

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 2 городского округа- город Камышин


Мастер- класс:
**«Использование конструктор-
помощника
(карты Проппа)**

**в обучении дошкольников
творческому рассказыванию при
создании авторского мультфильма»**



Выполнила
воспитатель высшей категории
Шведюк Л.П.

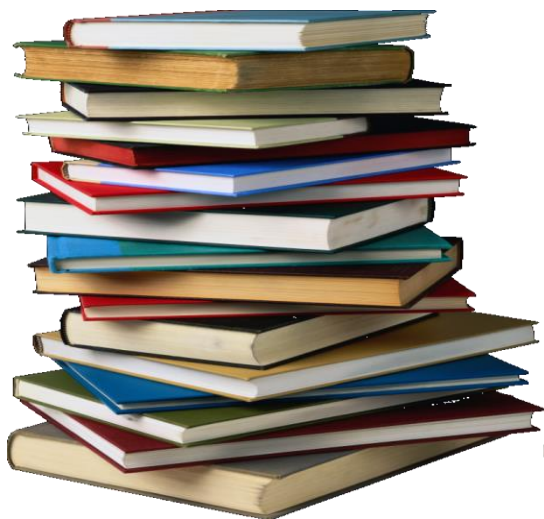
КАМЫШИН 2021

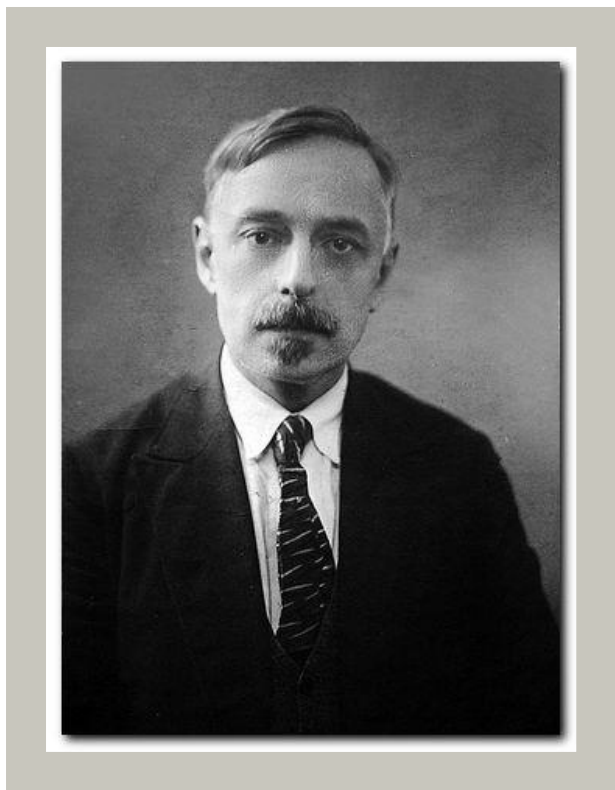


Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально.

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 педагога, попытаться заинтересовать ребенка книгой, помочь понять прочитанное, ну и конечно же запомнить это.





**Владимир Яковлевич Пропп
русский фольклорист, один из
основоположников современной теории
текста.**

**ЗАДАЧИ КОТОРЫЕ РЕШАЮТСЯ ПРИ ПОМОЩИ
ДАННОЙ МЕТОДИКИ ПОЛНОСТЬЮ
СООТВЕТСТВУЮТ ПОЛОЖЕНИЯМ И
ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС ДО:**

***ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ ПРОДУМЫВАТЬ
ЗАМЫСЕЛ, СЛЕДОВАТЬ ЕМУ В СОЧИНЕНИИ,
ВЫБИРАТЬ ТЕМУ, ИНТЕРЕСНЫЙ СЮЖЕТ, ГЕРОЕВ;**

**· КАРТЫ РАЗВИВАЮТ ВНИМАНИЕ, ВОСПРИЯТИЕ,
ФАНТАЗИЮ, ВООБРАЖЕНИЕ, ОБОГАЩАЮТ
ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ СФЕРУ, АКТИВИЗИРУЮТ
УСТНУЮ СВЯЗНУЮ РЕЧЬ;**

***КАРТЫ РАЗВИВАЮТ АКТИВНОСТЬ ЛИЧНОСТИ,
НЕ ОСТАВЛЯЯ РЕБЕНКА РАВНОДУШНЫМ К
СКАЗОЧНОМУ СЮЖЕТУ.**

В. Пропп утверждал:

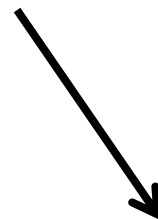
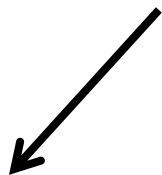
«Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные.

Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребёнок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку»

**Благодаря картам Проппа, вы можете
легко проанализировать структуру
сказки, разбив ее на функции.
Ребенку это поможет лучше усвоить
содержание сказки и облегчит
пересказ.**

«Карты Проппа» -

Игровое пособие из 28 карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.

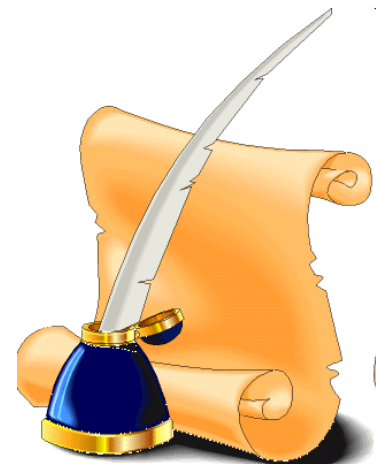


*обучение
сочинению*

*творческому
рассказыванию
сказок*

Как же работать с картами Проппа?

- ❖ Для начала необходимо подготовить карточки Проппа.



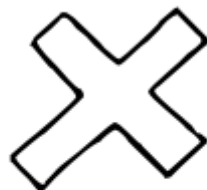
Карты Пропна:



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. Одерживание
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



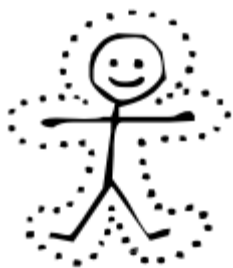
18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



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. Счастливый
конец



28. Мораль

- ❖ **Далее, читайте с ребенком сказку и сопровождайте чтение выкладыванием карт Проппа согласно сюжету.**
- ❖ **После этого, покажите ребенку пример пересказа прочитанного, ориентируясь на карты Проппа.**
- ❖ **Закрепите пройденное самостоятельной работой: пусть ребенок при чтении выкладывает карты Проппа, а затем, ориентируясь на них, — пересказывает.**

Создаём мультфильм!

- ❖ Намечаем маршрут нашего мультфильма с помощью карточек Проппа
- ❖ Придумываем героев для будущего мультфильма
- ❖ Сочиняем сценарий
- ❖ Монтируем с помощью программы Microsoft Power Point
- ❖ Озвучиваем мультфильм
- ❖ Просматриваем с друзьями!



Читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт.



№1. Жили-были

Жил был зайчонок.

Он жил в норке.



1. Жили-были

№ 5. Герой покидает дом

Однажды он решил погулять по лесу. Он веселился, прыгал и скакал.



5. Герой
покидает дом

№8. Враг начинает действовать

Вдруг его увидела лиса, и стала красться за ним, чтобы съесть.



№ 6. Появление друга - помощника

Это увидел маленький бельчонок,
который сидел высоко на дереве.



6. Появление
друга -
помощника

№ 7 Способ достижения цели

Бельчонок позвал своего друга - ежика, чтобы защитить зайчонка от злой лисы. У ежика для защиты есть острые иголки.



7. Способ
достижения
цели

№ 16. Герой вступает в битву с врагом.

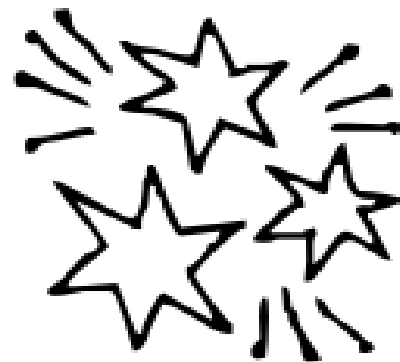
Друзья вместе напали на злую лису, и ежик уколол её своими колючими иголками.



16. Герой вступает
в битву с врагом

№ 27. Счастливый конец

Так они спасли зайчонка и
стали дружить втроем.



27. Счастливый
конец

№ 17. Враг оказывается поверженным

А злая лиса убежала и больше никогда не обижала малышей.



17. Враг
оказывается
поверженным

№11. Мораль

❖ Добро всегда
сильнее зла!

❖ Доброе
братство
милее
богатства!



28. Мораль

Таким образом, я надеюсь, вы увидели, как карты Проппа могут помочь детям при пересказе сказок, при творческом рассказывании, сочинении сказок, используя модуль «Мультистудия в ДОУ» .

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.

**Предлагаю рассказать
собственную сказку, опираясь на
карты Проппа!**

Расскажи сказку:



1. Жили-были



5. Герой
покидает дом



8. Враг
начинает
действовать



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливым
конец

Герои:



1. Жили-были



5. Герой
покидает дом



8. Враг
начинает
действовать



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливым
конец



**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**