

Использование пазлов в работе по развитию речи детей-билингвов

Одной из новых технологий, обладающей несомненным дидактическим потенциалом, может стать пазл-технология, которая уже нашла свое применение в разных сферах жизни и деятельности современного человека (например, в развлекательной индустрии, в сувенирной и рекламной сферах и др.). В связи с внедрением различных инновационных технологий в обучение пазл-технология может найти применение и в обучении русскому языку детей-билингвов.

Пазлы рассматриваются нами как *дополнительное дидактическое средство, с помощью которого на занятиях по русскому языку может формироваться и развиваться речевая деятельность обучающихся.*

Слово «пазл» переводится с английского (puzzle [pazl]) как загадка, головоломка. Пазлы были придуманы в 1761 году Джоном Спилсбери, лондонским торговцем географическими картами. Для того чтобы вызвать интерес к географии и облегчить детям ее изучение, он наклеивал черно-белые гравюры с изображениями континентов на тонкие панели дорогого ливанского кедра или красного дерева и разрезал получившиеся полотна на мелкие части причудливой формы. Каждая такая часть содержала крупицу географической информации и, собирая карту элемент за элементом, ученики изучали географию. Это принципиально новое учебное пособие вызвало большой интерес не только в педагогической среде, но и во всем обществе. Несмотря на дороговизну, пазлы имели огромный успех. Но в течение первого десятилетия своего существования они использовались исключительно для географических карт. Лишь спустя время на кусочки стали делить портреты, пейзажи, изображения исторических сражений и даже библейские события.

Первые варианты пазлов еще не имели привычного для нас скрепления «пазл-замками». Однако спустя почти полтора века американец Б. Паркер усовершенствовал пазлы, придумав технологию соединения частей изображения. Продукция фабрики, которую он создал специально для производства пазлов, оказалась необычайно востребована. В 30-е годы пазлы стали самым модным развлечением посетителей европейских салонов. Интерес к этому роду интеллектуального занятия у людей разных возрастных групп не ослабевает и по сей день.

Самым ценным достижением этой особой головоломки можно считать ее *интегративную развивающую функцию.* Работа с пазлами

- координирует зрительные функции и мышление, мышление и пространственные представления,
- развивает концентрацию и распределение произвольного внимания,
- способствует развитию воображения и сферы образов-представлений,
- укрепляет мнестические процессы.

Пазлы обычно используются в конструктивной деятельности детей для развития мелкой моторики, логического мышления, сенсорных и других неречевых функций. Между тем, до сих пор такая полезная конструктивная деятельность, в процессе которой решаются и полисенсорные задачи, зачастую не имеет выхода на самую необходимую в жизни человека деятельность – речевую.

Очевидно, что сама пазл-технология обеспечивает лишь конкретный процесс сцепления частей целого, но сконструированное изображение само по себе не «заговорит». Усилить образовательный эффект в процессе обучения русскому языку в любых возрастных группах обучающихся сможет только «говорящий» пазл.

Взаимосвязь речи и движения подчеркивается многими исследователями. Доказано, что при тренировке тонких движений пальцев рук речь развивается более интенсивно. В связи с этим важно подчеркнуть, что без оречевления процесса

собираания пазлов на занятиях по русскому языку, без связи этого процесса с темой и целью обучения пазлы являются лишь развлечением, отнимающим время от решения главных учебных задач.

Цель данной работы – расширить методический кругозор преподавателей русского языка как второго родного за счет знакомства с пазл-технологией и помочь им овладеть приемами использования пазлов в процессе обучения русскому языку.

Нами предлагаются различные типы упражнений, в том числе и игровые, для работы над разными аспектами языка на основе аутентичных *пазлов-иллюстраций к сказкам*. На наш взгляд, использование пазлов по сюжетам сказок (например, русских народных - «Репка», «Колобок», «Курочка Ряба», «Теремок», «Гуси-лебеди», «По щучьему велению», а также авторских - А.С.Пушкина «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о рыбаке и рыбке», П.А.Божова «Хозяйка Медной горы», «Серебряное копытце», «Огневушка-поскакушка», «Золотой волос», «Малахитовая шкатулка», «Каменный цветок», А.Н.Островского «Снегурочка» и др.) позволит детям глубже проникнуть в культурные истоки русского народа.

В упражнениях и играх предусматриваются такие виды речевой деятельности детей, как говорение, аудирование, чтение.

В работе над развитием речи с использованием пазлов выделим три основных этапа.

Подготовительный этап

1. Чтение или аудирование сказки, на основе которой будет производиться работа с пазлом.
2. Беседа по содержанию сказки.
3. Ведение «словарика героев» русских народных сказок (при работе с пазлами по сюжету каждой новой сказки в словарь записываются новые герои).

Основной этап

1. Рассматривание картинки-эталона собранного пазла.
2. Анализ эпизода сказки, представленного на пазле.
3. Самостоятельное придумывание заголовка к иллюстрации на пазле или выбор наиболее подходящего из предложенных учителем.
4. Собираение пазла учащимися.
5. Выполнение типовых упражнений со словом, словосочетанием, фразой, текстом.

Заключительный этап

1. Самостоятельное изготовление детьми пазлов по сюжетам сказок, других литературных произведений, а также любимых мультфильмов.
2. Обмен самодельными пазлами в группе учащихся с последующим рассказом-повествованием по сюжету картинки пазла.

Задания на этом этапе могут включаться как в учебные занятия, так и предлагаться в качестве внеклассной или домашней работы.

Далее представлены типы упражнений, выполняемые **на основном этапе** работы с пазлами-иллюстрациями русских народных сказок.

Работа со словом

(на примере имен существительных)

Упражнение 1. Назвать все существительные-предметы на картинке пазла, и определить их род.

Упражнение 2. Назвать существительные, которые начинаются/заканчиваются на гласный/согласный звук.

Упражнение 3. Назвать существительные, начинающиеся на определенный звук (по выбору учителя).

Упражнение 4. Назвать существительные, в названии которых слышатся мягкие звуки.

Упражнение 5. Назвать существительные, состоящие из одного, двух, трех и более слогов.

Упражнение 6. Выбрать наиболее приятное слово-существительное, произнести его шепотом/ громко/ нараспев/ по слогам; объяснить, почему это слово нравится.

Упражнение 7. К существительным (по выбору) подобрать родственные слова/ синонимы.

Упражнение 8. Назвать самый несовременный старинный предмет, по мнению ребенка, изображенный на картинке пазла (например, *лапти, кокошник, шаровары, кочерга*).

Упражнение 9. Назвать предметы окружающего мира, входящие в обиход современного человека.

Упражнение 10. Назвать имена сказочных героев или клички животных и образовать: 1) от имен в уменьшительно-ласкательной форме – исходные полные имена, 2) от исходных полных имен – имена в уменьшительно-ласкательной форме. (Например, Алёнушка-Алёна, Иванушка-Иван, Емеля - Емелюшка).

- **Игра «Я – сказочный герой».** Учащимся предлагается от своего собственного имени образовать «сказочное» имя, используя способ словообразования, характерный для имен героев русских народных сказок (суффикс –ушк-/-юшк-), например: Мэтью-Мэтьюшка, Тим – Тимушка, Сандра - Сандрушка. Попросить учащихся определить часть слова, с помощью которой образуется новое имя. В конце игры учитель произносит ряд различных имен (например: *Олюшка, Маша, Дарья, Дарьюшка, Колюшка, Петр, Трофимушка, Степан, Андрей, Марьюшка*). Играющие должны хлопнуть в ладоши, услышав «сказочное» имя.

Упражнение 11. Учитель раздает части пазла-иллюстрации сказки. Учащимся предлагается назвать все предметы, угадав их по фрагментам на части пазла.

- **Игра «Перевертыши».** (Вариант 1). Участникам игры предлагается разобрать пазл и перевернуть его части оборотной стороной вверх. Затем по очереди каждый играющий переворачивает любую часть пазла, рассматривает ее и называет предметы по их фрагментам.

Работа со словосочетанием

А. Работа над моделью «субъект-объект»

Упражнение 1. Учащимся предлагается разобрать пазл, перевернуть его части оборотной стороной вверх. Затем по очереди каждый играющий переворачивает любую часть пазла, рассматривает ее и называет часть предмета словосочетанием (например, *«крыло лебедя», «рука Алёнушки», «ствол дерева»* и пр.) Полученные словосочетания записываются в тетрадь.

Упражнение 2. Учитель раздает учащимся части пазла. Дается задание найти по фрагментам изображения предметы, которые были бы связаны в речи предлогами «в», «на», «под», «над», «около», «перед», «за» и др. (Например, *«бусы на шее», «лапти на ногах», «ель около березы», «яблоко на ветке»* и пр.). Записать эти словосочетания в тетрадь.

Б. Работа над моделью «атрибут- субъект»

Эта работа предполагает включение отработанных ранее существительных в словосочетания с прилагательными.

Упражнение 1. Назвать цвет предмета (например, *красное яблоко, синее море, зеленая трава*). В результате такой работы учащиеся должны актуализировать все основные цвета и их оттенки (в зависимости от этапа обучения).

- **Игра «Волшебная палитра».** В качестве оборудования к игре изготавливается палитра, на которой полукругом располагаются основные цвета. Первый играющий берет палитру в руки и называет словосочетание, в котором цвет предмета на картинке пазла соответствует первой краске палитры (например,

первая краска палитры красная – *красное яблоко*). Если участник игры правильно осуществляет согласование существительного и прилагательного, то палитра передается следующему.

- **Игра «Перевертыши»** (Вариант 2). Участникам игры предлагается разобрать пазл и перевернуть его части обратной стороной вверх. Затем по очереди каждый играющий переворачивает любую часть пазла, рассматривает ее и придумывает возможные словосочетания, называя предмет по его фрагменту, и цвет предмета.

Упражнение 2. Назвать свойство предмета, употребляя в словосочетании прилагательные, характеризующие предмет (*высокий, старый, горячий, длинный, глубокий и др.*).

- **Игра с мячом «Капуста».** Правило игры состоит в том, чтобы подобрать к существительному как можно больше прилагательных. Существительное в игре – как «кочерыжка» у капусты, а прилагательные – «капустные листья». Чем больше прилагательных, тем больше «капуста».

Учитель записывает на доске в столбик несколько существительных по тематике пазла и ставит перед детьми задачу подобрать максимальное количество определений для каждого слова (по количеству участников игры). Например, к слову «дерево» группа из 5 человек с опорой на пазл должна подобрать 5 прилагательных (например, «дерево» - *старое, сильное, высокое, ветвистое, могучее*). Если ученики подобрали 5 прилагательных к слову «дерево», то, согласно правилу игры, получилась «капуста».

Придумывание прилагательных сопровождается перекидыванием мяча от учителя к участнику игры. Например,

Учитель: - *Дерево какое?* – кидает мяч первому ученику.

Первый ученик: - *Высокое.* – возвращает мяч учителю.

Учитель: - *Дерево какое?* – кидает мяч второму ученику.

Второй ученик: – *Старое.* – возвращает мяч и т.д.

- ✓ Для выбора слова-«капусты» важна самостоятельная деятельность учащихся. Развитие атрибутивного словаря у учащихся–носителей языка сопровождается определенными трудностями, связанными с постепенным накоплением сведений о свойствах предметов и явлений окружающего мира. Можно предполагать, что изучающие русский язык также будут показывать низкий уровень актуализации свойств предметов, поэтому учитель должен быть готов простимулировать группу к называнию новых слов. Таким образом, в этих условиях может осуществляться ввод новой лексики.

Например, если допустить, что из предполагаемого ряда прилагательных к слову *дерево* участники игры смогут актуализировать только прилагательные «высокое», «старое», то остальные слова («*сильное*», «*ветвистое*», «*могучее*») учитель должен ввести в лексикон учащихся. Это можно осуществить 1) с опорой на проговаривание и повторение нового слова; 2) с опорой на активизацию образов-представлений в процессе пантомимы или драматизации.

- **Игра-соревнование «Угадайка».** В игре принимают участие две команды (от двух человек в каждой). Каждая из команд получает по комплекту знакомых пазлов в разобранном виде. Члены команд договариваются, какой предмет на определенной части пазла будет представляться в качестве загадки. После этого представители команд по очереди называют ряд прилагательных (рекомендуется актуализировать отработанные в упражнении 2), характеризующих свойства этого предмета. Например, для угадывания слова «яблоко» называются прилагательные «*красное*», «*ароматное*», «*сочное*», «*круглое*», «*вкусное*», «*сладкое*». Участники другой команды должны назвать угаданное слово только после того, как будут произнесены все прилагательные, характеризующие слово. Выигрывает команда,

которая не только угадала все слова, но и назвала наибольшее количество прилагательных для определения слова. Работу по подсчету слов ведет учитель.

Упражнение 3. Учитель раздает части пазла-иллюстрации русской народной сказки. Учащиеся записывают в тетрадь словосочетания по модели «атрибут-субъект», угадывая предметы по их фрагментам. По окончании письменной работы учащиеся коллективно собирают пазл, накладывая его части к соответствующей части картинка-эталона, лежащей на столе учителя.

Упражнение 4. Учитель произносит ряд прилагательных, характеризующих признаки одного из предметов на пазле, употребляя при этом прилагательные, относящиеся к другим предметам. Учащиеся должны заметить ошибку и хлопнуть в ладоши (топнуть ногой), когда прозвучит лишнее слово. (Например: яблоня – *стройная, тонкая, могучая, молодая, гибкая, сочная, добрая, сладкая*).

Упражнение 5. Найти на картинке пазла предмет, признаком которого является слово, обозначающее эмоцию (например: *грустный, веселый, тревожный, радостный, печальный, расстроенный* и др.). Записать словосочетание в тетрадь.

Работа над предложением

А. Работа над моделью «субъект-предикат»

Эта работа предполагает включение отработанных ранее существительных в словосочетания с глаголами.

Упражнение 1. На доске записаны глаголы, обозначающие действия предметов, изображенных на картинке пазла. Учащиеся соотносят глагол с предметом. Причем учитывается то, что один глагол может обозначать действие нескольких предметов (например, растёт – дуб, ель, трава, цветок). Все словосочетания записываются в тетрадь («растет дуб», «растет ель», «растет трава», «растет цветок»).

- ***Игра с мячом «Лишнее слово».*** Учитель называет ряд слов, обозначающих действия одного предмета, и слова, не соотносящиеся с предметом, кидая по очереди мяч участникам игры. Если глагол соотносится с существительным по смыслу, учащийся повторяет словосочетание и возвращает мяч; если глагол «лишний» - отстукивает мяч об пол один раз и придумывает к данному глаголу подходящее существительное, после чего возвращает мяч.

Упражнение 2. Учитель называет предмет, фрагмент которого изображен на части пазла. Учащиеся называют действие, которое выполняет данный предмет. Тот, кто ответит первым, получает часть пазла. По окончании работы дети складывают части в целый пазл.

- ***Игра «Цепочка действий».*** Перед глазами учащихся находится картинка-эталон пазла. Участникам игры раздаются части пазла. Каждому играющему (по цепочке) дается задание изобразить действие предмета, фрагмент которого изображен на части пазла. Остальные учащиеся должны угадать этот предмет. Фраза записывается на доске.

Упражнение 3. Учитель произносит фразу по содержанию эпизода, изображенного на картинке пазла. У учащихся части пазла. Учащийся, у которого часть пазла, подходящая к фразе, поднимает руку.

Б. Работа по анализу структуры и распространению предложения

- ***Игра «Большие слов».*** Части пазла помещаются учителем в «Волшебный мешочек». Участники игры по очереди вынимают элемент пазла, называют один из изображенных на нем предметов, угадав его по фрагменту. Затем учитель просит остальных составить простое предложение типа «действие (предикат) – предмет (субъект)» с названным предметом. Игроку необходимо распространить данное простое предложение 1) с помощью прилагательного, 2) с помощью существительного с предлогом, 3) «спонтанным» способом.

- ✓ Под «спонтанным» способом конструирования фразы будем понимать процесс непосредственного, импульсивного речетворчества, вызванного стимулом. Таким стимулом зачастую является задание типа «Придумай!». Оно вызывает либо всплеск речемыслительной активности детей, либо ее торможение. В случае *торможения* (когда ребенок затрудняется в подборе нужных слов, испытывает коммуникативные сложности, мешающие речевой активности и пр.) учащийся, осуществляя программу даже примитивного синтаксиса, нуждается в помощи по программированию короткого высказывания, каким является простая распространенная фраза. Поэтому преподавателю необходимо подсказать путь или средства грамматического структурирования.

В ряде случаев у некоторых детей наблюдается высокая речевая *активность*, при которой он отклоняется от заданной схемы задания и выдает фразы, намного объемнее требуемых. Это объясняется более уверенным владением языком или более прочными знаниями текста сказки, а также силой темперамента и наличием тех или иных индивидуальных психологических особенностей ученика. В таких случаях преподавателю не следует пресекать процесс вербализации, ограничивая активность ребенка. Тем не менее, такому ученику наряду с похвалой требуется коррекция правильности построения фразы, которую он сконструировал, и анализ лексики. В контексте игры «Больше слов» необходимо включить остальных учеников в обсуждение такой нетипичной для задания «длинной» фразы (или нескольких спонтанных фраз), попросить играющих сосчитать количество слов, придуманных «активным» игроком.

Упражнение 1. Учитель произносит предложения по сюжету эпизода сказки, изображенного на пазле. Учащиеся должны выложить на столе столько счетных палочек, сколько слов в предложении.

Упражнение 2. Составить предложение из 3 (4,5 и т.д.) слов по отдельной части пазла и записать в тетрадь.

- **Игра «Живое предложение».** Учитель пишет на доске предложение из нескольких слов по тематике сюжета пазла и распределяет между участниками игры «роли», которые соответствуют словам предложения. (Например, предложение из текста сказки «Волк и семеро козлят» по сюжету пазла : «Испугалась(1) баба(2), вымазала(3) волка(4) белой(5) мукой(6)»). Учащиеся должны выстроиться в линию по порядку слов в предложении и назвать свое слово, сопровождая название слова мини-пантомимой, движениями, жестами. Например, «испугалась» - мимикой изобразить испуг, «баба», «волка», «мукой» - показать мини-пантомиму, с использованием игровой атрибутики «вымазала» - показать данное действие.

Игру можно усложнить, раздав ученикам слова следующим образом: «роли»-существительные называются учителем в именительном падеже, «роли»-глаголы – в неопределенной форме, «роли»-прилагательные – в именительном падеже мужского рода. (Например, «испугаться», «баба», «вымазать», «волк», «белый», «мука»). В данном варианте игроки должны составить предложение, поставив все слова в нужную форму.

Работа с пазлами в аспекте развития речи

Упражнение 1. Собрать пазл. Выбрать из предложенных на слух 2-3 отрывков сказки один, наиболее точно передающий мысли или речь изображенных на пазле персонажей. Обосновать свой выбор.

Упражнение 2. Прочитать предложенные короткие отрывки сказки, выбрать только те, которые относятся к сюжету изображения на пазле. Пересказать: 1) близко к тексту, 2) своими словами.

Упражнение 3. Прочитать текст сказки. Выбрать из текста эпизод, соответствующий эпизоду сказки, представленному на картинке пазла, и пересказать его, ориентируясь на определенного адресата (адресата называет учитель).

Упражнение 4. Составить короткие диалоги героев по содержанию эпизода сказки. Разыграть эти диалоги в группе.

- **Игра-драматизация «Живая сказка».** Учащимся предлагается «оживить» сюжет сказки, оречевляя ее эпизод, проиллюстрированный на пазле. Перед началом игры учитель раздает части пазла, а дети угадывают по фрагменту предмета его название (включая сказочных героев). Каждый учащийся берет свою часть пазла, демонстрируя ее остальным, отрабатывает свою роль, оречевляя тот предмет или того героя, название или имя которого он угадал. В помощь для оречевления можно предложить следующие вопросы типа

1. Какие эмоции может испытывать этот предмет / герой? Что он скажет при этом?
2. Что он «видит» перед собой (справа, слева)? Как он скажет об этом?
3. Какие запахи он чувствует? Как он опишет их?
4. Какие звуки он может «слышать»? Как он передаст их?
5. О чем он «думает»? Какими словами и фразами он передаст свои мысли?

Затем учитель раздает шапочки-маски или иные игровые атрибуты участникам драматизации и начинается «репетиция», в ходе которой ребенок проговаривает свою роль.

В конце своего предварительного выступления дети по очереди складывают части пазла. Театрализованное игровое действие начинается со звонка в колокольчик.

- ✓ Шапочки-маски могут изготавливаться как учителем, так и самими учащимися по несложной технологии. Полоски плотного картона размечаются по размеру окружности головы ребенка, затем концы полоски скрепляются степлером. Отдельно выполняется красочный рисунок (или аппликация) персонажа (например, для драматизации сказки «Колобок» нужно нарисовать Колобка, мордочки Медведя, Волка и Лисы). Затем вырезать рисунок по контуру и степлером закрепить на картонной полоске.

Такие шапочки-маски являются универсальным дидактическим пособием и помогают учителю организовать различные творческие задания и игры на уроках русского языка, поскольку шапочкой-маской могут быть не только конкретные сказочные персонажи, но и деревья, цветы, травы, облака, и другие предметы окружающего мира.

Упражнение 6. Составить метафоры. Для обучения составлению метафоры учащимся предлагается:

- 1) выделить предмет на изображении эпизода сказки, представленного в пазле (или назвать его по угаданному фрагменту на части пазла);
 - 2) сравнить его по какому-нибудь характерному признаку с другим предметом. Например: «*Облака плывут, как белые кораблики*» или «*Дуб стоит, как богатырь*»;
 - 3) обозначить место, где находится предмет. Например: «*Облака плывут по небу*» или «*Дуб растет в лесу*»;
 - 4) соединить сравнение и местонахождение предмета в предложении, не называя предмет. Например: «*Белые небесные кораблики*» или «*Богатырь леса*»;
 - 5) вставить метафору в смысловой контекст сюжета картинки-эпизода. Например: «*Над деревьями плыли белые небесные кораблики*» или «*Богатырь леса раскинул могучие ветки*».
- ✓ При работе над развитием речи на основе текста сказки не следует обеднять лексику, значение которой формирует у учащихся образы-представления предметов, явлений и событий, столь необходимые для понимания как

отдельных лингвистических явлений, так и русской национальной культуры. В процессе конструирования метафор учащиеся упражняются в понимании значения иносказательных выражений, которыми изобилуют тексты русских народных сказок, и которые трудно воспринимаются на слух.

Упражнение 6. Составить загадки к предметам эпизода сказки, изображенного на пазле. Для этого у предмета или героя сказки выделяется 1) **признак**, отвечающий на вопросы «какой?», «какая?», «какое?»; 2) **действия**. Затем делается подборка предметов окружающего мира вне контекста сказки, у которых данный признак или действие ярко выражены. Слова записываются на доске или в тетради, после чего выбирается наиболее удачный вариант сравнения.

Например:

Колобок, какой?

Круглый, как шар, мяч, яблоко, помидор.

Непоседливый, как ребенок, котенок.

Веселый, как Буратино, звонок, щенок

Вкусный, как торт, конфета, печенье, булочка.

После этого строится загадка: не называя загаданный объект, перечисляются признаки (действия), которые через связки «как» и «но не» сравниваются с другими объектами.

Например: *Круглый, как шар, весёлый, как Буратино, непоседливый, как котёнок, вкусный, но не булочка.*

Выбор слова-загадки может осуществляться следующим образом. Учитель по очереди раздает части пазла. Каждый учащийся должен узнать предмет или героя сказки по его фрагменту на части пазла и записать название предмета или имя героя на доске (запись осуществляется в столбик). После того как запись закончена, учитель считалкой (например: «Галка, галка! Мне тебя не жалко!») выбирает слово, которое выступит в качестве загадки.

После того, как загадка составлена, ее необходимо записать в тетрадь и предложить учащимся загадать ее родителям или своим сверстникам. Когда алгоритм составления загадки усвоен, это задание можно предлагать учащимся в качестве домашней работы.

- **Игра «Исправлялка»** (на примере сказки «Репка»). В качестве оборудования используется три комплекта пазлов «Репка» из 9-ти элементов в разобранном виде. Учитель показывает одну часть пазла «Репка». Учащиеся должны угадать название сказки. Затем учитель просит послушать сказку «Репка» и исправить его в том случае, если он ошибётся, после чего читает переделанную по героям и действиям сказку. После каждого предложения делается пауза для ответа учащегося.

За каждый правильный ответ учитель дает участнику часть пазла. После работы с текстом сказки учащиеся должны собрать все три комплекта.

В завершении игры учитель просит **пересказать** сказку с опорой на собранный пазл.

Текст «сказки»

«Посадил Дед тыкву.

Выросла она маленькая-премаленькая.

Стал Иванушка репку тащить.

Тянет-потянет, а выкупать не может.

Позвал Дед Алёнушку.

Бабка за Дедку, Дедка за тыкву.

Тянут-потянут, а выбросить не могут.

Позвала Бабка белку.

Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка под репкой.

Моют-намывают, а вытянуть не могут.

*Позвала Внучка **птичку**.*

*Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабку за Дедку, Дедка за **свёклу**.*

*Тянут-потянут, а **выкинуть** не могут.*

*Позвала **утка** Кошку.*

*Кошка за Жучку, Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка **с репкой**.*

*Тянут-потянут, а **выиграть** не могут.*

*Позвала Кошка **крысу**.*

*Мышка за Кошку, Кошка за Жучку, Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабка за Дедку,
Дедка за **брюкву**.*

*Тянут-потянут...и **выстирали репку!**»*

- **Игра «Перевертыши»** (вариант 4). Части 3-х наборов пазлов (например, «Сказка о Царе Салтане», «По щучьему велению», «Малахитовая шкатулка») смешиваются и выкладываются на столе изображением вниз. Учащиеся берут по очереди часть пазла, угадывают сказку и произносят несколько предложений по сюжету сказки так, чтобы остальные угадали название сказки. После этого часть угаданного пазла кладется изображением вверх. Таким образом, каждый учащийся выступает два-три раза, все пазлы открываются и собираются в целостные картины.

Представленные методические приемы, упражнения и организационные формы обучения, разработанные в соответствии со спецификой пазлов на основе важнейших дидактических принципов научности, наглядности, доступности, эмоционального фона обучения, раскрывают дидактические возможности пазл-технологии и направлены на формирование не только языковой и коммуникативной компетенции учащихся, но и на развитие их языкового чутья, догадки, а также на повышение мотивации, интереса к изучению русского языка и культуры и преодоление психологического дискомфорта у детей-билингвов в процессе обучения русскому языку.

Желаем успехов!

Литература

1. Т.А.Сидорчук, А.Б.Кузнецова. Технология составления творческих текстов по картине. (Пособие для преподавателей и студентов педагогических учебных заведений). Челябинск, 2000.
2. Методика развития речи детей дошкольного возраста/ под ред. Л.П. Федоренко, Г.А. Фомичева, В.К. Лотарев, А.П. Николаевича. М.,1984.