

# Активизация познавательной деятельности в начальной школе

Основина Лариса Владимировна,  
учитель начальных классов  
МБУ «Школа №3» г.о. Тольятти



«Смертельный  
грех учителя -  
быть скучным».

И.Ф. Герbart

# ФГОС

## Развитие личности учащихся через универсальные учебные действия:

- \* личностные,
- \* регулятивные,
- \* познавательные
- \* коммуникативные.

# Технологии, методы и приемы для активизации познавательной деятельности

- \* ТРИЗ-технология,
- \* Технология Развития Критического Мышления,
- \* ИСУД
- \* проблемное обучение,
- \* развивающее обучение,
- \* разноуровневое обучение,
- \* метод исследовательских проектов,
- \* технология использования в обучении игровых методов
- \* здоровьесберегающие технологии,
- \* информационно- коммуникативные технологии и т.д.

«Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребёнок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку»

Владимир Яковлевич Пропп

# Карты Проппа



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника



7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



9. Одержанье победы



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



12. Даритель испытывает героя



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой возвращается в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается новый облик



22. Герой возвращается домой



23. Героя не узнают дома



24. Появляется ложный герой



25. Разоблачение ложного героя



26. Узнавание героя



27. Счастливым концем



28. Мораль

# Работа над сказкой

```
graph TD; A[Работа над сказкой] --- B[1. Познакомить детей со структурой сказки]; A --- C[2. Чтение сказки с выкладыванием карт Проппа]; A --- D[3. Пересказ сказки, опираясь на карты]; A --- E[4. Сочинение сказки];
```

1. Познакомить детей со структурой сказки

2. Чтение сказки с выкладыванием карт Проппа

3. Пересказ сказки, опираясь на карты

4. Сочинение сказки

# ЛИМЕРИК - короткое юмористическое стихотворение, построенное на обыгрывании бессмыслицы

**\*Памятка по составлению ЛИМЕРИКА:**

*\* 1 строка - Жил-был (объект), где он жил.*

*\* 2 строка - Чем герой занимался?*

*\* 3 - 4 строки - Разъяснение причин, либо последствий его занятий.*

*\* 5 строка - Вывод (утверждение или мораль)*



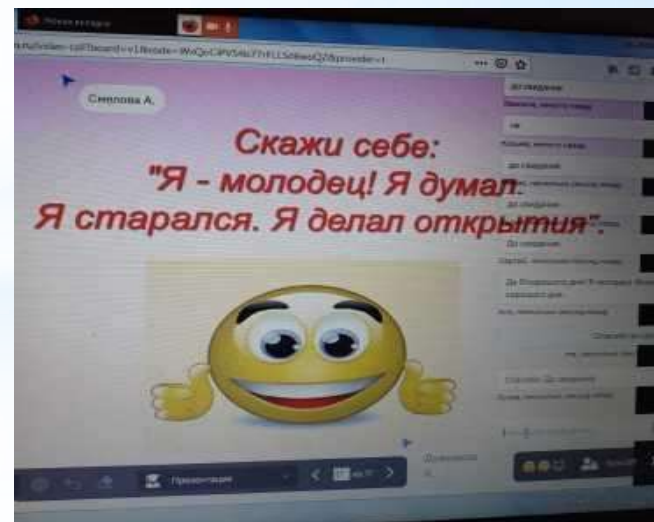
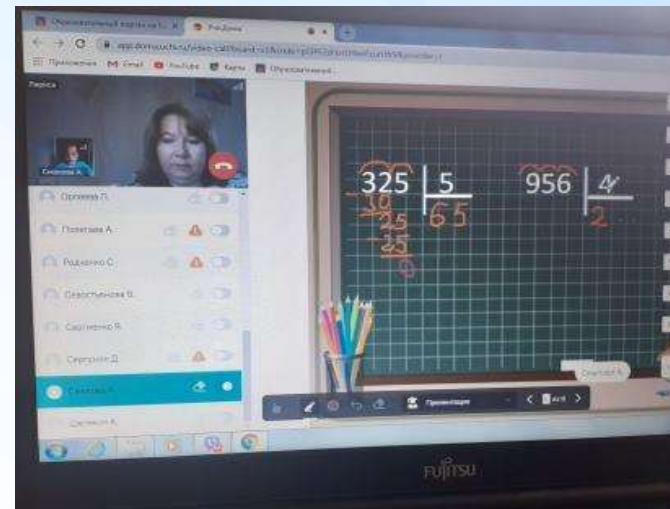
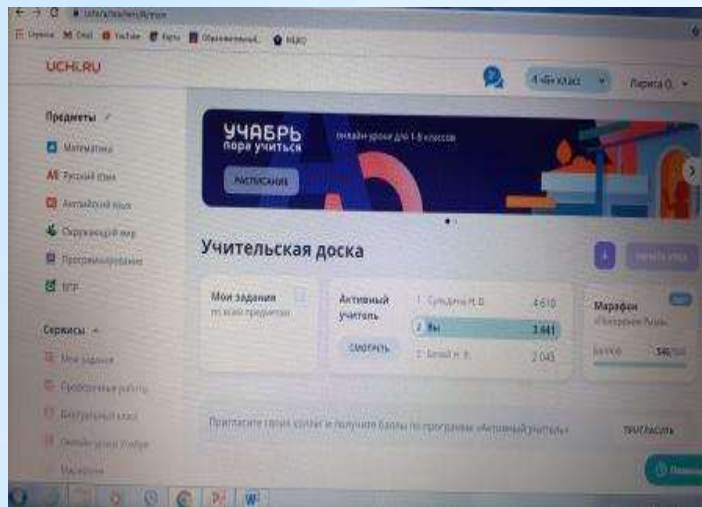
**Информационно-  
консультационные сайты**

**Дистанционное  
обучение**

**Видео уроки**

**Видеоконференции**

# Учи.ру



**Спасибо за внимание!**