муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №159

**Методические материалы**

СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ

«Обучение детей дошкольного возраста творческому рассказыванию с использованием карт Проппа»

Составитель:

Петрова Ирина Анатольевна,

воспитатель

План проведения семинара-практикума

1. Этапы работы с картами Проппа.
2. Значение карт Проппа.
3. Практические задания для педагогов

**Цель** – ознакомление и изучение карт Проппа, как средства развития речи детей дошкольного возраста.

Ход проведения семинара-практикума

**Теоретическая часть.**

Среди всех видов связной монологической речи творческое рассказывание является наиболее сложным. Подобные рассказы составляются на основе детского воображения. Основные функции воображения - преобразование полученного опыта вследствие различных комбинаций пережитых впечатлений.

Сказка — это средство приобщения ребенка к миру человеческих судеб, к миру истории, это «золотой ключик» к изменению мира, к его творчеству, к созидательному преобразованию.

К. И. Чуковский считал, что цель сказки «заключается в том, чтобы воспитать в ребенке человечность - эту дивную способность волноваться чужим несчастьям, радоваться радостям другого, переживать чужую судьбу, как свою. Ведь сказка совершенствует, обогащает и гуманизирует детскую психику, т. к слушающий сказку ребенок чувствует себя ее активным участником и всегда отождествляет себя с тем персонажем, кто борется за справедливость, добро и свободу.

Замечательный фольклорист Владимир Яковлевич Пропп, изучая сказки, проанализировал их структуру и выделил постоянные функции. Этих функций — 28, и их можно представить в виде схем (карт), но, разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объеме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, однако, не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с седьмой, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться, восстанавливая пропущенные события.

**Целесообразность карт Проппа:**

 Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.

 Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка героя, а, следовательно, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.

 Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности.

**Карты Проппа подразумевают несколько этапов работы с ними.**

На **первом** этапе происходит знакомство детей с жанром литературного произведения - сказкой; выявляем ее отличие от других жанров и вычленяем структуру сказки - ее композицию. Изготавливаем вместе с детьми сами карты. Таким образом, дети лучше запоминают функции сказки, т. к. при совместном обсуждении они сами решают, как их обозначить.

*Присказка.* Зачин (приглашение в сказку) настраивает слушателей на особый

лад, переносит в сказочный мир. Ее цель - подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать. (За далекими полями, за глубокими морями; В некотором царстве, в некотором государстве жили-были)

*Повествование* – насыщена событиями и так называемыми сказочными формулами: речевыми клише (готовые обороты, 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).

*Концовка, как и присказка*, ограничивает сказку от реальной жизни и возвращает к реальной действительности. (Устроили пир на весь мир, я там был мед - пиво пил, по усам текло, а в рот не попало; вот вам сказка, а мне бубликов связка)

На **втором** этапе проводятся «подготовительные игры».

Прежде чем приступить к непосредственному сочинению сказок по картам Проппа, следует организовать подготовительные игры, в процессе которых ребята познакомятся и освоят все сказочные функции:

 «Чудеса в решете» — как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия);

 «Кто на свете всех злее (милее, умнее)?». Выявление злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища (таким же образом анализируются и положительные герои);

 «Заветные слова» — попытка вычленить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры, раскаяние ложного героя);

 «Что в дороге пригодится?» вспоминаем с детьми различные волшебные вещи из разных сказок, как русских народных, так и зарубежных. (Скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка.)

Придумывание новых предметов-помощников;

 «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.;

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

На **третьем** этапе - непосредственное ознакомление с функциями волшебной сказки. Читаем сказку и «выкладываем» ее по функциям или сопровождаем картами Проппа (схематическими изображениями). По мере накопления опыта можно предложить задания или игры:

 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;

 отделить лишнюю карту.

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.

На **пятом** этапе происходит сочинение собственных сказок – предлагается набор из 5-6 карт, заранее оговаривается кто будет главным героем, кто или что будет мешать герою, какие волшебные средства будут у героя, какой будет зачин и концовка, какие сказочные слова будут в сказке и т. д. Можно также использовать такие игры, как: «Салат из сказок», «Опорные слова», «Добавление», «Сказочный треугольник» (разделение на три группы, где у каждой свое задание, «Сказочная путаница». Затем вводится новые характеристики антигероев и рассмотрение их с другой стороны (Баба Яга как даритель) и. т. д. В конце концов дети приходят к сочинению своей неповторимой волшебной сказки.

Карты Проппа развивают не только монологическую речь, но и стимулируют развитие диалога. Ребенок может выступать в качестве презентатора собственной сказки, а также можно развернуть сюжетно ролевую игру «Репортер», когда несколько детей презентуют свои сказки.

В заключение небольшой совет. При работе с детьми лучше использовать диктофон, так как сказки собственного сочинения могут перетечь в проект «Моя книга», где дети могут выступать не только в качестве авторов, но и в качестве художников - иллюстраторов, оформителей, декораторов.

Значение карт Проппа:

**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.** 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 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.** (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).

**28. Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории). Желаю успехов!!!!

Желательно направить ребенка на то, чтобы он принимал полное участие в придумывании (составлении) сказки, лишь иногда помогая и подсказывая ему каким образом можно «так и так…» построить развитие сказки.

Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых **правил:**

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 преображается.

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.

Таким образом, можно прийти к выводу, что ребенок, играя с картами Проппа полюбит язык, поймет глубинный смысл звуков, слов и фраз, научится играть со словами, станет сочинять.

**Практическая часть.**

**Задание 1.**

**Пересказ знакомой сказки на выбор, с применением карт Проппа.**

**Задание 2.**

Предлагаю вам, сочинить свою сказку. Получив карту, продумайте ее содержание.

Педагогам предлагаются 9 карт (Жили-были, Особое обстоятельство, Запрет,

Нарушение запрета, Герой покидает дом, Появление друга помощника, Способ достижения цели, Враг начинает действовать, Одержание победы).

В мире много сказок,

грустных и смешных,

И прожить на свете нам нельзя без них.

**Интернет ресурсы:**

1. <http://kras-dou.ru/227/images/stories/metod_kopilka/proppa.pdf>
2. <https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/dielovaiaighradliavospitatielieidouznatokidietskoikhudozhiestviennoilitieratury1>
3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2018/04/01/delovaya-igra-s-pedagogami>