

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида № 88»
муниципального образования города Братска

Семинар-практикум для педагогов «Информационные технологии – карты Проппа»

Подготовила:
воспитатель 1 квалификационной категории
Горшунова АИ

г. Братск, 2020-2021 гг.

Семинар-практикум для педагогов «Информационные технологии – карты Проппа»

Цель – ознакомление педагогов с технологией использования карт Проппа, как средства развития речи детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Обогащать опыт практической деятельности педагогов, направленный на применение нестандартных технологических приемов в развитии речи детей дошкольного возраста.
2. Познакомить педагогов с информационной технологией – карты Проппа, основными этапами реализации метода В.Я Проппа, как средства развития речи детей дошкольного возраста.
3. Вовлечь педагогическую аудиторию в совместную деятельность по использованию практических приемов работы с картами В.Я. Проппа.

Ход проведения семинара-практикума

Добрый день, уважаемые коллеги! Предлагаю вам поприветствовать друг друга.

Тани – руки вверх подняли,
Оли, Юли – дружно встали,
Лены, Светы – в ладоши похлопали.
Ну а Марины – ногами потопали,
Саши, Люды – в окно посмотрели,
А Наташи все тихонько посидели.
Про кого я не сказала
И сегодня промолчала,
Как единая семья,
Давайте крикнем дружно: «Я».

Своё выступление мне хотелось бы начать со слов Д. Родари: «Сказки злые и добрые могут помочь воспитать ум. Сказка может дать ключи для того, чтобы войти в действительность новыми путями, может помочь ребенку узнать мир, может одарить его воображение и научить критически, воспринимать окружающее».

Наверное, у каждого взрослого случалась такая ситуация, когда дети просят придумать сказку.

Про город из зефира, про страну из стекла, про принца и принцессу.
И, казалось бы, фантазии уже не хватает, и идеи черпать неоткуда!
А ребенок требует, не сдаётся.
В таком случае на помощь взрослым приходят научные знания.

Известный русский фольклорист, один из основоположников современной теории текста Владимир Яковлевич Пропп предпринял попытку выделить

постоянные структурные элементы русских народных сказок, а говоря простым языком – выяснил, что сказки имеют определенную структуру.

В результате научной работы исследователя были созданы «карты Проппа», которые как раз и позволяют стать ближе друг с другом, а также помогут развитию воображения, речи, мышления и других познавательных процессов ребенка.

Владимир Яковлевич на основании проведенных исследований русских сказок выделил последовательность похожих структурных элементов (*функций*), которые встречаются во всех сказках. Эти функции можно представить в виде схем (карт). При помощи карт ребенок легко усваивает содержание сказки, что облегчит ее пересказ, а в дальнейшем будет способствовать созданию собственной сказки.

Всего таких элементов Пропп выделил 31. Его последователи (*ученики*) сократили количество элементов до 28.

Одна карта - это определённое событие сказки. Но, разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объеме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, однако, не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с седьмой, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться, восстанавливая пропущенные события.

Поэтому принято считать, что карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. А из событий, как из кирпичиков складывается здание сказки.

Их различное соединение и различная последовательность расположения дает возможность придумывать бесконечное множество сказочных историй.

Итак, давайте рассмотрим, что же из себя, представляют карты Проппа. Данные карты вы можете найти у себя на столах. Предлагаю вам изучить их, а я в это время более полно раскрою их смысл.

- 1. Жили-были. Создаем сказочное пространство.** (*Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»*).
- 2. Особое обстоятельство** (*«умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»*).
- 3. Запрет** (*«не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»*).
- 4. Нарушение запрета** (*персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо - антагонист, вредитель*).
- 5. Герой покидает дом** (*при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен*).
- 6. Появление друга-помощника** (*серый волк, кот в сапогах*).
- 7. Способ достижения цели** (*это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.*).

- 8. Враг начинает действовать** (*змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко*).
- 9. Одержание победы** (*разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста - Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании*).
- 10. Преследование** (*какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи*).
- 11. Герой спасается от преследования** (*прячется в пещку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния*).
- 12. Даритель испытывает героя.** *И тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.*
- 13. Герой выдерживает испытание дарителя** (*все очевидно*).
- 14. Получение волшебного средства** (*оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем*).
- 15. Отлучка дарителя** (*Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру*).
- 16. Герой вступает в битву с врагом** (*иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты*).
- 17. Враг оказывается поверженным** (*в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости*).
- 18. Героя метят** (*метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага*).
- 19. Герою дают сложное задание** (*достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что*).
- 20. Герой исполняет задание** (*а как же иначе?*).
- 21. Герою дается новый облик** (*частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше*).
- 22. Герой возвращается домой** (*обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе*).
- 23. Героя не узнают дома** (*иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления*).
- 24. Появляется ложный герой** (*то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги*).
- 25. Разоблачение ложного героя** (*это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц*).
- 26. Узнавание героя.** (*И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета*.)
- 27. Счастливый конец** (*пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу*).
- 28. Мораль** (*какой вывод можно сделать из случившейся истории*).

Карты Проппа подразумевают несколько этапов работы с ними.

На первом этапе знакомим детей с жанром литературного произведения – сказкой. Выявляем ее отличие от других жанров и вычленяем структуру сказки.

Изготавливаем вместе с детьми сами карты. Таким образом, дети лучше запоминают функции сказки, т. к. при совместном обсуждении они сами решают, как их обозначить.

На втором этапе играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты. **«Волшебные имена»** - перечисляем с детьми всех волшебных героев и стараемся понять, почему их так зовут. Почему Золушку назвали Золушкой, а Кощея Бессмертного именно Кошеем Бессмертным.

«Кто на свете всех злее (милее, умнее)?» - выявление злых и коварных сказочных героев, описание их облика, характера, образа жизни. Также можно анализировать и положительных героев.

«Хороший-плохой» - в этой игре мы проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя. Например, Емеля, его отрицательные качества - он ленивый, положительные - добрый и отзывчивый.

«Что в дороге пригодится?» - вспоминаем с детьми различные волшебные вещи из разных сказок, как русских народных, так и зарубежных. (Скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка.)

«Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре мы придумываем волшебную вещь для какого-либо героя. Она направлена на запоминание и освоение функций карт.

На третьем этапе читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт. Для начала мы используем 5-8 карт, также стоит подбирать небольшие сказки, состоящие из 5 -8 функций и постепенно изготавливать и добавлять остальные карты.

На четвертом этапе мы предлагаем пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.

На пятом этапе происходит самая интересная работа - дети сочиняют сказку сами, используя карты Проппа. Можно сочинить сказку опираясь, на схематические изображения, но не все дети принимают абстракцию, им могут помочь сюжетные картинки, которые должны находиться в коробочках или в панно, которые можно перемещать по группе в любой из центров. На этом этапе ребенок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребенок может изменить место действия придумать свое. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами.

Для примера рассмотрим сказку "Красная Шапочка". Вас же я попрошу находить необходимые карточки в вашем наборе и выкладывать их последовательно вместе со мной.

1. Карта - Жили - были.

Жила – была девочка. Бабушка подарила ей красную шапочку. Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали ее Красной Шапочкой.

2. Карта - Герой покидает дом.

Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и горшочек масла.

3. Карта - Запрет.

“Иди прямо по дорожке и никуда не сворачивай”, – наказывала ей мама. “Ни с кем не разговаривай по дороге, это очень опасно”.

4. Карта - Нарушение запрета.

Но девочка свернула с дорожки, стала собирать цветочки, лакомилась ягодками, громко пела и встретила волка. Она рассказала ему, что идет к бабушке, которая живет на краю деревни.

5. Карта - Враг начинает действовать.

Волк побежал к бабушке по короткой дорожке, опередил Красную Шапочку и съел бабушку.

6. Карта - Появляется Ложный Герой.

Потом волк переделался в бабушкину одежду и стал ждать Красную Шапочку.

7. Карта - Разоблачение Ложного Героя.

Красная Шапочка пришла в дом к бабушке. Обратив внимание на необычный бабушкин вид, она спросила, почему у нее такие большие руки (*получила ответ: «чтобы обнимать»*), уши (*чтобы лучше слышать*), глаза (*чтобы лучше видеть*)... Ответив на последний вопрос "почему у тебя такие большие зубы" — «чтобы съесть», волк проглотил девочку

8. Карта - Появление друга - помощника.

Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник.

9. Карта - Враг оказывается поверженным.

Охотник вбежал в дом и убил волка.

10. Карта - Счастливый конец.

Из его живота вылезли бабушка и Красная Шапочка. Они закопали волка в лесу и пригласили охотника на чай и пирожки с маслом.

11. Карта - Мораль.

А девочка с тех пор всегда ходила короткой дорожкой и никогда не разговаривала с незнакомцами.

Практическая часть

Сейчас, коллеги, мы приступим к играм-заданиям.

1 задание:

1 команда - называет героев из сказок, тех, кто на свете всех злее.

2 команда - называет героев из сказок, тех, кто на свете добрее всех.

2 задание:

Сейчас на слайдах вы увидите иллюстрации из различных сказок, вам необходимо подобрать к иллюстрациям подходящую карту.

3 задание:

Сейчас помощью карт В.Я. Проппа вам необходимо выстроить сюжет сказки

1 команда – сказка «Кот, петух и лиса»

2 команда – сказка (педагоги выполняют задание).

4 задание:

Последнее задание: В конце хочу вам предложить с помощью карт Проппа сочинить свою сказку (используя не более 10 карт)

Давайте озвучим получившиеся сказки (педагоги рассказывают, что у них получилось).

Итог

В мире много сказок
Грустных и смешных
И прожить на свете
Нам нельзя без них!
Сочинять нам сказки
Карты помогали:
Речь нам развивали,
Мыслить заставляли.
Интересна техника
Представленная нами,
В этом убедились
Вы сегодня сами!

Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Благодаря сказкам, начинает формироваться кругозор и аналитическое мышление.

Но не все так просто! Обычное прочтение произведения, кроме как хорошего времяпрепровождения, может ничего не дать. Задача взрослых, попытаться заинтересовать ребенка книгой, помочь понять прочитанное, ну и конечно же запомнить это.

Карты Проппа стимулируют не только развитие речи, но и развивают внимание, восприятие, фантазию, творческое воображение, обогащают эмоциональную сферу ребенка.

А овладение связной устной речью, развитие фантазии, воображения и способности к литературному творчеству составляет важнейшее условие качественной подготовки к школе.

Закончить наш семинар-практикум хотелось бы словами *И. Токмаковой*

**«У кого в детстве не было сказки,
тот вырастает сухим, колючим
человеком, и люди об него
ушибаются как о лежащий на
дороге камень, и укалываются
как о лист осота».**