

Администрация г. Улан-Удэ
Комитет по образованию
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 110 «Золушка» г. Улан-Удэ комбинированного вида

Методическое пособие **«Обучение творческому рассказыванию с** **использованием карт Пропна»**



Воспитатель:
Иванова. С.Н

г. Улан-Удэ
2022-2023год

Настоящее методическое пособие предназначено педагогам дошкольных образовательных организаций, работающим с детьми старшего дошкольного возраста.

В работе рассмотрены прикладные аспекты обучения творческому рассказыванию с использованием карт Проппа с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, актуальные вопросы образовательной деятельности по данному направлению, формы и методы работы педагогов, описан богатый практический опыт.

Методика работы с картами русского фольклориста Владимира Яковлевича Проппа известна давно, свою значимость она не потеряла и в настоящее время, помогая решать многие вопросы развития связной речи детей старшего дошкольного возраста. Использование данной методики позволяет достичь следующие цели и задачи развития связной речи дошкольников, которые полностью соответствуют положениям и требованиям ФГОС ДО.

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

-создание детьми законченного речевого продукта (сказок, рассказов).

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.

Владимир Яковлевич Пропп подробно изучил структуру русских народных сказок, проанализировал сотни сюжетов и выделил 31 постоянную функцию, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Из них 20 основных. Последовательность основных функций, как правило, одинакова. 31 функция выполняется 7 группами персонажей. Не любая сказка содержит их все. Полный набор встречается, как правило, только в волшебных сказках.

В процессе работы с детьми старшего дошкольного возраста термин «функция» можно заменить словами «действие», «событие», из которых строится «схема сказки».

Работа с картами Проппа состоит из 3 этапов:

1 этап. Подготовительный включает в себя:

- чтение сказок;
- дидактические речевые игры по теме;
- изучение структуры сказки, сравнение схожих по содержанию сказок.

По мере накопления у детей знаний многих волшебных сказок, в рамках подготовительной работы, можно провести следующие дидактические игры: «По порядку становись!», «Сказочные слова», «Заветные слова», «Угадай по описанию», «Что в дороге пригодится?».

Поскольку знакомство со сказочными функциями (событиями) предполагает накопление у детей знаний о волшебных сказках, сказочных героях, то в предварительную работу обязательно включается изучение структуры сказки. В которой можно выделить 3 основные части:

- присказка (зачин);
- основная часть;
- концовка.

Присказка. Зачин (Приглашение в сказку).

Уже сама присказка настраивает детей на особый лад, переносит их в сказочный мир. Присказки звучат знаменательно, многообещающе. Роль присказки сходна с ролью былинного запева и иногда даже не связана с сюжетом сказки. Цель — подготовить детей к слушанию сказки, заинтересовать. Можно начать так:

1. "В тридесятом царстве...".
2. "За горами, за лесами, За широкими морями..."
3. Аль потешить вас сказочкой? А сказочка чудесная: есть в ней дива дивные, чуда чудные.
4. За далекими полями, за глубокими морями, за высокими горами, средь лазоревых полян, в некотором царстве, небесном государстве жили-были...
5. В некотором царстве, в некотором государстве...или в тридевятом царстве, тридесятом государстве...

Основная часть сказки.

Обычно она насыщена традиционными, так называемыми, сказочными формулами: речевыми клише, ритмическими присловьями, которые характеризуют разные действия и описания персонажей, постоянными эпитетами и т.д.:

- 1.Сивка-бурка;
- 2.Добрый молодец;
- 3.Красна девица;
- 4.Кашей Бессмертный;
- 5.Змей Горыныч и Баба-Яга;
- 6.Иван-царевич;
- 7.Иван – дурак;
- 8.Иван – крестьянский сын;
- 9.Василиса-прекрасная;
- 10.Царь начал пиры пировать, гостей созывать;
- 11.Избушка, избушка! Стань по-старому, как мать поставила — к лесу задом, ко мне передом;
- 12.Сделался такой молодец — ни вздумать, ни взгадать, ни пером описать;
13. Конь бежит, земля дрожит.

Концовка

Концовка, как и присказка, ограничивает (отделяет) сказку от реальной жизни и возвращает детей к реальной действительности. Варианты концовок:

1. И стали они жить – поживать и добра наживать.
- 2.Устроили пир на весь мир, я там был, мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не попадало.
- 3.Вот вам сказка, а мне кринка масла.
- 4.Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец.

Присказка и концовка составляют обрамление, в которое рассказчик включает повествование.

2 этап. Отбор дидактического материала.

Это создание и отбор карточек – функций. Карты Проппа можно изготовить из бумаги, наклеив на плотном картоне. Сложить их в специальную коробку и расположить в свободном доступе для детей в книжном уголке. Можно использовать в работе следующие карточки – функции:

1. Жили-были. Сказка начинается с вводных слов, создающих сказочное пространство: в некотором царстве, в тридевятом государстве, жили-поживали, в стародавние времена...;
2. Чрезвычайная ситуация (гуси унесли Ванечку, лиса занимает зайкину избушку, рожь кто-то топчет каждую ночь...);
3. Не соблюдение правил. Чего-то делать нельзя: не оставляй братца, не открывайте дверь, не выглядывай в оконце...;
4. Герой покидает дом. Варианты (отправляется на поиски добровольно, получает задание, выгоняют из дома и т.д.);
5. Появление друга-помощника (серый волк, сивка – бурка, яблоня, печь, золотая рыбка, и т.д.);
6. Способ достижения цели. Вернуть, выполнить условие, получить в награду;
7. Отрицательный герой (таких карточек может быть несколько);
8. Действия отрицательного героя;
9. Одержание победы;
10. Погоня. Преследование;
11. Спасение от преследования;
12. Получение волшебного средства: предметов или слов;
13. Отсутствие дарителя;
14. Герой вступает в битву с врагом;
15. Победа над врагом;
16. Герою дают сложное задание;
17. Герой выполняет задание;
18. Изменение облика героя;
19. Герой возвращается домой;
20. Появление ложного героя;
21. Разоблачение ложного героя;
22. Узнавание героя;
23. Счастливый конец;
24. Мораль.

С помощью этих карточек-функций дети могут рассказать не одну, а несколько изучивших ранее сказок.

3 этап. Работа по дидактическим карточкам Проппа.

Последовательность обучения творческому рассказыванию с использованием карт Проппа.

1. Выкладываем, с использованием карт Проппа, в процессе чтения с педагогом, сказки, полюбившиеся детям, например: «Морозко», «Гуси-лебеди», «Сивка-Бурка», «Василиса - прекрасная», используя наводящие вопросы по содержанию сказки (какими словами начинается сказка, какой картой обозначим: («жили-были»), что нарушили, какой картой

обозначим: «не соблюдение правил», кто помогал – обозначаем картой «появление друга – помощника» и чем закончилась сказка, какова её мораль). Лучше всего начинать обучение с самых простых сказок: «Курочка-ряба», «Колобок» и т.д.).

Таким способом мы вместе с детьми выкладываем несколько сказок по выбору детей картами Проппа, закрепляя тем самым названия карт.

2. Детям по ходу чтения знакомой сказки предлагается самостоятельно выбирать карты для обозначения происходящего. Предварительно им необходимо напомнить структуру сказки: у неё есть начало или зачин (с каких слов начинается любая сказка), завязка (основное содержание сюжета), концовка (счастливый конец) и мораль.

3. Прослушав сказку от начала и до конца, самостоятельно выкладывают карты Проппа, подкрепляя таким образом свой пересказ.

4. 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. Итогом ставится карта «мораль».

В своей дальнейшей работе, можно сочинять коллективные сказки, в ходе которых дети сами предлагают тему, героев сказки, а педагог занимается сюжетом, привлекая ребят к его развитию. Присутствие сразу нескольких участников – детей делает сочинение сказки более разнообразным, интересным, а ее содержание полным и глубоким. Таким образом, можно прийти к тому, что ребенок полюбит язык, поймёт глубинный смысл звуков, слов и фраз, научится играть со словами, станет сочинять.

Используемая литература:

1. В. Пропп «Морфология сказки/исторические корни волшебной сказки», М., «Москва – Лабиринт», 1998г.
2. В. Пропп «Морфология волшебной сказки», М., «Москва – Лабиринт», 2001 г.

Интернет источники:

3. <https://infourok.ru/innovacionnie-metodi-i-priyomi-raboti-so-skazkami-svobodnimi-prodolzheniyami-i-perelozheniyami-3658680.html>
4. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/04/09/material-k-seminaru-metodika-raboty-s-kartami-proppa>
5. <http://detstvovid.ru/metodika-raboty-s-kartami-v-ya-proppa/>

Приложение №1

Дидактические игры:

1. **«По порядку становись!»** Командам раздаются медали с изображением героев сказок. Дети надевают медали. По команде педагога выстраиваются в ряд, соблюдая последовательность появления героев в сказке. Выигрывает команда, быстрее и правильнее построившаяся.
2. **«Сказочные слова»** Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают в сказках («Сим-сим, открой дверь», «Сивка-бурка, вещая каурка...» и т.д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка («Однажды в некотором царстве», «В стародавние времена...» и т.д.).
3. **«Заветные слова»** В процессе игры дети делают попытку вычленить самые действенные, значимые слова (волшебные, приговоры).

4. «Угадай по описанию» Дети выбирают сказочного героя, описывают его внешний вид, костюм, особенности поведения, действия в сказке. Остальные угадывают персонаж.
5. «Что в дороге пригодиться?» Педагог вместе с детьми проводит анализ волшебных сказочных предметов, которые помогают победить врага, преодолеть трудности (шапка – невидимка, скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.) и придумывают новые предметы - помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнет выполнять не свойственные ему функции - как гнездо, сумка, зеркало

Приложение №2

Символика карт Проппа, обозначающих отдельные сказочные события выбрана вместе с детьми, на основе детских рисунков. Используются карточки -функции во время работы по пересказу знакомых сказок и сочинению сказок по замыслу детей.

Карточка 1.

КАРТОЧКИ - ФУНКЦИИ

					
1. Жили-были	2. Чрезвычайная ситуация	3. Не соблюдение правил	4. Герой покидает дом	5. Появление друга-помощника	6. Способ достижения цели
					
7. Отрицательный герой	8. Действия отрицательного героя	9. Одержанье победы	10. Погоны, Преследование	11. Спасение от преследования	12. Получение волшебного средства
					
13. Отсутствие дарителя	14. Герой вступает в битву с врагом	15. Победа над врагом	16. Герою дается сложное задание	17. Герой выполняет задание	18. Изменение облика героя
					
19. Герой возвращается домой	20. Появление ложного героя	21. Разоблачение ложного героя	22. Узнавание героя	23. Счастливый конец	24. Мораль

Карточка 2

СКАЗКА «КОТ, ПЕТУХ И ЛИСА»

		
1. Жили - были	3. Не соблюдение правил	10. Погоны, преследование
		
23. Счастливый конец	24. Мораль	