

**«Использование карт Проппа
в развитии связной речи детей
дошкольного возраста»**



*«Учите ребёнка каким-
нибудь неизвестным ему
словам – он будет долго и
напрасно мучиться, но
свяжите двадцать таких
слов с картинками,
он их усвоит на лету»*

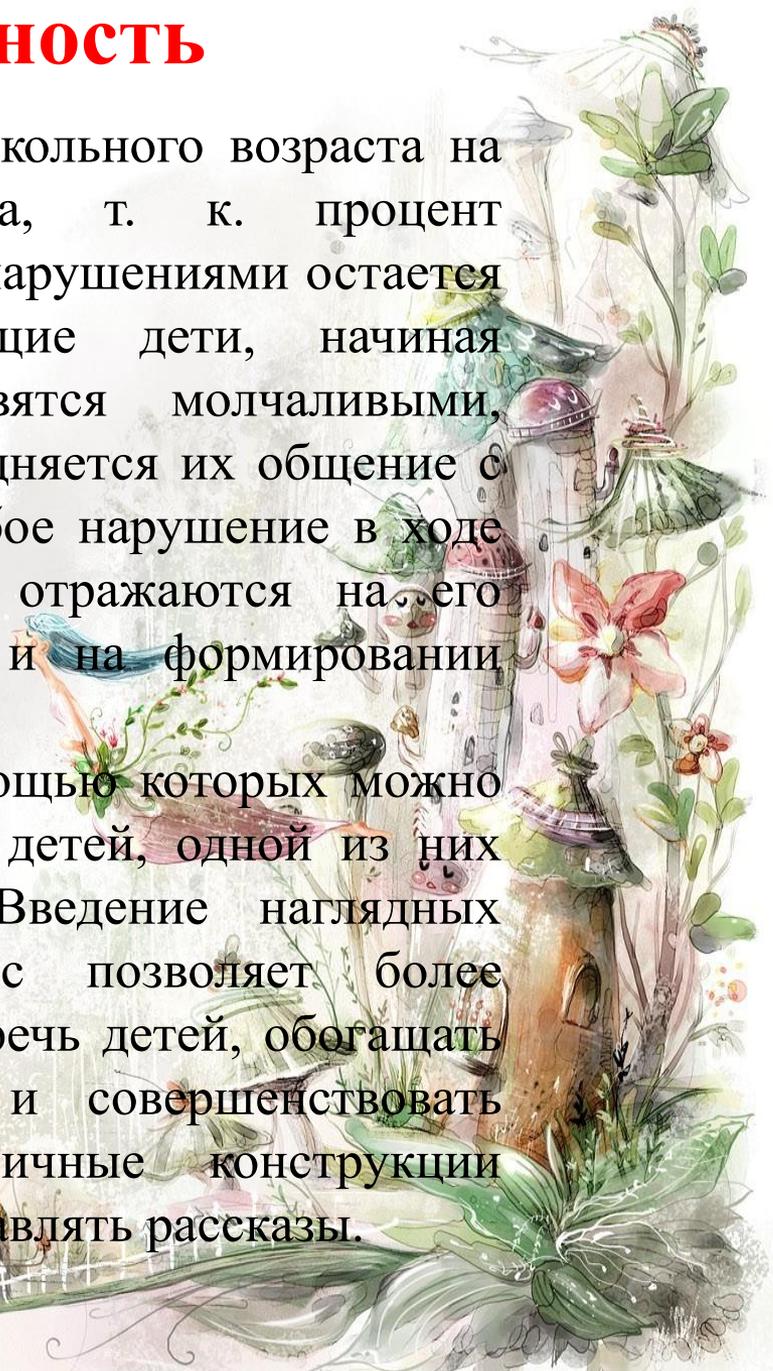
К.Д. Ушинский



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.

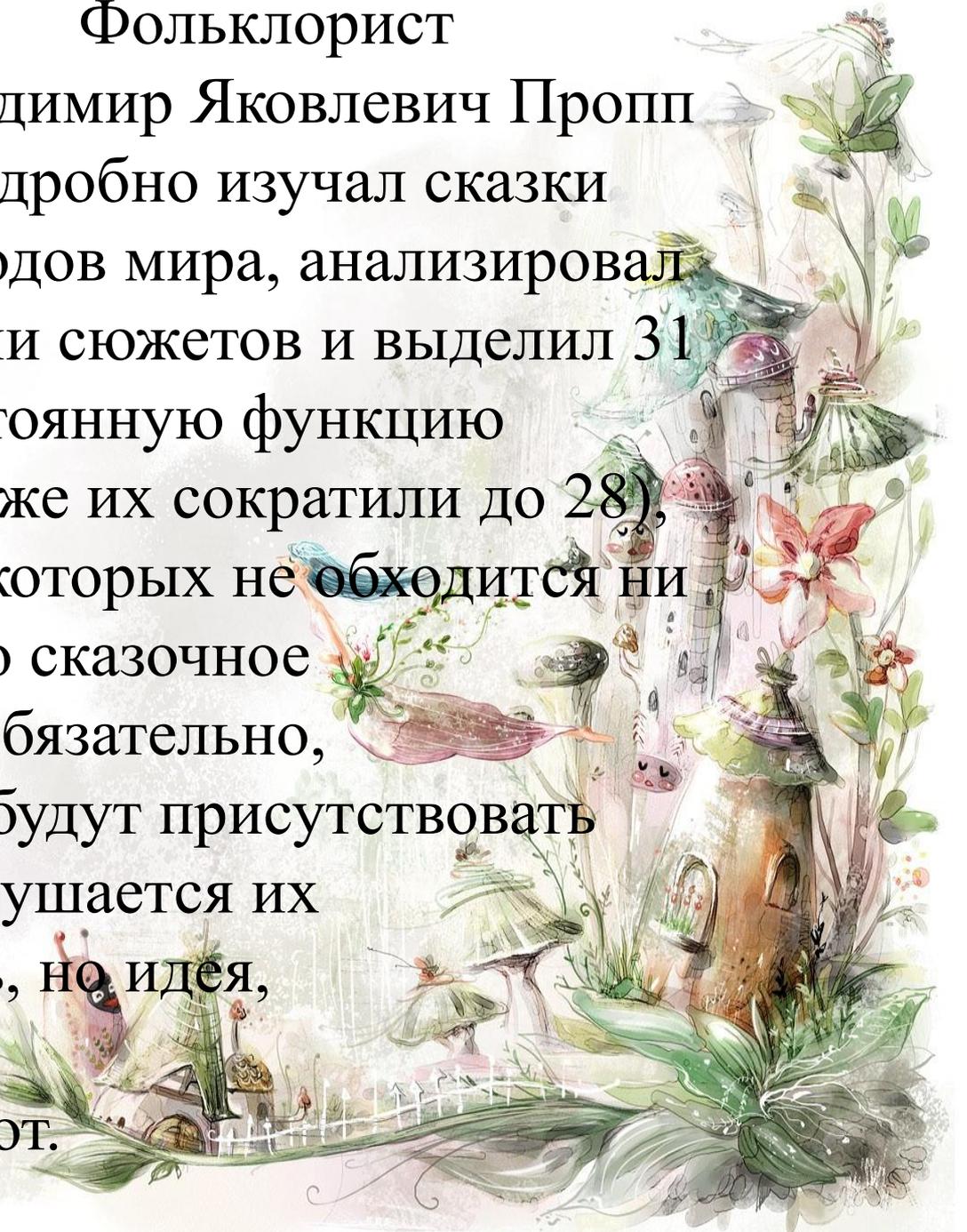


Фольклорист

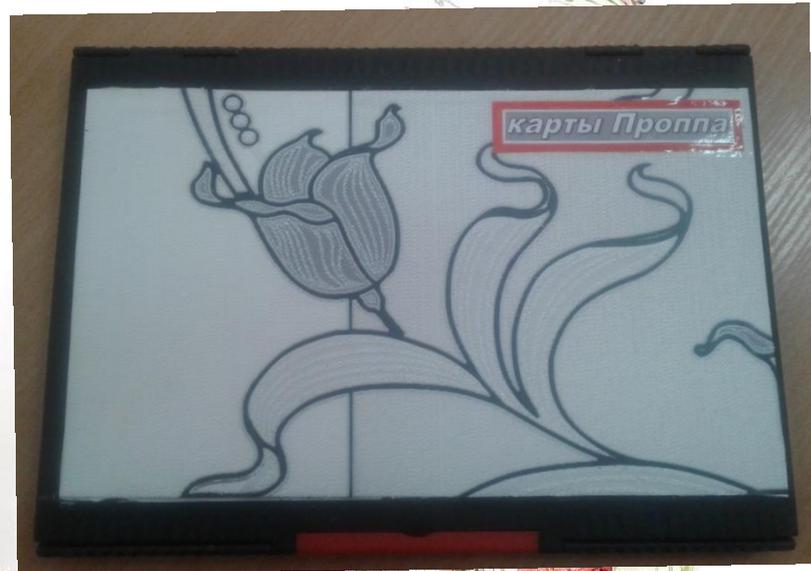
Владимир Яковлевич Пропп

• 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.



Рассмотрим все 28 карты и установим их соответствие сказочным ситуациям.



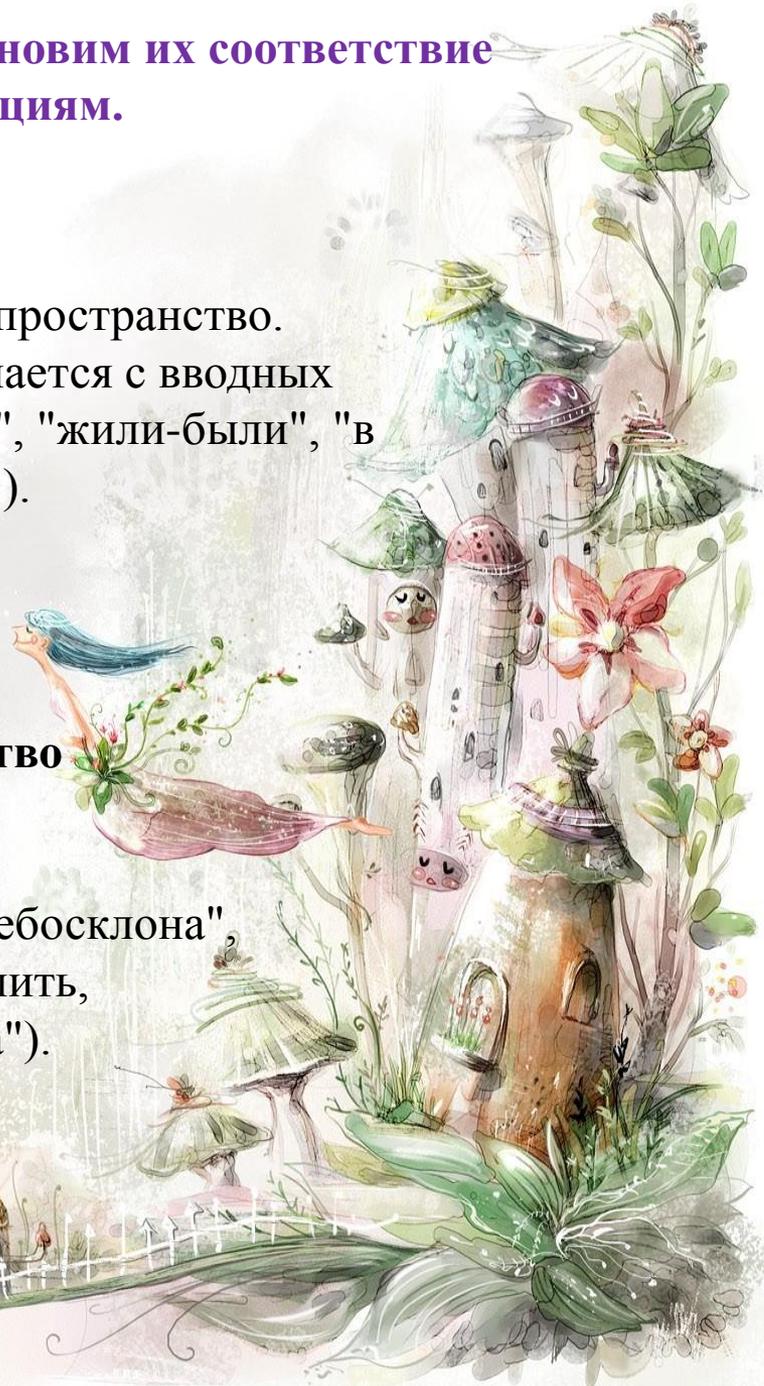
1. Жили-были

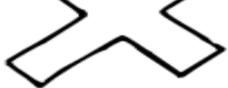
1. **Жили-были**
(Создаем сказочное пространство. Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").



2. Особое обстоятельство

2. **Особое обстоятельство**
(*"избушка растаяла"*,
"умер отец",
"солнце исчезло с небосклона",
"дожди перестали лить,
и наступила засуха").





3. Запрет

3. Запрет

("не открывай оконца",
"не отлучайся со двора",
"не пей водицы").



4. Нарушение запрета

4. Нарушение запрета

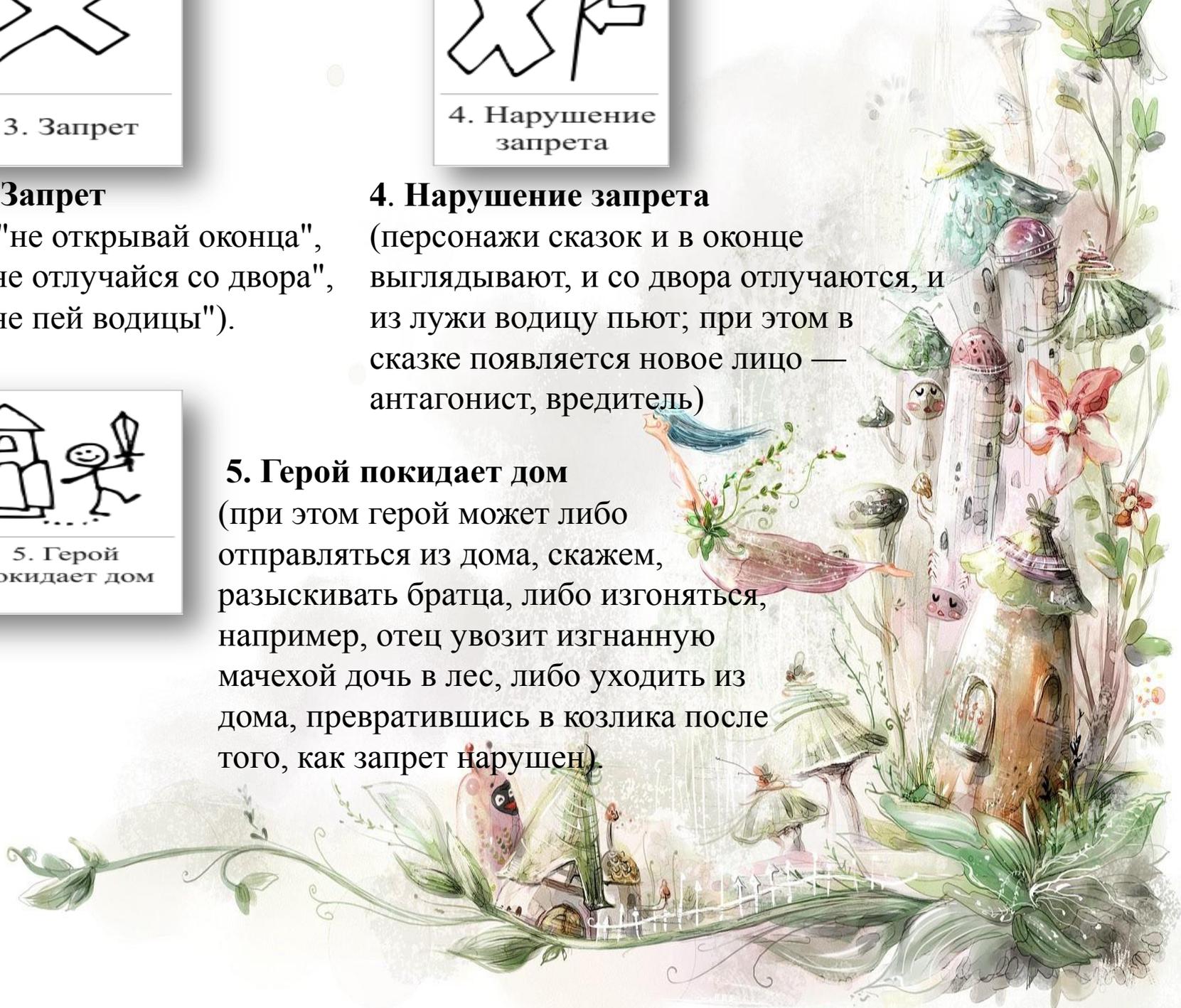
(персонажи сказок и в оконце
выглядывают, и со двора отлучаются, и
из лужи водицу пьют; при этом в
сказке появляется новое лицо —
антагонист, вредитель)



5. Герой покидает дом

5. Герой покидает дом

(при этом герой может либо
отправляться из дома, скажем,
разыскивать братца, либо изгоняться,
например, отец увозит изгнанную
мачехой дочь в лес, либо уходит из
дома, превратившись в козлика после
того, как запрет нарушен).





6. Появление
друга -
помощника



7. Способ
достижения
цели



8. Враг
начинает
действовать

6. Появление друга-помощника
(серый волк, кот в сапогах, добрая фея)

7. Способ достижения цели
(это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).

8. Враг начинает действовать
(кощей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).





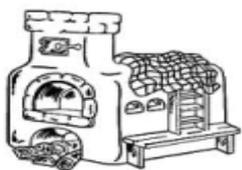
9. Одержжание победы

9. Одержжание победы
(разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощей Бессмертного, победа в состязании).



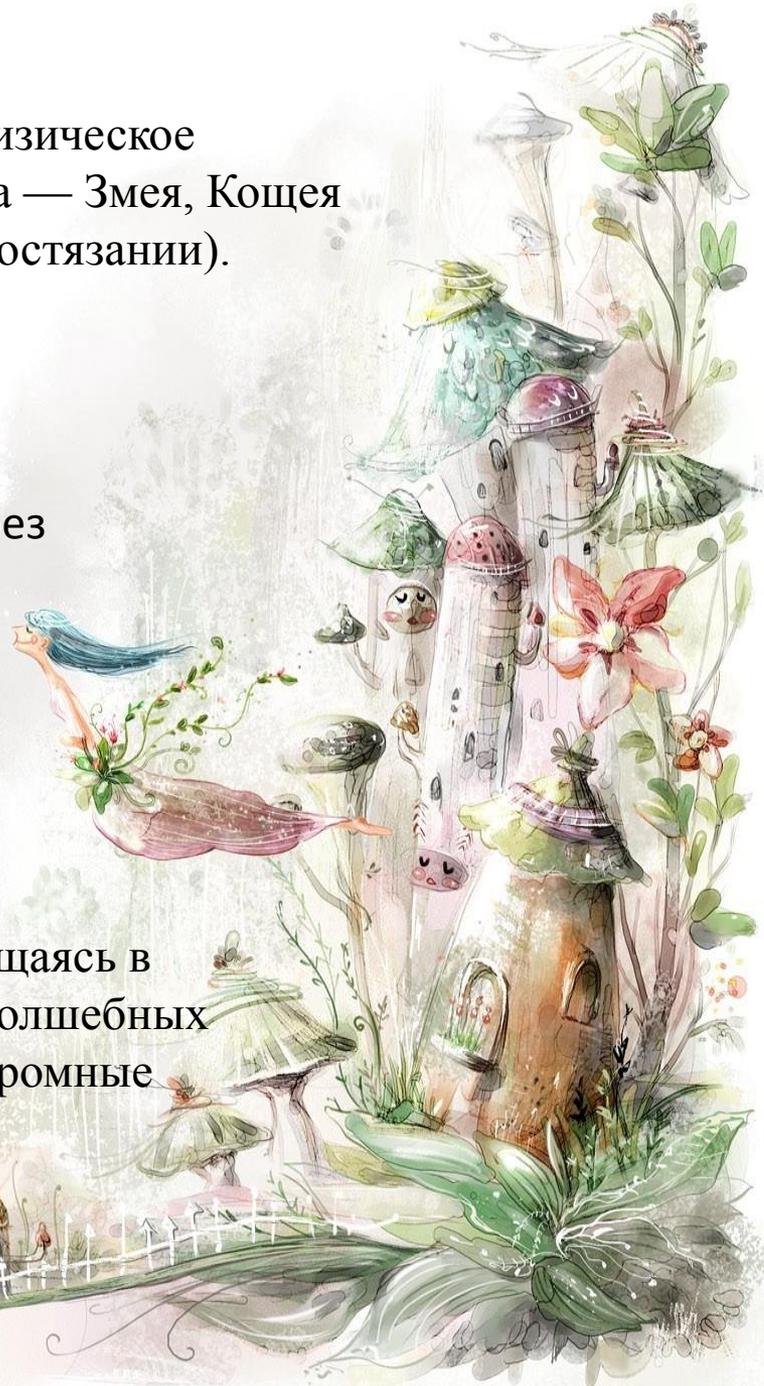
10. Погоня
(преследование)

10. Преследование
-какая сказка обходится без погони?



11. Спасение от преследования

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

12. Даритель использует героя.

И 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

13. Герой выдерживает испытание дарителя (все очевидно).



14. Получение
волшебного
средства

14. Получение волшебного средства

(«Дал старичок Ивану шапку-невидимку»; «...по щучьему велению, по моему хотению...»).





15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



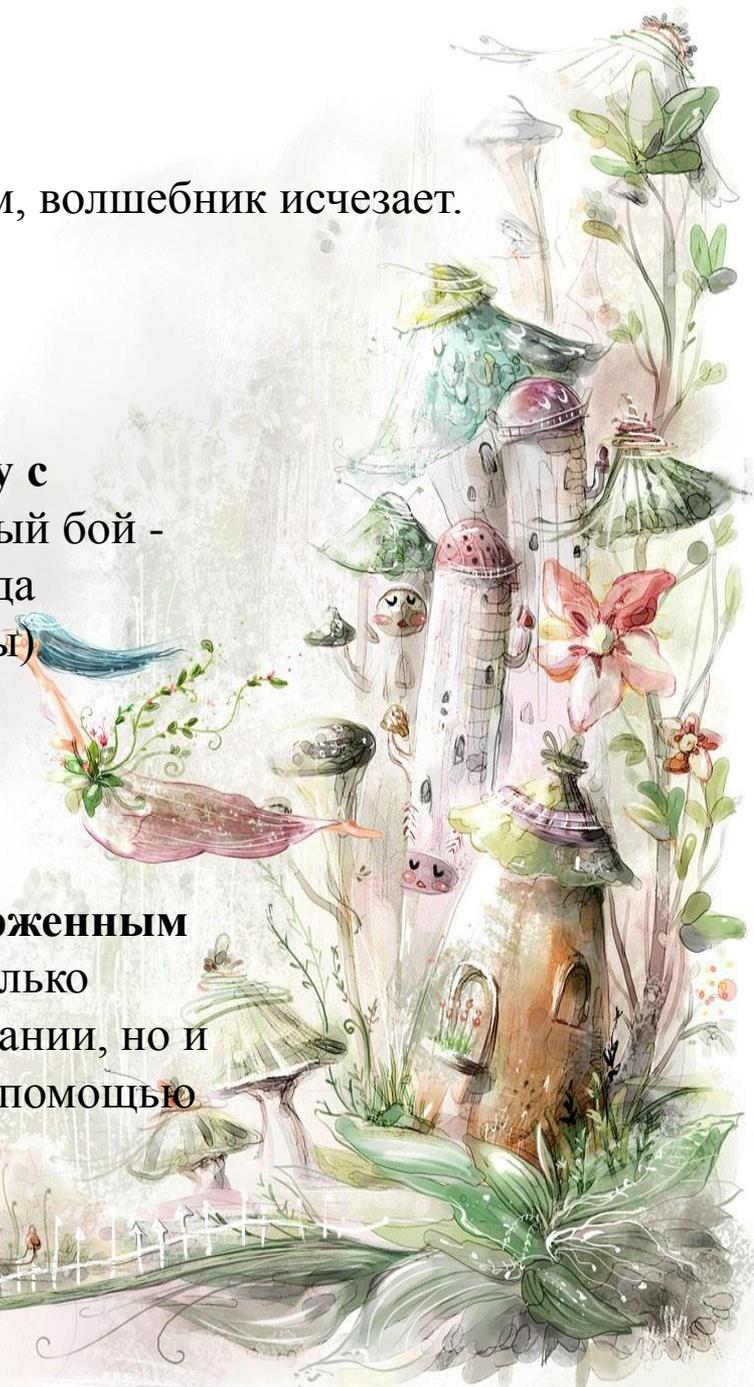
17. Враг оказывается поверженным

15. Отлучка дарителя.

Баба-Яга отпускает с миром, волшебник исчезает.

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. Метят героя

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

19. Герою дают сложное задание

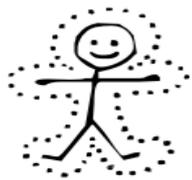
(достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).



20. Герой выполняет задание

20. Герой исполняет задание (а как же иначе?).





21. Герою дается
новый облик

21. Герою дается новый облик
(частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).



22. Герой
возвращается
домой

22. Герой возвращается домой
(обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе, на ковре самолете).



23. Героя
не узнают
дома

23. Героя не узнают дома.
иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).





24. Появляется
ложный
герой

24. Появляется ложный герой
(то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).



25. Разоблачение
ложного героя

25. Разоблачение ложного героя.
(это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).



26. Узнавание
героя

26. Узнавание героя.
(И 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).

27. Счастливый
конец



28. Мораль
(какой вывод можно сделать из случившейся
истории).

28. Мораль

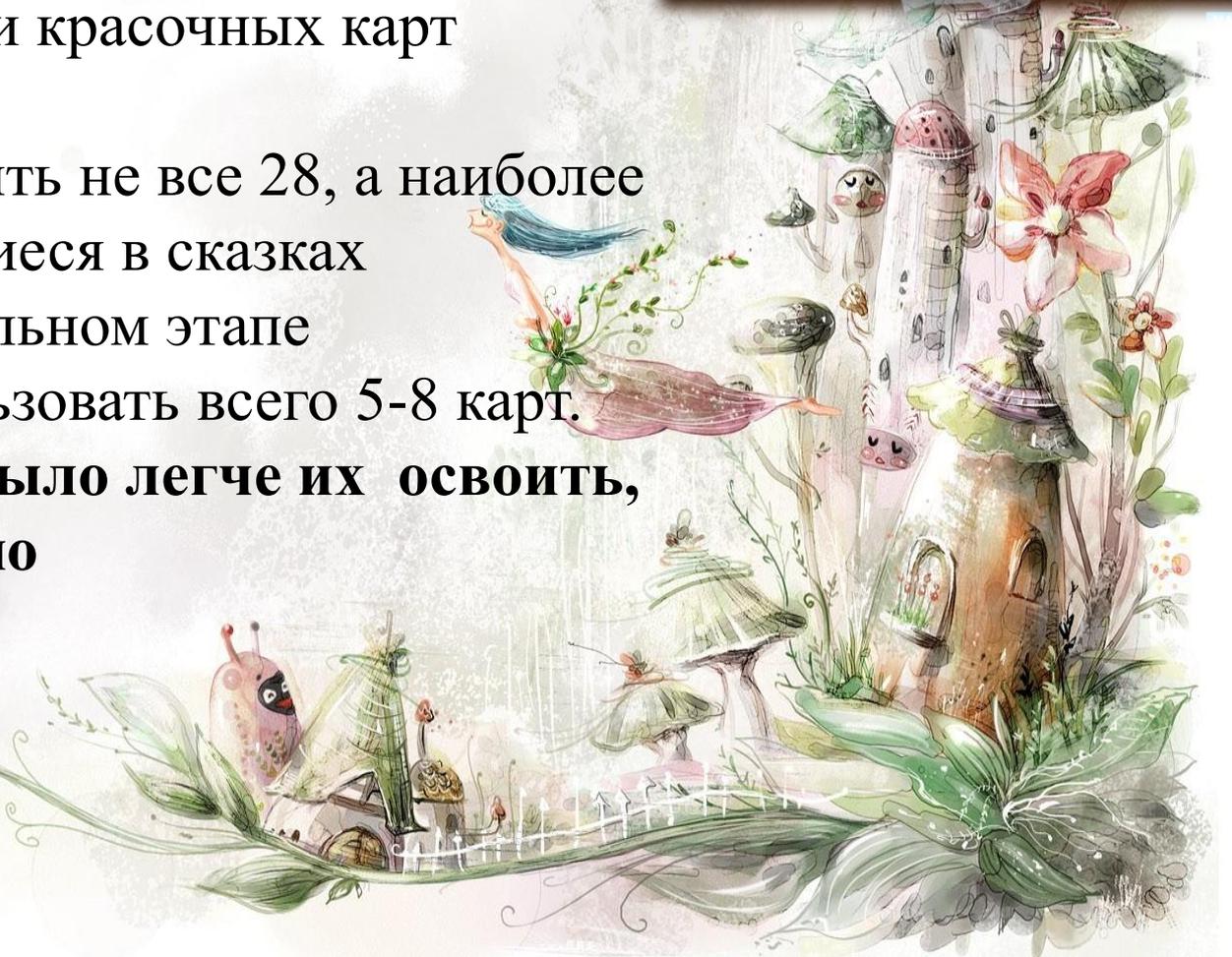


Как вы видите каждая из данных карт имеет свое Название и назначение.

Перечисленные 28 функций можно нарисовать и изготовить в виде схематических или красочных карт самостоятельно .

Педагог может взять не все 28, а наиболее часто встречающиеся в сказках функции. На начальном этапе достаточно использовать всего 5-8 карт.

А чтобы детям было легче их освоить, работу необходимо разделить на несколько этапов:



1ЭТАП. Методика работы с картами:

Познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения.

Объяснить общую структуру сказки:

- присказка, зачин (приглашение сказку);

- повествование;

- концовка сказки

(возвращение

слушателя в реальную действительность).

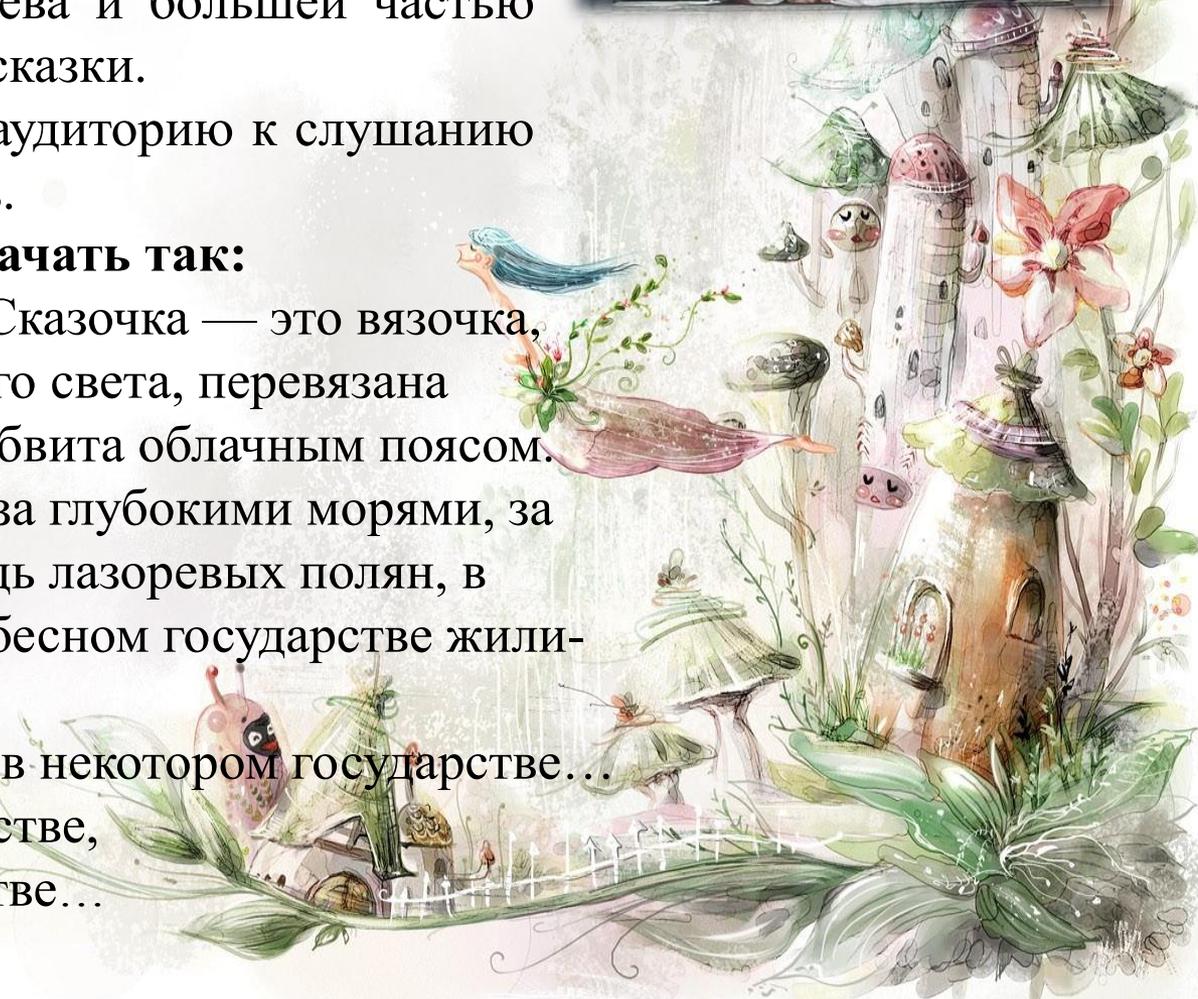


Присказка. Зачин (Приглашение в сказку). Уже сама присказка настраивает слушателей на особый лад, переносит их в сказочный мир. Присказки звучат знаменательно, многообещающе. Роль присказки сходна с ролью былинного запева и большей частью не связана с сюжетом сказки.

Цель — подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать.

Воспитатель может начать так:

- Вы хотите сказочку? Сказочка — это вязочка, сплетена она из лунного света, перевязана солнечным лучом, а обвита облачным поясом.
- За далекими полями, за глубокими морями, за высокими горами, среди лазоревых полей, в некотором царстве, небесном государстве жили-были...
- В некотором царстве, в некотором государстве...
- или в тридевятином царстве,
- тридесятом государстве...



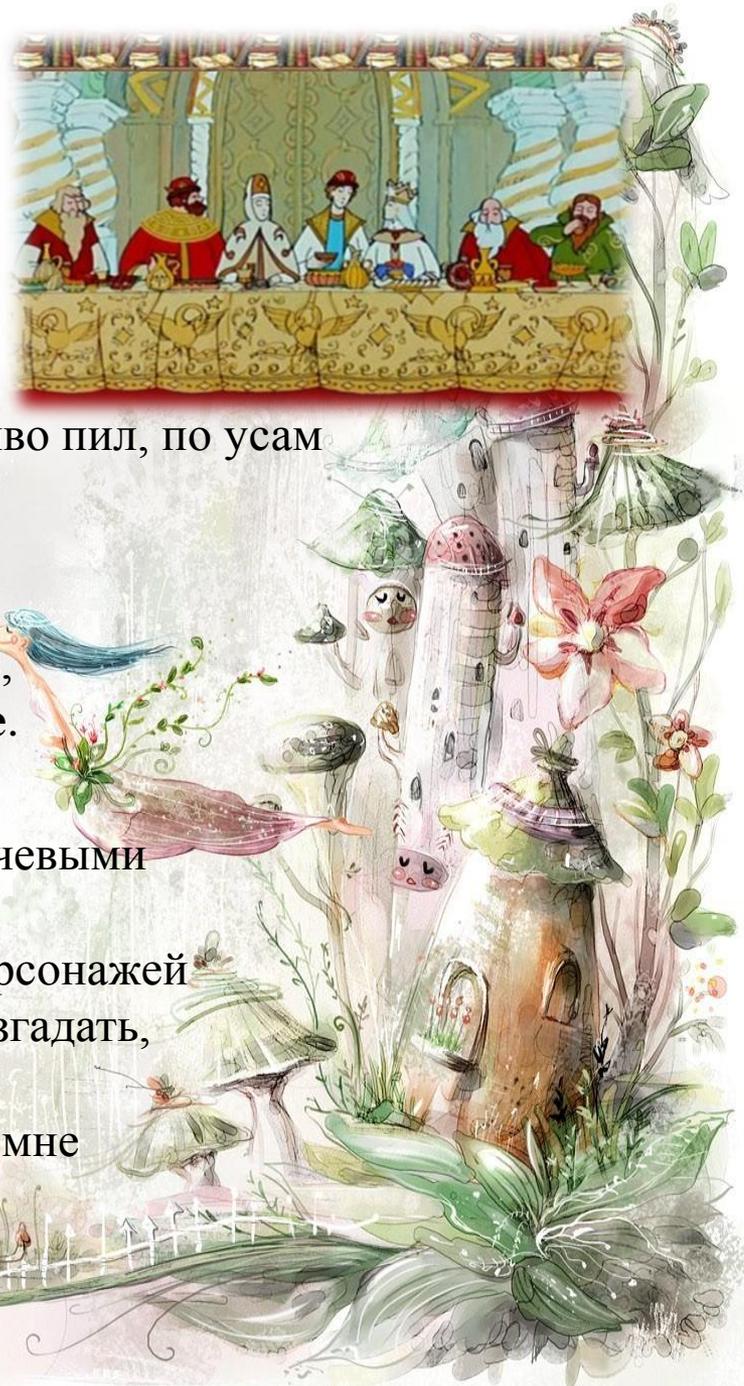
Концовка, как и присказка, ограничивает (отделяет) сказку от реальной жизни и возвращает слушателей к реальной действительности.

Варианты концовок:

- Устроили пир на весь мир, я там был, мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не попадало.
 - Вот вам сказка, а мне бубликов связка.
 - Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец.
- Присказка и концовка составляют обрамление, в которое сказочник включает **повествование**.

Повествование — насыщено событиями и, так называемыми, сказочными формулами: речевыми клише, ритмическими присловьями, которые характеризуют разные действия и описания персонажей

- Сделался такой молодец - ни вздумать, ни взгадать,
- ни пером описать;
- Избушка, избушка встань к лесу задом, а ко мне
- - передом и т. д.



2 ЭТАП.

Игровые приёмы:

1. **«Волшебные имена».** Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.)
2. **«Кто на свете всех злее?».** Выявление злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища (таким же образом анализируются и положительные герои)
3. **«Хороший — плохой»** (выявление положительных и отрицательных черт характера героев, их действий)
4. **«Что в дороге пригодится?»** (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.). Придумывание новых предметов-помощников
5. **«Чудеса в решете»** (как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия)

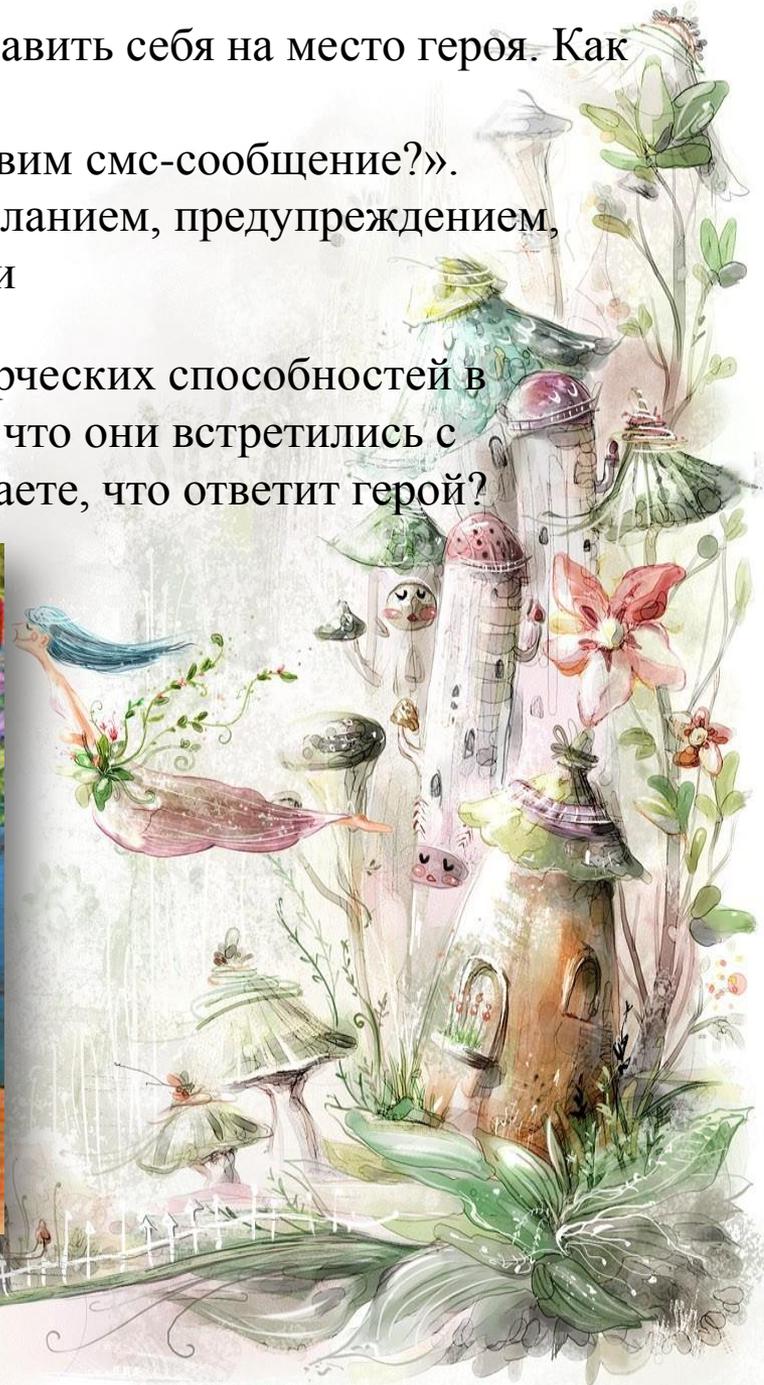


6. «Поможем герою» (предложить детям, поставить себя на место героя. Как бы вы поступили в такой ситуации?)

И здесь же будет уместно предложить: «Отправим смс-сообщение?».

Дети «пишут» сообщение герою сказки с пожеланием, предупреждением, возможным выходом из сложившейся ситуации

7. «Встреча с героем» помогает развивать творческих способностей в этом приеме детям предлагается представить, что они встретились с героем сказки. – Что вы спросите? Как вы думаете, что ответит герой?

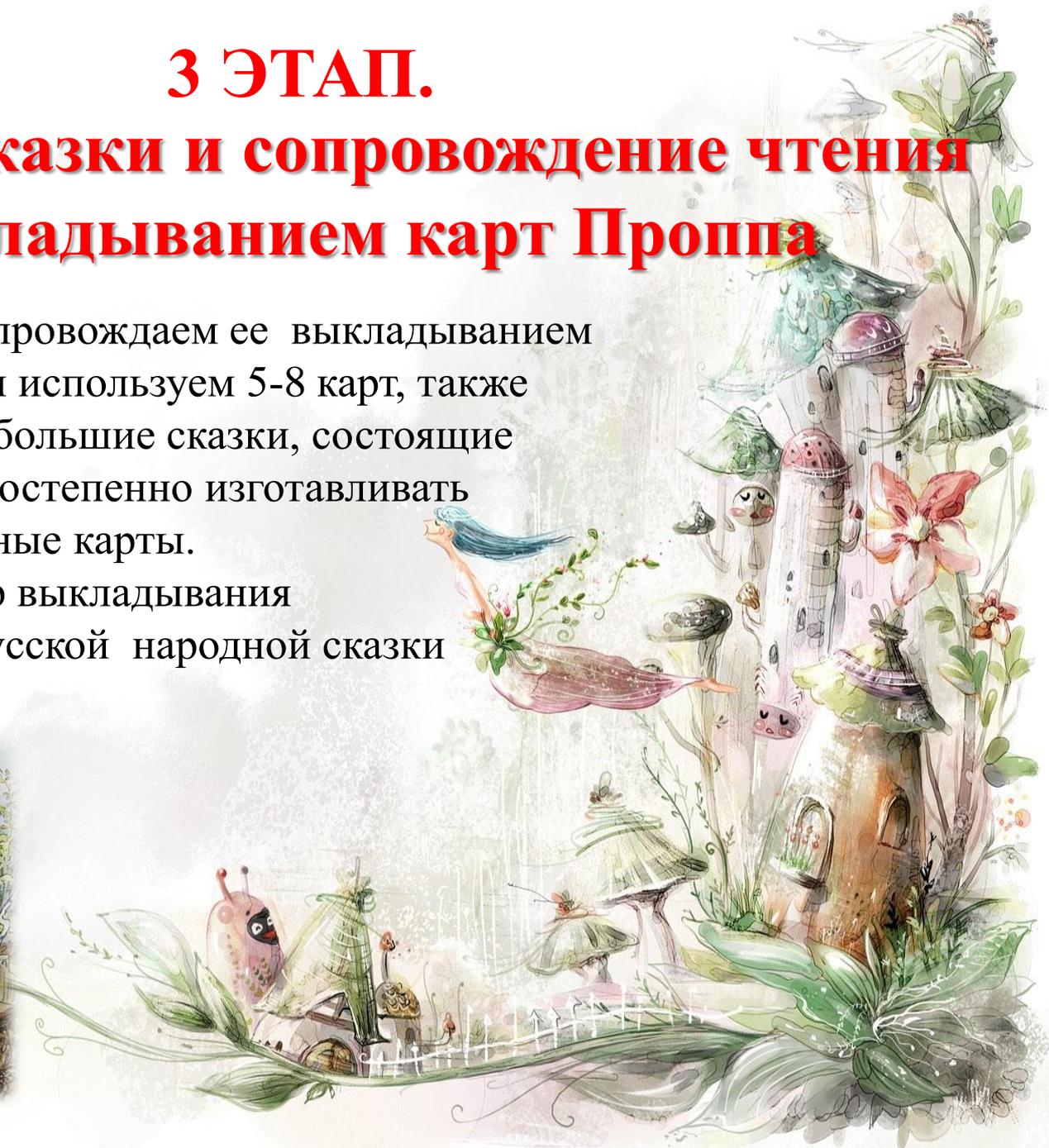


3 ЭТАП.

Чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа

Читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт. Для начала мы используем 5-8 карт, также стоит подбирать небольшие сказки, состоящие из 5 -8 функций и постепенно изготавливать и добавлять остальные карты.

Рассмотрим пример выкладывания карт, по сюжету русской народной сказки «Маша и медведь».



Пошла Маша с подружками в лес по грибы да по ягоды.

- Отлучка кого-либо из членов семьи. (5)

Родители говорили не ходить далеко.

- Запрет, обращенный к герою. (3)

Маша дерево за дерево, кустик за кустик и ушла далеко в лес.

- Нарушение запрета. (4)

Медведь говорит, у меня будешь жить меня кашей кормить.

- Враг начинает действовать. (8)

Маша хотела вернуться домой, но медведь её не отпускал.

- Способ достижения цели. (7)

Маша придумала, как сделать, чтобы медведь САМ отнёс её домой.

- Одержанье победы. (9)

Медведь принес Машеньку домой.

- Возвращение героя (22)

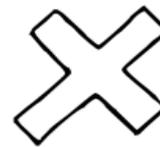
Стали Машеньку обнимать, целовать, умницей называть. - Победа, подарок, радость. (27)

Мораль - чтобы беды миновать, нужно слушаться родителей. (28)

Сказка «Маша и медведь».



5. Герой покидает дом



3. Запрет



4. Нарушение запрета



8. Враг начинает действовать



7. Способ достижения цели



9. Одержанье победы



22. Герой возвращается домой



27. Счастливый конец



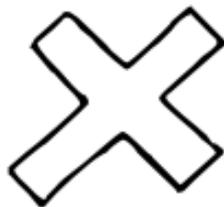
28. Мораль

4 ЭТАП.

Сочинение собственных сказок:



1. Жили-были



3. Запрет



8. Враг
начинает
действовать



22. Герой
возвращается
домой



6. Появление
друга -
помощника



16. Герой вступает
в битву с врагом



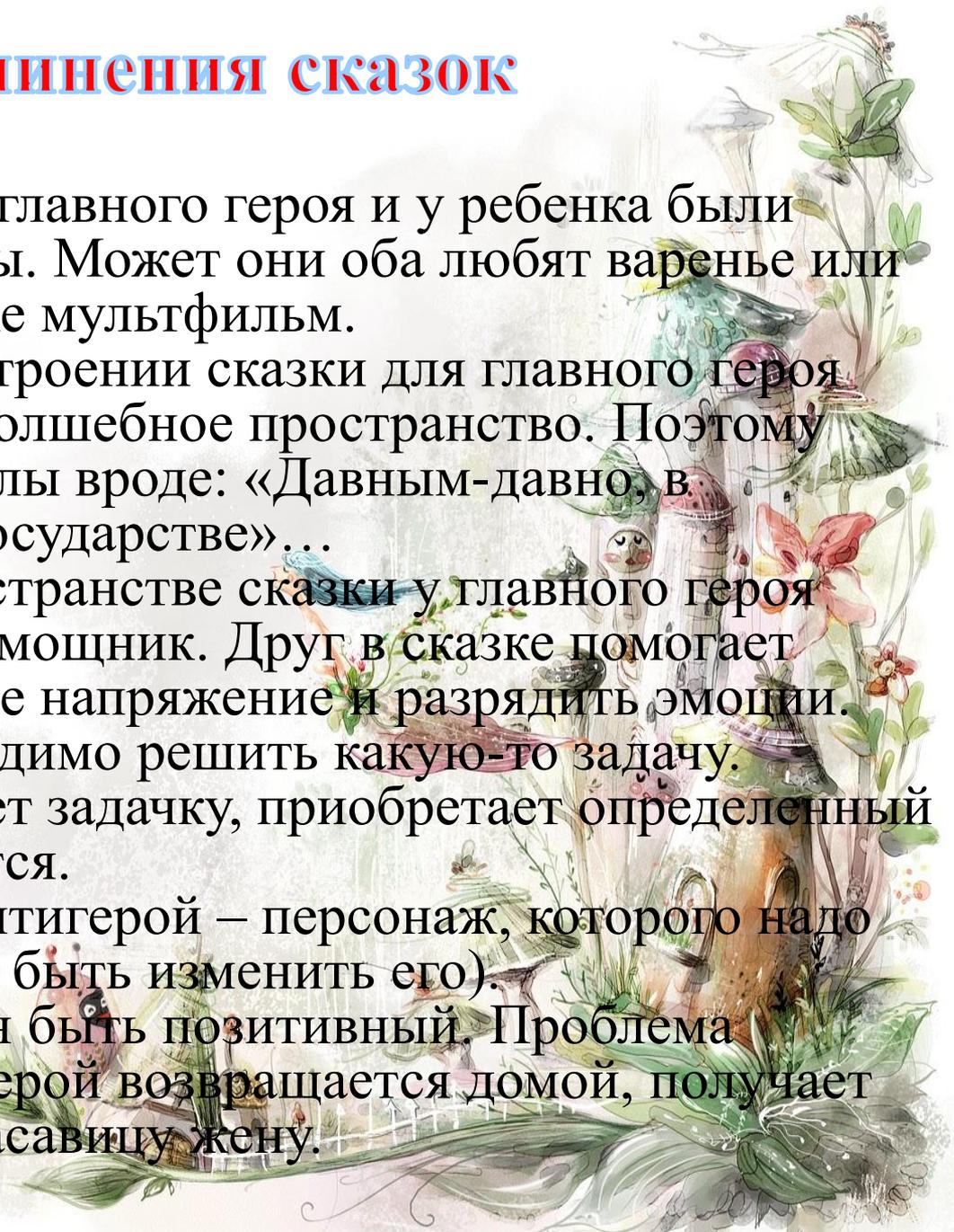
27. Счастливый
конец



28. Мораль

Правила сочинения сказок

1. Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.
2. Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»...
3. Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг-помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.
4. В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачку, приобретает определенный навык и преобразуется.
5. В сказку вводится антигерой – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).
6. Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полкоролевства и красавицу жену.



Опираясь на карты Проппа, дети учатся запоминать последовательность событий в сказках, выделять основное ее содержание; выстраивать схему содержания, выражать мысли сложными предложениями, законченными речевыми конструкциями, чувствовать красоту и образность родного языка.

Особенность карт Проппа заключается в том, что, работая с ними, сказка получится гарантировано.

Хорошая или плохая – зависит скорее от мастерства сказочника.

