

## **Мастер – класс в рамках методической недели по теме: «Карты Проппа как средство обучения детей пересказу и творческому рассказыванию»**

Добрый день, уважаемые коллеги!

Одной из ведущих задач, которую решает наше дошкольное образовательное учреждение, является развитие речи детей.

Владение родным языком - это не только умение правильно построить предложение. Ребенок должен научиться рассказывать не просто называть предмет, но и описать его, рассказать о каком-то событии, явлении, о последовательности событий. Такой рассказ должен состоять из ряда предложений и характеризовать существенные стороны и свойства описываемого предмета, события должны быть последовательными и логически связанными друг с другом.

Но в последнее время все больше детей не только имеющих речевые нарушения, но и детей с нормой в развитии речи обладающих большими объемами знаний во многих областях, не могут связно выразить свои мысли, пересказать простой рассказ, сюжет сказки или мультфильма. Как следствие, будучи школьниками, дети не смогут написать изложение и испытывают трудности при написании сочинений, а так же сложности в усвоении знаний по другим предметам. Этим и обусловлена актуальность проблемы коррекции недостатков развития навыков связной речи у детей.

Исходя из этого, мной была рассмотрена инновационная техника «Карты Проппа, как средство обучения детей пересказу и творческому рассказыванию.

- Итак, что такое карты Проппа и как с ними работать?

Для развития речи детей важное значение имеет сказка.

А известный фольклорист Владимир Яковлевич Пропп, занимался изучением сказок. Автор отмечает, что все сюжеты сказок основаны на одинаковых действиях их персонажей, которые он называет «функциями».

Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 31 карты. Позднее они были сокращены до 28 карт.

Одна карта - это определённое событие сказки.

Поэтому принято считать, что карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. А из событий, как из кирпичиков складывается здание сказки.

Их различное соединение и различная последовательность расположения дает возможность придумывать бесконечное множество сказочных историй.



Карты Проппа стимулируют развитие психических процессов, позволяют детям удерживать в памяти большое количество информации, активизируют связную речь.

Для того чтобы детям было легче освоить карты Проппа, работу с картами необходимо разделить на несколько этапов:

**На первом этапе** детей необходимо познакомить с композицией жанра сказки (зачин, основная часть, концовка);

**На втором этапе** можно использовать подготовительные игры:

«Любимый сказочный герой»

«Кто на свете всех злее?» (где происходит разбор сюжета сказки, беседа о героях сказок и основных событиях происходящих в сказке).

**На третьем этапе** познакомить с обозначениями карт Проппа. Сначала прочитать небольшую сказку, потом пересказать ее сопровождая рассказ выкладыванием карт Проппа.

**На четвертом этапе дети** пересказывают сказку, опираясь на карты Проппа, а так же придумывают свои сказочные истории.

**Результатом использования данной технологии является:**

1. Ребенок удерживает в памяти гораздо большее количество информации.
  2. Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, благодаря чему, ребенок абстрагируется от конкретного поступка героя, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.
  3. У детей развивается внимание, восприятие, фантазия, активизируется связная речь, обогащается словарь; повышается поисковая активность.
- При помощи карт мы можем легко проанализировать структуру сказки. Ребенку это поможет лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

Позвольте, познакомить вас более подробно с данной технологией.

Обратите внимание на сами карты и их значение.

**1. Жили-были.** Сказка начинается с вводных слов, создающих сказочное пространство: в некотором царстве, в тридевятом государстве, жили-поживали, в стародавние времена...

**2. Особое обстоятельство.** Нестандартное, неординарное событие: рожь кто-то топчет каждую ночь, курочка золотое яйцо снесла...

**3. Запрет.** Чего-то делать нельзя: не оставляй братца, не пей из лужи, не выглядывай в оконце...

**4. Нарушение запрета.** Сказочные персонажи нарушают запрет. Убежала Маша к подружкам... Выглянул петушок в окошко...

**5. Герой покидает дом.** Варианты: Сама отправляется на поиски (пропавшего братца). Родители посылают (за молодильными яблоками). Изгоняется из родного дома (мачеха велит увезти падчерицу в лес)

**6. Появление друга - помощника.**



**7. Способ достижения цели (или задача).** Как герой достигает цель: вернуть братца, освободить красавицу...

**8. Враг начинает действовать (или Вредительство).** Появление врага. Гуси-лебеди тут как тут, подхватили братца, да и унесли. А лиса только этого и ждала...

**9. Одержание победы.** Разрушение злых чар...

**10. Преследование.** Героев могут преследовать Змей Горыныч, гуси-лебеди...

**11. Герой спасается от преследования.** Прячется в печку...

**12. Даритель испытывает героя.** Встреча с дарителем, появление персонажа, имеющее нечто волшебное...

**13. Герой выдерживает испытание дарителя.** Соткать ковёр, построить хрустальный мост за одну ночь...

**14. Получение волшебного средства** (самокатный клубочек шерстяных ниток, заветные слова, волшебную палочку)

**15. Отлучка дарителя** (Баба-Яга отпускает с миром, волшебник исчезает и т.д.)

**16. Герой вступает в битву с врагом** (бьются на мечах, устраивают состязание в скорости, ловкости...)

**17. Враг оказывается поверженным.**

**18. Метят героя.** Метку наносят на тело или дают особый предмет – кольцо, полотенце, он что-то забирает у поверженного врага.

**19. Герою дают сложное задание.** Достать перстень со дна моря, соткать ковер..

**20. Герой выполняет задание...**

**21. Герою дается новый облик** (погружение героя в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).

**22. Герой возвращается домой.**

**23. Героя не узнают дома** (из-за заклятия, изменившего внешность).

**24. Появляется ложный герой,** выдающий себя за героя или присваивающий себе его заслуги.

**25. Разоблачение ложного героя** Аленушка отвечает козленочку из пруда.

**26. Узнавание героя.** Подмена обнаружена. Ложный герой убегает сам или изгнан с позором. Народ приветствует героя.

**27. Счастливый конец.** Подарки, народное гулянье – пир на весь мир...

**28. Мораль сей сказки.** Какой вывод можно сделать из сложившейся истории.

Важно помнить, в сказке совсем не обязательно будут присутствовать все функции. И последовательность их будет различной. Приведём совсем простой пример на анализе сказки «Маша и медведь»

Что мы здесь имеем:

**Название карты Сюжет сказки**

«Жили-были» – старик со старухой и была у них внучка Машенька.



«**Запрет**» – нельзя отставать от подружек, уходить далеко в лес.

«**Герой покидает дом**» – и пошла Машенька с подружками в лес

«**Нарушение запрета**» – кустик-за кустик, деревце –за деревце и ушла девочка от подружек.

«**Особое обстоятельство**» – заблудилась, пришла к домику медведя.

«**Способ достижения цели**» – испекла пирожки для бабушки с дедушкой, отправила медведя отнести.

«**Возвращение героя домой**»

«**Счастливый конец**»

«**Мораль**» – Чему учит нас эта сказка.

Карты, используемые в начале работы, должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно. В дальнейшем, пользуются картами со схематичным изображением.

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

Подготовительные игры:

1. «**Кто на свете всех злее (добрее)?**». Каких злых (добрых) героев вы знаете?

2. «**Заветные слова**» Давайте вспомним волшебные слова, которые встречаются в сказках.

3. «**Что в дороге пригодится?**» Какие предметы – помощники вы знаете? *Ответы педагогов.* (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.).

5. «**Волшебные имена**». Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.).

А сейчас я предлагаю вам опираясь на иллюстрации сказки «Кот, петух и лиса» найти ошибки в расположении карт Проппа и исправить их.

Вам необходимо поделиться на 2 команды по 4 человека. А теперь, я хочу предложить вам вспомнить, что все мы творческие личности и, опираясь на предложенный набор карт, придумать для своих детей волшебную сказку о гусенице Веселинке.

Предложенные карты:

1. Жили-были
2. Особое обстоятельство
3. Герой покидает дом
4. Способ достижения цели
5. Герой возвращается домой
6. Запрет
7. Нарушение запрета
8. Враг начинает действовать (вредительство)
9. Появление друга - помощника





10. Враг оказывается повержен

11. Счастливый конец

12. Мораль

Для того чтобы вам было легче создавать свой шедевр, я прошу ответить для себя на данные вопросы:

1. Кто герой?
2. Где живет герой?
3. Что нельзя делать?
4. Что произошло?
5. Кто и как может навредить?
6. Кто и как может помочь?
7. Как справились с врагом?
8. Чем закончилась сказка?
9. Чему учит сказка?

После того, как команды закончат работу по составлению сказок, дать возможность представить свое произведение всем. Обратит внимание участников на то, что набор карт и тема были едины для всех, а сказки получились абсолютно разные.

Спасибо за внимание!

