

# «Карты Проппа как средство обучения детей дошкольного возраста пересказу и творческому рассказыванию»

Учитель-логопед Борзова Наталья Александровна  
ГБОУ начальная школа №1 с.Хворостянка

Сегодня современный ребенок не такой, какими были его сверстники несколько десятилетий назад.

Современные дети более активны, информированы во многом, каждый ребенок индивидуален и неповторим.

Чтобы соответствовать современным требованиям, понимать детей, необходимо быть искателем, всегда находящимся в пути и открывать для себя и воспитанников – что-то новое. Одной из ведущих задач, которую решает наше дошкольное образовательное учреждение, является развитие речи детей.

Чем богаче и правильнее у ребенка речь, тем легче ему высказать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности.

Для развития связной речи самая благодатная почва, имеющая большие развивающие и воспитательные возможности – это сказка.

В своей работе я использую «Карты Проппа, как инновационную технику обучения детей дошкольного возраста творческому рассказыванию».

Замечательный фольклорист В.Я. Пропп, изучая сказки, проанализировал их структуру и выделил постоянные функции. Этих функций — 31, но не каждая сказка содержит их в полном объеме.

Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться, восстанавливая пропущенные события. Основных, главных функций Пропп выделил 28. Для работы с детьми дошкольного возраста достаточно восьми.

**На 1 этапе: (средний дошкольный возраст)** знакомят детей со сказкой как жанром литературного произведения.

**Объясняют общую структуру сказки:**

- присказка, зачин (приглашение в сказку);
- повествование;
- концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).

**На 2 этапе: (средний дошкольный возраст)** проводят подготовительные игры:

«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?» 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?»

(скатерть-самобранка, сапоги - скороходы, аленький цветочек и т.д.). Придумывание новых предметов-помощников.

«Волшебные имена»

Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.);

**На 3 этапе: (старшая группа)** знакомят с обозначениями карт Проппа (чтение небольшой сказки и сопровождение её выкладыванием из 4-6 карт)

Дети, слушая сказку, выбирают соответствующую карточку и выкладывают её.

**На 4 этапе:** (старшая группа) пересказывают сказки, опираясь на карты Проппа

**На 5 этапе:** (подготовительная группа) дети сочиняют сказку, опираясь на карты Проппа (5-6 карт) или на самостоятельно изготовленные карты – схемы. Они могут придумывать вдвоём, втроём и т. д.

Сочиняя группами, ребёнок может заметить неточность в рассказе товарища (речевые, логические ошибки)

**В результате у детей формируется:**

- умение определять жанр произведения;
- запоминать последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки;
- выстраивать схему содержания,
- пересказывать знакомые и сочинять новые сказки
- чувствовать красоту и образность родного языка.



Описание элементов-функций сказок

1. Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесATOM царстве»).
2. Особое обстоятельство («умер отец», «солнце исчезло с небосклона»).
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 уходит 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. Одержжание 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).
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, изготавливаться, 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).

Таким образом, в процессе работы было выявлено, что карты Проппа могут помочь детям при пересказе сказок, при творческом рассказывании, сочинении сказок. Карты Проппа стимулируют не только развитие речи, но и развивают внимание, восприятие, фантазию, творческое воображение, обогащают эмоциональную сферу ребенка. А овладение связной устной речью, развитие фантазии, воображения и способности к литературному творчеству составляет важнейшее условие качественной подготовки к школе.

Список используемой литературы:

1. Большева Т. В. « Учимся по сказке», библиотека программы « Детство», 2005г.
2. Михайлова А. Попробуем сочинять сказки. // Дошкольное воспитание, 1993 №6
3. Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки. Исторические корни волшебной сказки, Изд. «Лабиринт», М., 1988г.
4. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй, Прогресс, М., 1990г.
5. Сидорчук Т. «Программа формирования творческих способностей детей». Обнинск. 1998г.
6. Сказка как источник творчества детей. / Науч. рук. Лебедев Ю.А. – Владос, 2001г.