Использование игровых приемов и технологий в обучении детей рассказыванию сказок.

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов- участников мастер-класса в процессе активного педагогического взаимодействия по освоению опыта работы с представленными технологиями и приемами.

Задачи:

1.Познакомить педагогов с опытом работы применения авторского пособия «Шарманка сказок», технологией «Карты Проппа», видоизмененной технологией «Сторителлинг».

2. Обучить участников мастер-класса методам и приемам работы с данными технологиями.

3. Вызвать интерес к представленным идеям и находкам.

Авторское пособие «Шарманка сказок».

Художественно-речевая деятельность одна из ведущих в познавательном, духовно- нравственном, социокультурном, коммуникативном развитии, где не только читают и обсуждают с детьми произведения писателей, но и творения народа: песни, загадки, пословицы, заклички, сказки.

Особое значение у народной сказки! Сказки — это произведения, через которые дети начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Сказка- это народная мудрость, передаваемая из поколения в поколение, разделяющая добро и зло. Наша задача -попытаться заинтересовать ребенка книгой, помочь понять прочитанное, ну и конечно же запомнить это.

Вслушайтесь в слова великого Пушкина: «Вечером слушаю сказки- и вознаграждаю тем недостатки своего воспитания. Что за прелесть эти сказки! Каждая есть поэма!».

Почему дети так любят сказки? Специально подобранное народной мудростью сочетание слов, эпитетов, повторений, тихий и таинственный

голос, плюс визуализация создают поистине потрясающий эффект, когда дети буквально с открытым ртом слушают, вникают, погружаются в атмосферу волшебства, сказочных приключений.

В такие моменты старинные предметы особо привлекают внимание детей. Им интересно их увидеть, дотронуться до них. Из глубины веков вдруг они слышат о прялке, ступе, сохе, лучине…

Некоторые со мной согласятся, что детей трудно сейчас чем-то удивить, но старинные предметы у них вызывают неподдельный интерес. Вот тут то и пришла идея познакомить с давно забытым предметом –**шарманкой!** Не просто познакомить, а смастерить дидактическое пособие и использовать его на занятиях с детьми.

Шарманка была изготовлена, представлена детям еще в прошлом году (это средний возраст).

Наша шарманка- пособие, позволяющее совмещать показ и рассказывание сказки. Пособие представляет собой небольшой картонный ящик с ручкой и экраном.

Внутри на валике, собраны в рулон иллюстрации к сказке в определенной последовательности.

Таких рулонов со сказками у нас уже несколько, «Хаврошечка», «Гуси-лебеди», «Царевна-лягушка», «Сивка-бурка» (фото)

Крутится ручка, появляется первое изображение, начинается рассказывание сказки по картинке. Это действо схоже с рассказыванием по серии картинок. **Но!** Тут картинки меняются необычным способом, как в диафильме, плюс дети задействованы в работе (у них роли: рассказчика, шарманщика, зрителя) Вначале пособие было презентовано детям. Ребята внимательно слушали историю изобретения предмета. Особый восторг вызвал у детей процесс работы шарманки. **Как так?! Крутим ручку и появляются картинки?!**

Это пособие мы обыгрываем по-разному. (**приемы работы**) **1**.Вначале воспитатель рассказывает сказку, а дети смотрят на изображения и слушают. **2**.Потом дети с интересом включаются в процесс рассказывания сказки - преображаемся в настоящих шарманщиков, надев шляпу, рассказываем сказку по очереди, крутим ручку шарманки. Здесь возможны **варианты:** один крутит-другой рассказывает, или крутит ручку и одновременно ведет рассказ. К нам приходили (до пандемии) родители, слушали и рассказывали сказки вместе с нами.

3.Поместив картинки из разных сказок, шарманку можно использовать и для таких игр: «Из какой сказки герой», «Расскажи отрывок сказки по картинке», «Что за сказка».

Очередной раз убеждаемся в том, что новое- это хорошо забытое старое, которое вызывает удивление и восторг.

4.Дети устроены так, что, когда увиденное или услышанное производит на них яркое впечатление, то они тут же берут карандаши и зарисовывают все это, используя свою память, воображение. Дети стали изображать эпизоды сказок. А далее- по ним вести пересказ. Затем рисунки превращаются у нас в «киноленту» для шарманки. (**фото**)

Следующая технология- Карты Проппа.

Знаменитый советский фольклорист, исследователь мифологии Владимир Яковлевич Пропп (исследовательский труд «Морфология сказки»), изучая феномен сказок пришел к выводу, что определенный комплекс мотивов или повторяющихся элементов-функций действующих лиц образует строгую схему сказки. (У Проппа их 31на, ученые урезали их до 28.) Джани Родари выделил 20 функций.

То есть, Пропп сравнил сказки заметил, что во многих сказках есть повторяющиеся события, сюжеты, действия, герои, их функции, то есть они похожи между собой и придумал своего рода сказочный конструктор, или пазлы, из которых можно сложить сказку, схематические рисунки самих функций и действий.

Преимущества карт Проппа **(почему я взяла эту технологию, потому что у детей проблемы со связной речью, с запоминанием сюжета)**

А карты Проппа стимулируют развитие психических процессов, которые позволяют детям удержать в памяти большое количество информации.

Активизируют и обогащают связную речь

Позволяют запомнить огромное количество сказок

Кроме того, схемы-рисунки понятны детям, человечки забавны на рисунках.

Сначала мы познакомились с каждой картой, обсудили, что она может означать, варианты прочтения карты. Затем вспомнили сказки и поиграли в подготовительные игры: «Кто на свете всех добрее или злее» (положительные и отрицательные герои), «Найди общее» (похожие сказки, Мороз Иванович, Госпожа Метелица), «заветные предметы» (волшебные предметы), «Волшебные имена» (почему героям дали такое имя), обсудили, что умеют герои, кто им помогает, куда они отправляются, по каким причинам.

Перед вами карты Проппа с их обозначением. Например,

1. **Жили-были**. Сказка начинается с вводных слов,создающих сказочное пространство: **в некотором царстве, в тридевятом государстве**, жили-поживали, в стародавние времена…

2. **Особое обстоятельство**. Нестандартное,неординарное событие: **рожь кто-то топчет каждую ночь, пить хочеться, а негде..**

3. **Запрет.**Чего-то делать нельзя: **не оставляй братца, не пей из лужи, не выглядывай в оконце…**

4. **Нарушение запрета**. Сказочные персонажи нарушают запрет. А этого только и дожидается вредитель *(антогонист)*. **Убежала Маша к подружками…Выглянул петушок в окошко…**

5. Вредительство *(или враг начинает действовать)*. Гуси-лебеди тут как тут, подхватили братца, да и унесли. А лиса только этого и ждала…

6. Герой покидает дом.Варианты: Сам отправляется на поиски ***(пропавшего братца)***. Родители посылают *(за молодильными яблоками)*. Изгоняется из родного дома *(мачеха велит увезти падчерицу в лес)*

7. Задача *(или способ достижения цели)*.Чего герой должен достичь: вернуть братца, освободить красавицу…

8. Появление друга- помощника. Доброму делу всегда кто-то помогает.

9. Встреча с дарителем Появление персонажа, имеющего нечто волшебное…

10. **Получение волшебного средства (самокатный клубочек шерстяных ниток, заветные слова, волшебную палочку, серебряные башмачки)**

11. Трудные испытания. Соткать ковёр, построить хрустальный мост *«от своего крыльца до моего дворца»* за одну ночь…

12. Герой появляется и вызывает на бой вредителя. Сверхестественные свойства врага. Змей Горыныч о трёх головах, огнём дышит; Кощей смерти не имеет

13. Борьба *(преследование)*. Бой с врагом (бьются на мечах,устраивают состязание: кто быстрее прибежит чёрт или заяц, кто дальше лошадь пронесёт; играют в **карты**, или похищение. Кощей повержен.За героем отправляют погоню: гусей-лебедей, Бабу-ягу. Герой бьётся с врагом (в открытом бою - со Змеем Горынычем, иногда состязается в скорости, ловкости, хитрости или играет в **карты**).

14. Победа. Враг может быть побеждённым в бою, проиграть в соревновании, а также быть изгнанным или уничтоженным хитростью.

15. Ликвидация беды. Красавица спасена, враги убрались восвояси, отец поправился.

16. Прибытие домой.

17. Дома его не узнают из-за заклятья, изменившего внешность

18. Ложный герой,выдающий себя за героя или присваивающий себе его заслуги: Дочка колдуньи утопила сестрицу, заняла её место; братья убили Ивана, забрали молодильные яблоки и сказали отцу, что это они их раздобыли.

19. Изобличение ложного героя. Появляется Иван, спасённый волком; настоящий король легко достаёт меч из камня…

18. Героя узнают. Подмена обнаружена. Ложный герой убегает сам или изгнан с позором. Народ приветствует героя.

19. **Счастливый конец. Подарки, свадьба, народное гулянье – пир на весь мир…**

20. Мораль сей сказки. Нравственный итог сказки.

Методика работы.

1 этап. Знакомство со сказкой, как жанром литературного произведения. Знакомство со структурой сказки: присказка, повествование, концовка.

2 этап. Чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа.(**фото)**

На данном этапе вариант закрепления сказки : выставляются карты, добавляются карты с функциями, которых **нет** в сказке, дети говорят, какие лишние карты. Или наоборот, добавляют недостающие карты.

3 этап. Пересказ сказки, опираясь на карты Проппа.(**фото)**

4 этап. Сказкотворчество.

1.отбираются ребенком от 5 до 8 карт, придумываются герои, вредители, помощники. Можно работать в паре

2.карты переворачиваются, дети наугад берут карты и придумывают сказку на свой лад

3. выкладываем карты, бросаем кубик, куда он выпадает-оттуда и повествование. Каждый бросок кубика показывает следующую карту для сказочной истории

4.**работа в подгруппах.** Здесь можно выбрать 10 карт, может, чуть больше, все зависит от фантазии и желания детей. Дети делятся на подгруппы, отбирают нужные им карты, договариваются об очередности, сочиняют сказку, рассказывают. **Вашему вниманию предоставляется видео-работы детей в подгруппе.**

Сторителлинг.

Наш психолог, Е.П. Браева, увидев нашу работу по картам Проппа, предложила похожую современную технологию- сторителлинг или кубики историй, во время онлайн-мастер классов мы услышали коллег, которые занимаются этой технологией.

Я немного напомню историю технологии, потому что это очень интересно.

Сторителлинг-это искусство рассказывания историй. Одновременно, самая древняя и, возможно, одна из самых модных образовательных технологий.

Что удивительно, что синоним к слову сторителлинг -сказительство. (на Руси)

В настоящее время технология пришла из бизнеса. Англичанин Девид Армстронг- глава крупной международной корпорации в 90е годы. Учел психологический фактор: рассказанные увлекательные истории о сотрудниках, фирме куда более интересны, чем правила и дерективы. Способ передачи информации и нахождение смыслов через рассказывание историй. **Цель сторителлинга** - управление вниманием и чувствами слушателя, расстановка правильных и нужных акцентов, чтобы история в памяти осталась надолго.

Для раздумья: есть фраза- Индейцы говорят: кто рассказывает истории, ото управляет миром.

Так или иначе, каждый педагог, можно сказать, владеет этой технологией.

Виды: **классический** (педагог рассказывает, остальные слушают), **активный (**дети вовлечены в процесс решения проблемы или это сценарий, где они участвуют), и **цифровой**- с дополнением визуальных компонентов.

Тот же набор из кубиков, где на каждой грани-символ-рисунок, предмет или объект. Играющие бросают кубики, какие изображения на кубиках им выпали, такую историю они и придумывают. Но кубики в наборе имеют недостатки: они малы, мелкие рисунки и рассчитаны на 1-2 человек. У меня возникла идея заменить кубики на морские и речные камешки, которые из отпуска привезли дети и родители. Камни **разрисовали вместе с детьми** акриловыми красками, они не стираются, безопасны, быстро сохнут, камни легко обрабатываются (протираются тряпочкой нужным раствором, камни достаточного размера, гладкие, **приятные на ощупь, детям просто нравится их** держать в руках. Тем более, расписывали мы их вместе, это результат совместного труда, им вдвойне интересней играть с ними.

Камешки историй мы поместили в сундук и назвали его «хранитель сказок».

Преимущества: таким образом,

мы разнообразили образовательную деятельность

Заинтересовали каждого ребенка в происходящем действии

Дети легко воспринимают и перерабатывают информацию

У них обогащается речь

Облегчается запоминание сюжета

Развиваются коммуникативные навыки

Приемы работы.

1. Волшебный мешочек. Дети вынимают наугад по5 или 6 камешков. Вспоминают из каких сказок изображения, могут рассказать сказку. Можно положить в мешок изображения из разных сказок, тогда сказка будет на свой лад.

2. дети для пересказа выбирают необходимые камни с изображениями для данной конкретной сказки. Пересказ может вестись **по цепочке**.

3. пересказ сказки, используя «**Волшебную карту сказок**». На основе ходилок-бродилок, создана и расписана совместно с детьми. Выбираются

камни с картинками из конкретной сказки, по ходу рассказывания сказки, камни помещаются на нужные места.

В конце выступления, хочется сказать, что эти технологии взаимосвязаны, у них много общего, нацелены на развитие связной речи, памяти, позволяют запоминать большое количество сказок, даже побуждают на сказкотворчество, поэтому будем развивать это направление. Уже наметили идеи: волшебную книгу сказок, таинственный сад, магазин волшебных предметов, и придумаем с временем еще кое что интересное.