

Здравствуйте, уважаемые коллеги. Сегодня я вам покажу пример мастер-класса, с которым я выступала на конкурсе «Воспитатель года».

Скажите, что у вас ассоциируется со словами: дети, дошкольное детство, речь, книги, но кроме ФГОС ДО?

Да, сегодня мы поговорим о сказке. Это прекрасное средство для развития речи и психических процессов у детей.

А еще сказка – это подарок для любого педагога-дошкольника, потому что на основе сказки можно решать множество педагогических задач. И не только речевых.

Сказка - интегративная деятельность, в которой действия воображаемой ситуации связаны с реальным общением, направленным на активность, самостоятельность, творчество ребенка. Говорить мы будем именно о педагогической интеграции, которая, по мнению Валентины Сергеевны Безруковой, предполагает установление связей и отношений педагогическими средствами и ради педагогических целей.

На педагогическом брифинге я говорила об интеграции математических и речевых задач на математическом материале. Там речь шла как речевые задания помогают закрепить математические понятия и ускорить усвоение математических знаний. Сегодня мы рассмотрим, как математические задачи можно включить в речевую деятельность, а именно рассмотрим интеграцию речевых и математических задач на основе сказочного сюжета. Вы меня спросите, почему нельзя отрабатывать математические задачи на занятиях по математике, а речевые – на речевых, зачем все смешивать? Я вам отвечу – можно и нужно, но, чтобы знания и умения перешли в навык, любую педагогическую задачу надо решать на разном материале, в разных условиях и нестандартных обстоятельствах, и сказка подходит для этого лучше всего.

Математические задачи можно включить в сказку двумя способами:

1. Когда сказка уже содержит математический контекст, и мы подстраиваем математическую задачу под него, например, порядковый счет в сказке «Репка»
2. Сочинение историй, в которые включаем те математические задачи, которые решает в группе на данный момент. Интрига рассказа может предусматривать решение любых математических задач, например, применение счета, измерения, закрепление знаний геометрических фигур и многое другое для развития сюжета.

Мы сегодня будем рассматривать второй способ, он более вариативен в плане включения математических задач, а основная задача – развитие речи детей, выступает здесь на первый план и охватывает все стороны речи: словарь, грамматику, связную речь, умение вести беседу и др.

Процесс сочинения сказки сложен, для облегчения ее составления целесообразно использовать карты Проппа.

Фольклорист Владимир Яковлевич Пропп подробно изучал сказки народов мира, анализировал сотни сюжетов и выделил 31 постоянную функцию, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Не обязательно, что они все вместе будут присутствовать в сказке, иногда нарушается их последовательность, но идея, содержание сказки при этом не страдают. Дж. Родари сократил число этих функций до 20:

1. Запрет или предписание;
2. Нарушение;

3. Вредительство;
4. Отъезд героя;
5. Задача;
6. Встреча с дарителем;
7. Волшебные дары;
8. Появление героя;
9. Сверхъестественные свойства антигероя;
10. Борьба;
11. Победа;
12. Возвращение домой;
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.

Кстати, все детективы (фильмы и книги) можно разложить по данным функциям достаточно легко

Пару слов о методике. Прежде чем приступить к сочинению сказок необходимо:

1. Познакомить детей со сказкой, как жанром литературного произведения
2. Читать сказки, сопровождая чтение выкладыванием карт Проппа
3. Пересказывать сказки, опираясь на карты Проппа
4. Проведение подготовительных игр-заданий:
 - «Сказка начинается», «Вот и сказочке конец» - как начинаются (кончатся) сказки «Жили-были», «В некотором царстве, в некотором государстве», попробуйте придумать начало сказку или присказку с математическим уклоном. Например, «10, 9, 8, 7 ... сказку расскажу я всем, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 – жил да был один король». А конец? Вот и сказочке конец, а кто слушал молодец. «Искали, считали вам и сказку рассказали»
 - «Кто на свете злее всех (добрее всех)?» Выявление злых и коварных героев (добрых), описание их облика, характера, образа жизни, привычек, жилища. Затем анализируют, может ли существовать сказка без таких героев, какова их роль в развитии сюжете. Для кого эти персонажи являются добрыми, для кого злыми и почему (наверное для Кошеля Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг). Если мы говорим о интеграции математических задач в сказку, герой может быть хранителем, например, набора цифр, и в зависимости от развития сюжета и характера дать или не дать их главному герою.
 - «Чудеса в решете», «Что в дороге пригодиться?». В процессе этой игры выявляют происходящие в сказках различные чудеса: как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство. Уточняют волшебные слова, предметы и их действие. Анализируются волшебные предметы, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет ведро, набор геометрических фигур, цифры.

- «Заветные слова». В русских сказках часто встречаются повторяющиеся определения: добрый конь; серый волк; красная девица; добрый молодец, а также сочетания слов: пир на весь мир; идти куда глаза глядят; буйну голову повесил; ни в сказке сказать, ни пером описать. А вот и математические термины: скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается; долго ли, коротко ли... Придумаем волшебные слова с математическими терминами «Горы высокие, холмы низкие, реки широкие, ручейки узкие, дорога длинная, тропинка короткая. весь путь пройдешь, волшебство найдешь»

И только потом, сочинять сказки с опорой на карты Проппа.

Мы с вами сочиним сказку, опираясь на карты Проппа и включим в сюжет математические задания. Возьмем не все 20 карт, а наиболее характерные для русской сказки. А потом мы эту сказку проиграем. Инсценировка сказки очень важный элемент, именно на этом этапе решаются задачи по развитию коммуникативных умений детей, а математические знания закрепляются в новых, необычных условиях, именно так и формируется из умения – навык.

ВЫБОР КАРТ

Вы обратили внимание, что фокус группа не находится на сцене, как вы думаете почему? Именно мы определим какие именно герои будут в нашей сказки. А наши коллеги, кому этот герой ближе к душе, выйдут на сцену и сыграют свою роль.

ВЫБОР ГЕРОЕВ

Обращение к фокус-группе: «Уважаемые коллеги, структуру сказки, основные события, перипетии героев мы придумаем с залом. Ваша задача, внимательно следить за ходом составления сказки и продумать фразы своего героя в контексте сказки»

Обращение к залу: «Коллеги, как вы думаете, почему я не даю диалоги героям заранее? Если мы ставим перед собой цель развитие коммуникативных умений у детей, доля импровизации должна оставаться даже в спланированной сказке. С детьми мы на стадии планирования сказки проговариваем варианты диалогов, но при драматизации ребенок уже самостоятельно общается с персонажами сказки, выбирая из предложенных вариантов более подходящие и добавляя что-то от себя. А мы приступим к составлению сказки, обращая внимание на математические задачи, они на слайде, не забываем включать их в сюжет нашей сказки»

СОСТАВЛЕНИЕ СКАЗКИ

ПРИМЕР СКАЗКИ:

12345 – надо сказку рассказать, 678910 – мы расскажем ее вместе

В одном царстве – государстве жил да был ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ. И пришло ему время жениться. Вышел он во двор, посмотрел направо, посмотрел налево – невест не видит. Но слышал ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, сто далеко, в высокой башне томится ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ. И охраняет ее ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ. Сел ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, на своего верного коня и поехал за невестой. Ехал ли он долго ли коротко, вдруг на встречу ему выходит ДАРИТЕЛЬ.

- Здравствуй, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, куда путь держишь?

- Здравствуй, ДАРИТЕЛЬ, за невестой.

- Я тебе помогу, дам ДАР, но ты мою загадку отгадай ЗАДАЧА

- ОТГАДКА

Поехал ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, дальше, заехал в самую чащу, а навстречу ему ЗЛОДЕЙ,

- Не пущу тебя, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, к ГЛАВНОЙ ГЕРОИНЕ, пока мою загадку не отгадаешь. ЗАГАДКА. ОТГАДКА.

- Я ЗЛОДЕЙ, все равно не пущу,

Достал тогда ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ДАР И

Испугался ЗЛОДЕЙ и убежал. Поехал ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ дальше и приехал к башне, а там его уже ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ ждет.

Увидела ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, красавец писанный и говорит:

- Ты добрый молодец, а умный ли? Я тебе загадку загадаю, отгадаешь и замуж пойду ЗАГАДКА. ОТГАДКА.

Увидела ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ что ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ и пригож, и умен, и любила, и был пир на весь мир, и я там была, квас и мед пила, по усам текло, а в рот не попало.

Тут и сказочке конец, а кто слушал, молодец!

Роль педагога в драматизации сказки очень важна, он – педагог, стержень сказки. Потому что, даже не смотря на четкий план сказки и всю подготовительную работу, дети могут забыть сюжет сказки, дальнейшие события, слова, и педагог должен быть готов детям подсказать и не всегда словами, но и жестами, мимикой. Я буду -фея – рассказчица.

ДРАМАТИЗАЦИЯ СКАЗКИ

Поблагодарим наших актеров.

И еще несколько советов из практики:

1. Всегда есть дети, которые стесняются играть роли. Не надо их заставлять. Пусть будут зрителями. Потом, когда драматизация станет привычной для вашей группы, вы постепенно будете привлекать ребенка активным действиям: сначала активный зритель, потом дерево, у которого нет слов, но которое веткой покажет путь главному герою, потом помощник героя и т.д.
2. Помните, дети не всегда хотят играть героев, которых вы запланировали. Например, на моей памяти еще не было девочки, которая хотела бы играть бабу Ягу, мальчики играли, а девочки нет. Поэтому, либо вы заменяете героя, а для этого у вас всегда должны быть пара-тройка дополнительных героев на замену, и если замена не возможна, готовьтесь играть этого персонажа сами.
3. Сказка – живой организм, даже в процессе спланированной сказки возможны изменения, например, порвалась маска, исчез звук в презентации, это не причина прерывать повествование сказки, будьте готовы обыграть любое непредвиденное событие, которое всегда можно оправдать происками темных сил и предложить детям найти выход из сложившейся ситуации.