Карты Проппа как инновационная технология обучения детей дошкольного возраста творческому пересказу и рассказыванию

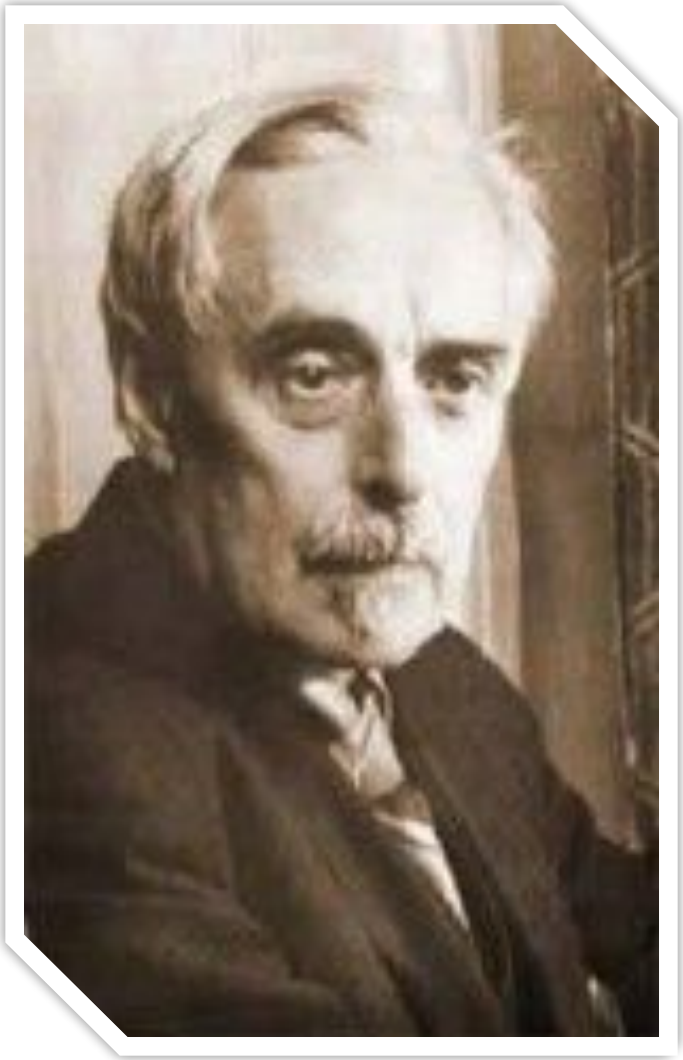
Зараменских Анастасия Эдуардовна

воспитатель Д/С «Звездочка» СП д/с № 63

Цель: повысить профессиональное мастерство педагогов в вопросах развития речи дошкольников.

Задачи:

- расширить представление педагогов о приёмах работы по развитию речи с помощью карт Проппа;
- вовлечь педагогов в совместную игровую деятельность, вызывая интерес к картам Проппа, как инновационной технологии по развитию речи дошкольников;
- побуждать педагогов использовать в своей работе новые формы и методы работы, воспитывать положительный эмоциональный настрой и интерес ребенка к образовательной деятельности.



Владимир Яковлевич Пропп

(1895 – 1970)

— русский фольклорист, один из основоположников

Принципы структуры народной сказки (по В.Я. Проппу):

1)Постоянными, **устойчивыми элементами** сказки служат **функции действующих лиц**, независимо от того, кем и как они выполняются.

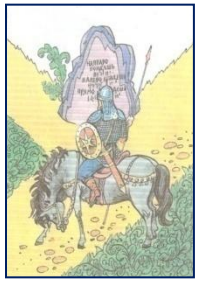
2)**Число функций**, известных волшебной сказке, **ограничено**.

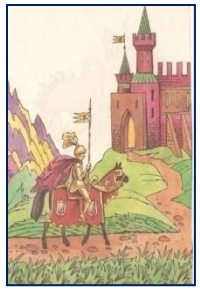
3)**Последовательность** функций всегда **одинакова**.

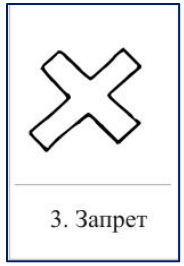
Функции сказки:

1) отлучка кого-либо из членов семьи
2) запрет, обращенный к герою
3) нарушение запрета
4) выведывание
5) выдача
6) подвох
7) невольное пособничество
8) вредительство (или недостача)
9) посредничество
10) начинающееся противодействие
11) герой покидает дом
12) даритель испытывает героя
13) герой реагирует на действия будущего дарителя
14) получение волшебного средства
15) герой переносится или приводится к месту нахождения предмета поисков
16) герой и антагонист вступают в борьбу
17) героя метят
18) антагонист побежден
19) беда или недостача ликвидируется
20) возвращение героя
21) герой подвергается преследованиям
22) герой спасается от преследования
23) герой не узнанным прибывает домой или в другую страну
24) ложный герой предъявляет необоснованные притязания
25) герою предлагается трудная задача
26) задача решается
27) героя узнают
28) ложный герой или антагонист изобличается
29) герою дается новый облик
30) враг наказывается
31) герой вступает в брак.

1) предписание или запрет
2) нарушение
3) вредительство или недостача
4) отъезд героя
5) задача
6) встреча с дарителем
7) волшебные дары
8) появление героя
9)сверхъестественные свойства антагониста
10) борьба
11) победа
12) возвращение
13) прибытие домой
14) ложный герой
15) трудные испытания
16) беда ликвидируется
17) узнавание героя
18) ложный герой изобличается
19) наказание антагониста
20) свадьба.






3. Запрет

6. Появление друга - помощника

19. Герою дают сложное задание

20. Герой выполняет задание

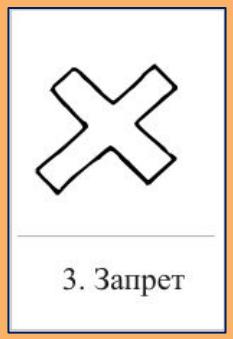
9. Одержание победы

12. Даритель испытывает героя

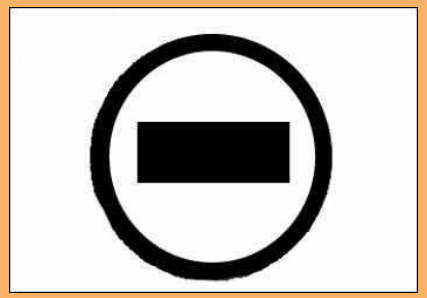
22. Герой возвращается домой

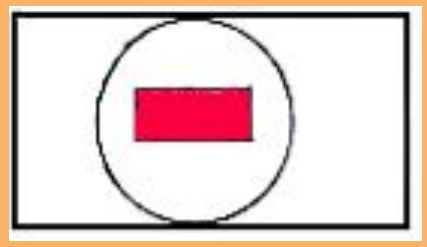
14. Получение волшебного средства

17. Враг оказывается поверженным

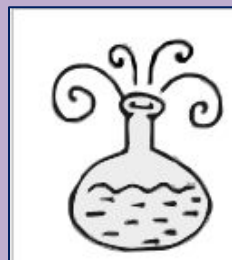


3. Запрет





Можно придумать свои обозначения функциям!



14. Получение волшебного средства

Этапы работы с картами Проппа:

I этап

- знакомим детей с жанром литературного произведения - **сказкой**;
- выявляем ее **отличие** от других жанров;
- выделяем **части сказки** (*присказка или зачин, повествование, концовка сказки*)

Этапы работы с картами Проппа:

II этап

1) знакомим с функциями волшебной сказки;

3) играем с детьми в игры, которые помогают им освоить карты

Игры, которые помогают детям освоить карты:

«Волшебные имена» - предлагается детям перечислить волшебных героев и объяснить, почему их так зовут.

«Хороший-плохой» - проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.

«Волшебные или чудесные вещи» - придумываем волшебную вещь для какого-либо героя.

«Любимый сказочный герой»

«Чудеса в решете» - выявление различных чудес, как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.

«Кто на свете всех злее?»

«Что в дороге пригодится?» - детям предлагается вспомнить различные волшебные вещи из сказок: скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка, аленький цветочек.

«Четвертый лишний» - перед детьми раскладываются картинки (репка, дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, колобок), они определяют лишнего героя и объясняют свой выбор.

«Сказочный словарь» - детям предлагается придумать новый сказочный предмет, которого нет в известных им сказках и по возможности объяснить его назначение, нарисовать.

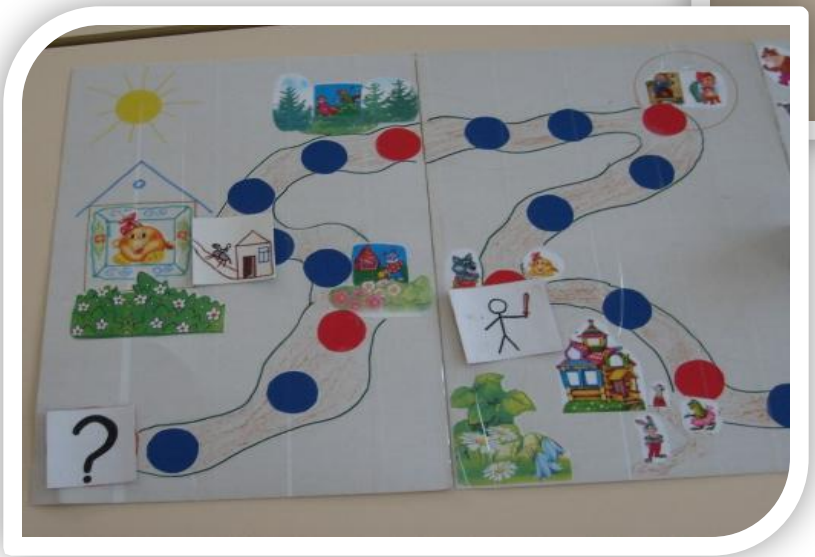
«Волшебные слова» или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.

«Что общего» – сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними.

«Бюро находок» – найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т. д.

«*Примени символ к сказке*»

Игра «*Примени символ к сказке*»



Этапы работы с картами Проппа:

III этап

- пересказываем сказку, опираясь на выложенную схему

IV этап

- обучение сочинению собственных сказок при помощи «волшебных карт»:
  - набор из 5-6 карт
  - оговаривается кто будет главным героем; кто будет мешать герою; кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники, другие герои) и т. д.

Игровое пособие «Сказруктор»

Цель пособия: развитие связной монологической речи дошкольников посредством усвоения содержания сказки и её пересказывания, а также составления собственных текстов сказочного содержания.

Счастливый конец

Беда ликвидируется

Возвращение героя

Победа, радость

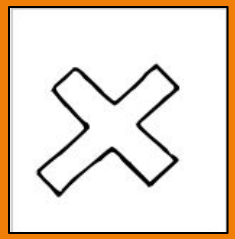
Вредитель- ство

Герою дается трудная задача

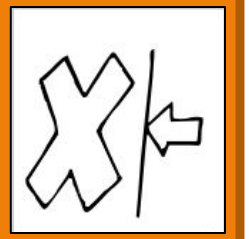
Герой выполняет задание

Отлучка

Запрет

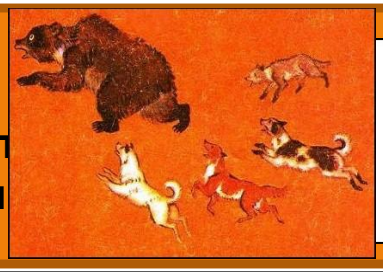


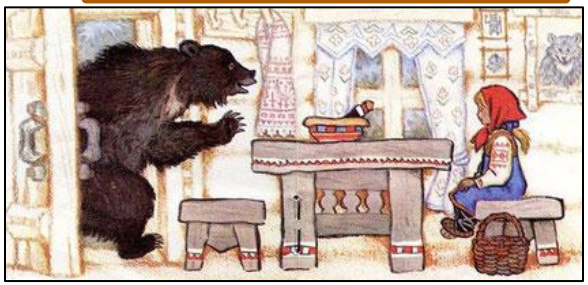
Нарушение запрета



Сказка

Счастливый конец





Сказка

Работа в группе

- **придумать сказку самим, используя игровое пособие «Сказруктор»:**
  - ✔ выбрать героя и его характер,
  - ✔ место действия,
  - ✔ 5-6 функций-кирпичиков

Вывод: Карты Проппа позволяют стимулировать и развивать связную речь, обогащают речь детей, позволяют изучить огромное количество сказок, что способствует успешному обучению в школе.

Результат работы с картами Проппа:

– умение определять жанр произведения;

– запоминать последовательность событий;

– выделять основное содержание сказки ;

– выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;

– уверенно манипулировать картами.

Спасибо

за

внимание!