**СОБСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ**

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ- ПРОППА**

**ДЛЯ РАЗВИТИЯ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ»**

Составитель: учитель Шабалина Екатерина Валерьевна

Ст. Елизаветинская, г. Краснодар

2025 г.

***Использование карт- Проппа для развития связной речи дошкольников.***

Современный ребенок мало времени проводит в обществе взрослых, всё больше у телевизора или за компьютером, редко слышитрассказы и сказки из уст родителей**.**

 Цель моей работы - развитие связной речи дошкольников через самый излюбленный детьми жанр фольклора «сказку». Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир.

При обучении детей творческому рассказыванию, сочинению сказок мы решили использовать карты Проппа.

Изучая методическую литературу по развитию у детей связной речи, я заинтересовалась книгой Дж. Родари «Грамматика фантазии». В ней автор отметил методику фольклориста Владимира Яковлевича Проппа, которая заключается в пересказе сказок с использованием карт Проппа. Джанни Родари отмечал: «…что преимущество карт Проппа очевидно, каждая из них целый срез сказочного мира. Каждая из функций изобилует перекличками с собственным миром ребёнка. Каждая из представленных в сказке функций помогает малышу разобраться в самом себе, и в окружающем его мире людей.

Целесообразность карт Проппа состоит в том, что:  
• Ребёнок выступает не просто в роли пассивного наблюдателя, слушателя, а является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений;  
• Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации, а значит, и продуктивнее применять ее при сочинении сказок;  
• Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что 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;  
• Карты Проппа оказывают бесценную помощь в сенсорном развитии детей, потому что их воздействие распространяется на все органы чувств, включая тактильные анализаторы

Так как Владимир Яковлевич Пропп был фольклорист, то он рекомендовал работать с волшебными народными сказками

***Рассказ из опыта работы***

С картами Проппа мы с детьми стали работать со средней группы.

На начало года старшей группы мы используем от 6-8 карт. Дети их хорошо знают и играют с ними. К концу старшей группы мы будем использовать порядка 15 карт. Свою работу с картами Проппа построила следующим образом

На первом этапе знакомим детей с жанром литературного произведения -сказкой; затем выявляем ее отличие от других жанров, фиксируя внимание детей на том, что в сказке всегда есть присказка, зачин (жили – были, в некотором царстве, в некотором государстве…), повествование и концовка сказки — возвращение слушателя в реальную действительность (и я там был, мед пиво пил по усам текло, а в рот не попало

 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.

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 в процессе чтения просто выкладываю карту на стол.

Дети рассматривают ее, запоминают детали изображения и функцию, связанную с этой картой. Например, первая карта «жили-были», которая встречается в начале каждой сказки. Рассказывается, кто где жил. Настраивается на сказочное настроение.

-В дремучем ли лесу или на опушке, в некотором царстве, в тридевятом государстве, жили-поживали, в стародавние времена…Эта функция определяет сказочное пространство, где и с кем будет происходить действие волшебной сказки.

В большинстве сказок мы встретим сказочную функцию-запрет.

-Не пей из копытца, не отворяйте дверь, от подружек не отставай, а ты , Петя, в окошко не выглядывай. И как часто это происходит, герои все это проделывают, нарушая тем самым запрет.

Вот в сказке представлены три сказочные функции: -жили-были, запрет, нарушение запрета.

Всего фольклорист, Владимир Яковлевич Пропп, который подробно изучал сказки народов мира, изучил тысячи историй, выделил 31карточную функцию. Не обязательно, что они будут представлены в одной сказке, может меняться их и последовательность.

В некоторых сказках их всего будет пять или шесть. например, сказка «Маша и медведь» или «Крошечка-Хаврошечка».

***Примеры работы по развитию связной речи***

***На материале сказок с использованием карт Проппа***

Сказка «Маша и медведь».

-Жили-были дедушка да бабушка. Была у них внучка Машенька.

Какую карту можно положить?



 Собрались раз подружки в лес — по грибы да по ягоды. Пришли звать с собой и Машеньку. Дедушка, бабушка, — говорит Машенька, — отпустите меня в лес с подружками!

Дедушка с бабушкой отвечают:

— Иди, только смотри от подружек не отставай — не то заблудишься.



Пришли девушки в лес, стали собирать грибы да ягоды. Вот Машенька — деревце за деревце, кустик за кустик — и ушла далеко-далеко от подружек.

Стала она аукаться, стала их звать. А подружки не слышат, не отзываются.

Ходила, ходила Машенька по лесу — совсем заблудилась.



Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит — стоит избушка. А в той избушке жил большущий мед ведь. Медведь на целый день уйдёт в лес, а Машеньке наказывает никуда без него из избушки не выходить.

-А если уйдёшь,-говорит,-всё равно поймаю и тогда уж съем!



Маша придумала, как сделать, чтобы медведь САМ отнёс её домой. Напекла она пирожков, достала большой-пребольшой короб и говорит медведю:

— Вот, смотри: я в этот короб положу пирожки, а ты отнеси их дедушке да бабушке. Да помни: короб по дороге не открывай, пирожки не вынимай. Я на дубок влезу, за тобой следить буду!

Пришёл в деревню, нашёл дом, где де душка с бабушкой жили, и давай изо всех сил стучать в ворота: А собаки почуяли медведя и бросились на него. Со всех дворов бегут, лают.

Испугался медведь, поставил короб у ворот и пустился в лес без оглядки. А дедушка поднял крышку, смотрит и глазам своим не верит: в коробе Машенька сидит — живёхонька и здоровёхонька.



Когда дети хорошо запомнят сказку можно усложнить сказку, добавлять другие карточки

-Отлучка кого-либо из членов семьи.



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



Беда ликвидируется.



Медведь принес Машеньку домой.



Стали Машеньку обнимать, целовать, умницей называть

**Гуси-лебеди**





1.Жили-были-2.Запрет-3.нарушение запрета-4.Враг начинает действовать.

5.Герой покидает дом. 6.Появление друга-помощника. 7.Погоня.8.-Даритель испытывает героя.8.-герой выдерживает испытание.9.-Герой возвращается домой.!10-счастливый конец.

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

 Четвертый этап -обучение сочинению собственных сказок при помощи «волшебных карт».

На пятом этапе происходит самая интересная работа - дети сочиняют сказку сами, *используя карты Проппа.*

***Методические рекомендации по работе с картами Проппа***

Чтобы наши сказки получались интересными нужно соблюдать три правила:

Правило 1.  Сказка должна начинаться со слов: "Давным-давно", "Жили - были", "В некотором царстве - в некотором государстве"…

Правило 2.  В сказку вводится враг – персонаж, которого надо победить. Хорошо, когда в сказке у главного героя оказывается друг- помощник.

Правило 3.  В сказке всегда добро побеждает зло. Конец сказки всегда должен быть счастливым.

С транс- картами Проппа можно очень весело и, что немаловажно, играть. Такие игры развивают память, внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу и активизируют разговорную речь.

***Чудеса в решете.*** В процессе этой игры выявляют происходящие в сказках различные чудеса: как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство. Уточняют волшебные слова, предметы и их действие.

***Кто на свете злее всех (добрее всех***)? 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).

***Заветные слова.*** В процессе этой игры ребята делают попытку вычленить самые действенные, значимые слова (волшебные, приговоры).

***Что в дороге пригодиться?*** На основе анализа волшебных сказочных предметов, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнет выполнять несвойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.

***«Хороший-плохой».*** В процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору

**«*Чепуха».*** Дети придумывают не связанные друг с другом два предложения, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы? содержащие прямо противоположные функции. Основная цель игры – осмысление назначения той или иной функции. Например, заданы функции «запрет – нарушение запрета». Выясните вместе с ребятами, что такое запрет; его назначение, характер, формы; кому они адресуются, почему; кто запрещает; кто нарушает их; какие могут быть последствия? Предложения, придуманные детьми и отражающие каждую из функций, могут быть самыми несуразными (взятыми из разных сказок), главное, чтобы они соответствовали ее сути

***«Что общего».*** Эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа Метелица»?

Работая по данной теме, я пришла к выводу, что использование карт Проппа помогают решать следующие задачи:

* Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.
* Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что 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 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.
* Использование карт Проппа способствует развитию у детей дошкольного возраста одного из самых важных умений - умения ясно, понятно, красиво говорить. И самое главное, что это развитие осуществляется с опорой на самый мудрый источник знаний человека – сказке.

***Литература :***

1.Большёва Т. В. « Учимся по сказке», библиотека программы « Детство», 2005г.

2. Журнал « Воспитатель» 2007 г. № 5

3. Михайлова А. Попробуем сочинять сказки. // Дошкольное воспитание, 1993 №6