Консультация для педагогов

«КАРТЫ ПРОППА,
как средство речевого развития детей дошкольного возраста»

Учитель – логопед
Хохлачева Анжела Сергеевна

Карты Проппа – замечательный сказочный конструктор. Он помогает формировать умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев. А так же развивает внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащает эмоциональную сферу, активизирует устную связную речь. Сама методика работы с картами Владимира Яковлевича Проппа известна давно и свою актуальность не потеряла и в настоящее время.

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

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

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

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

Что за чудо, что за прелесть эти сказки!

В волшебный мир сказок ребёнок попадает в самом раннем детстве. По мнению психологов, знакомство со сказкой помогает ребёнку легче понять и принять окружающую действительность. Приобщаясь к сказке, ребёнок приобретает новый для себя вид психической активности – умение мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах, а это – основа для любой творческой деятельности. Через сказку легче всего объяснить ребёнку первые и главные понятия: что такое «хорошо» и что такое «плохо». Понятия о доброте, взаимопомощи передаются в сказке не в виде законов и правил, а в виде образов сильных и храбрых героев, доброй волшебницы или феи, всегда готовых прийти на помощь. Правильное прочтение и понимание сказки являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться духовно, интеллектуально, а нравственные понятия закрепятся в реальной жизни и во взаимоотношениях с близкими людьми. Задача родителей и педагогов дошкольного учреждения, поощрять интерес ребенка к сказкам, научить анализировать произведение и понимать прочитанное, а также запоминать. В этом нам помогут карты Проппа.

Карты Проппа – это своего рода конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации (схематичные изображения структурных элементов сказки). Знаменитый советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфология сказки» проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных элементов, или функций. Согласно системе Проппа, 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. Благодаря картам Проппа, вы можете легко проанализировать структуру сказки, разбив ее на функции. Вашему ребенку это поможет лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

В своей работе *«Грамматика Фантазии»* Джанни Родари отмечал: «…что преимущество карт Проппа очевидно, каждая из них целый срез сказочного мира, (всем известный итальянский писатель оказывается, не только сочинял сказки для детей – он написал еще и книгу о том, как сочинять сказки вместе с детьми), он сократил их

количество до 20, но последовательность их может варьироваться и не в каждой сказке они могут содержаться в полном объеме. Д. Родари отмечал, что каждая карта находит отклик во внутреннем мире ребенка.

Карты Проппа, как конструктор, из деталей которого можно сложить сказку. Сказочных ситуаций или функций 20:

1. запрет или предписание; 2. нарушение; 3. вредительство; 4. отъезд героя; 5. задача; 6. встреча с дарителем; 7. волшебные дары; 8. появление героя; 9. сверхъестественные свойства антигероя; 10. борьба; 11. победа; 12. возвращение домой; 13. прибытие домой; 14. ложный герой; 15. трудные испытания; 16. ликвидация беды; 17. узнавание героя; 18. изобличение ложного героя; 19. наказание ложного героя; 20. Свадьба или счастливый конец.

Вот некоторые примеры***:***

запрет выступает в роли сильнейшего мотива и заставляет спорить с существующим авторитетом.

- В сказке «Крошечка — Хаврошечка» корова говорит: «Не ешь моего мяса, косточки мои собери, в платочек завяжи, в саду их рассади, каждое утро водой поливай». В данном случае Хаврошечка не нарушила запрет.

- А в «Гуси-лебеди» — родители запретили выходить из дома. Аленушка не послушалась. Происходит ***нарушение правил***.

Вредительство совершает недоброжелатель главного героя (гуси-лебеди). Жар-птица ворует золотые яблоки («Сказка об Иване-царевиче, жар-птице и сером волке».

Перечисленные 20 функций необходимо подготовить к обучающему процессу, то есть изготовить в виде карт. На каждой карте придумывается любое символическое изображение. Не забывайте, что знакомство со сказочными функциями предполагает накопление большого набора сказочных образов, персонажей, знание многих сказок и секреты построения волшебных сказок (структуру).

Существуют 20 сказочных функций, но для работы с детьми дошкольного возраста достаточно от 3 до 8 карт, в зависимости от возраста детей.

Целесообразность карт Проппа

Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.

1. Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что позволяет ребенку анализировать поступки героя, а, следовательно, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.
2. Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности.

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

Подготовительные игры

1. «Чудеса в решете» — как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия);
2. «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);

3. «Заветные слова» — попытка вычленить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры, раскаяние ложного героя);
4. «Что в дороге пригодится?» (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.). Придумывание новых предметов-помощников;
5. «Что общего?» — сравнительный анализ различных сказок с точки зрения сходства и различия между ними («Теремок» и «Рукавичка»; «Мороз Иванович» и «Госпожа Метелица»);
6. «Волшебные имена». Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.);
7. «Хороший — плохой» — выявление положительных и отрицательных черт характера героев, их действий.

Последовательность знакомства с картами

1. Изготовление карт. Карты, используемые в начале работы, должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно. В дальнейшем, пользуются картами с довольно схематичным изображением каждой функции смысл, которой был бы понятен детям, или вместе с ними оговорите каждое изображение
2. Воспроизведение знакомой сказки, дифференциация: посмысловые части и соотношения с определенной функцией.
3. Совместный поиск и нахождение обозначенных функций в новых сказках (на протяжении одного занятия используется 3-5 карт).
4. Самостоятельный поиск функций детьми на материале знакомых, затем новых сказок.
5. Целостное освоение сказочных функций (используется весь комплект карт).
6. Сочинение сказок (сначала коллективно и используя ограниченный набор карт, постепенно добавляя по 3 - 4 карты).
7. Работа с индивидуальным набором карт (вначале детям можно предлагать готовое название сказки, оговорить только место действия, количество персонажей).

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;
– чувствовать красоту и образность родного языка.

Сейчас я предлагаю вашему вниманию примеры сказок, придуманных детьми подготовительной группы с использованием карт Проппа.

Сказка «Стрекоза и Жук»

1.Дружили Жук, Стрекоза и Шмель.

Однажды вечером Жук и Стрекоза играли в прятки. А Шмель не захотел играть, сказал своим друзьям: «Не прячьтесь в цветы - попадете в беду».

2.Стала водить Стрекоза, а Жук спрятался в цветок.

15.Уже солнышко совсем село, а Стрекоза никак не может найти Жука.

16.Вдруг видит - один цветок качается и как-то странно звенит: «Ж – ж – ж». С трудом раскрыла стрекоза лепестки цветка, а там Жук: «Спасибо тебе, Стрекоза, за то, что помогла мне выбраться. Солнышко село и цветочек закрылся, вот и оказался я в ловушке. Не послушался я Шмеля, вот и попал в беду».

Функции (карты Проппа), применённые в придумывании сказки:

1. Запрет
2. Нарушение
15. Трудные испытания
16. Ликвидация беды

Сказка «Лиса и Коза»

1.Жили-были Лиса и Коза. Решили они пойти за грибами. Погода была теплая, солнечная. Надели они панамки, взяли корзины и пошли в лес.

Соседка Свинья их предупредила, что нельзя рвать ядовитые грибы.

Лисе попадались только несъедобные грибы, а Козе съедобные.

2.Но Лиса все-таки собирала грибы и скоро ее корзинка была полна.

3.Она решила перехитрить Козу и поменяла корзины.

12.К вечеру Коза и Лиса вернулись домой. Грибов у Козы было очень много, и она позвала Свинью на помощь.

18.Свинья и Коза начали перебирать грибы, и Свинья заметила подмену. Она очень рассердилась на Лису, а Коза очень обиделась на Лису. И больше уже Лиса и Коза не ходили вместе за грибами.

Функции (карты Проппа), применённые в придумывании сказки:

1. Запрет
2. Нарушение запрета
3. Вредительство
12. Возвращение домой
18. Изобличение ложного героя

За этот короткий промежуток, я изготовила карты и попробовала применить в своей работе. Опыт работы с картами Проппа показал, что дети очень быстро и легко запоминают названия карт, работают активно и эти занятия им нравятся. Процесс обучения необходимо делать во второй половине дня малыми подгруппами. Во - первых дети легче запоминают карты, во - вторых ребенок спокойно пересказывает сказки и сочиняет свои рассказы. Так же карты Проппа рекомендую изготовить в ярком оформление и со смысловой структурой. У меня на картах изображены сказочные персонажи, дети могут рассказывать какие это персонажи (добрые или злые), в каких сказках они встречаются и т.д.

Рекомендую изготовить во всех возрастных группах карты Проппа.

Многие говорят, что карты Проппа и мнемотаблицы это одно и тоже. Нет. Отличие карт Проппа от мнемотаблиц есть. 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.

Спасибо за внимание!

Желаю Вам, уважаемые коллеги, творческих успехов, любознательных воспитанников!