

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ПРОППА ПРИ ОБУЧЕНИИ СТОРИТЕЛЛИНГУ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

USING PROPP CARDS WHEN TEACHING STORYTELLING TO YOUNG CHILDREN

Ю. А. Серебренникова / Y. Serebrennikova

*кандидат педагогических наук, доцент,
Институт педагогики и психологии образования,
государственное автономное образовательное
учреждением Высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»,
Москва, Российская Федерация*

В статье раскрываются основы обучения технологии сторителлинга детей младшего возраста на основе использования элементов построения сюжетов В. Я. Проппа.

The article reveals the basics of teaching storytelling technology to young children based on the use of elements of plot construction by V. Y. Propp.

Ключевые слова: сторителлинг, младший возраст, карты Проппа, развитие речи.

Keywords: storytelling, younger age, Propp cards, speech development.

Проблема речевого развития детей младшего возраста не теряет актуальности в современном образовании. Педагоги в своей работе используют различные технологии для развития связной речи детей, обогащения их словаря, обучения построению грамматически правильных предложений. Одним из эффективных инструментов речевого развития является сторителлинг. Это понятие достаточно новое. Оно сравнительно недавно вошло в речевую практику как заимствование английского *storytelling*, что в переводе означает «искусство увлекательного рассказа историй». Другими словами, это способ передачи информации через рассказывание историй. Информация в сторителлинге преподносится таким образом, что интригует слушателя, мотивирует, вовлекает.

Структура сторителлинга, или сюжетного повествования, включает в себя такие элементы, как завязка – нарастающее действие – кульминация – нисходящее действие – развязка. Движущей силой истории является главный герой, а значимым элементом истории – четкая формулировка главного вывода. Ряд исследователей считает, что сторителлинг по сравнению с другими формами передачи информации, является наиболее выразительным и увлекательным, легко ассоциируется с личным опытом, а преподносимые в виде интересной истории факты легче запоминаются.

Современными исследователями выделены основные этапы создания сторителлинга [1]. Основным при создании истории является сюжет. Очень важно при этом продумать основные моменты сюжетной линии, чтобы донести до слушателей задуманную идею. Педагогу это даст возможность объяснить, научить, показать детям учебный материал. Ребенку рассказ позволит раскрыть значимые происшествия в его жизни.

Важным в создании истории является главным герой. Созданию его образа надо уделить особое внимание. Наиболее интересны два метода работы с характеристикой персонажа. Во-первых, нужно представить, что автор рассказа вместе с героем оказался в нестандартной ситуации, например, они оказались на луне или запертыми в подполье. Как будет вести себя герой, оказавшись в стрессовой ситуации? Второй метод заключается в интервьюировании героя. Автору необходимо задать как можно больше вопросов своему герою о его жизни. Чтобы лучше понять характер героя, надо определить его потребности и желания, для чего герою задается вопрос: «Чего он хочет и к чему стремится?». Очень часто писатели для определения желаний своего героя используют пирамиду потребностей Маслоу [2], в основании которой находятся физиологические потребности, а потребность самореализации находится на ее вершине и является высшей мерой развития личности. Основным условием движения является внутренний настрой.

После того, как придуман сюжет и главный герой, можно приступать к созданию его мира, т. е. окружения, где развивается история. Этот мир может быть реальным или вымышленным.

Особое внимание уделяется структуре сторителлинга. Чаще всего истории состоят из завязки, конфликта, препятствий к цели, кульминации и концовки. Например, создатели мультфильмов используют развернутые варианты такой структуры: Однажды... Каждый день... До тех пор пока однажды не произошло... Из-за этого... Из-за этого... Из-за этого... И вот, наконец... И с тех пор... Мораль истории [3]. Если продолжить эти предложения, получится уникальная история с кульминацией и завязкой. Завязка – момент, который меняет жизнь героя и заставляет его начать действовать. Зачастую это бывают какие-то неприятные события, которые вынуждают героя к определенным действиям. В конфликте возникает противоречие героя, которое стоит на пути к достижению его цели. Выделяют несколько видов конфликтов: человек против общества; человек в противоречии с самим собой; человек в противостоянии стихии. Герой в истории должен пройти ряд испытаний на пути к своей цели. Препятствия помогают сделать историю интереснее, заинтриговать слушателей и удерживать их внимание до конца повествования. После преодоления препятствий герой приходит к кульминационному моменту, которое вносит изменения в его жизнь. Кульминация является

самым ярким моментом истории, поэтому продумывать ее надо на этапе создания героя, когда у автора уже есть итог истории. Концовка истории должна быть логическим завершением в решении проблем [4].

Техники рассказывания историй использовались в образовательных целях всегда, но понятие «сторителлинг» закрепилось недавно. Если учитывать прошлый опыт в изучении создания историй, то нельзя не вспомнить использование в обучении карт Проппа. Целесообразно проанализировать его работы и адаптировать под технологию сторителлинга, т. к. визуализация при работе с детьми младшего возраста помогает им мыслить, развивает зрительную память, пространственное воображение, снимает трудности создания историй.



Рисунок – Карты Проппа

Известный исследователь сказок Владимир Яковлевич Пропп проанализировал большое количество сказок и выяснил, что все они имеют общую структуру, единую схему элементов построения сюжета. Сказка строится из набора сказочных ситуаций. Их называют «карты Проппа». Такие ситуации – это ситуации, из которых можно собрать любую сказку. «Карты Проппа» представляют собой карточки, на которых изображен условный или символический рисунок, по которым дети узнают события и эпизоды сказки. Одна карта – это и есть определенное событие сказки. Используя карты можно строить бесконечное множество рассказов, выстраивая свою последовательность, синтезируя их или выбирая нужные. Джанни Родари предложил использовать элементы Проппа для создания сказочных историй с детьми. Владимир Пропп выделил 31 постоянную функцию, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Они необязательно все вместе присутствуют в сказке. Иногда нарушается их последовательность, но идея и содержание при этом сохраняются. Джан-

ни 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. [5]

Любой рассказ или сказку можно легко разложить по данным функциям.

Сочинение своей истории по картам Проппа можно разложить на несколько этапов. Вначале происходит знакомство с обозначениями карт. Это можно сделать путем чтения какой-нибудь сказки или рассказа с одновременным выкладыванием карт. Для начала рекомендуется подбирать небольшие произведения и использовать 5–8 карт. На следующем этапе можно предложить пересказать любимую сказку с опорой на карты Проппа. Далее проводятся пропедевтические игры по созданию собственных историй. Например, это могут быть истории, где знакомые герои действуют в новых обстоятельствах, придумывается коллаж из нескольких сказок или придумываются история из малых жанров фольклора (считалки, загадки или пословицы). Затем уже можно придумывать свою собственную историю.

В дальнейшем можно пробовать сочинять коллективные истории, в ходе которых дети предлагают свои сюжеты и героев. Такая работа делает работу более интересной, разнообразной, а ее содержание более полным и глубоким, ребенок полюбит язык и процесс сочинительства. Использование карт Проппа при обучении детей младшего возраста технологии сторителлинга является новым и перспективным в системе современного образования, способно заинтересовать их и пробудить мотивацию к изучению языка.



Список использованных источников

1. Masterman, L. (1997). *A Rational for Media Education. Media Literacy in the Information Age*. New Brunswick (U. S. A.) and London (U. K.): Transaction-Publishers, 15–68.

2. Любченко, О. А. Подготовка будущих педагогов к практике творческой самореализации младших школьников в условиях дистанционного обучения / О. А. Любченко, Ю. А. Серебренникова // Психология одаренности и творчества : сборник научных трудов II международной научно-практической онлайн-конференции. – 2020. – С. 284–286.

3. Психолого-педагогический потенциал мультипликации в современном образовании: монография / М. В. Воропаев [и др.]. – М. : Известия института педагогики и психологии образования, 2021. – 150 с.

4. Серебренникова, Ю. А. Педагогический потенциал детской мультипликации в современном образовании / Ю. А. Серебренникова, Н. С. Муродходжаева // Известия института педагогики и психологии образования. – 2020. – № 3. – С. 47–52.

5. Родари, Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй / Д. Родари – М., 2011.