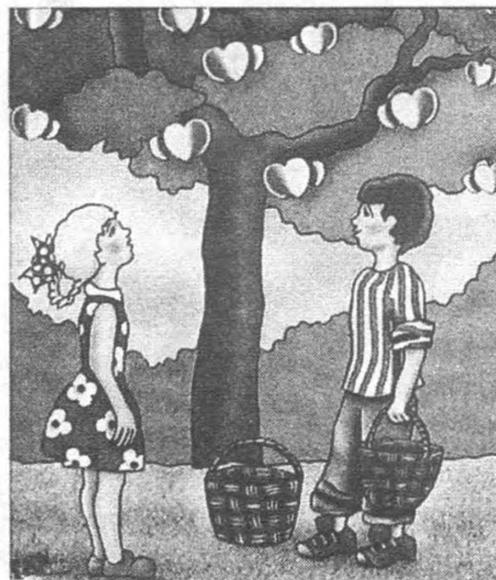
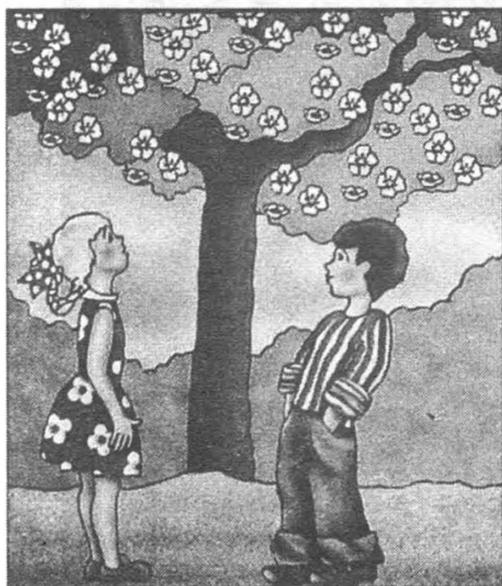
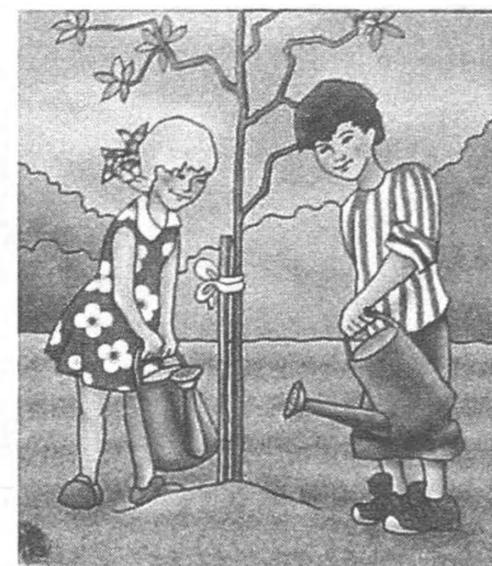
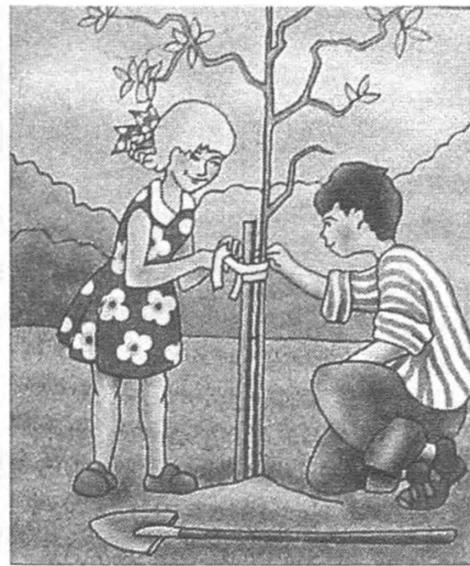


*Утро мальчика*

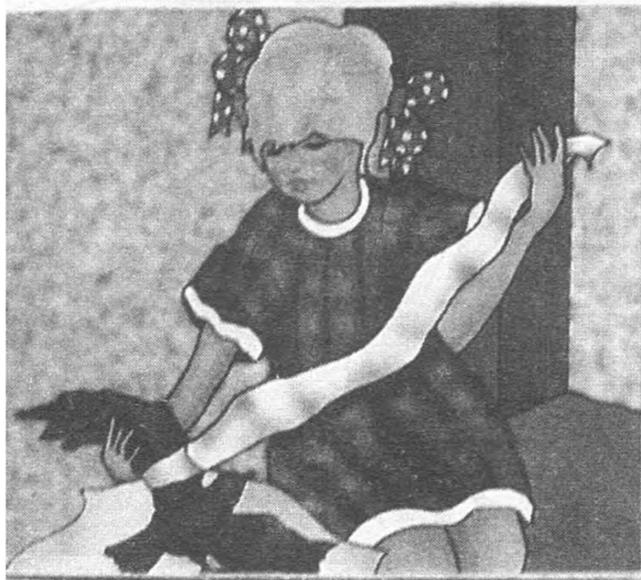
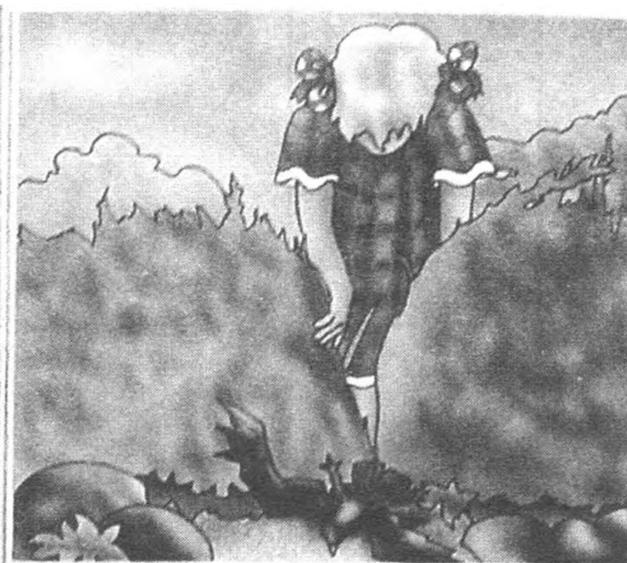


# Приложение 3

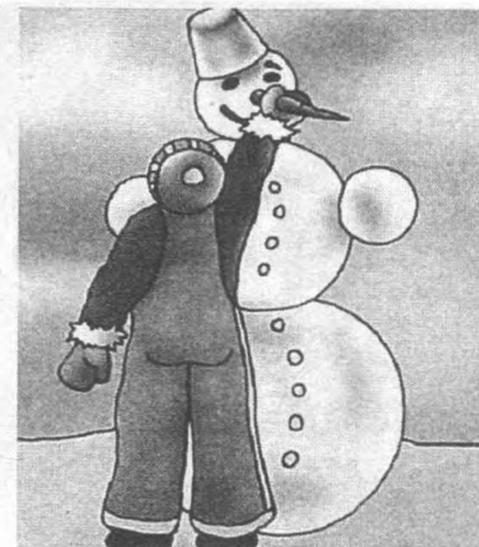
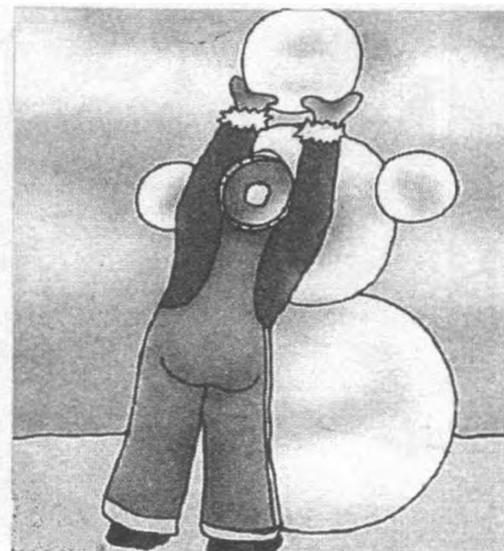
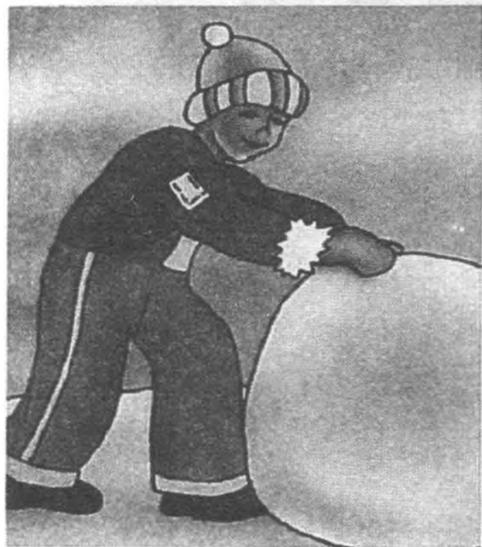




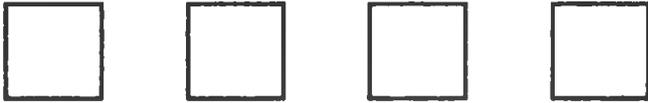
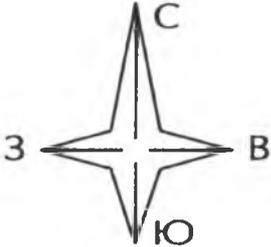
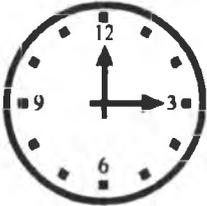
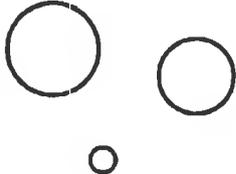
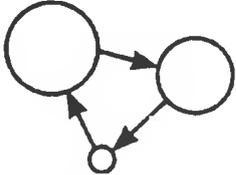
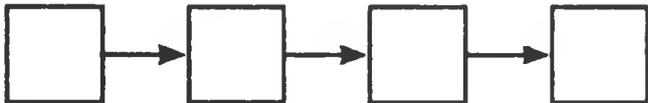
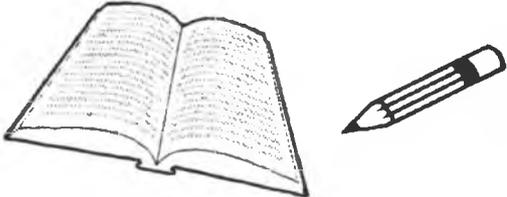
*Сажаем фруктовый сад*

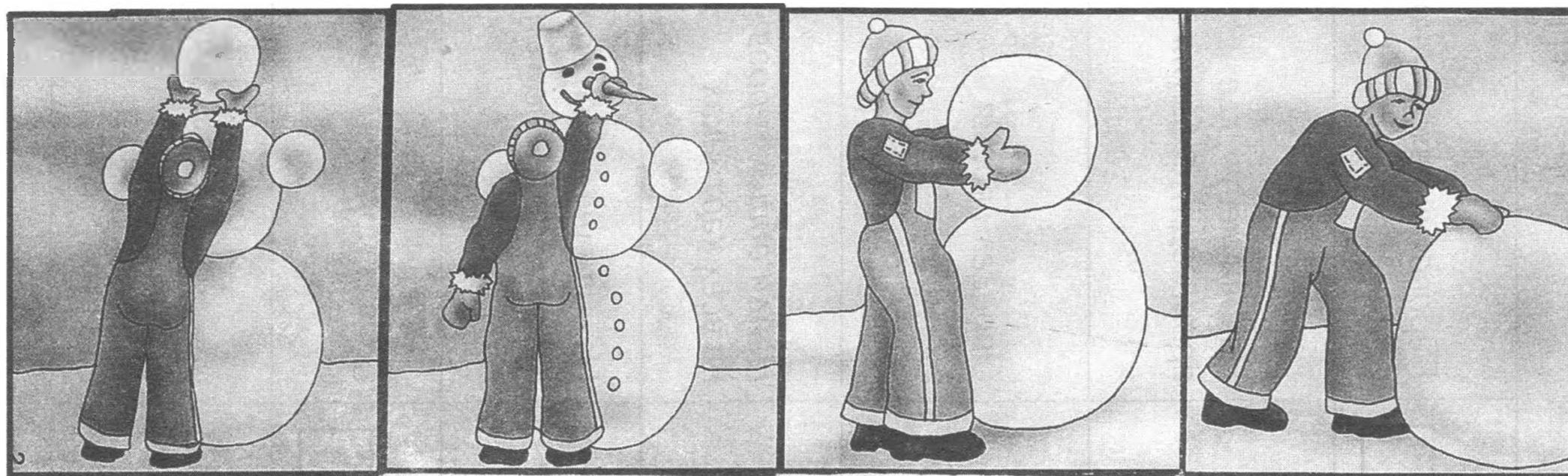


Девочка и птица



*Мальчик лепит Снеговика*

<p>Схема 1</p> 	<p>Паровозик из картинок</p>
<p>Схема 2</p> 	<p>Назови место, где происходят события</p>
<p>Схема 3</p> 	<p>Определи время событий</p>
<p>Схема 4</p> 	<p>Найди общих героев на всех картинках</p>
<p>Схема 5</p> 	<p>Назови действия героя и догадайся, зачем он это делает</p>
<p>Схема 6</p> 	<p>Что за чем?</p>
<p>Схема 7</p> 	<p>Составь рассказ</p>



*Мальчик лепит Снеговика*  
(нарушена логическая последовательность)

# Содержание

Введение.....	3
Общие принципы работы с серией картинок.....	3
Подготовительная работа.....	5
Этапы работы с серией картинок .....	6
Э т а п 1	
«Паровозик из картинок» .....	7
Э т а п 2	
«Назови место, где происходят события» .....	8
Э т а п 3	
«Определи время событий» .....	9
Э т а п 4	
«Найди общих героев на всех картинках» .....	10
Э т а п 5	
«Назови действия героя и догадайся, зачем он это делает»....	11
Э т а п 6	
«Что за чем?».....	12
Э т а п 7	
«Составь рассказ» .....	14
Заключительный этап .....	16
Проверочные задания.....	17
Заключение .....	18
Приложения.....	19