

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 45 городского округа-город Камышин

Мастер-класс по теме:

**«Развитие связной речи детей старшего дошкольного
возраста посредством использования метода работы с
картами Проппа»**

Подготовила:
воспитатель
Андреева Татьяна Владимировна

2019 г.

Речь – одна из важных линий развития ребенка.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день очень актуальна, т. к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Чем богаче и правильнее у ребенка речь, тем легче ему высказать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности.

Сегодня я хочу затронуть вопрос развития связной речи детей старшего дошкольного возраста в современных условиях.

Мы сталкивались с тем, что многим детям пересказ доступен только с помощью наводящих вопросов, а при составлении рассказов по картинкам чаще отмечается склонность к перечислению отдельных предметов или действий, с трудом прослеживается сюжетная линия. Для некоторых детей непосильна задача выложить последовательность из четырех сюжетных картинок и составить по ним рассказ, пересказать знакомую сказку.

Учитывая, что для ребенка - дошкольника наиболее значимыми являются игра, а также продуктивные виды деятельности: рисование, конструирование, литературно-художественная деятельность и другие, логичным и закономерным было бы с целью развития речи соединить основные направления развития ребёнка: игру, продуктивные виды деятельности и оперирование знаковыми системами, их использование в собственной деятельности.

Исследуя различные методы работы с дошкольниками, я пыталась найти методику, которая удовлетворяла бы данным условиям. Один из методов работы меня очень заинтересовал – это работа с картами Проппа. И сегодня я бы хотела Вас познакомить с некоторыми вариантами их использования.

Владимир Яковлевич Пропп - известный русский и советский учёный, филолог, фольклорист, занимался изучением русских народных сказок и волшебных сказок других народов.

Проанализировав большое количество сказок разных народов, Пропп пришел к выводу, что все они похожи друг на друга, несмотря на то, что очень разные. Сказка, как и любая система, состоит из частей, из которых строится сюжет сказки. В. Я.Пропп назвал их функциями.

Он придумал схематичное изображение каждой сюжетной линии, разделив тем самым, сказку на набор, состоящий из 31 карт, 20 из которых являются основными, главными.

Одна карта – это определенное событие сказки. Карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. Из событий, как из пазлов конструктора, складывается весь сюжет сказки.

По словам В. Я. Проппа «Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребёнок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку».

Сказки - это первые произведения детей, через которые малыши начинают познавать мир. Благодаря сказкам, начинает формироваться кругозор и аналитическое мышление.

Ю. Энтин «В мире много сказок, грустных и смешных, И прожить на свете нам нельзя без них».

Правильное прочтение и понимание сказки являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться духовно, интеллектуально, и нравственные понятия закрепятся в реальной жизни и во взаимоотношениях с близкими людьми. Задача родителей и педагогов дошкольной организации, попытаться подогреть интерес ребенка к сказкам, помочь анализировать и понимать прочитанное, ну, и, конечно же, запоминать. Но вместе с тем ребенок - существо активное от природы, он любит не только слушать сказки, но и действовать, творить, опираясь на них.

Карты Проппа позволяют изучить огромное количество сказок, стимулировать, обогащать и развивать связную речь, что способствует успешному обучению в школе.

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.

Для того, чтобы детям было легче освоить карты Проппа, работа делится на несколько **этапов**:

На первом этапе (средний возраст) целесообразно познакомить детей с жанром литературного произведения - сказкой. Затем выявить её отличие от других жанров и познакомить со структурой сказки – её композицией (зачин, основная часть, концовка).

- **Присказка.** Зачин (приглашение в сказку) настраивает слушателей на особый лад, переносит в сказочный мир. Её цель - подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать (За далекими полями, за глубокими морями за высокими горами, среди лазоревых полей; Жили-были...; Вы хотите сказочку? Сказочка - это вязочка, сплетена она из лунного света, перевязана солнечным лучом, а обвита облачным поясом; В некотором царстве, в некотором государстве...или в тридевяти царстве, тридесятом государстве и т.д.)
- **Повествование** – насыщена 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! Стань по-старому, как мать поставила — к лесу задом, ко мне передом; Царь начал пиры пировать, гостей созывать; Сделался такой молодец — ни вздумать, ни взгадать, ни пером описать; Конь бежит, земля дрожит, из ушей пламя пышет; Меч-кладенец; Василиса-прекрасная; скатерть-самобранка 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; Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец и т.д.)

Далее - изготовить вместе с детьми сами карты. Таким образом, дети лучше запоминают функции сказки, так как при совместном обсуждении они сами решают, как их обозначить.

На втором этапе (средний возраст) с детьми проводятся подготовительные игры, которые помогут освоить карты:

- **«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.
- **«Кто на свете всех злее (милее, умнее) ?»** - 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 (наверное для Кощея Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг). Также можно анализировать и положительных героев.

- **«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.
- **«Волшебные или чудесные вещи»** - в этой игре мы придумываем волшебную вещь для какого — либо героя. Она направлена на запоминание и освоение функций карт. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнет выполнять не свойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.
- **«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»).
- *«На чём можно путешествовать в сказке?»* (На ковре-самолете; В сапогах-скороходах; На крылатом коне; На сивке-бурке; На коньке-горбунке; На сером волке; На летучем корабле и т.д.)
- *«Кто нам может указать дорогу?»* (Колечко; Клубок; Перышко и т.д.)
- *«Кто нам поможет от голода и жажды не умереть?»* (Скатерть-самобранка; То, не знаю что и т.д.)
- *«Помощники, выполняющие любое приказание героя»:* (Двое из сумы; Джин из бутылки; Волшебная лампа Алладина; Молодцы из ларца и т.д.)
- *«Чудодейственные напитки, плоды»:* (Живая и мертвая вода; Молодильные яблоки; Плоды (орехи, яблоки), от которых растут уши, нос.)
- *«Волшебные музыкальные инструменты»:* (Барабан; Дудочка; Рог (появляется войско) и т.д.)
- *«Помощники, которые нужны, чтобы задержать погоню?»:* (Гребешок в волосы воткнуть (умирает – оживает); Гребешок – лес; Полотенце – речка; Щетка, зуб – горы
- *«Другие средства»:* (Матушкино благословение, куколка, топор (обухом вверх или вниз))
- **«Любимый сказочный герой»** - описание любимого сказочного героя, чем он понравился.
- **«Чудеса в решете»** - выявление различных чудес, как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.
- **«Что общего?»** - сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними. Игра предполагает сравнительный анализ различных сюжетов с точки зрения сходства и различия («Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа метелица»)
- **«Волшебные имена».**
- **«Образ - рисунок» (перекодирование в образа в рисунки).** (демонстрация видео «Игры»).
- **«Волшебные слова»** или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.
- **«Узнай героя»** – выявление позитивных и негативных черт характера героев
- **«Четвертый лишний»** – определение лишнего предмета.
- **«Решение сказочных задач».**
- **«Бюро находок»** – найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т. д.
- **«Сказочный словарь»** – придумайте новое небывалое слово и по возможности объясните его или нарисуйте: сапоги-скороходы, ковер-самолет, шапка-невидимка.

На третьем этапе (старшая группа) дети знакомятся с обозначениями карт Проппа (чтение сказки сопровождается выкладыванием карт). Для начала используется 4-6 карт, поэтому стоит подбирать небольшие сказки.

Начать занятие можно так: «На лесной полянке в небольшой резной избушке живут сказочные действия. Живут они очень дружно, помогают друг другу сказки сочинять. Давайте-ка познакомимся с ними»

Можно взять не все 20, а наиболее часто встречающиеся в сказках. Например: герой покидает дом, запрет, нарушение запрета, трудная задача, волшебное средство, помощь, герой спасается от преследования, борьба, враг побежден, счастливый конец.

Читаем сказку, затем «раскладываем» её по функциям. Позднее дети сами находят обозначенную функцию словесно, выкладывают карточки с функциями.

По мере накопления опыта работы с картами и с функциями детям можно предложить **задания**:

- найти знакомые «волшебные карты» в новой, только что прочитанной сказке;
- самостоятельно определить отсутствие знакомой карты;
- выставить карты в том порядке, в котором они заданы сюжетом новой сказки;
- найти ошибку в расположении карт по сюжету новой сказки.

На материале сказочных текстов провести **упражнения на формирование образности речи**. Они делают процесс восприятия более глубоким, заостряют внимание на языковом материале, заставляют задумываться о значении используемых в тексте слов и выражений.

Например, *Баба Яга — скажи по-другому*. Или: *Как говорили раньше?* (Конь золотогривый, меч булатный, утро вечера мудренее и т.д.). *Похвали Бабу Ягу*.

Сейчас на примере сказки «Гуси-лебеди» я продемонстрирую Вам работу с картами Проппа. Я рассказываю сказку по цепочке сюжетных картинок. Вы, слушая сказку, выбираете соответствующую карточку-функцию и выкладываете её под сюжетной картинкой.

На четвертом этапе (старшая группа) детям предлагается пересказать сказку, опираясь на карты Проппа. Для этого нужно выделить узловые моменты сказки, выстроить схемы по сюжету сказки и попробовать рассказать её по картам Проппа.

Для автоматизации знаний и умений соотносить карточку – функцию с узловым моментом сюжетной линии можно использовать игру «Путешествие по сказкам», в которую я и предлагаю Вам сейчас поиграть.

Дидактическая игра «Путешествие по сказкам».

Оборудование: игровое поле, волчок, карточки Проппа, картинки по сказкам.

Правила игры: На сектора игрового поля выкладываются карточки – функции, дети вращают волчок. После остановки вращения волчка, дети определяют карточку, на которую указывает стрелка. Затем из предложенных по сказкам картинок выбирают те, в которых присутствует данная функция, и называют её особенности в данной сказке.

На пятом этапе (подготовительная группа). Можно сочинить сказку, опираясь на схематические изображения.

С детьми проводится **обучение сочинению собственных сказок** при помощи «волшебных карт».

Детям предлагается набор из 5-6 карт. Они могут придумывать вдвоем, втроем (так проще справиться со сложным заданием). Сочиняя группами, ребенок может заметить неточность в рассказе товарища (речевые, логические ошибки), самому быть внимательным при сочинении.

Например, задание — сочинить сказку «Про елочку». **Предложено 5 карт** — отлучка, запрет, нарушение запрета, волшебное средство, счастливый конец. Можно дать карты по порядку, а можно предложить самим подумать, как их расположить.

Или — придумать сказку о Бабе-Яге и Кощее. **Условие:** они добрые и помогают людям. **Какая волшебная карта будет главной** («помощь»), какие карты могли бы сделать сказку более интересной, полной приключений и неожиданностей (запрет, нарушение запрета, трудная задача, счастливый конец)?

С детьми **оговариваются** следующие положения:

- кто будет главным героем;
- кто будет мешать герою;
- кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники, другие герои);
- придумать название к сказке;
- какие зачины и концовки будут использованы;
- придумывание сказочных слов и выражений;
- присутствие главных и второстепенных героев, встречи, поступки героев, их нравственные характеристики.

Количество игровых приемов и ситуаций зависит от вашей фантазии. Можно предложить **игровые приемы:**

— у **знакомой сказки пропадают карты**. Например, «Никита Кожемяка» — пропали «герой вступает в борьбу», «враг побежден». Дети должны проанализировать последствия отсутствия определенных функций по сюжету;

— или **предлагаете карту** «Трудная задача» и **задаете вопрос:** «Какая карта может быть следующей? Почему?»

С детьми оговариваются следующие положения.

Количество игровых приемов и ситуаций зависит от вашей фантазии. Можно предложить **игровые приемы:**

— у **знакомой сказки пропадают карты**. Например, «Никита Кожемяка» — пропали «герой вступает в борьбу», «враг побежден». Дети должны проанализировать последствия отсутствия определенных функций по сюжету;

— или **предлагаете карту** «Трудная задача» и **задаете вопрос:** «Какая карта может быть следующей? Почему?»

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 вводятся 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.

Можно сочинить сказку, опираясь на схематические изображения, но не все дети принимают абстракцию, им могут помочь сюжетные картинки, которые должны находиться в коробочках или в панно.

На этом этапе ребенок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребенок может изменить место действия придумать своё. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами.

Так же ребята могут тасовать карты и придумывать свои правила; например, строить рассказ на вытасованных наугад трех картах, или начать сочинять с конца, или

поделить колоду пополам и действовать двумя группами, соревнуясь, у кого рассказ получится занимательнее.

И сейчас Вы можете тоже превратиться в сказочников и сочинить свою сказку.

Для начала нам нужно выбрать серию карт-функций, с помощью которых мы будем выстраивать сюжет сказки.

Также мы должны оговорить основные положения:

- *кто будет главным героем;*
- *кто будет мешать герою;*
- *кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники - средства, другие герои);*
- *придумать название к сказке;*
- *какие зачины и концовки будут использованы;*
- *придумывание сказочных слов и выражений;*
- *присутствие главных и второстепенных героев, встречи, поступки героев, их нравственные характеристики.*

Главного героя, его противника, помощника или друга, волшебные предметы, которые будут использоваться в сказке. Мы выберем путём вытаскивания предметных картинок по сказкам.

А теперь мы можем приступить к сочинению сказки.

В процессе работы над развитием речи детей по методу Проппа я ощутила их повышенный интерес к словотворчеству. С помощью карт детям легче пересказывать сказки. Этот процесс их увлекает и повышает интерес к сочинению собственных сказок, что благотворно влияет на развитие связной речи.

Карты Проппа оказывают неоценимую помощь в сенсорном развитии детей, так как их воздействие распространяется на все органы чувств, включая тактильные анализаторы. Ребенок выступает не просто в роли пассивного наблюдателя, слушателя, а является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений.

Карты Проппа позволяют стимулировать и развивать связную речь, обогащают речь детей, позволяют изучить огромное количество сказок, что способствует успешному обучению в школе.

Результат работы с картами Проппа:

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

Отличие карт Проппа от мнемотаблиц, знаков и символов, которыми пользуются при составлении пересказов в том, что при работе со знаково-символической функцией у детей развивается только механическая память, а при работе с картами Проппа, дети сами находят ассоциации и придумывают символ. Следовательно, у них развивается воображение и активизируется творческое мышление.