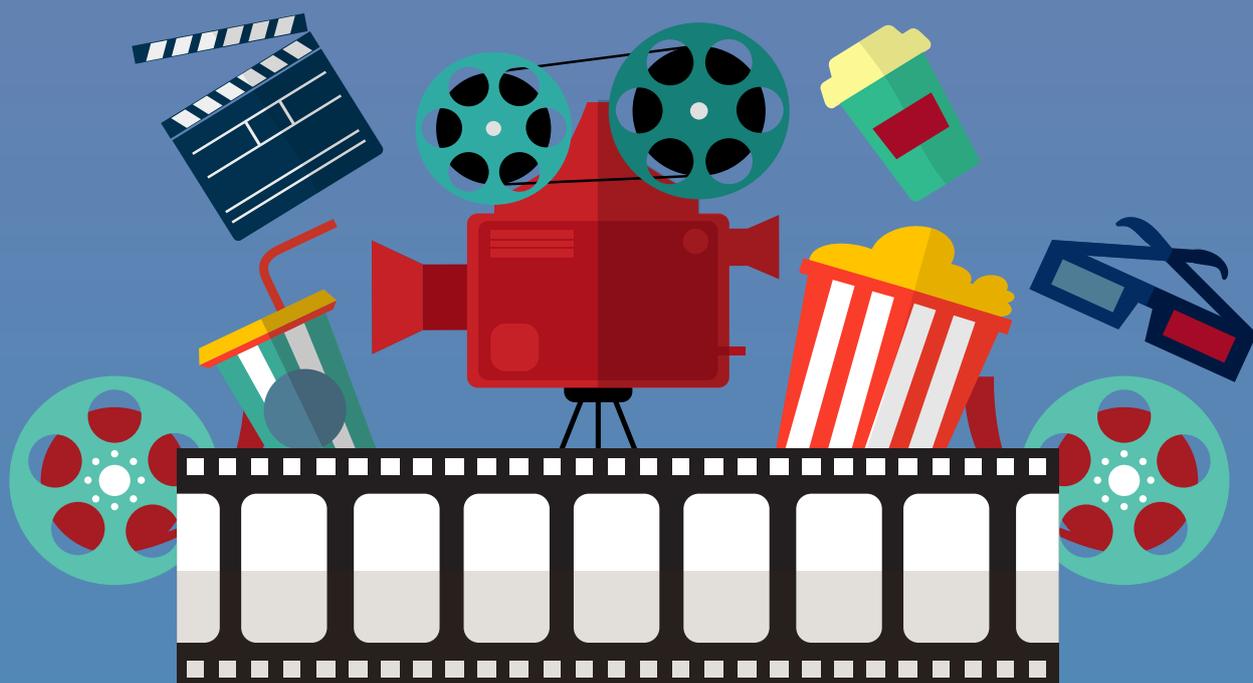




Фоксфорд

Инструкция для учителей и родителей

КАК СМОТРЕТЬ КИНО ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ



Фоксфорд.Учителю

Трудиться в образовании всё интереснее и сложнее. Условия постоянно меняются: ФГОС, профстандарт, оценка квалификации и другие нововведения теперь не просто слова, а реальность, в которой оказался каждый педагог и управленец. Понять, что со всем этим делать, сложно.

Мы, Фоксфорд, стремимся всячески поддержать учителя в его ежедневном труде, именно поэтому мы организовали бесплатную библиотеку онлайн материалов с ответами на самые важные вопросы.



Перед вами одно из изданий нашей электронной библиотеки. Искренне надеюсь, что пособие окажется полезным. Его можно распечатать и принести в свою школу. Или же достаточно поделиться ссылкой books.foxford.ru/teacher, и тогда каждый наш коллега получит поддержку в работе. Я призываю вас делиться полезной информацией — вместе мы найдём верные решения и сделаем отечественное образование лучше.

С Уважением,

Алексей Половинкин, директор онлайн-школы Фоксфорд

Приветствие	2
Введение	4
Почему нужно учить детей смотреть кино?	4
Перед просмотром	5
Во время просмотра	6
Сюжет фильма	8
Персонажи	10
Символический уровень	12
Конфликт	13
Философский уровень	14
Меры предосторожности	14
Источники	16
Приложения	17

Введение

Кино давно занимает важное место в искусстве. Кинематографическое культурное наследие человечества огромно. Но в школе его по-прежнему «не проходят». Тем не менее кино обладает существенными преимуществами:

- доступность (если живопись предпочтительней смотреть в оригинале, то кино можно смотреть везде),
- зрелищность (актуальная в эпоху торжества визуального),
- малозатратность по времени (в сравнении со временем, необходимым для прочтения книги),
- эстетическое и интеллектуальное удовольствие от просмотра.

Кино – пространство, куда дети входят легко и без принуждения. Встречаясь с детьми в пространстве фильма, учитель может прорабатывать сложные темы и решать свои задачи

Что можно развивать через кино:

- Критическое мышление.
- Интеллектуальные способности.
- Эрудицию.
- Умение вести внутренний диалог с автором, с самим собой и окружающими.
- Фантазию, образное мышление.
- Художественный вкус.
- Эмоциональный интеллект.
- Гуманизм, духовную свободу.
- Формировать мировоззрение.

Почему нужно учить детей смотреть кино?

Привыкшие к фильмам-аттракционам, потребление которых не требует никакого интеллектуального усилия, многие дети просто не догадываются, что просмотр кино может требовать внутренней активности от зрителя.

В эпоху массовых зрелищ, когда поход в кино становится самым популярным видом семейного досуга, фильмов становится так много, что они уже не «цепляют». Если книги читаются вдумчиво и медленно, с перерывами, с привыканием к персонажам и оценкой обстоятельств, то двухчасовой фильм не дает времени на серьезное осмысление.

Задачи взрослого:

- помочь ребенку в восприятии кино;
- научить получать эмоциональное, эстетическое и интеллектуальное удовольствие;
- научить ориентироваться в огромном мире кино, искать и отбирать фильмы под свои собственные запросы.

Перед просмотром

Важна установка на активное киновосприятие. Перед просмотром фильма постарайтесь настроить детей на нужную волну.

Возможные вопросы для обсуждения:

- Как отличить хороший фильм от плохого?
- Должен ли фильм давать ответы на вопросы?
- Зачем мы смотрим кино?
- Чем кино отличается от других видов искусств?
- Кто является автором в кино?
- Что и зачем нужно знать о фильме и об авторе до просмотра?

В мини-группах организуйте небольшую дискуссию «как смотреть кино». Сравните, о чем говорили в каждой группе. (Читать ли предварительно рецензии? Смотреть ли трейлер? Рейтинги? Награды? Смотреть ли на маленьком экране? С попкорном? В дубляже?)

От внешних вещей подведите их к самому важному – интеллектуальной активности зрителя. Поговорите о том, что кино бывает разное. Что разные фильмы требуют от зрителя разной степени участия зрителя. Вспомните «фильмы-аттракционы», со множеством спецэффектов, где основную работу проделывает режиссер, а зрителю остается только «покрепче пристегнуться». И фильмы, требующие от зрителя большей рефлексии, где зритель выступает в качестве соавтора, по-своему интерпретируя увиденное, домысливая, создавая свою собственную версию фильма у себя в голове. (Со взрослыми детьми можно даже обсудить идею «смерти автора» Ролана Барта [1]).

В зависимости от фильма перед просмотром дайте небольшую вводную информацию, которую сочтете важной (факты биографии автора, история создания фильма, информация о времени и месте действия фильма) – то, что поможет зрителям вступить диалог с автором.

Во время просмотра

Попросите детей во время просмотра фильма:

- выступить в роли соавтора;
- вести внутренний диалог с собой и с автором;
- анализировать происходящее;
- смотреть в режиме опережения (прогнозировать развитие событий);
- проводить параллели с жизнью, встраивать контекст собственной жизни;
- «узнавать» в фильме себя и мир;
- фиксировать свои ассоциации.

Попросите делать заметки по ходу фильма (форма для заметок во время просмотра).

Это стимулирует детей быть более внимательными и поможет сохранить интересные мысли для обсуждения после просмотра. Это не значит, что в дальнейшем обязательно смотреть все фильмы с блокнотом, но это полезная тренировочная практика, чтобы приучить себя рефлексировать.

Заметки:

- Предметы в обстановке на которые ты обратил внимание.
- Знаки, отсылки.
- Телодвижения, позы персонажей.
- Фразы, которые зацепили.
- Кадры.
- Вопросы, которые возникли.
- Мысли, которые пришли.
- Ассоциации, параллели.
- Конфликты, противоречия которые ты заметил.

После просмотра

Возможные вопросы для обсуждения:

- Какие ощущения вызвал у вас фильм?
- Если вы ничего не почувствовали, почему?
- Получили ли вы удовлетворение от просмотра? Эстетическое? Интеллектуальное?

- Вызвал ли фильм ассоциации с вашей собственной жизнью, с историями ваших близких, друзей, знакомых, известных людей, литературных персонажей или героев других фильмов?
- Что вас удивило? Что вас смутило?
- Какие вопросы остались после просмотра фильма?
- Имеет ли фильм шансы на массовый успех? Какова целевая аудитория этого фильма?

Далее

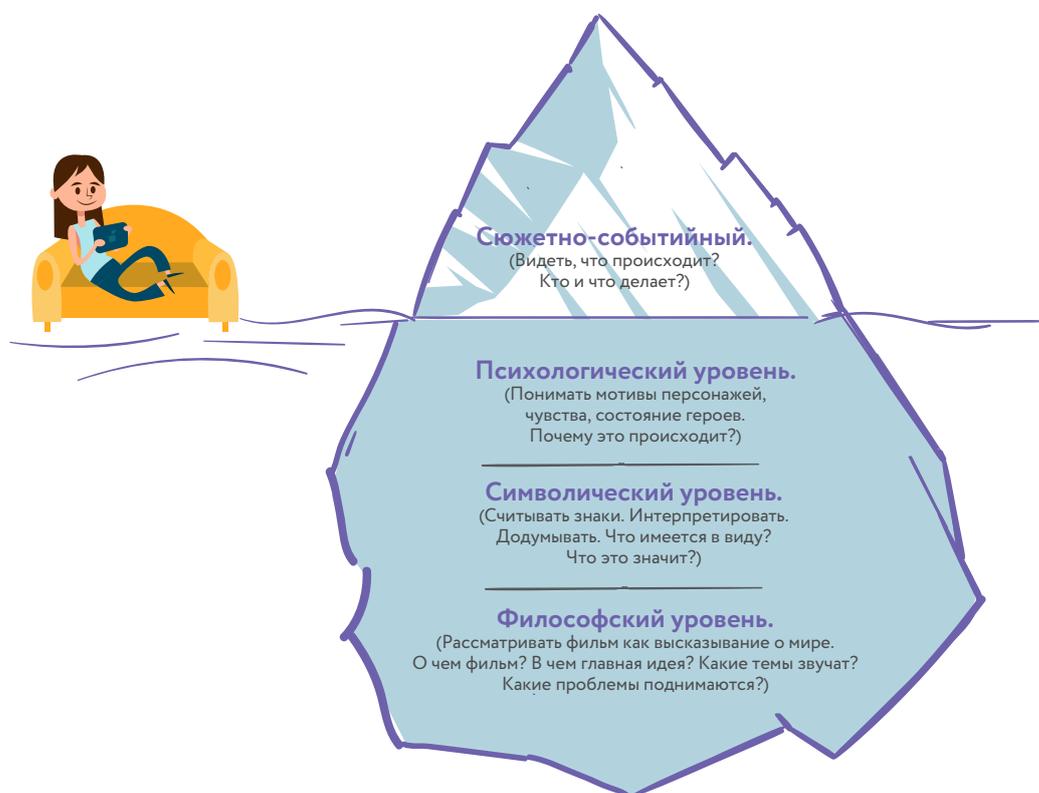
Далее мы приводим схемы и шаблоны для более детального разбора фильма. Их можно использовать выборочно, в зависимости от того, какие вещи хочет акцентировать взрослый.

В качестве основной метафоры мы предлагаем схему айсберг. Ее можно распечатать в большом формате или нарисовать на доске и дополнять по мере обсуждения. Эта схема показывает разные уровни интерпретации фильма в зависимости от вовлеченности и уровня подготовленности зрителя [2].

Уровни взяты из лекции Дарьи Зиборовой, но айсберг я придумала сама.

Ссылка на источник: <https://www.youtube.com/watch?v=7-dUu6PhnK4>

Уровни интерпретации фильма



Сюжет фильма

Для обсуждения сюжетно-событийного уровня фильма удобно использовать образ горы, продолжая метафору айсберга (его верхняя часть). В мини-группах, попросите детей выделить в сюжете фильма основные события и вписать в схему, а затем обсудите [3].

(Идея story-mountain взята из методических материалов Intofilm: <https://www.intofilm.org/>)



Возможные вопросы для обсуждения:

- Что сообщает нам завязка?
- Каковы ключевые эпизоды в фильме?
- Какие конкретные эпизоды произвели на вас впечатление?
- Есть ли в фильме второстепенные сюжетные линии? Зачем?
- В чем центральный конфликт фильма? (форма конфликт)
- Предсказуемо ли было для вас окончание фильма?

Еще один способ проанализировать сюжет фильма – работа с картами Проппа.

Владимир Яковлевич Пропп (1895–1970) – фольклорист, автор работы «Морфология волшебной сказки», ставшей настольной книгой сценаристов всего мира [4].

В.Я. Пропп проанализировал волшебные сказки и выделил среди множества вариантов повествования универсальные структурные схемы. За единицу анализа была взята морфема – функция персонажа. Всего таких функций было выделено 31.

1. отлучка, пропажа кого-то или чего-то,
2. обращение к герою с запретом, предупреждение,
3. нарушение запрета,
4. разведка, выведывание со стороны антагониста,
5. получение антагонистом сведений о жертве,
6. подвох, обман со стороны антагониста,
7. пособничество со стороны обманутой жертвы,
8. вредительство со стороны антагониста,
9. беда, недостача, желание героя иметь что-либо,
10. решение героя о противодействии,
11. отправка героя из дома,
12. испытание героя со стороны дарителя волшебного средства или помощника,
13. реакция героя на действия дарителя,
14. получение героем волшебного средства,
15. пространственное перемещение героя,
16. столкновение героя и антагониста,
17. клеймение героя,
18. победа героя над антагонистом,
19. ликвидация беды или недостачи,
20. возвращение героя,
21. преследование героя, погоня,
22. спасение героя,
23. неузнанное прибытие героя домой,
24. необоснованные притязания ложного героя,
25. трудная задача для героя,
26. решение задачи,
27. узнавание героя,
28. изобличение ложного героя или антагониста,
29. трансформация, получение героем нового облика,
30. наказание врага,
31. вступление в брак и воцарение героя.

Встречается вариант с меньшим количеством функций (адаптированный для работы с детьми).

Как и в случае сказки, большинство киносюжетов поддается такому анализу.

Попробуйте с детьми деконструировать фильм с использованием карт Проппа.

Распечатайте карты. Создайте игровое поле:

нарисуйте стрелу времени, разделите ее на акты

(начало, середину, и конец истории). Попросите детей выбрать карты-функции, которые

присутствуют в фильме и расположить их на прямой в соответствии с логикой повествования.



Такое упражнение научит детей проводить аналогии, видеть универсальные ходы в повествовательной структуре книг и фильмов, которые на первый взгляд не имеют ничего общего. Помимо деконструкции повествования карты Проппа можно использовать и наоборот — для сочинения своих историй [5].

Другой автор, голливудский продюсер Кристофер Воглер, в руководстве для сценаристов «Путешествие писателя: мифологические структуры в литературе и кино» [6] предлагает использовать такую схему:



Эта схема может быть нам полезна при обсуждении эволюции главного героя фильма.

Персонажи

Прописав в схеме «Путешествие героя» (см. выше) основные события фильма, предложите детям во внутренней стороне круга обозначить этапы эволюции героя (такие как осознание проблемы, нежелание меняться, попытки измениться, преодоление себя, разочарование, принятие решения, отчаяние, выбор, раскаяние, очищение, перерождение и т. д.)

В героях фильмов можно распознать устойчивые архетипы, так называемые «вечные образы». Существует множество классификаций персонажей. Познакомьте детей с ними. Обсудите, есть ли среди персонажей узнаваемые архетипы, кого известных персонажей других произведений напоминают герои фильма. Чем?

Действующие лица в сказках по В.Я Проппу (Морфология волшебной сказки. - М.: Лабиринт, 2001. - 144 с.) [4]:

Архетипы героев по К. Воглеру (Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино /Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. –

Архетипы в классификации А.В.Федорова (Медиаобразование: вчера и сегодня. М.: Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2009. 234 с.) [7]:

Вредитель
Даритель
Помощник
Царевна (искомый персонаж)
Отправитель
Герой
Ложный герой

Герой
Наставник
Привратник
Вестник
Оборотень
Тень
Союзник
Плут

Золушка
Богатырь/Супермен/ Герой
Простак/Иванушка-дурачок/
Король/Царь/Властитель
Красавица и Чудовище
Аутсайдер/Неудачник
Злодей или Маньяк
Вампир/Упырь
Шпион/Разведчик
Предатель
Жертва

Возможные вопросы для обсуждения персонажей:

- С какими персонажами ты себя отождествляешь? Кому сочувствуешь? Кого осуждаешь?
- Как изменился персонаж по ходу фильма? Как развиваются характеры?
- Что узнали персонажи в процессе пережитого опыта?
- Изменились ли твои симпатии/антипатии к персонажам по ходу действия фильма?
- Кому симпатизирует автор? С кем солидаризируется?
- Что говорят предметы обстановки о персонажах?
- Были ли сцены, которые зритель видит глазами того или иного персонажа?
- Как персонажи выражают свои взгляды на жизнь? Близки ли тебе их взгляды?
(форма что думает, что чувствует персонаж)
- В каких сценах раскрываются конфликты между персонажами?
- Какие политические, философские, социальные проблемы отражены во взглядах и поступках персонажей?
- Какие мировоззренческие позиции?
- Правильно ли они поступают?

Для анализа поступков героев можно использовать форму «Колесо последствий» [3].
Подумайте, что могло бы произойти, если бы герой принял другое решение:



Символический уровень

Язык кино – это своеобразная семиотическая система. За теми или иными средствами режиссуры, которые автор использует как знаки, стоит определенное содержание. И задача взрослого – научить ребенка понимать этот язык.

Попросите детей во время просмотра фильма уделить больше внимания какому-то одному аспекту. Дифференцировать внимание можно при помощи игрального кубика [3]:

Тем, кому выпадет соответствующая сторона кубика, нужно будет во время просмотра анализировать фильм с точки зрения одного из следующих элементов киноязыка:

Сценарий. Композиция, драматургия фильма, конфликты. Диалоги.

Цвет/свет. Как цвет задает время действия фильма, создает атмосферу, настроение, влияет на зрителя.

Звук. Саундтреки, звуковые эффекты, создание атмосферы и художественных образов.

Темпоритм фильма.



Камера. Операторская работа, оптика, специфичная для данного фильма. Фокус, план, ракурс, композиция кадр. Особенности монтажа.

Место действия, кинематографическое пространство, атмосфера, пейзажи, декорации, архитектура, стиль, эстетика, художественное оформление фильма.

Актерская игра. Подбор актеров. Позы, жесты, реакции персонажей.

В процессе презентации можно фиксировать особенности киноязыка в виде ветвей общей интеллект-карты.

Глубина и многомерность текстов связана с их способностью ссылаться друг на друга (Ю.Кирстева — понятие «интертекст» [8]). Текст не существует сам по себе вне окружающего его культурного контекста. Автор может ссылаться на другие произведения, используя прямое цитирование или завуалированные аллюзии (см. видео «Как отличить цитату от плагиата» [9]).

Автор может вкладывать нечто важное в то, что на первый взгляд может показаться зрителю случайной деталью: рисунок на майке персонажа, песня, которую он поет, книга, которую читает, фильм, который, смотрит, или афиша на заднем плане. Покажите детям примеры подобных отсылок в кино. Обсудите, на что они обратили внимание, и как интерпретировали.

Где искать дополнительные смыслы:

- название фильма,
- имена персонажей,
- внешность персонажа,
- предметная среда,
- диалоги,
- надписи,
- цвет,
- звук,
- монтаж.

Конфликт

В основе любого фильма лежит конфликт, противостояние интересов. Это то, что склеивает фильм, задает движение, держит зрителя в напряжении [10].

Конфликт может быть внешним или внутренним. Роберт Макки [11] разделяет внешний конфликт на личностный (с персонажами, входящими в ближний круг общения героя) и внеличностный (за пределами круга общения героя, социальный).

Герой может противостоять политической системе, природе, машинам, богу и т.д.

Внутренний конфликт касается внутренних переживаний самого героя (когда герой сомневается, находится в поиске, стоит перед сложным моральным выбором).

Помимо конфликтов на уровне героев в фильме может быть еще множество конфликтов на разных уровнях: конфликт названия с содержанием, звука с изображением, конфликт между кадрами на уровне стиля, конфликт между тем, что в кадре, и что за кадром и т.д.

Попробуйте найти как можно больше конфликтов, любых.

Например, герой заказал чай, а ему принесли кофе.

Вопросы для обсуждения:

- Насколько глубоким показался вам этот фильм?
- Удалось ли вам заметить что-то интересное? Увидеть скрытые подтексты?
- Как ваш личный опыт способствовал интерпретации текста?
- Что имело для вас значение в этом фильме? (Композиция, темпоритм, мизансцены, атмосфера, работа оператора, свет, звук, монтаж, игра актеров, детали в кадре и т.д.)

Философский уровень

Предложите детям оценить фильм, как на высказывание о мире и о месте человека в этом мире.

Попросите коротко сформулировать это высказывание?

Убедитесь в том, что дети различают понятия «тема» и «идея» фильма [12].

Обсудите:

- О чем фильм? Какие темы затрагивает? Какова главная идея?
- Какие ценности актуализует фильм?
- Какие социальные проблемы поднимает фильм (преступность, насилие, расизм, гендер, конформизм, конфликт поколений, высокомерие, снобизм)?
- Предлагает ли фильм специфический взгляд на мир?

Меры предосторожности

Время. Позаботьтесь о том, чтобы заранее выделить в расписании достаточное количество времени не только на просмотр, но и на обсуждение фильма. Смотреть фильм частями не рекомендуется.

Но после длительного просмотра у детей не останется сил на долгое обсуждение. Возможно, стоит коротко обменяться впечатлениями от просмотра, а серьезное обсуждение перенести на другую половину дня или на следующий день.

Выбор фильма. Если вы организуете публичный просмотр, обязательно пересмотрите фильм перед тем, как показывать его детям. Как бы горячо не рекомендовали фильм к просмотру ваши близкие друзья, вкусу и мнению которых вы доверяете, ответственность за то, что вы показываете детям, лежит на вас.

Иногда вы можете думать, что хорошо помните фильм, который смотрели несколько лет назад, но во время показа его детям обнаруживается, что он отнюдь не такой целомудренный, как вам казалось. Уделите особое внимание возрастным ограничениям. Не стоит показывать тринадцатилетним детям фильм с ограничением 16+, не обсудив этого с родителями, даже, если вам лично кажется, что «ничего такого».

Свобода. Собранные нами схемы, шаблоны и приемы визуализации рекомендованы в фасилитационных целях, чтобы стимулировать интеллектуальную, творческую и коммуникативную активность детей, но, ни в коем случае, не с целью контроля и отчетности. Не переусердствуйте. Просмотр фильма – это акт сотворчества. Удовольствие. Излишняя требовательность педагога, много заданий, формализм в отношении заполнения схем и таблиц нивелирует эффект. Желаем вам и вашим детям приятного просмотра!

Источники:

1. Барт Р. «Смерть автора» // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М., 1994 - С. 384-391)
2. Лекция Дарьи Зиборово́й «Сократ, Фрейд и Бадью смотрят «Контакт» из цикла "Философия и кино": <https://www.youtube.com/watch?v=7-dUu6PhnK4>
3. «Intofilm», Британская программа, направленная внедрение кино клубов во внеурочную деятельность: <https://www.intofilm.org/>
4. В.Я Пропп «Морфология волшебной сказки». - М.: Лабиринт, 2001. - 144 с.
5. Видео «Как писать сценарии с картами Проппа» на канале Максима Бухтеева: <https://www.youtube.com/watch?v=zWMCJAEQoHQ&t=344s>
6. К. Воглер «Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино» /Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2015. — 476 с.
7. А.В.Федоров «Медиаобразование: вчера и сегодня» - М.: Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2009. 234 с.
8. Ю. Кристева «Бахтин, слово, диалог и роман» / Ю. Кристева // «Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму». – М. : Прогресс, 2000. – С. 427–457
9. Видео «Как отличить цитату от плагиата» (18+) на канале Кинопоиск/теория: <https://www.youtube.com/watch?v=8QXBVNj9K3E&list=PLujArBdLBGUO0GpBzHxUvhVLEQWNRZB2V&index=2>
10. Видео «Виды конфликтов в кино» там же: <https://www.youtube.com/watch?v=DYdLQ8CEvW-M&t=8s>
11. Макки Р. «История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только»/ Роберт Макки ; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2008. — 456 с.
12. Видео «Тема и идея фильма» на канале Олега Мякина: <https://www.youtube.com/watch?v=x-rOwDsHdLq8>

Заметки:

- Предметы в обстановке на которые ты обратил внимание.
- Знаки, отсылки.
- Телодвижения, позы персонажей.
- Фразы, которые зацепили.
- Кадры.
- Вопросы, которые возникли.
- Мысли, которые пришли.
- Ассоциации, параллели.
- Конфликты, противоречия которые ты заметил.



Сюжетно-событийный.

(Видеть, что происходит?
Кто и что делает?)

Психологический уровень.

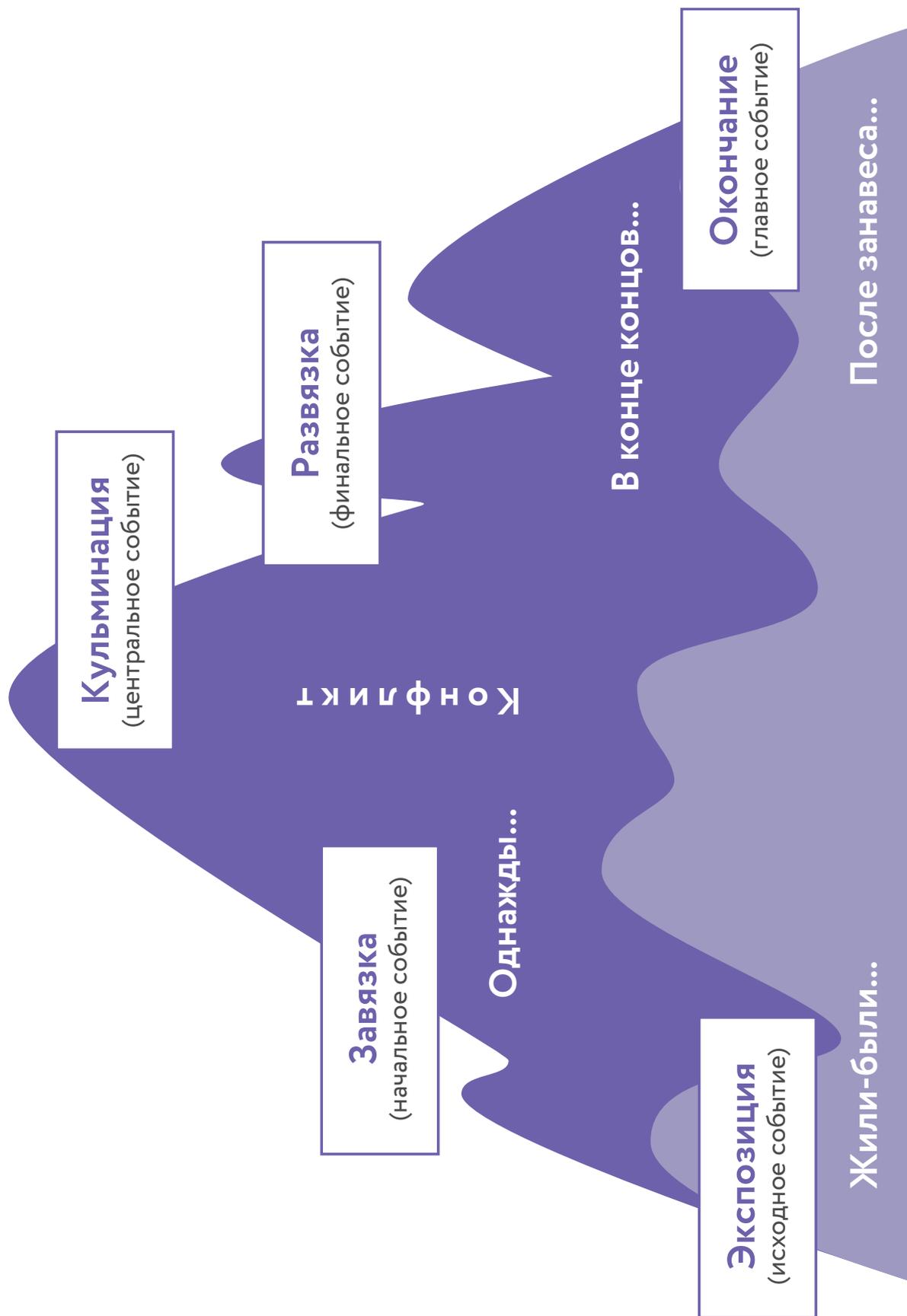
(Понимать мотивы персонажей,
чувства, состояние героев.
Почему это происходит?)

Символический уровень.

(Считывать знаки. Интерпретировать.
Додумывать. Что имеется в виду?
Что это значит?)

Философский уровень.

(Рассматривать фильм как высказывание о мире.
О чем фильм? В чем главная идея? Какие темы звучат?
Какие проблемы поднимаются?)



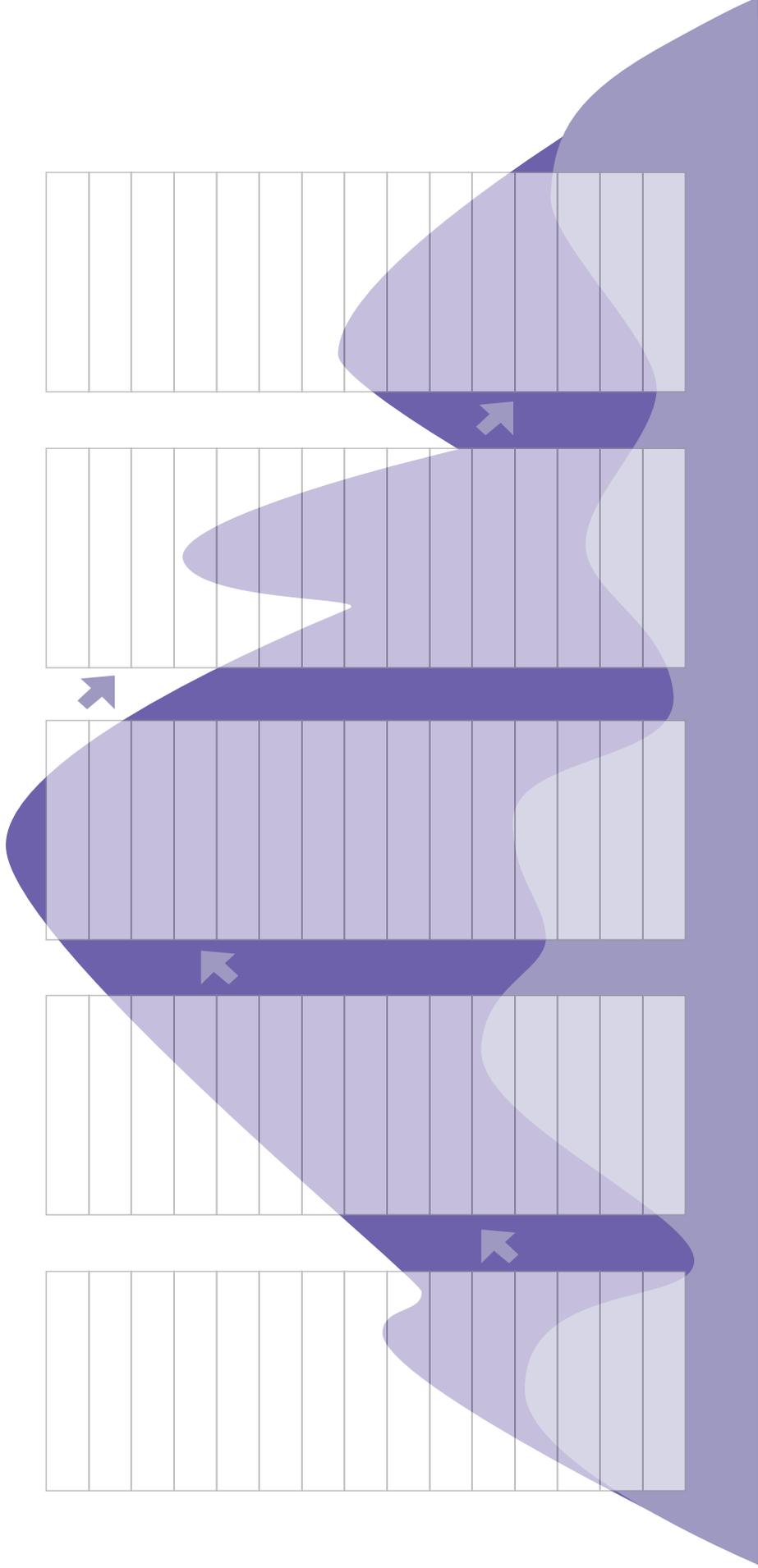
Экспозиция
(исходное событие)

Завязка
(начальное событие)

Кульминация
(центральное событие)

Развязка
(финальное событие)

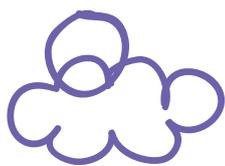
Окончание
(главное событие)



Карты Проппа (деконструкция сюжета)



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга-помощника



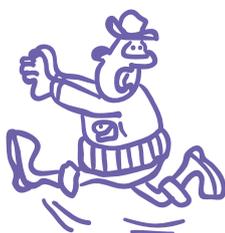
7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



9. Одержжание победы



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



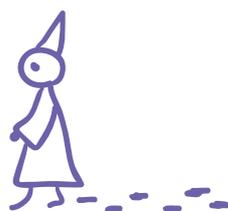
12. Даритель испытывает героя



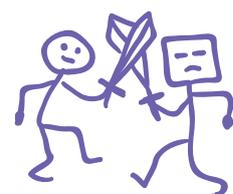
13. Герой выдерживает испытание



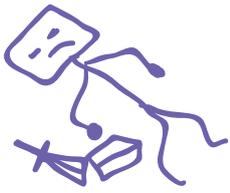
14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



18. Метят
героя



19. Герою
дают сложное
задание



20. Герой
выполняет
задание



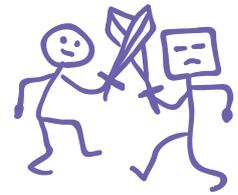
13. Герой
выдерживает
испытание



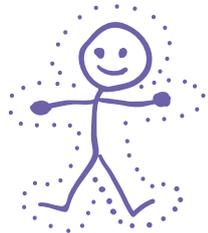
14. Получение
волшебного
средства



15. Отлучка
дарителя



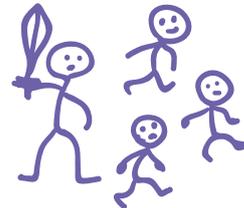
16. Герой
вступает в
битву с врагом



21. Герой
дается новый
облик



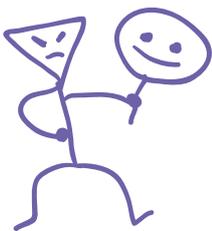
22. Герой
возвращается
домой



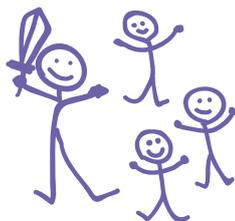
23. Героя
не узнают дома



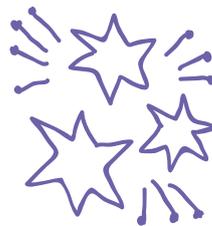
24. Появляется
ложный герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



28. Мораль

- 1) отлучка, пропажа кого-то или чего-то;
- 2) обращение к герою с запретом, предупреждение;
- 3) нарушение запрета;
- 4) разведка, выведывание со стороны антагониста;
- 5) получение антагонистом сведений о жертве;
- 6) подвох, обман со стороны антагониста;
- 7) пособничество со стороны обманутой жертвы;
- 8) вредительство со стороны антагониста;
- 9) беда, недостача, желание героя иметь что-либо;
- 10) решение героя о противодействии;
- 11) отправка героя из дома;
- 12) испытание героя со стороны дарителя волшебного средства или помощника;
- 13) реакция героя на действия дарителя;
- 14) получение героем волшебного средства;
- 15) пространственное перемещение героя;
- 16) столкновение героя и антагониста;
- 17) клеймение героя;
- 18) победа героя над антагонистом;
- 19) ликвидация беды или недостачи;
- 20) возвращение героя;
- 21) преследование героя, погоня;
- 22) спасение героя;
- 23) неузнанное прибытие героя домой;
- 24) необоснованные притязания ложного героя;
- 25) трудная задача для героя;
- 26) решение задачи;
- 27) узнавание героя;
- 28) изобличение ложного героя или антагониста;
- 29) трансформация, получение героем нового облика;
- 30) наказание врага;
- 31) вступление в брак и воцарение героя.

ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ

ДЕЙСТВИЕ III ВОЗВРАЩЕНИЕ

12. Возращение
с эликсиром (развязка)

11. Возрождение
(кульминация)

10. Обратный путь

9. Награда

ДЕЙСТВИЕ II В ИНИЦИАЦИЯ

8. Главное испытание
(переломный момент,
смерть, возрождение)

ДЕЙСТВИЕ I СЕПАРАЦИЯ (УХОД)

1. Обыденный мир

2. Зов к странствиям
(завязка действия)

3. Отвержение зова

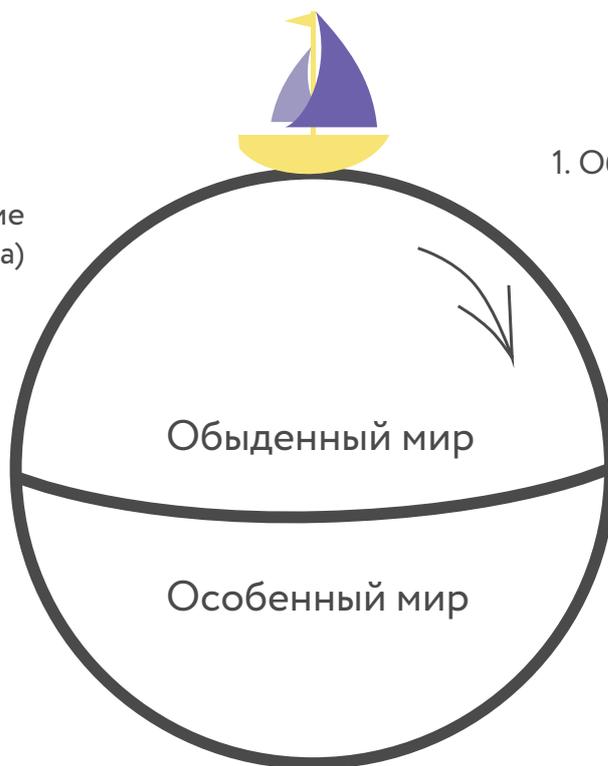
4. Встреча с наставником

5. Преодоление
первого порога

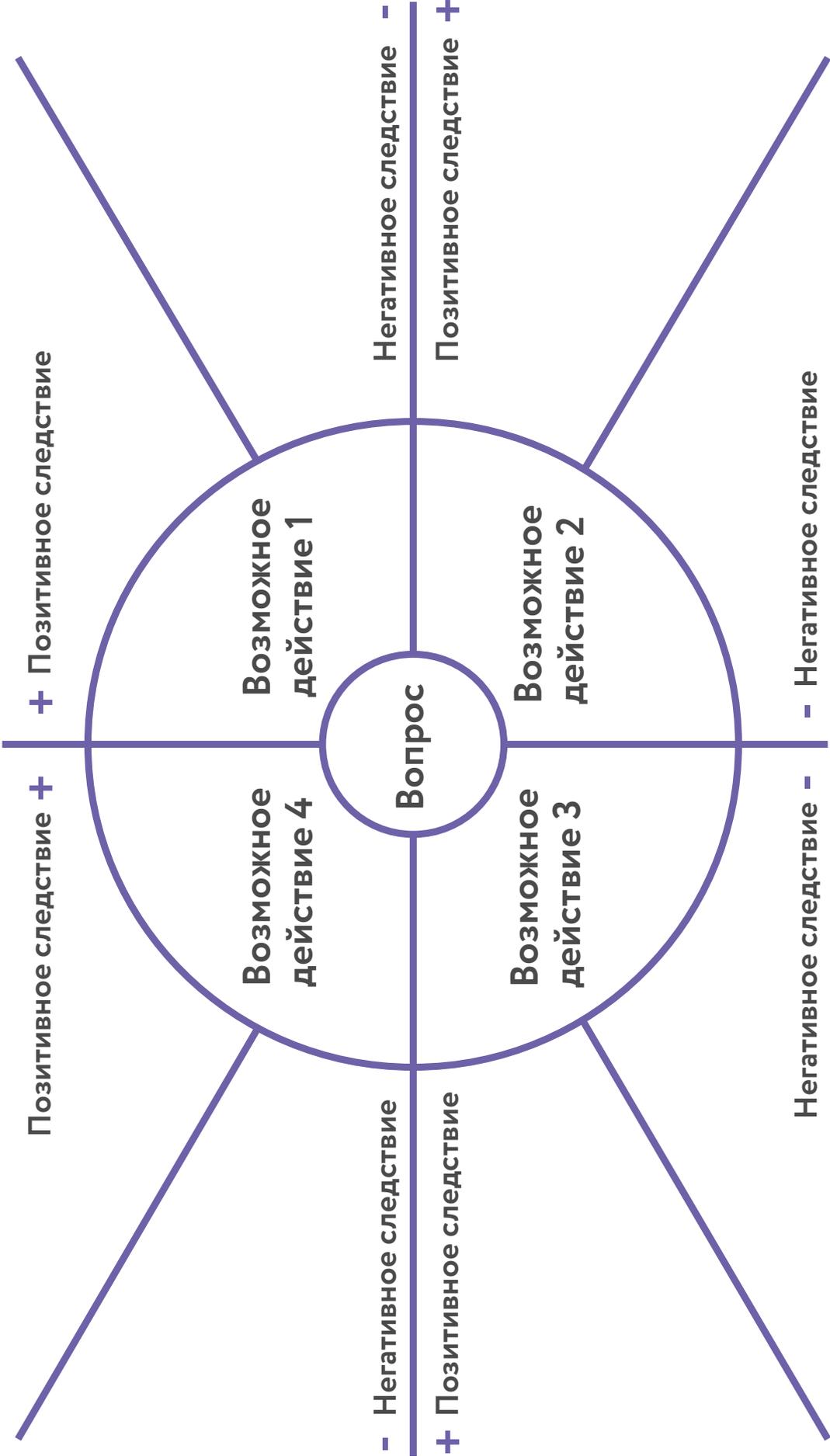
6. Испытания,
союзники, враги

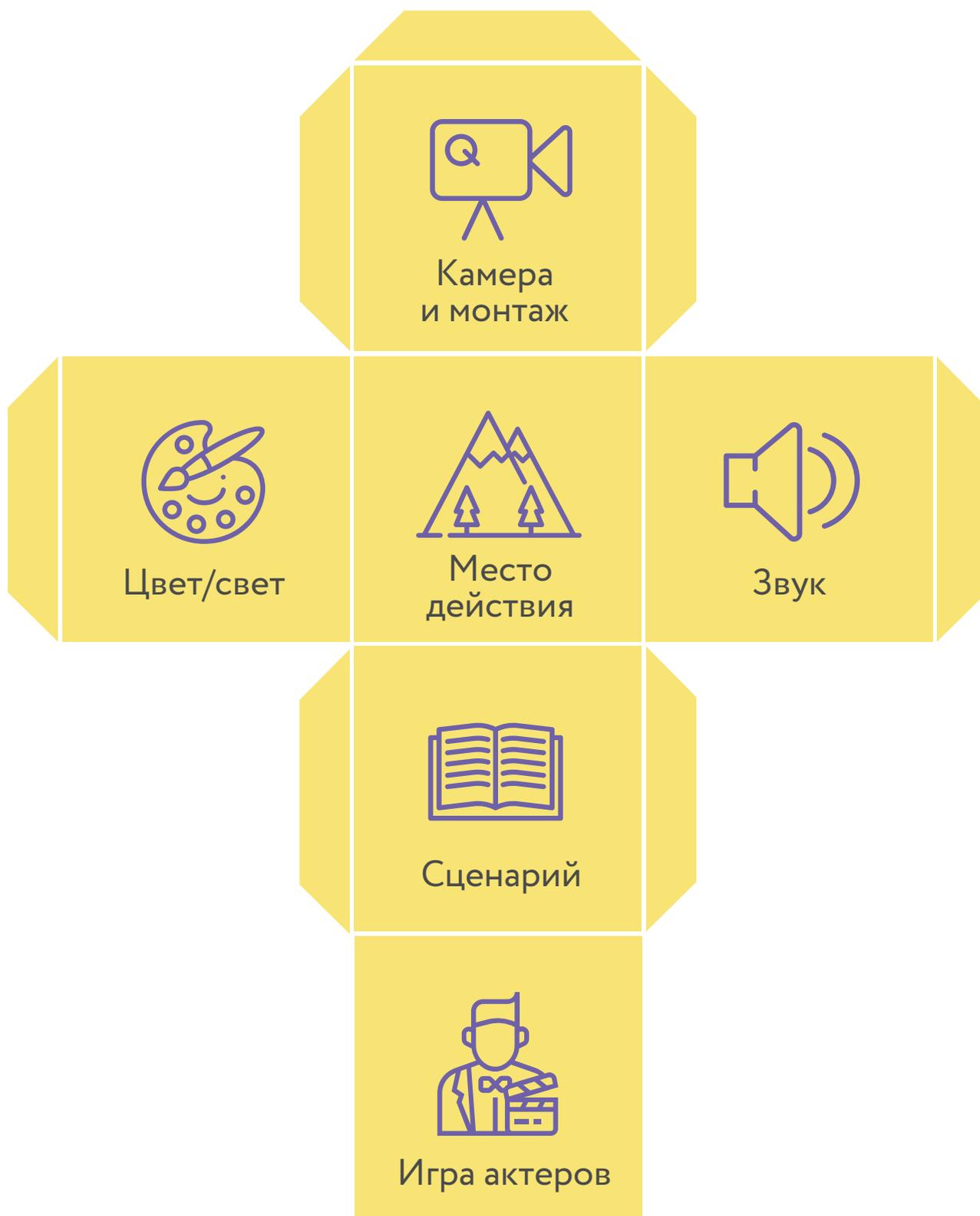
7. Приближение
к сокрытой пещере

ДЕЙСТВИЕ II А СПУСК



Колесо последствий (анализ поступков)





- Фоксфорд — подразделение одного из крупнейших российских холдингов в сфере онлайн-обучения “Нетология-групп”
 - Резидент Сколково и экспериментальная площадка ФИРО
 - Более 1 700 000 школьников и 300 000 учителей
 - Полный цикл создания образовательных продуктов: разработка методик и контента, создание платформ и интерфейсов
 - Победитель конкурса “Виртуальная школа — 2017”
-

Курсы для учителей

Образовательный контент от лучших преподавателей, изучив который вы сможете не только запастись новыми приемами для своих уроков, но и получить удостоверение о повышении квалификации или диплом о профпереподготовке.

В библиотеке курсов Фоксфорда более 100 как предметных, так и межпредметных курсов повышения квалификации и профпереподготовки. Пользователи платформы могут принимать участие в онлайн-конференциях, открытых занятиях и вебинарах, а также в выездных школах для педагогов и директоров.

Выберите подходящий курс на foxford.ru/library/teacher

Международный онлайн-конкурс и Олимпиада

Для детей Олимпиада Фоксфорда — это возможность оценить свои знания и сразиться со сверстниками в интеллектуальном турнире на международном уровне не выходя из дома. А также это возможность выиграть ценные призы и поездки в образовательные лагеря.

Фоксфорд проводит соревнования как по обычным школьным предметам, так и по неакадемическим (робототехника, логика, программирование и т.д.). Мы дарим дипломы и грамоты для учеников и сертификаты для учителей.

Подробнее о международном онлайн-конкурсе и Олимпиаде на сайте special.foxford.ru

Онлайн-тесты для ваших учеников

На платформе Фоксфорда учителя бесплатно используют онлайн-тесты как в качестве контрольных или проверочных работ на уроке, так и в качестве домашнего задания. Достаточно выбрать готовый тест, и ученики смогут выполнить задания в любое время с любого устройства.

Онлайн-тесты Фоксфорда — это:

- | Соответствующие ФГОС авторские задания
- | Регулярно пополняемая база задач от лучших преподавателей России
- | Отслеживание результатов учеников в реальном времени
- | Экономия времени на проверке заданий
- | Выстраивание индивидуальных образовательных траекторий

Выберите и задайте один из десятков тестов по основным дисциплинам с уровнем от входного тестирования до демо-варианта ЕГЭ на digital.foxford.ru

Курсы повышения квалификации с дополнительными материалами

После каждого занятия учитель получает готовые материалы для практической отработки навыков. Технические карты и планы уроков соответствуют ФГОС, экономят время на составление программы занятий и проверку домашних заданий.

Направления курсов:

- Программирование на Python
- Программирование на Pascal
- Программирование в Scratch
- Робототехника
- Веб-разработка
- Ментальная арифметика
- Дискуссионные клубы на иностранном языке
- Настольные игры для изучения английского языка
- Педагогический дизайн

Комплексное предложение:

- Цифровые УМК, соответствующие ФГОС: рабочая программа, технологические карты, дидактические и методические материалы
- Рекомендации и помощь по запуску кружка “с нуля” и организации занятий
- Обучение преподавателя методике преподавания и вебинары с экспертом

- Дистанционные технологии в формате “перевернутого класса” с использованием платформы Фоксфорд

Начать обучение на курсах можно в любое время. Программы обучения составлены экспертами Фоксфорда. **Узнайте подробнее и оставьте заявку на program.foxford.ru**

Образовательные лагеря и выездные школы для школьников

«Умный отдых» и очные занятия с преподавателями Фоксфорда для школьников. Сертификаты и доступ к курсам повышения квалификации для учителя.

- | Подготовка к олимпиадам и ЕГЭ/ОГЭ от ведущих преподавателей Фоксфорда в формате выездного интенсива. Результат - призовые места на Всероссийской олимпиаде школьников и перечневых университетских олимпиадах, а также в среднем +20 баллов на ЕГЭ/ОГЭ
- | Опытные вожатые и наставники обеспечивают интересный досуг на смене
- | Проверенные базы в России и за рубежом, идеальные для отдыха и обучения школьников

При наборе группы от 5 человек учитель едет бесплатно. Вы сможете обменяться опытом с преподавателями Фоксфорда и своими коллегами, поддержите ребят в стремлении достичь успехов в учёбе и получите доступ к курсам повышения квалификации.

Подробнее на region.foxford.ru

Наши контакты



teacher@foxford.ru



+7 (495) 120-04-34,
8 (800) 500-80-11

Использование сборника допускается в личных, информационных, научных, учебных, культурных целях (ст. 1273, 1274 Гражданского кодекса) с указанием авторов сборника и места его опубликования (добавить сайт, где сборник был опубликован). Использование сборника в иных целях осуществляется с предварительного письменного согласия правообладателя.

Вопросы и предложения по дальнейшим выпускам присылайте на posobie@foxford.ru.