

Современные педагогические технологии

Речевого развития



В.Я. Пропп

- Фольклорист Владимир Яковлевич Пропп подробно изучал сказки народов мира, анализировал сотни сюжетов и выделил **31 постоянную функцию**, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Не обязательно, что они все вместе будут присутствовать в сказке, иногда нарушается их последовательность, но идея, содержание сказки при этом не страдают.



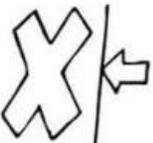
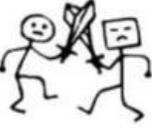
Карты В.Я. Проппа

Задачи:

- создать предпосылки для выработки умения продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;
- создать условия для развития внимания, восприятия, фантазию, воображения, обогащения эмоциональной сферы;
- создать условия для развития навыков коллективного сочинения и игры-фантазирования.

Карты В.Я. Проппа

Карты В.Я. Проппа

 <p>1. Жили-были</p>	 <p>2. Особое обстоятельство</p>	 <p>3. Запрет</p>	 <p>4. Нарушение запрета</p>	 <p>8. Враг начинает действовать</p>	 <p>12. Даритель испытывает героя</p>
 <p>13. Герой выдерживает испытание</p>	 <p>14. Получение волшебного средства</p>	 <p>16. Герой вступает в битву с врагом</p>	 <p>17. Враг оказывается поверженным</p>	 <p>22. Герой возвращается домой</p>	 <p>27. Счастливый конец</p>

Дж. Родари – модификация карт Проппа

- Дж. Родари сократил число этих функций **до 20**:

1. запрет или предписание; 2. нарушение; 3. вредительство; 4. отъезд героя; 5. задача; 6. встреча с дарителем; 7. волшебные дары; 8. появление героя; 9. сверхъестественные свойства антигероя; 10. борьба; 11. победа; 12. возвращение домой; 13. прибытие домой; 14. ложный герой; 15. трудные испытания; 16. ликвидация беды; 17. узнавание героя; 18. изобличение ложного героя; 19. наказание ложного героя; 20. Свадьба или счастливый конец.

Пример: «ЗАПРЕТ»

- **запрет** выступает в роли сильнейшего мотива и заставляет спорить с существующим авторитетом. В сказке «Крошечка — Хаврошечка» корова говорит: «Не ешь моего мяса, косточки мои собери, в платочек завяжи, в саду их рассади, каждое утро водой поливай». В данном случае Хаврошечка не нарушила запрет. А в «Гуси-лебеди» — родители запретили выходить из дома. Аленушка не послушалась. Происходит **нарушение правил. Вредительство** совершает недоброжелатель главного героя (гуси-лебеди). Жар-птица ворует золотые яблоки («Сказка об Иване-царевиче, жар-птице и сером волке»).

Подготовительные игры-задания к картам Проппа В.Я.

- — **Чудеса в решетке.** В процессе этой игры выявляют происходящие в сказках различные чудеса: как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство. Уточняют волшебные слова, предметы и их действие.
- — **Кто на свете злее всех (добрее всех)?** Выявление злых и коварных героев (добрых), описание их облика, характера, образа жизни, привычек, жилища. Затем анализируют, может ли существовать сказка без таких героев, какова их роль в развитии сюжете. Для кого эти персонажи являются добрыми, для кого злыми и почему (наверное для Кощея Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг).
- — **Заветные слова.** В процессе этой игры ребята делают попытку вычлениить самые действенные, значимые слова (волшебные, приговоры).

Подготовительные игры-задания к картам Проппа В.Я.

- — **Что в дороге пригодиться?** На основе анализа волшебных сказочных предметов, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнет выполнять не свойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.
- — **Что общего.** Игра предполагает сравнительный анализ различных сюжетов с точки зрения сходства и различия («Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа метелица»)

Работу по сочинению сказок можно разделить на два этапа:

- **1 этап** — непосредственное **ознакомление с функциями** волшебной сказки.

«На лесной полянке в небольшой резной избушке живут сказочные действия. Живут они очень дружно, помогают друг дружке сказки сочинять. Давайте-ка познакомимся с ними»

Педагог может взять не все 20, а наиболее часто встречающиеся в сказках. Например: герой покидает дом, запрет, нарушение запрета, трудная задача, волшебное средство, помощь, герой спасается от преследования, борьба, враг побежден, счастливый конец.

Методика карт Проппа

- Перечисленные 20 функций необходимо нарисовать и изготовить в виде карт. На каждой карте придумывается любое символическое изображение.

Присказка. Зачин (Приглашение в сказку).

- **Цель** — подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать. Воспитатель может начать так:
- Вы хотите сказочку? Сказочка — это вязочка, сплетена она из лунного света, перевязана солнечным лучом, а обвита облачным поясом.
- За далекими полями, за глубокими морями, за высокими горами, среди лазоревых полян, в некотором царстве, небесном государстве жили-были...
- В некотором царстве, в некотором государстве...или в тридевятом царстве, тридесятом государстве...

Методика карт Проппа

Задания:

- найти знакомые «волшебные карты» в новой, только что прочитанной сказке;
- самостоятельно определить отсутствие знакомой карты;
- выставить карты в том порядке, в котором они заданы сюжетом новой сказки;
- найти ошибку в расположении карт по сюжету новой сказки.

Методика карт Проппа

- **2 этапе** проводится **обучение сочинению собственных сказок** при помощи «волшебных карт».
- Детям предлагается набор из 5-6 карт. Они могут придумывать вдвоем, втроем (так проще справиться со сложным заданием).
- **Пример, «Подарок».** Предложено 5 карт — отлучка, запрет, нарушение запрета, волшебное средство, счастливый конец. Можно дать карты по порядку, а можно предложить самим подумать, как их расположить.

Методика карт В.Я. Проппа

С детьми *оговариваются* следующие положения:

- кто будет главным героем;
- кто будет мешать герою;
- кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники, другие герои);
- придумать название к сказке;
- какие зачины и концовки будут использованы;
- придумывание сказочных слов и выражений;
- присутствие главных и второстепенных героев, встречи, поступки героев, их нравственные характеристики.

Методика карт Проппа

Концовка

- Концовка, как и присказка, ограничивает (отделяет) сказку от реальной жизни и возвращает слушателей к реальной действительности. Варианты концовок:
- Устроили пир на весь мир, я там был, мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не попадало.
- Вот вам сказка, а мне бубликов связка.
- Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец.

Творческие приемы работы со сказкой

- **Знакомые герои в новых обстоятельствах.**
- **Коллаж из сказок.**
- **Сказка от считалки.** Считалка разучивается наизусть, обыгрывается несколько раз в подвижных играх. Затем предлагается загадочное начало, идущее от ее содержания.

Считалка

Катилось яблоко мимо сада, Мимо сада, мимо града, Кто поднимет, тот и выйдет.

Начало сказки

Но яблоко было волшебное, добрых людей оно превращало в..., а злых в...





Творческие приемы работы со сказкой

- **«Перевертывание сказки»** или **«Знакомая сказка по-новому»**. Герои наделяются противоположными чертами характера. Воспитатель: «Злая волшебница заколдовала Золушку и ее сестер. Теперь Золушка злая, грубая, ленивая, а ее сестры – добрые трудолюбивые девочки. Как вернуть прежнюю Золушку и оставить добрыми сестер?»
- **Сказка от загадки**. Например: «Ни окон, ни дверей — полна горница людей».
- **Сказка от фразеологизмов. Крокодиловы слезы.** Начало сказки. Каждое утро капризный мальчик лил крокодиловы слезы. Это всем ужасно надоело...

Творческие приемы работы со сказкой

- **Сказка от задачи.** В этом качестве лучше использовать шуточные или стихотворные задачи.
Задача. Купила мама десять яиц и несла их в корзине. А дно упало. (а дно — одно — игра слов). Сколько яиц осталось?
Начало сказки. Все девять яиц разбились, а одно нет. Когда мама взяла его в руки, оно почему-то задвигалось...
- **Сказки от фантастических явлений.** Представь, что ты можешь уменьшиться до размеров муравья. Какое бы у тебя было любимое занятие? Чего бы ты опасался? Захотел бы стать прежним? А теперь давайте сочиним сказку про муравья-мальчика.

Творческие приемы работы со сказкой

- **Сказка продолжается.** Что было после окончания сказки? Репку вытащили, а как ее делили? Кто мешал при этом? Как поделили?
- **Изменение ситуации в знакомых сказках.** Воспитатель вместе с детьми договаривается, что можно изменить в знакомой сказке. Золушка, убегая от принца, потеряла не башмачок, а что-то другое. Что потеряла она и как принц нашел ее по этому предмету, вещице?
- **Бином фантазии.** Взять за основу два объекта, которые трудно объединить в сказочном сюжете.
Пары. Слон и ручка.
Начало сказки. Однажды слон решил написать письмо своему другу жирафу Гуньке. Но писать он не умел...

Творческие приемы работы со сказкой

Сериал в сказке. Нужно взять за основу любимые сказки и составлять множество серий.

«Золушка»

1 серия – традиционная сказка,

2 серия – Золушка становится великаном,

3 серия – Золушка – невидимка,

4 серия – как жили дальше мачеха и дочери

Сказки от превращений. Я превращаюсь в кота.

Начало сказки. Скучно мне стало жить у хозяйки, и я пошел на улицу...

Творческие приемы работы со сказкой

- **Сказки от одного слова.** Мальчик.
Начало сказки. Жил-был на свете мальчик, который...
- **Сказки с новым концом.** «Три медведя». Новый конец – Маша подружилась с медведями. «Репка». Новый конец – вытянули не репку, а клад.
- **Сказка с середины.** Детям предлагается начало и конец сказки.
Задача – сочинить середину. «Однажды дети пошли в лес. Вдруг они увидели... Теперь он самый лучший друг ребят».
- **Сказки про самого себя.** Дети любят слушать, что же случилось или могло случиться с ними и их близкими.

Сказочные поля



Сказочные поля



Сказочные поля



Сказочные поля



Фишки для игры-фантазирования



Нестеренко Алла



Современные педагогические технологии

Конструктивной деятельности и робототехники



Робототехника в детском саду: зачем?

- развитие мелкой моторики за счет работы с мелкими деталями конструкторов;
- навыки математики и счета: даже на уровне подбора деталей для робота приходится иметь дело с балками разной длины, сравнением деталей по величине и счетом в пределах 10-15;
- первый опыт программирования;
- навыки конструирования, знакомство с основами механики и пропедевтика инженерного образования;
- работа в команде: робота обычно делают вдвоем или втроем;
- навыки презентации: когда проект завершен, надо о нем рассказать.

Робопчелки



Робопчелка

- **РОБОПЧЕЛКА** - это программируемый робот в виде пчелки и наборов рабочих полей.
- **Возраст:** 3-9
- **Области развития:** логика, мелкая моторика, счет, коммуникация, воображение, причинно-следственные связи, работа в группе, умение составлять алгоритмы, пространственная ориентация, словарный запас.
- **Темы, которые можно изучить и закрепить при помощи робопчелки.**
- «Цвета и формы». Развивает познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.
- «Город. Безопасность движения». Составляем несложные программы для мини-робота с использованием дорожных знаков.
- «Счет» ускоряет распознавание цифр, их последовательность и обучение счету от 0 до 10;
- «Домашние и дикие животные», «Русский алфавит» и т.д.

Робопчелка в действии



Робототехника_ Конструктор «Технолаб»



<https://education.lego.com/ru-ru/preschool/intro>



Поощрение обучения в игровой форме

Увлекательные практические занятия с использованием ярких кубиков LEGO® DUPLO® смогут разжечь естественное любопытство детей и привить им любовь к открытиям и исследованиям. Весёлые лица, задания по созданию своих историй и планы уроков для педагогов, основанные на совместной работе, помогут детям даже самого раннего возраста развивать социально-эмоциональные навыки, которые станут базой для дальнейшего успешного обучения.

*У нас есть глаза, чтобы видеть мир вокруг, и руки, чтобы его менять.
Результаты практического обучения LEGO® остаются с нами на всю жизнь.*



<https://education.lego.com/ru-ru/preschool/intro>

ПРАКТИЧЕСКОЕ ОБУЧЕНИЕ

НОВИНКА!

ЗАНЯТИЯ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

РЕШЕНИЯ



Набор «Экспресс «Юный программист»

Набор «Экспресс «Юный программист» - наше новое практическое образовательное решение для раннего развития навыков программирования в детском саду. Используя специальные активные кубики, размещаемые прямо на полотне железной дороги, дети смогут по настоящему оживить поезд DUPLO, определяя его поведение по ходу движения. Нужно остановиться, дать гудок или сменить направление движения? Просто разместите активные кубики в нужных местах. Настоящее физическое программирование в действии! Новый набор появится в свободной продаже весной 2019 года.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

<https://education.lego.com/ru-ru/preschool/intro>

ПРАКТИЧЕСКОЕ ОБУЧЕНИЕ

НОВИНКА!

ЗАНЯТИЯ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

РЕШЕНИЯ

ИЗУЧИТЕ ЗАНЯТИЯ ОТ LEGO EDUCATION

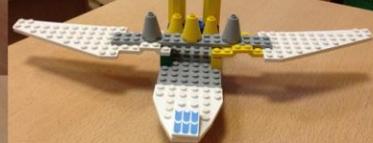
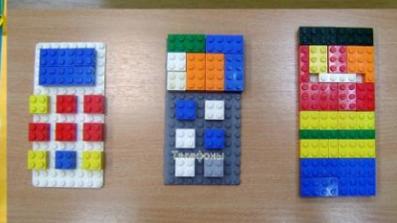
Набор «Планета STEAM» LEGO Education — призер премии фонда Worlddidac

Набор, созданный для того, чтобы в процессе игры пробудить в детях природную любознательность и интерес к естественным наукам, технологии, искусству, математике и инженерии, — это практическое решение для знакомства самых юных обучающихся с новыми знаниями и навыками. Именно этот набор в 2018 году получил премию фонда! Премия присуждается образовательным решениям со всего мира, отличающимся инновационным подходом и высокой эффективностью, которые вносят ощутимый вклад в повышение уровня образования и преподавания. Узнайте больше о решении «Планета STEAM», которое включает в себя Руководство для учителя, учебные материалы, и рекомендации по их использованию в классе.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ О НАБОРЕ «ПЛАНЕТА STEAM»

worlddidac
A W A R D 2 0 1 8





Системы очистки воздуха

Самолеты

Машинка из бумаги

Воздушное такси

Воздушное такси

Пылесосы

Современные педагогические технологии

Изобразительной деятельности



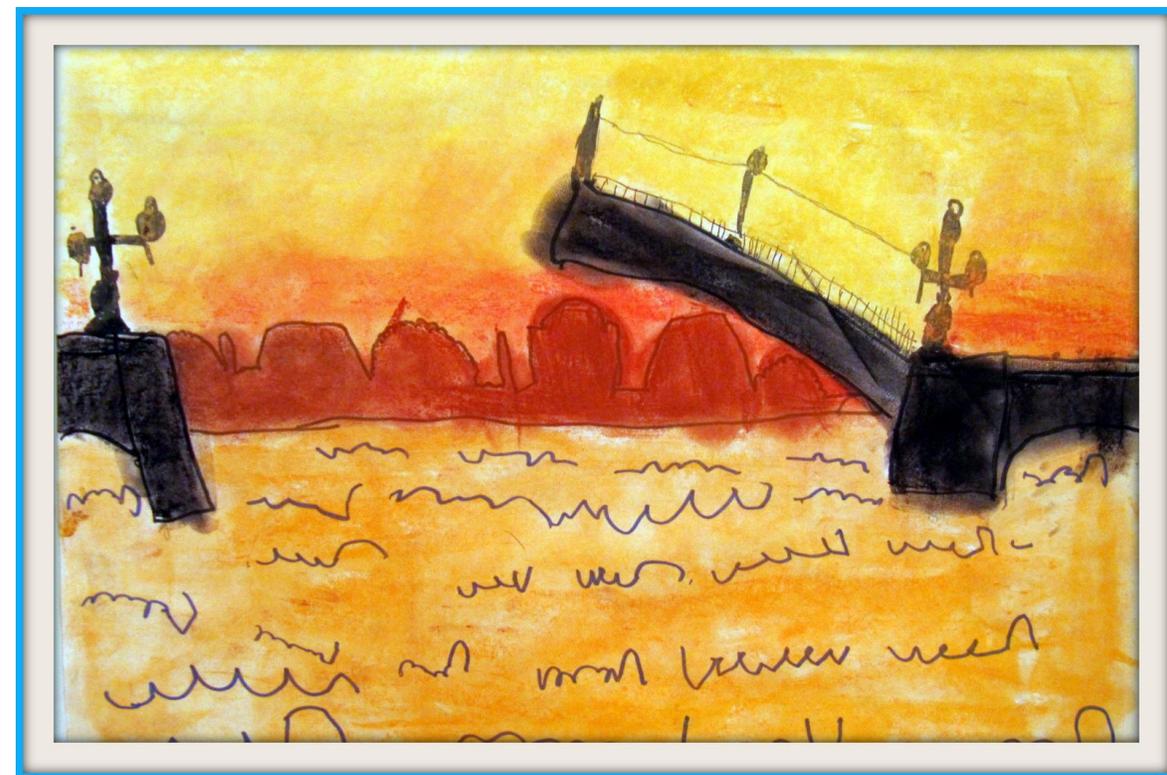
Знакомство с художниками



Копирование картины



«Сухая живопись» (пастель)



Природные материалы



Учимся у выпускников и художников

