

## **«Развитие связной речи старших дошкольников посредством карт Проппа»**

Среди задач по речевому развитию одной из самых сложных является формирование связной речи. С этой целью мною была подготовлена и внедрена методика обучения детей пересказу и сочинению русских народных сказок с помощью карт Проппа.

Великий русский ученый-фольклорист Владимир Яковлевич Пропп обнаружил, что волшебные сказки строятся из набора сказочных ситуаций, теперь их называют «карты Проппа». Такие ситуации — кирпичики, с помощью которых строится сказка.

**Задачи**, которые решаются при помощи данной методики полностью соответствуют положениям и требованиям ФГОС ДО:

— карты развивают внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь;

— формируется умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;

— карты развивают активность и инициативность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.

Карты Проппа, это сказочные ситуации. Тщательно изучив и проанализировав сказки народов мира, он выделил 31 постоянную функцию, но не в каждой сказке они содержатся в полном объеме и последовательность их может варьироваться .

Карты Проппа, как конструктор, из деталей которого можно сложить сказку. В нашем конструкторе используется 28 карт, например:

1. Жили-были. Введение в сказочное пространство. Этой фразой (как вариант – «в некотором царстве, в некотором государстве») начинаются почти все сказки.
2. Запрет – наказ герою («не отворяй двери», «не пей водицы»).
3. Нарушение запрета - Герои сказок не слушаются и нарушают запреты (открывают двери, пьют из лужи и прочее).

4. Вредительство – намеренное или по не знанию (конь пшеницу ночами топчет; невестки сожгли шкуру лягушечью; сорвали яблочко молодильное в саду).

5. Отъезд героя - (парень отправляется на поиски девушки, отец увозит дочь в лес по приказу мачехи). Чаще всего это происходит, когда герой нарушит запрет.

6. Задача - особое обстоятельство («задумали братья жениться», «уехали родители и наказали Аленушке следить за Иванушкой», «солнце зашло за тучи»). Точнее, что- то случилось, что поменяло привычный ход вещей.

7. Встреча с дарителем, помощником - Появление друга-помощника (Серый Волк, коровка Буренка, фея ). Появление такого друга помогает решить проблемы героя – найти, указать дорогу.

8. Волшебные дары или волшебное средство - Появление волшебного предмета (ковер-самолет, сапоги-скороходы, чудодейственные яблочки). С помощью них герой достигает цели, возвращается к жизни

В младшем возрасте или в начале работы над этими картами лучше использовать сюжетные цветные карты, привлекающее внимание детей и упрощающие работу по ним. В старшем возрасте мы совместно с ребятами разработали свои карты со схематичным рисунком.

Работа с картами Проппа проходит в несколько этапов.

На первом этапе знакомлю детей с жанром литературного произведения- сказкой; выявляем ее отличие от других жанров; объясняю общую структуру сказки-ее композицию:

- 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 небесном государстве...; Жили-были...)

- 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 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 ...). ФОТО

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

- 1) «Заветные слова» — попытка вычлениить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры, раскаяние ложного героя);
- 2) «Что в дороге пригодится?» (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.). Придумывание новых предметов-помощников;
- 3) «Что общего?» — сравнительный анализ различных сказок с точки зрения сходства и различия между ними («Теремок» и «Рукавичка»; «Мороз Иванович» и «Госпожа Метелица»)
- 4) «Хороший — плохой» — выявление положительных и отрицательных черт характера героев, их действий; и другие.

На третьем этапе - непосредственное ознакомление с функциями волшебной сказки и карт. Читаем сказку и совместно с детьми соотносим сюжеты сказок со схемами - картами.

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, 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

Сочинение сказок лучше начинать коллективно и используя ограниченный набор карт, постепенно добавляя по 3 - 4 карты. Далее дети приходят к сочинению своей неповторимой волшебной сказки.

В результате проведенной работы дети научились:

- определять жанр произведения;
- определять последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки;
- выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;
- уверенно манипулировать картами;
- чувствовать красоту и образность родного языка;
- сочинять собственные сказки