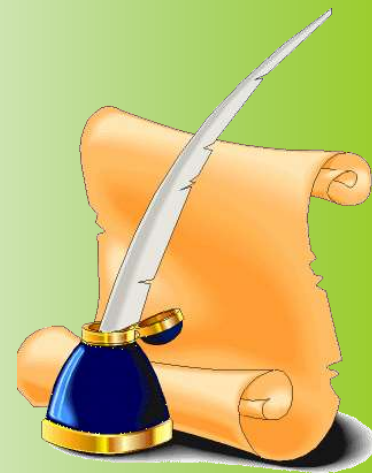


СПОРИТЕЛЯМИ

(МАСТЕРСКАЯ СКАЗКИ) В РАЗВИТИИ
СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ



Автор :
Чернышова Л. П.
г. Нелидово



Сторителлинг (от англ. *storytelling* «истории» и «представление») — рассказывание историй. Сказительство — одновременно самая древняя и одна из самых модных образовательных техник.



Сторителлинг - это
одновременно
наука и искусство

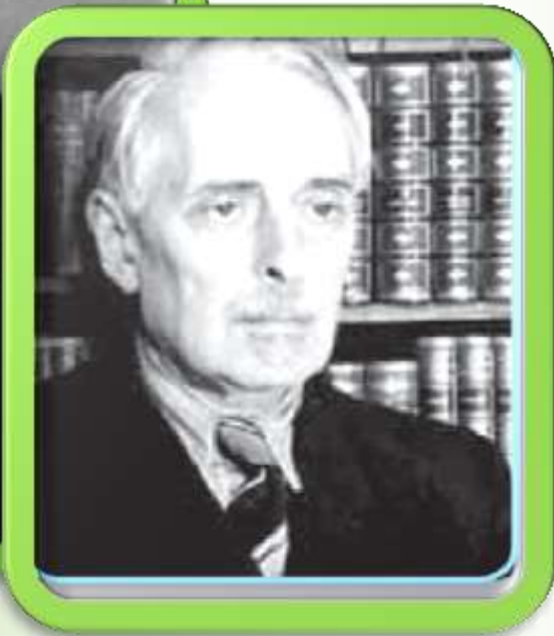


Яркие истории, сказки вдруг объясняют нам с лёгкостью то, что мы изучали долго и мучительно, используя кучу книг и интернет. Примером построения историй, сказок, послужит творческая мастерская сказки в основу которой было выбрано современное прочтение теории учёного-филолога В.Я.Троппа о возможности разбиения сказочного произведения на отдельные функции, выполняемые действующими лицами. Современные сказители, опираясь на известный набор функций создают свои произведения, выкладывая из функций собственную сюжетную цепочку



Владимир Яковлевич Тропп

(1895–1970),
российский ученый,
филолог-фольклорист



«Карты Троппа»

Русский ученый Владимир Тропп обнаружил, что волшебные сказки строятся из набора сказочных ситуаций, теперь их называют «карты Троппа». Такие ситуации – кирпичи, с помощью которых строится здание сказки. Таким образом «карты Троппа» – это игровое пособие из карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.



В. Пропп утверждал:

Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребенок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку.



Карты Пропна



Обучение
творческому
рассказыванию

Сочинение
сказок

Целесообразность карт Трасса



Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.



Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка героя, а, следовательно, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.



Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности



1 этап

Знакомство с жанром литературного произведения – СКАЗКА



Композиция:

-Присказка









-Повествование

-Концовка

2 этап



Подготовительные игры:

-  «Чудеса в решете»
-  «Кто на свете всех злее?»
-  «Заветные слова»
-  «Что в дороге пригодится?»
-  «Что общего?»
-  «Волшебные имена»
-  «Хороший – плохой»
-  «Чепуха»

Подготовительные игры:



3 ЭТАП

*Ознакомление с функциями сказки –
картами Троппа*



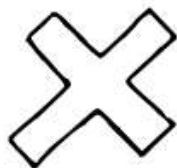
4 этап

Пересказ сказки опираясь на карты

Пропна



1. Жили-были



3. Запрет



10. Погоня
(преследование)



14. Получение
волшебного
средства



6. Появление
друга -
помощника



27. Счастливый
конец



5 ЭТАП

На этом этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя карты Пропна. Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.







Правила

1. Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.

2. Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»...

3. Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг-помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.

4. В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачу, приобретает определенный навык и преобразуется.

5. В сказку вводится антигерой – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).

6. Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полцарства и красавицу жену.





*Желаю вам
удачи в работе с
картами*

