Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида №35 «Теремок» р.п.Приютово муниципального района Белебеевский район Республики Башкортостан

**«КАРТЫ ПРОППА,**

**КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ**

**СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**ПРИ МОДЕЛИРОВАНИИ СКАЗОК»**

**Воспитатель:** Муллагалеева Гульшат Гимазетдиновна

**Возрастная категория:** старшая группа (5-6 лет)

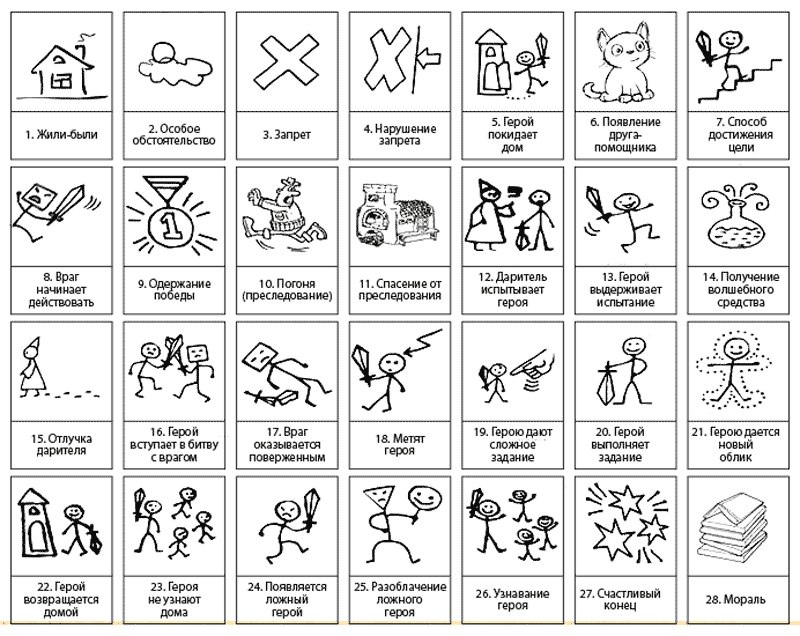
**Цель:** создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогических работников дошкольного образования по развитию речевого творчества детей дошкольного возраста посредством использования «карт Проппа» при моделировании собственных сказочных историй.

**Пояснительная записка**

**Актуальность**

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день очень актуальна, т. к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Плохо говорящие дети, начиная осознавать свой недостаток, становятся молчаливыми, застенчивыми, нерешительными; затрудняется их общение с другими людьми. Всякая задержка, любое нарушение в ходе развития речи ребенка отрицательно отражаются на его деятельности и поведении, а значит, и на формировании личности в целом. Существует множество методик, с помощью которых можно регулировать процесс развития речи у детей, одной из них является наглядное моделирование. Введение наглядных моделей в образовательный процесс позволяет более целенаправленно развивать пассивную речь детей, обогащать их активный словарь, формировать и совершенствовать умение использовать в речи различные конструкции предложений, описывать предметы, составлять рассказы. предложений, описывать предметы, составлять рассказы. Фольклорист Владимир Яковлевич Пропп подробно изучал сказки народов мира, анализировал сотни сюжетов и выделил 31 постоянную функцию (позже их сократили до 28), 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.

Карты Проппа - это такие карточки, на которых изображён условный, или карикатурный рисунок, по которым дети узнают события и эпизоды сказки. Одна карта - это и есть определённое событие сказки.



**Основные мотивы, выделенные В.Я. Проппом**  
**1. Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).  
**2. Особое обстоятельство** («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).  
**3. Запрет** («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).  
**4. Нарушение запрета** (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо - антагонист, вредитель).  
**5. Герой покидает дом** (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходить из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).  
**6. Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).

**7. Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре - самолете, использование меча-кладенца и т.п.).  
**8. Враг начинает действовать** (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).  
**9. Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста - Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).  
**10. Преследование** (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи).  
**11. Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).  
**12. Даритель испытывает героя.** ( тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень)

**13. Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).  
**14. Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготовляться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).  
**15. Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).  
**16. Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой – со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).  
**17. Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).  
**18. Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).  
**19. Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).

**20. Герой исполняет задание** (а как же иначе?).  
**21. Герою дается новый облик** (частый прием - погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).  
**22. Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).  
**23. Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).  
**24. Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).  
**25. Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).  
**26. Узнавание героя** (тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета.)  
**27. Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).  
**28. Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

**Использование карт Проппа помогают решать следующие задачи:**

1.Расширяет и активизирует словарный запас детей, помогает совершенствовать диалогическую и монологическую речь.

2.Развивает наглядно-образное и формирует словесно-логическое мышление, умение делать выводы, обосновывать своё суждение.

3.Развивает интерес к художественной литературе, как образцу речи.

4.Способствует повышению поисковой активности.

5.Воспитывает человечность: способность переживать судьбу сказочных героев как свою.

6.Помогают соблюдать последовательность при пересказе сказок, и проявлять самостоятельность в сочинении своих.

**Методика работы с картами**

Для того чтобы детям было легче освоить «карты Проппа», практическая деятельность по их использованию разделена на несколько этапов

**1 этап.** Знакомство детей со сказкой, как жанром литературного произведения.

Объясняем общую структуру сказки:

- присказка, зачин (приглашение в сказку);

- повествование;

-концовка сказки (возвращение слушателя в действительность).

**2 этап.** Проведение «подготовительных игр».

- «Чудеса в решете» - выявление различных чудес: как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.

- «Волшебные слова» или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.

- «Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре мы придумываем

волшебную вещь для какого-либо героя. Она направлена на запоминание и

освоение функций карт.

**3 этап.** Происходит знакомство с обозначениями «карт Проппа»

(читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт). Для начала

используем 4-6 карт, поэтому стоит подбирать небольшие сказки.

На примере небольшой сказки «Кот, петух и лиса», разберем работу с «картами Проппа».

|  |  |
| --- | --- |
|  | В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано  утром вставал, на охоту ходил, а Петя – петушок оставался дом  стеречь. |
|  | Собирается кот на охоту и говорит петушку:  - Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она  тебя унесет, съест и косточек не оставит. |
|  | Ушел кот, а Петя – петушок в избушке все прибрал, пол чисто  подмел, вскочил на жердочку – сидит, песни поет, кота ждет. |
|  | -Петушок испугался, закричал: «Несет меня лиса за темные леса, за  высокие горы. Котик-братик, выручи меня».  Погнался за лисой что было духу, догнал ее, отнял петушка и  принес его домой. |
|  | С тех пор опять кот да петух живут вместе, а лиса уж  больше к ним не показывается. |

**4 этап.** Предлагаем пересказать детям сказку, опираясь на «карты Проппа».

Рассмотрим процесс реализации этого этапа на примере сказки «Красная Шапочка».

|  |  |
| --- | --- |
| 1 Карта –Жили – были.  Жила – была девочка. Бабушка подарила ей красную шапочку.  Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали ее Красной  Шапочкой. |  |
| 2 Карта - Герой покидает дом.  Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке,  отнести ей пирожок и горшочек масла. |  |
| 3 Карта - Запрет.  “Иди прямо по дорожке и никуда не сворачивай”,– наказывала ей  мама. "Ни с кем не разговаривай по дороге, это очень опасно". |  |
| 4 Карта - Нарушение запрета.  Но девочка свернула с дорожки, стала собирать цветочки, лакомилась ягодками, громко пела и встретила волка. Она рассказала ему, что идет к бабушке, которая живет на краю деревни. |  |
| 5 Карта - Враг начинает действовать.  Волк побежал к бабушке по короткой дорожке, опередил Красную  Шапочку и съел бабушку. |  |
| 6 Карта - Появляется Ложный Герой.  Потом волк переоделся в бабушкину одежду и стал ждать Красную  Шапочку. |  |
| 7 Карта - Разоблачение Ложного Героя.  Красная Шапочка пришла в дом к бабушке. Обратив внимание на  необычный бабушкин вид, она спросила, почему у нее такие большие руки (получила ответ: «чтобы обнимать»), уши (чтобы лучше слышать), глаза (чтобы лучше видеть)…Ответив на последний вопрос "почему у тебя такие большие зубы" — «чтобы съесть», волк проглотил девочку. |  |
| 8 Карта - Появление друга - помощника.  Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник. |  |
| 9 Карта -Враг оказывается поверженным.  Охотник вбежал в дом и убил волка. |  |
| 10 Карта - Счастливый конец.  Из его живота вылезли бабушка и Красная Шапочка. Они закопали  волка в лесу и пригласили охотника на чай и пирожки с маслом. |  |
| 11 Карта - Мораль.  А девочка с тех пор всегда ходила короткой дорожкой и никогда не  разговаривала с незнакомцами. |  |

**5 этап.** Сочинение собственной сказки.

На этом этапе ребенок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребенок может изменить место действия и придумать свое. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами. Для этого отбираются 5-8 карт.

**Вывод**

«Карты Проппа», на наш взгляд, являются очень интересными и эффективными практическими приемами по развитию воображения и речевого творчества детей дошкольного возраста. Их можно использовать не только как единую технологию по моделированию собственных неповторимых стихотворных и сказочных произведений в старшем дошкольном возрасте, но и как средство для пересказа сказок и подготовки к самостоятельному литературному творчеству в более раннем возрасте. Систематическое использование в рамках реализации образовательной области «Речевое развитие» представленных технологических приемов по развитию речевого творчества позволяют развивать в ребенке художественный вкус, языковую культуру, творческое и активное отношение к жизни, искусству и литературе. Способствует развитию у детей дошкольного возраста одного из самых важных умений - умения ясно, понятно, красиво говорить. Стимулируют развитие воображения у воспитанников, которое может реализовываться не только в речевом творчестве, но и других значимых видах детской деятельности. И самое главное, что развитие речевого творчества осуществляется с опорой на самый мудрый источник знаний человека – произведения художественной литературы и устного народного творчества.

**Приложение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Три поросенка** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гуси лебеди** | |
|  |  |