

Мастер-класс
«Моделирование сказочных
историй с применением карт
В.Я. Троща как средство
воспитания гуманных чувств
у детей дошкольного
возраста»

Капорской Е.Л.
Воспитатель 1 к.к.



- Цель мастер класса:
- Повышение профессиональных компетенций педагогов по формированию гуманных чувств детей дошкольного возраста посредством использования «карт Проппа» при моделировании собственных сказочных историй.

- Задачи:
 1. Обогащать опыт практической деятельности, направленный на применение нестандартных технологических приемов в формировании гуманных чувств детей дошкольного возраста.
 2. Познакомить педагогов с основными этапами реализации метода В.Я. Проппа при моделировании собственных сказочных историй.
 3. Вовлечь педагогическую аудиторию в совместную деятельность по использованию практических приемов работы с картами В.Я. Проппа.





Притча о человечности

Актуальность

- Проблема сохранения интереса к книге, к чтению в наше время требует повышенного внимания. Современные гаджеты ослабили интерес к книге.



- Плоды этого мы начинаем пожинать уже сегодня: низкий уровень развития речи, воображения, восприятия, коммуникативных навыков и, самое главное, искажение представлений о добре и зле.

В.Я. Пропп

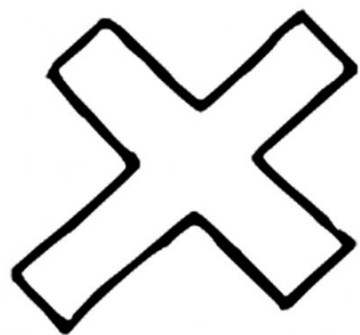


- Владимир Яковлевич Пропп (апрель 1895, -август 1970) советский филолог, фольклорист, профессор. Получил мировое признание, является основоположником сравнительно-типологического метода в фольклористике, одним из создателей современной теории текста.



Карты Проппа





3. Запрет

Сказочные ситуации или функции:

1. Запрет.
2. Нарушение запрета
3. Вредительство
4. Герой, героиня
5. Отъезд героя
6. Задача
7. Встреча с дарителем
8. Волшебные дары или волшебное средство
9. Появление героя или помощников
10. Встреча с вредителем
11. Борьба
12. Победа
13. Прибытие домой
14. Ложный герой
15. Трудные испытания
16. Ликвидация беды
17. Узнавание героя
18. Изобличение ложного героя
19. Наказание ложного героя
20. Свадьба или счастливый конец.

*Огуречик, огуречик!
Не ходи на тот конечик.
Там мышка живёт.
Тебе хвостик отгрызёт.*

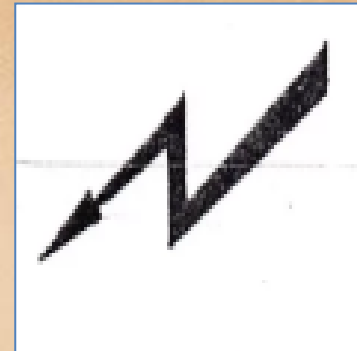
Сказочные ситуации или функции:

- 1.** Запрет.
- 2.** Нарушение запрета
- 3.** Вредительство
- 4.** Герой, героиня
- 5.** Отъезд героя
- 6.** Задача
- 7.** Встреча с дарителем
- 8.** Волшебные дары или волшебное средство
- 9.** Появление героя или помощников
- 10.** Встреча с вредителем
- 11.** Борьба
- 12.** Победа
- 13.** Прибытие домой
- 14.** Ложный герой
- 15.** Трудные испытания
- 16.** Ликвидация беды
- 17.** Узнавание героя
- 18.** Изобличение ложного героя
- 19.** Наказание ложного героя
- 20.** Свадьба или счастливый конец.

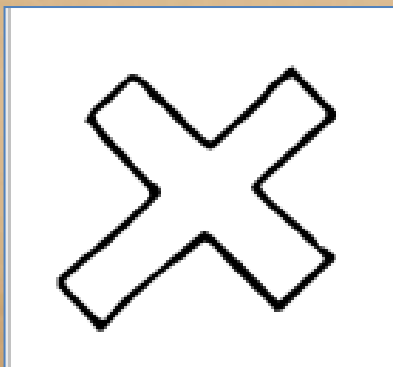


Герой

Результат:



Вредительство



Запрет



Вредитель

Предварительные игры:

«Волшебные имена» - дети перечисляют всех волшебных героев и почему их так зовут.

«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 проводится сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.

«Что в дороге пригодится?» - дети вспоминают различные волшебные вещи из разных сказок

«Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре дети придумывают волшебную вещь для какого-либо героя.



Методика обучения сочинению сказок:

1 этап: познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки

2 этап: чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием **карт Проппа;**

3 этап: пересказ сказки, опираясь на карты Проппа;

4 этап: сочинение сказки, используя карты Проппа. Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.



**Сказка «Кот, петух
и лиса»**





**Спасибо за
внимание!**