

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №111 «Дашенька» комбинированного вида города Улан-Удэ
670034, г. Улан-Удэ, ул. Московская, 2 пр. 50-летия Октября, 38А
телефон: 8(3012) 44-26-22

«Карты Проппа как средство обучения детей старшего дошкольного возраста творческому рассказыванию»



Воспитатель
Иванова. С.Н

В соответствии с принятием ФГОС раздел

«Речевое развитие»

выделен в отдельную образовательную область, которая включает в себя развитие

связной речи, грамматически правильной диалогической и монологической речи, развитие речевого творчества.

На сегодняшний день существует много методик, с помощью которых, можно регулировать процесс развития речи у детей, одной из них является наглядное моделирование.

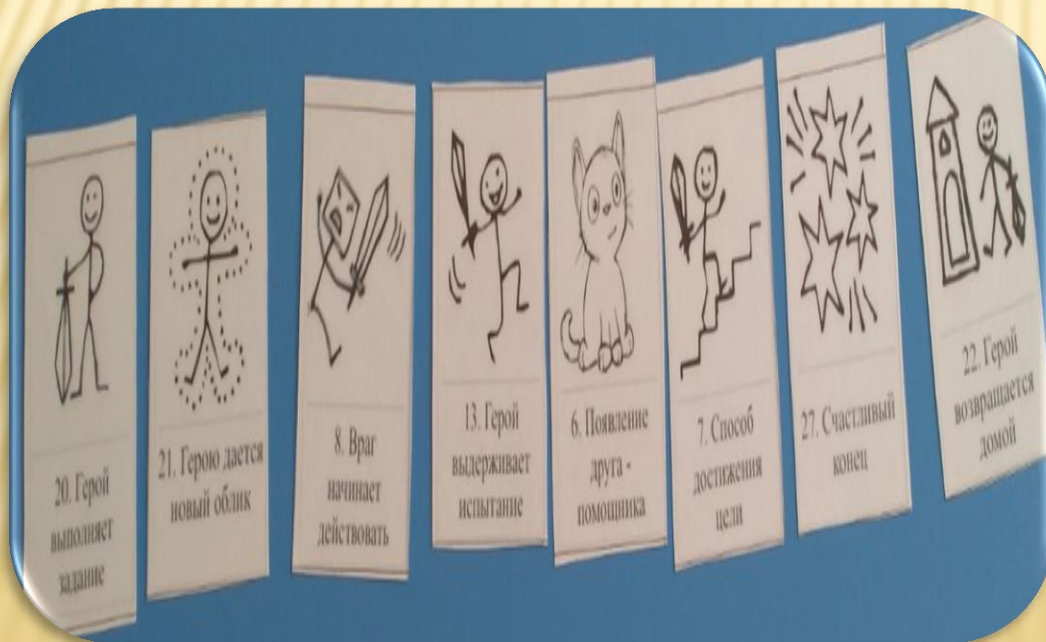


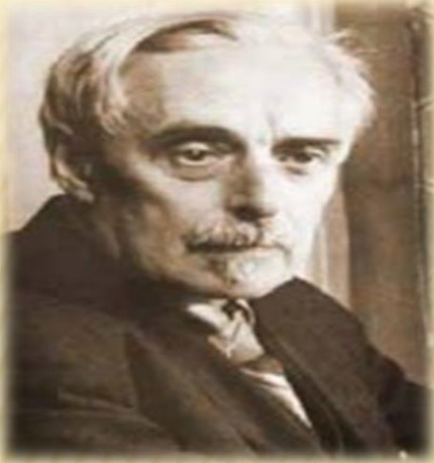
«КАРТЫ ПРОППА»

игровое пособие из карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.

обучение
творческому
рассказыванию

сочинение
сказок





Владимир Яковлевич Пропп (1895-1970)



**Владимир Яковлевич
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.*

Что такое карты ПРОППА?

Известный исследователь сказок В.Я. Пропп проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных структурных элементов. Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 31 карты. Позднее они были сокращены до 28. Одна карта — это определённое событие сказки. Поэтому принято считать, что карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. А из событий, как из кирпичиков складывается здание сказки. При помощи карт Проппа можно легко проанализировать структуру сказки, разбив ее на функции. Это поможет ребенку лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

Актуальность

Современный ребенок мало времени проводит в обществе взрослых, всё больше у телевизора или за компьютером, редко слышит **рассказы и сказки из уст родителей**.

Исчезло традиционное общение с книгой семейное чтение с дальнейшим рассматриванием иллюстраций, обсуждением их, ответами на вопросы по содержанию **сказки**.

Исчезло стремление взрослых заинтересовать детей художественными произведениями, поэтому у современных детей бедный словарный запас, плохо **развита связная речь**.

Все это натолкнуло меня на мысль, что с помощью карт Проппа можно учить детей пересказывать не только короткие, но и большие по объему русские народные сказки.

Проблема:

Детские рассказы страдают скудностью, наличием слов – повторов, длительными паузами, а главное - в виду ограниченного словарного запаса, ребёнок сам не строит рассказ, а копирует предыдущий с незначительными изменениями.

По результатам диагностики уровня развития связной речи у детей, можно отметить следующие недостатки:

- высказывания короткие;
- отличаются непоследовательностью, даже если ребёнок передаёт содержание знакомого текста;
- состоит из отдельных фрагментов, логически не связанных между собой;
- уровень информативности очень низкий.



Цель: Способствовать развитию речевого творчества старших дошкольников через сочинение сказок при помощи карт

Проппа

Задачи:

- Расширяется и активизируется словарный запас детей, совершенствуется диалогическая и монологическая речь.*
- Развивается наглядно-образное и формируется словесно-логическое мышление.*
- Развивается интерес к художественной литературе, как образцу речи*
- Способствует повышению поисковой активности.*
- Совершенствование умения сочинять короткие сказки на заданную тему;*
 - Формирование умения продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;*
 - Развитие внимания, восприятия, памяти, фантазии, воображения;*
 - Обогащение эмоциональной сферы;*
 - Воспитание положительного отношения к литературным произведениям.*

Этапы работы с картами Проппа

1 ЭТАП: познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:

- Присказка, зачин (приглашение в сказку);
- Повествование;
- Концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность)

2 ЭТАП: подготовительные игры

3 ЭТАП: чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа;

4 ЭТАП: пересказ сказки, опираясь на карты Проппа;

5 ЭТАП: на этом этапе можно попробовать самим сочинять сказки, используя карты Проппа.

2 этап: Подготовительные игры

«Волшебные имена» - перечисляем с детьми всех волшебных героев и стараемся понять, почему их так зовут. Почему Золушку назвали Золушкой, а Кощея Бессмертного именно Кощеем Бессмертным.

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

«Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре придумываем волшебную вещь для какого-либо героя.

«Что в дороге пригодится» - основные волшебные средства сказки (скатерть-самобранка, аленький цветочек)

«Хороший-плохой» - в этой игре проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя. Например, Емеля, его отрицательные качества - он ленивый, положительные - добрый и отзывчивый.

«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 (так, для Кощея Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг, а для Ивана из сказки «Морозко» - она злая).

«Четвертый лишний» - определение лишнего предмета.

«Что в дороге пригодиться?» На основе анализа волшебных сказочных предметов, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники.

На третьем этапе - сначала читали небольшую сказку, потом сопровождали ее выкладыванием из 4 - 6 карт.

- выставить карты по ходу сюжета

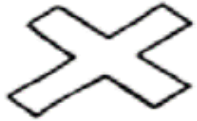
- найти «знакомые» карты в только что прочитанной сказке

- найти ошибку в расположении карт по сюжету сказки

- определить отсутствие знакомой карты



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение запрета



10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец

«Кот, петух и лиса»

* В лесу в маленькой избушке **жили-были кот да петух**. Кот рано утром вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дома стеречь.

* **Собирается кот на охоту и говорит петушку:**

— Смотри, Петя, **не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит.**

Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт, кота ждёт. А лиса уж тут как тут. Опять уселась под окошком и запела:

Петушок, петушок,
Золотой гребешок

Выгляни в окошко —
Дам тебе горошку.

* **Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла.**

Петушок испугался, закричал:

— Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик-братик, выручи меня.

* **Кот** хоть далеко был, а услышал петушка. **Погнался за лисой что было духу**, догнал её, отнял петушка и принёс его домой.

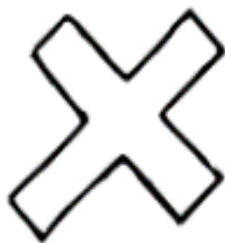
* **С тех пор опять кот да петух живут вместе**, а лиса уж больше к ним не показывается.

На четвертом этапе предлагается пересказать сказку, опираясь на карты Проппа.

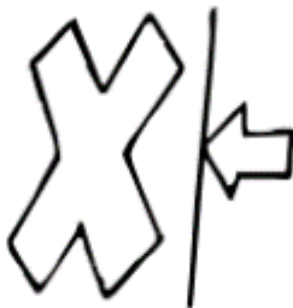
Для этого нужно выделить узловые моменты сказки, выстраиваются схемы по сюжету сказки и пробуем рассказать по картам Проппа.



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение запрета



10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец



На пятом этапе происходит сочинение собственных сказок - предлагается набор из 5-6 карт.

Дети с помощью педагога, или самостоятельно пробуют сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отбираются карты, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить, какие волшебные средства будут у героя, какой будет зачин и концовка, какие сказочные слова будут в сказке и т.д.



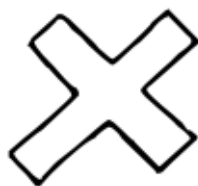
Основные мотивы, выделенные исследователем Проппом.



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника

1. Жили – были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов)
2. Особое обстоятельство (кто-то умер, солнце исчезло и т.д.)
3. Запрет (не открывай оконце, не пей водицы и т.д.)
4. Нарушение запрета (выглянул в оконце, выпил водицы)
5. Герой покидает дом (отправляется в путь, превращается в козлика)
6. Появление друга – помощника (старичок-лесовичек, кот в сапогах)



7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



9. Одержанье победы



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



12. Даритель испытывает героя

7. Способ достижения цели (ковер-самолет, меч-кладенец)

8. Враг начинает действовать (змея похищает

царевну, колдунья отравляет яблоко)

9. Одержанье победы (разрушение злых чар,

уничтожение врага, победа в состязании.)

10. Преследование (гуси-лебеди, Змей Горыныч)

11. Герой спасается от преследования (прячется от преследования, превращается в кого-либо)

12. Даритель испытывает героя (дает задание: старушке нужна помощь)



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



18. Метят героя

13. Герой выдерживает испытание дарителя

14. Получение волшебного средства

15. Отлучка дарителя (баба-яга отпускает с миром, волшебник исчезает)

16. Герой вступает в битву с врагом

17. Враг оказывается поверженным (побеждает в бою, в состязании, изгоняет при помощи хитрости)

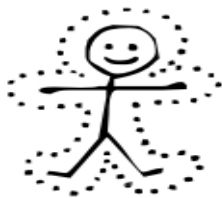
18. Героя метят (дают особый предмет: кольцо, наносится метка на тело)



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается новый облик



22. Герой возвращается домой



23. Героя не узнают дома



24. Появляется ложный герой



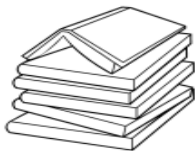
25. Разоблачение ложного героя



26. Узнавание героя



27. Счастливый конец



28. Мораль

19. Герою дают очень сложное задание (достать перстень со дна моря, принести то не знаю что)

20. Герой исполняет задание

21. Герою дается новый облик

(погружение в кипящее молоко)

22. Герой возвращается домой

23. Героя не узнают дома (внешние

изменения наведенного заклятия)

24. Появляется ложный герой(то есть тот,

кто выдает себя за героя)

25. Разоблачение ложного

героя

26. Узнавание героя

(обнаруживается

подмена)

27. Счастливый конец (пир

на весь мир, свадьба да

пол царства в придачу)

28. Мораль. (какой вывод

можно сделать из

случившейся истории)

Целесообразность карт Проппа

1. Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.
2. Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка героя, а, следовательно, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.
3. Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности.



Что дают карты Проппа?

Во-первых, это очень продуктивный способ развития речи у детей, **во-вторых**, опираясь на эти карты ребенок может развивать свою фантазию и придумывать свои сказки, **в-третьих**, забегая намного вперед школьной программы ученик знакомится с опорными схемами и понятием конспекта. Благодаря этим карточкам он может с легкостью пересказать любую сказку. **В-четвертых**, ребенок знакомится с элементами мнемотехники и сказкотерапии, **в-пятых**, у ребенка формируется связная монологическая речь.

Для максимального результата при составлении сказки самостоятельно необходимо учитывать несколько моментов:

- у главного героя должна быть безопасная среда, поэтому начинаем сказку с хороших моментов, применяю словесные шаблоны такие, как «Жили-были», «Давным-давно», «В Тридевятом царстве, в Тридесятом государстве»;
- у главного героя рано или поздно должен появиться друг-помощник
- главный герой должен измениться в лучшую сторону (помолодеть, похорошеть, снять с себя проклятье, стать женатым и т.д.);
- есть враг-вредитель;
- должна быть мораль, сказка должна стать поучительной, концовка должна быть позитивной.



Результат:

- умение определять жанр произведения;
 - запоминать последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки;
 - выстраивать схему содержания, опираясь, на карты Проппа;
- уверенно манипулировать картами;
- чувствовать красоту и образность родного языка.

«Учите ребенка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит их налету»

К.Д.Ушинский



**МОЖНО
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ОБЫЧНЫЕ РИСУНКИ –
СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ
МОЖЕТ ИЗОБРАЗИТЬ
ребенок**



**В МИРЕ МНОГО СКАЗОК
ГРУСТНЫХ И СМЕШНЫХ
И ПРОЖИТЬ НА СВЕТЕ
НАМ НЕЛЬЗЯ БЕЗ НИХ!
СОЧИНЯТЬ НАМ СКАЗКИ
КАРТЫ ПОМОГАЛИ:
РЕЧЬ НАМ РАЗВИВАЛИ,
МЫСЛИТЬ ЗАСТАВЛЯЛИ.
ИНТЕРЕСНА ТЕХНИКА
ПРЕДСТАВЛЕННАЯ НАМИ,
В ЭТОМ УБЕДИЛИСЬ
ВЫ СЕГОДНЯ САМИ!**





**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**

