

ЭБРУ И ДИДАКТИКА



**МОЖНО ЛИ МОТИВИРОВАТЬ
ДЕТЕЙ К ИГРОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ИСПОЛЬЗУЯ
ПРОДУКТЫ ДЕТСКОГО
ТВОРЧЕСТВА (РИСУНКИ)?**



УСЛОВИЯ:

- **ПЕРЕВЕСТИ РИСУНКИ В ЭЛЕКТРОННЫЙ ФОРМАТ**
- **ИНТЕГРИРОВАТЬ С ДРУГИМИ ИГРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ (СТОРИТЕЛЛИНГ, КАРТЫ ПРОППА, МАК И ДР.)**
- **ДОБАВИТЬ НЕДОСТАЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ (ПО МНЕНИЮ РЕБЕНКА, НА ВАШ ВЗГЛЯД), НАПРИМЕР, ИГРОВЫЕ КОВРИКИ**
- **ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННО АКТИВИЗИРОВАТЬ «ЗАПАДАЮЩУЮ» ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ, НАПРИМЕР, ЧТЕНИЕ, ПРОСМОТР КНИГ.**

РИСУНКИ

(ДИДАКТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ)

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ**

**РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ
(В ТОМ ЧИСЛЕ
ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ
ЛОГОПЕДА)**

**ИГРОВОЕ ПОЛЕ
(настольное,
напольное)**

**ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ
ПСИХОЛОГА**

КНИГИ

Кубики историй



Аналог игры «Story cubes», но созданная на основе эбру рисунков детей и взрослых, выполненных в технике Эбру. Форма куба изначально привлекательна и мотивирует детей на игровую деятельность, а когда дети видят на кубе «свои рисунки»- это двойная радость! Многие из вас уже знакомы с игрой «Кубики историй», и знают все преимущества данной игры, где каждый рисунок — это захватывающий и неожиданный поворот повествования! Вариантов игр большое количество, кубики поочерёдно выбрасываются ребёнком на игровое поле, начало и продолжение истории зависит от выпавшего рисунка.

Алгоритм создания



- ПЕРЕВЕСТИ РИСУНКИ В ЭЛЕКТРОННЫЙ ФОРМАТ;
- СКАЧАТЬ ШАБЛОН-КОНТУР РАЗВЕРНУТОГО КУБИКА, ВСТАВИТЬ ШАБЛОН В ПРОГРАММУ PPT;
- В ПРОГРАММЕ PPT (ПРЕЗЕНТАЦИИ) ВСТАВИТЬ В КАЖДУЮ ГРАНЬ РАЗВЕРНУТОГО КУБИКА РИСУНОК, УМЕНЬШИВ ЕГО ДО НУЖНЫХ РАЗМЕРОВ;
- ВСТАВИТЬ 6 РАЗНЫХ РИСУНКОВ;
- РАСПЕЧАТАТЬ;
- ВЫРЕЗАТЬ;
- СКЛЕИТЬ;
- ПОКРЫТЬ КУБИК СКОТЧЕМ.

Интеграция с технологией Проппа

- **КТО?**
- **ГДЕ?**
- **ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?**
- **КТО ПОМОГ?**
- **ЧЕМ ЗАВЕРШИЛОСЬ?**



ПРИДУМЫВАЕМ ИСТОРИЮ





Ассоциативные карты



- В РИСУНКЕ НЕТ ЧЕТКИХ ОБРАЗОВ, РИСУНКИ ЧАЩЕ ВСЕГО АБСТРАКТНЫЕ;
- ОДИН И ТОТ ЖЕ РИСУНОК ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ АССОЦИИ У ДЕТЕЙ;
- РИСУНКИ НАРИСОВАНЫ НЕОБЫЧНЫМИ СПОСОБАМИ, НАПРИМЕР, В ТЕХНИКЕ НИТКОГРАФИИ, ВЫДУВАНИЯ ИЗ ТРУБОЧКИ, КЛЯКСОГРАФИЯ, РИСОВАНИЕ ПО-МОКРОМУ, РИСОВАНИЕ НА ПЕНЕ, ЭБРУ И ДР.;
- РИСУНОК МОЖНО ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ, НАХОДЯ В НЕМ ВСЕ НОВЫЕ ОБРАЗЫ

Алгоритм создания



- ПЕРЕВЕСТИ РИСУНКИ В ЭЛЕКТРОННЫЙ ФОРМАТ;
- ВСТАВИТЬ КАЖДЫЙ РИСУНОК В ТАБЛИЦУ В WORD В ФОРМАТЕ А5;
- СКРУГЛИТЬ КРАЯ У КАЖДОГО РИСУНКА;
- РАСПЕЧАТАТЬ;
- ВЫРЕЗАТЬ; (КАРТОЧКИ ФОРМАТА А5 ДОЛЖНЫ БЫТЬ БЕЗ БЕЛЫХ ПОЛЕЙ);
- С ОБРАТНОЙ СТОРОНЫ МОЖНО ПРОПИСАТЬ ВОПРОСЫ;
- ЗАЛАМИНИРОВАТЬ

- *Какие эмоции у Вас вызывает эта картинка?*
- *Какие образы вы видите на картинке?*
- *Какая цветовая гамма, на Ваш взгляд, преобладает?*
- *Что на картинке есть, а Вы не заметили?*
- *Что на картинке привлекло Ваше внимание больше всего и почему? Как Вы думаете, почему?*



Опорные карты



Эбру-карты для развития связной речи вызывают огромный интерес и восторг у детей дошкольного возраста. Карты изготовлены из рисунков детей, выполненных в технике Эбру. Выстраивать цепочку карт и одновременно придумывать оригинальные истории с персонажами, изображенными на картах — прекрасное времяпрепровождение в кругу друзей.

Иногда рассказы детей превращаются в фантастические и нереальные истории! Фантазии детей нет предела... Именно в таких ситуациях, незатейливых, ненавязчивых и непринуждённых, можно наблюдать, как «рождается» та самая связная речь!!!

Алгоритм создания



- ПЕРЕВЕСТИ РИСУНКИ В ЭЛЕКТРОННЫЙ ФОРМАТ;
- ВСТАВИТЬ КАЖДЫЙ РИСУНОК В ТАБЛИЦУ В WORD В ФОРМАТЕ А6, 4 РИСУНКА НА ЛИСТЕ А4;
- СКРУГЛИТЬ КРАЯ У КАЖДОГО РИСУНКА;
- РАСПЕЧАТАТЬ С ДВУХ СТОРОН ЛИСТ (С ОБРАТНОЙ СТОРОНЫ ПРОСТОЙ ФОН);
- ВЫРЕЗАТЬ; (КАРТОЧКИ ФОРМАТА А6 ДОЛЖНЫ БЫТЬ БЕЗ БЕЛЫХ ПОЛЕЙ);
- ЗАЛАМИНИРОВАТЬ

Речевые игры

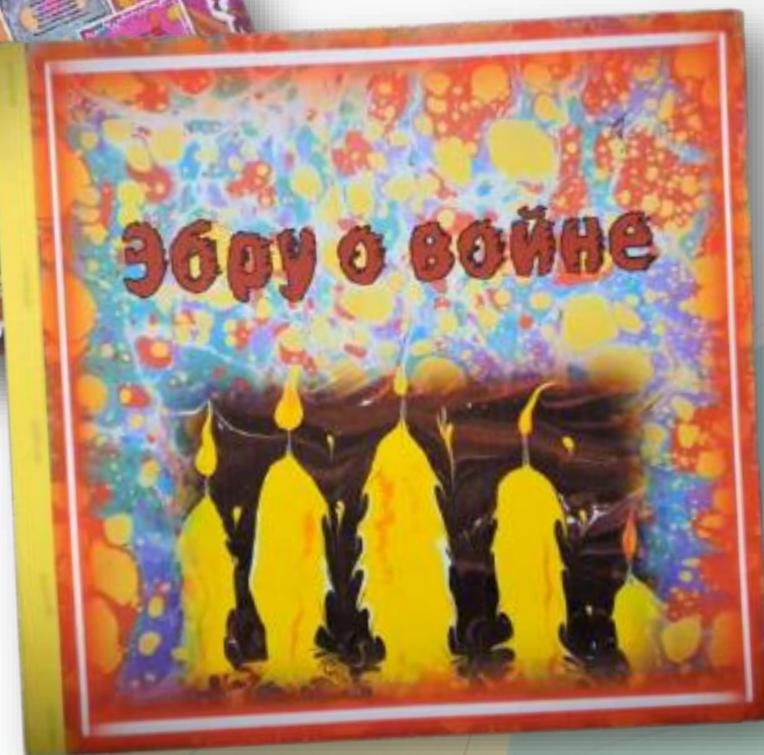


Опорные карты



КНИГИ

Создание книг мотивирует детей к просмотру и чтению



Алгоритм создания



- ПЕРЕВЕСТИ РИСУНКИ В ЭЛЕКТРОННЫЙ ФОРМАТ;
- В ПРОГРАММЕ РРТ КАЖДЫЙ РИСУНОК СДЕЛАТЬ ФОНОМ НА ОДНОМ ЛИСТЕ С ЧАСТИЧНОЙ ПРОЗРАЧНОСТЬЮ, ЧТОБЫ НА ФОНЕ-ПОДЛОЖКЕ ХОРОШО ВИЗУАЛИЗИРОВАЛСЯ ТЕКСТ;
- ПОВЕРХ ФОНА НАЛОЖИТЬ ТЕКСТ (ЧЕТКИЙ ШРИФТ) В ВИДЕ СТИХОВ, ЗАГАДОК, СКАЗОК И Т.Д.;
- РАСПЕЧАТАТЬ КНИГУ;
- СКРЕПИТЬ ЛИСТЫ

Об Эбру-книгах



АВТОДИДАКТИЗМ

продуктов творчества

- **Возможность самостоятельного использования**
- **Привлекательность для ребенка**
- **Функциональность**
- **Прочность**
- **Доступность**
- **Эстетичность**
- **Соответствие возрасту**
- **Многоуровневость заданий**
- **Самоконтроль**