

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребенка детский сад № 14 города Кропоткин
муниципального образования Кавказский район**

**Методическая разработка
«Использование карт Проппа
для развития связной речи дошкольников»**

Автор: Дикая Ольга Викторовна

Должность: воспитатель

Место написания:

город Кропоткин Краснодарского края, МАДОУ ЦРР-д/с № 14

Год написания: 2022 г.

Содержание

№	Раздел	Страницы
1	Введение	3
2	Основная часть	5
3	Заключение	9
4	Список использованной литературы	10
5	Приложения	11-31
5.1	Примеры работы по развитию связной речи на материале сказок с использованием карт Проппа	11
5.2	Гуси-лебеди. Порядок карточек	14
5.3	«Волк и семеро козлят» (сказка в сокращенном варианте)	15
5.4	Конспект занятия-путешествия «Путешествие в Сказкоград»	16
5.5	Сочинение сказок. Этапы работы	25
5.6	Методические рекомендации по работе с картами Проппа	27
5.7	Игры с использованием карт Проппа	29
5.8	Значение карт Проппа	30

Введение

Актуальность. Сказка - самый удивительный жанр устного народного творчества. В ней все волшебно и загадочно, в сказках можно все! Читая с ребенком сказки, взрослый запросто может переместить его в мир представлений о добре и зле, научить его воспринимать и понимать ценности как материальные, так и духовные. Кроме того, слушая сказку, ребенок получает красивый и правильный образец речи, что чрезвычайно важно для речевого развития. Дети, которым с самого раннего детства читают сказки, стихи, потешки гораздо быстрее начинают правильно говорить.

Современные дети мало времени проводят в обществе взрослых, всё больше у телевизора или за компьютером. Родители не редко, отпускают эту ситуацию, а ребенок зачастую играет один, в то время, когда слушая сказку, которую читает мама, он может задавать вопросы и получать на них ответы. На сказках выросли десятки поколений, среди них множество смелых, честных и талантливых людей. Ими гордится наша страна.

Проблема. Дети дошкольного возраста отличаются недостаточно сформированным навыком построения связной речи. По результатам диагностики уровня сформированности данного навыка у детей можно отметить следующие недостатки:

- высказывания короткие;
- отличаются непоследовательностью, даже если ребёнок передаёт содержание знакомого текста;
- состоит из отдельных фрагментов, логически не связанных между собой;
- уровень информативности высказывания очень низкий.

Кроме того, большинство детей активно делятся своими впечатлениями от пережитых событий, но с неохотой берутся за составление рассказов. В основном это происходит не оттого, что знания ребёнка по данному вопросу недостаточны, а потому, что он не может оформить их в связные речевые высказывания.

На сегодняшний день существует множество методик, с помощью которых можно регулировать процесс развития речи у детей, одной из них является наглядное моделирование. Научные исследования и практика подтверждают, что именно наглядные модели являются той формой выделения и обозначения отношений, которая доступна детям дошкольного возраста. Введение наглядных моделей в образовательный процесс позволяет более целенаправленно развивать импрессивную речь детей, обогащать их активный лексикон, закреплять навыки словообразования, формировать и совершенствовать умение использовать в речи различные конструкции предложений, описывать предметы, составлять рассказы. При этом используемые наглядные модели могут включать стилизованные изображения реальных предметов, символы для обозначения некоторых частей речи, схемы для обозначения основных признаков отдельных видов описываемых предметов, а также выполняемых действий по отношению к ним с целью обследования, стилизованные обозначения «ключевых слов» основных частей описательного рассказа и т.п.

Цель методической разработки - развитие связной речи дошкольников через сказку.

Задачи:

- формировать умение детей сочинять короткие сказки на основе карт Проппа;
- формирование умения продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев, используя карты Проппа;
- развивать эмоциональную сферу;
- воспитывать положительное отношение детей к разным видам сказок.

Основная часть

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

Всем нам известно, что для развития связной речи самая благодатная почва, имеющая большие развивающие и воспитательные возможности – это сказка.

Известный фольклорист Владимир Яковлевич Пропп, занимался изучением сказок. Он разделил сказку на набор, состоящий из 31 карты. Позднее они были сокращены до 28. Знаменитый сказочник Д.Родари отмечал, что преимущество карт очевидно, т.к. каждая карта - целый срез сказочного мира; каждая карта находит отклик во внутреннем мире ребенка. Карты Проппа - это некое искусство сложения сказок, это конструктор из деталей которого, можно сложить сказку.

Всего, автор сказочной технологии В.Я. Пропп, который подробно изучал сказки народов мира, изучил тысячи историй, но выделил 31карточную функцию. Совсем не обязательно, что они все будут представлены в одной сказке, очень легко может меняться их последовательность. В некоторых



сказках их всего будет пять или шесть, например, в сказке «Маша и медведь» или «Крошечка-Хаврошечка».

В своей рабочей деятельности я использую не более чем 6-8 карточек, этого достаточно для детей старшего возраста.

Обучение пересказу с помощью карточек Проппа способствует обогащению словаря ребенка

Целесообразность использования 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.

Карты Проппа как конструктор сказок

С картами Проппа можно начинать работать со средней группы и использовать в работе по 5-6 карт. Дети их хорошо запоминают и с удовольствием с ними играют. В старшей и подготовительной группах можно уже включать в работу от 8 до 10 карточек.

На первом этапе знакомим детей с жанром литературного произведения -сказкой; затем выявляем ее отличие от других жанров, фиксируем 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 выкладываем 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 и 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-петушок, 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.

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:

- рисовать сюжетные карточки самим ребятам, (можно рисовать всю

сказку, по одному сюжету каждый ребенок)

- 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 «чудесных карт».

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

Заключение

Вывод. Работая с данной темой, 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 – сказку.

Результат работы с картами Проппа:

- дети умеют читать карты Проппа;
- дети создают сказочные истории с использованием карт Проппа;
- дети ориентируются в структуре сказки;
- дети выстраивают схему содержания, опираясь на карты Проппа;
- уверенно манипулируют картами.

Список использованной литературы

1. Большёва Т. В. « Учимся по сказке», библиотека программы « Детство», 2005г.
2. Полянская Т.Б. Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста, Детство-Пресс, 2010г.
3. Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки. Исторические корни волшебной сказки, Изд. «Лабиринт», М., 1988 (www.opentextnn.ru)
4. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй, Прогресс, М., 1990 <https://libcat.ru/knigi/detskaya-literatura/prochaya-detskaya-literatura/160838-dzhanni-rodari-grammatika-fantazii-vvedenie-v-iskusstvo-pridumyvaniya-istorij.html>

**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!

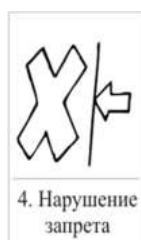
Дедушка с бабушкой отвечают:

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



Пришли девицы в лес, стали собирать грибы да ягоды.

Вот Машенька — деревце за деревце, кустик за кустик — и ушла далеко-далеко от подружек.



Испугалась Маша, стала она «АУ» кричать, подружек кликать. А они не слышат, не отзываются. Ходила, ходила девочка по лесу — совсем заблудилась.

Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит — стоит избушка. А в

той избушке жил себе поживал, огромный медведь. Понравилась ему девочка и решил он себе ее оставить.

Медведь на целый день в лес уходил, а Машеньке наказывал никуда без него из избушки не выходить.

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

Маша придумала, как сделать так, 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.

Стали дедушка с бабушкой Машу обнимать, целовать, умницей называть!



Обязательно добавляем концовку к сказке: «Так они живут, пряники жуют, мед с чаем припивают, нас в гости поджидают!»

Когда дети хорошо запомнят сказку можно усложнить сказку, добавлять другие карточки. Например: Отлучка кого-либо из членов семьи.



По ходу сказки, можно добавлять карточки, объясняя детям смысловое значение например:

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

Идея срабатывает.

Медведь принес Машу домой.



Гуси-лебеди. Порядок карточек



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.

«Волк и семеро козлят» (Сказка в сокращенном варианте)

Жила-была старая коза. Было у нее семеро козлят.

Вот созвала она всех семерых деток и говорит:

- Милые детки, хочу я в лес пойти, а вы смотрите волка берегитесь.

И пошла она в лес, корму принести.

Вдруг кто-то стучится в дверь и кричит:

- Детки милые, отомкнитесь, ваша мать пришла, вам гостинцев принесла.

- Не откроемся, - закричали они, ты не матушка наша; у той голос добрый и тонкий, а твой голос толстый: ты волк.

Изменил волк свой голос ... и отворили козлята ему дверь. А тот, кто вошел, был волк.

Всех их нашел волк и не стал долго разбираться: разинул пасть и проглотил одного за другим.

Приходит вскоре старая коза из лесу домой.

Вот вспорола она чудовищу брюхо, тут и выскочили один за другим все семеро.

Натащили тут семеро козлят много-много камней и засунули их волку в брюхо столько, сколько влезло. Подошел к колодцу, наклонился к воде, так там и утонул.

- Волк утонул! – и стали на радостях плясать вместе со своей матушкой вокруг колодца.

Мораль:

- Слушайся маму
- Никогда не открывай дверь незнакомцам, а если никого из взрослых нет дома – вообще не подходи к двери
- Никогда не впускайте незнакомых людей в свой дом
- Не верь обещаниям посторонних людей и не иди у них на поводу
- Добро всегда сильнее зла

Конспект занятия-путешествия «Путешествие в Сказкоград»

Задачи:

1. Упражнять детей в использовании карт В.Проппа при выделении функций структуры сказки, соответствующей действию, изображенному на иллюстрации; соотношения содержания сказки определенной схеме.
2. Активизировать связную речь и обогащать словарь детей.
3. Развивать интерес, внимание, восприятие, фантазию, творческое воображение.
4. Обеспечить сенсорное развитие дошкольников путем использования различных анализаторов: тактильных, зрительных.
5. Способствовать развитию личностных качеств: инициативность, самостоятельность, стремление оказать помощь.

Виды детской деятельности: коммуникативная, игровая, двигательная, чтение.

Оборудование:

1. План-карта путешествия «Королевский наказ».
2. «Камень с описанием 3-х дорог».
3. Три дороги – колючая, гладкая, «кочки».
4. Схема прочитанной русской народной сказки «Арысь-поле».
5. 5 наборов карт В.Проппа (по 1 набору на двоих человек).
6. Иллюстрация к сказке «Конек-горбунок».
7. Коробочки с запахом цветов (духи), леса (хвойные иголки).
8. Маркеры для рисования леса.
9. Цветы на «липучках».
10. Свиток, на котором написан «Указ Короля».
11. Портрет принцессы.
12. Шкатулка, в которой находится схема средней части сказки; карточки-помощники.

13. Коробочка для ощупывания предметов: лес – веточка сосны, переливание воды.

14. Ларец с секретами.

15. Награды – шишки, ягода, орден.

Ход занятия.

Дети входят в группу. Перед ними расположен «камень».

Воспитатель:

- Ребята, посмотрите, что это перед нами? (Ответы детей) Я прочитаю, что написано на камне:

«Направо пойдешь – по легкой ровной дороге пойдешь. Налево повернешь – по кочкам прыгать будешь и небольшой силой волшебной обладать станешь. Прямо пойдешь – по острым, колючим камням пойдешь, но силой обладать огромной будешь».

- Каждая из этих дорог приведет нас в сказку. Все эти дороги волшебные и наделяют идущего по ним силой.

- Хорошо подумайте, какую дорогу вам необходимо выбрать. (Воспитатель для себя отмечает, кто из детей какую дорогу выбрал).

(Дети по очереди идут по выбранной дороге).

- Вот мы и пришли в сказку.

Рассказ воспитателя:

- «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были красавица принцесса, храбрый рыцарь и страшное чудовище. Принцесса, как и полагается, жила в башне, рыцарь – в замке, а чудовище – в болоте. А еще в царстве-государстве жил бедный пастух, который очень любил принцессу, но не мог и мечтать о том, что когда-нибудь она станет его женой. Каждый год король, отец принцессы, устраивал смотр женихов для своей дочери. Он собирал всех претендентов, давал им задания, а те старались их выполнить. Но, то ли задания были слишком сложными, то ли женихи были глупыми, только никто из них мужем принцессы так и не стал: кого-то за неправильные ответы

заточили в подвал замка, кого-то рыцарь победил на турнире, а кого-то забирало в плен чудовище.

И вот настал день, когда во всем государстве ни одного жениха не осталось. Только один пастух был еще на свободе. И решил он попытать счастья».

Воспитатель:

- Скажите, ребята, хотите ли вы, чтобы пастух взял принцессу в жены?

(Ответы детей)

- Тогда давайте поможем ему выполнить все задания короля, преодолеть все препятствия, пройти все испытания.

- Для того, чтобы добраться до государства этого короля, нам необходима карта, которую он вручает каждому претенденту-жениху.

(На стене расположена карта – «Королевский наказ»)

- Первое испытание мы уже прошли, выбрав самую трудную дорогу, которая дала нам много волшебной силы. Идем дальше.

- На пути – болото. Как вы думаете, кто живет здесь? (Ответы детей) В болоте живет чудовище. Какое оно? (Ответы детей)

- Чудовище бывает злым, а бывает и добрым. Как вы думаете, когда оно бывает таким? (Ответы детей)

- Чудовище очень любит слушать сказки и выкладывать их сюжет схемой. Такое задание оно давало и всем женихам, но они не справлялись с такими заданиями.

- Давайте и мы попробуем справиться с этим заданием. Если мы его выполним, Чудовище пропустит нас дальше.

Чтение русской народной сказки «Арысь-поле»

Дети в группах по 2 человека выкладывают содержание сказки при помощи карт Проппа.

Схема к русской народной сказке «Арысь-поле»



Воспитатель:

- Сравним наши схемы со схемой, которая получилась у Чудовища.

(Проверка правильности выполнения задания).

- Молодцы, справились с заданием. Чудовище подобрело и пропускает нас дальше. Дает нам пропуск – «ягоды», которые в дальнейшем нам пригодятся.

- Итак, идем дальше по карте. Обратите внимание, на карте перед замком рыцаря – какой-то пробел. Как вы думаете, что же здесь должно быть?

Воспитатель раздает детям «коробочки с запахом леса» (хвойные иголки).

Воспитатель:

- Что вам напоминает этот запах? (Ответы детей).

- Дорисуем лес на карте. (Дети схематично дорисовывают лес).

- Каким может быть лес? (Ответы детей)

Физкультминутка

Воспитатель:

- Надо пройти этот лес. В лесу есть тропинка. Вот по ней мы и пойдём, только очень осторожно, никуда не сворачивая.

(По команде дети преодолевают воображаемые препятствия.

Выстраиваются друг за другом и идут по воображаемой тропинке).

1. Спокойно идем по тропинке. Вокруг нас деревья, кустарники. На тропинке впереди – большие лужи. Одна, вторая, третья.

2. Снова спокойно идем по тропинке. Перед нами – ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим ручей по мостику, держась за перила.

3. Спокойно идем по тропинке. Тропинка ведет через болото. Появились кочки – 1, 2, 3, 4. Перешли через болото.

4. Снова идем спокойно. Теперь перед нами – овраг. Через него брошено бревно. Переходим через овраг по бревну. Идем осторожно, сохраняя равновесие! Ух, наконец-то, перешли!

5. Ой! наступили на что-то колючее! Да это же ежик!

6. Идем спокойно по тропинке. Хорошо вокруг! Вот и пришли. Молодцы!

- Мы в замке у рыцаря. В замке есть картинная галерея. Рыцарь очень любит картины, особенно сказочные. Он устраивает «Сказочный турнир».

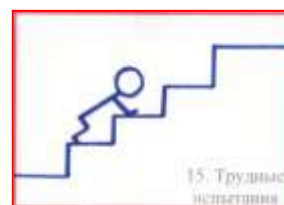
- Рыцарь приготовил для нас свою самую любимую картину. Но он не знает, какой сказке она принадлежит и что обозначает.

- Если мы справимся с этим заданием, он нас пропустит дальше к государству Короля.

(На стене расположена иллюстрация к сказке «Конек-горбунок»)

Воспитатель задает детям вопросы:

- К какой сказке эта иллюстрация?
- Какое действие изображено на данной иллюстрации?
- Какие карточки-функции подходят к данной иллюстрации?
- Объясните, почему выбрали данные функции.



Воспитатель:

- Вот и еще одно испытание пройдено. Рыцарь награждает нас орденом, а это и есть наш пропуск дальше.

- По карте идем дальше. Опять перед нами какой-то пустырь. Надо его заполнить. Что же это может быть?

Детям выдаются «коробочки с запахом цветов» (ватки пропитанные духами). После того, как дети выяснили, что это могут быть цветы, прикрепляют их к карте.

Воспитатель:

- Мы на цветочной поляне. В цветочке кто-то спрятался. Кто это может быть? (Ответы детей). Правильно, это Дюймовочка. У нее какое-то послание. От кого же оно, прочитаем.

- Послание от Лешего. Он живет в маленьком лесочке перед замком и охраняет его.

Послание: «Если вы защитите мое доброе имя – Леший, то я вас без всяких препятствий пропущу к замку Короля».

Воспитатель:

- Давайте найдем в Лешем хорошие качества. (Ответы детей: лес сторожит; знает много интересного о лесе и о животных; может рассказать сказку и др.)

- Леший дает нам шишку-пропуск к замку Короля.

Воспитатель:

- Итак, все испытания на Королевском маршруте пройдены. Мы с вами подошли к воротам королевского замка. А в высокой башне сидит принцесса и ждет жениха, своего пастуха.

- Но что это? На стене висит «Указ Короля».

«Указ Короля»

«Внимание! Внимание! Внимание! Всем! Всем! Всем!

С моей Королевской сказочной библиотекой произошло несчастье: туда повадились крысы и погрызли все книги. Но, к счастью, все сказки мы восстановили, кроме одной, незнакомой нам. Тот, кто восстановит сказку, получит в жены мою дочь – принцессу. Король».

Воспитатель:

- Ребята, мы здесь для того, чтобы помочь пастуху. Готовы ли вы справиться с этим испытанием, чтобы пастух мог взять принцессу в жены? (Ответы детей).

- Перед вами оставшаяся часть сказки и ее схема. Послушайте, что осталось от сказки:

«...И отправился Кнопик в соседнее царство, цветочное государство, чтобы встретиться с доброй Феей и попросить у нее помощи, совета. Долго ли коротко ли он был в пути, но вот он пришел на красивую цветочную поляну. Здесь было столько прекрасных цветов, что гномик Кнопик даже растерялся: в каком же из этих цветков живет Фея? Но вдруг самый красивый цветок раскрылся, и появилась Фея. Она спросила у гномика:

- Кнопик, как ты здесь оказался, что случилось? Ты такой грустный.

И гномик рассказал Фее, что случилось в его царстве-государстве.

- Я знаю, чьи это проделки. Это натворила злая колдунья Засыпаха.

Победить ее нелегко, но можно. А найти ее нетрудно: там, где она пролетала, все засыпает.

- Но как я ее найду? – спросил гномик.

- Возьми с собой двух волшебных помощников из моей шкатулки и двух друзей, которые тебе помогут, - ответила Фея.

Взял Кнопик с собой друзей и волшебных помощников, чтобы они помогли ему справиться со злой колдуньей, и отправился в дорогу».

Воспитатель:



- Посмотрите на схему сказки.

- Какие карточки-функции соответствуют прочитанному фрагменту сказки?

- Отделим их от остальных карточек. (Выделяют знаком «Звездочка»)

Воспитатель задает детям вопросы:

- Кто главный герой сказки и как его зовут?
- Какой у него характер?
- Где он мог жить?
- Что он любит делать? Чем заниматься? Какую помощь оказывает?

Какой волшебной силой может обладать?

- Кто ему навредил? Как? Почему?

Воспитатель:

- Основные вопросы мы выяснили, а теперь давайте выберем помощников и друзей для гномика и начнем восстанавливать сказку.

Дети наугад вытаскивают по 2 картинки из шкатулки.



Карточка – «Живые существа». Друзья.



Карточка – «Волшебные дары». Помощники.



Карточка – «Средства передвижения».

Карточки для выбора друзей («Живые существа»)



Карточки для выбора помощников («Волшебных даров»)



Карточки для выбора средства передвижения («Средства передвижения»)



Коробочка для ощупывания. В ней находятся предметы, ощупывая которые дети догадываются, что это может быть лес (мох, веточка сосны, листья и др.)

После выбора помощников дети приступают к сочинению начала и конца сказки в соответствии со схемой (при помощи воспитателя).

Воспитатель:

- Вот такая сказка у нас получилась.

- Как вы думаете, понравилась ли сказка Королю? Помогли ли мы пастуху?

- Но что это? (Появляется резной ларец). Давайте посмотрим, что в нем находится.

- В ларце находятся подарки от принцессы. Она благодарит вас за помощь и счастливый конец сказки и дарит вам ларец с секретами. Они придадут вам еще больше волшебной силы.

- Теперь у нашей сказки счастливый конец, и пастух сможет жениться на принцессе.

- Вот и подошло к концу наше сказочное путешествие. Понравилось ли оно вам?

- Возвращаемся в детский сад.

Сочинение сказок. Этапы работы

Подготовительные игры-задания, которые можно включить в образовательную деятельность:

— 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 вычлениить 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 не свойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.

— Что общего. Игра предполагает сравнительный анализ различных сюжетов с точки зрения сходства и различия («Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа метелица»)

1 этап — непосредственное ознакомление с функциями волшебной 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.

Читаете сказку, затем «раскладываете» ее 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: конь златогривый, меч булатный, утро вечера мудренее и т.д.

2 этап - 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.

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.

Задание — придумать сказку о Бабе-Яге и Коще.

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)?

При сочинении сказки 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.

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?»

Методические рекомендации по работе с картами Проппа

Чтобы наши сказки получались интересными нужно соблюдать три правила:

Правило 1.

Сказка должна иметь присказку, начинаться со слов: "Давным-давно", "Жили - были", "В некотором царстве - в некотором государстве"...

Правило 2.

В сказке обязательно должен быть – персонаж, которого надо победить. Очень 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 картами Проппа можно замечательно проводить время за игрой.

Такие игры развивают память, внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу и активизируют разговорную речь.

Игры с использованием карт Проппа

«Чепуха» Цель. Осмысление назначения той или иной функции карт Проппа.

Материал: набор карт Проппа

Ход игры: Дети придумывают не связанные друг с другом два предложения, содержащие прямо противоположные функции.

Детям предлагаются две карты. Например, заданы функции: «запрет — нарушение запрета». Дается задание придумать два предложения, можно из разных сказок, главное, чтобы они соответствовали сути этих функций:

- запретили Аленушке со двора уходить, за братцем смотреть нужно,
- высунул петушок голову в окошко, а лиса его цап, царап!

«Что в дороге пригодится?» Цель. Уточнять знания о волшебных предметах из сказок. Упражнять детей в придумывании новых предметов — помощников.

Материал: картинки с изображением волшебных и не волшебных предметов.

Ход игры: Воспитатель показывает детям картинки с волшебными предметами (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.). Дети называют, что это и чем этот предмет может помочь в дороге. Если воспитатель показывает картинку с обычным, не волшебным предметом (чайник, пылесос и т. д.), дети придумывают новых предметов-помощников.

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

«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»?

Значение карт Проппа

1. Жили-были создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).
2. Особое обстоятельство («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).
3. Запрет («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).
4. Нарушение запрета (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — антагонист, вредитель).
5. Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
6. Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах).
7. Способ достижения цели (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т. п.).
8. Враг начинает действовать (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
9. Одержанье победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).
10. Преследование (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее «симпатичные» персонажи).
11. Герой спасается от преследования (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
12. Даритель испытывает героя и тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.

13. Герой выдерживает испытание дарителя (все очевидно).
14. Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).
15. Отлучка дарителя (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
16. Герой вступает в битву с врагом (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).
17. Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
18. Героя метят (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
19. Герою дают сложное задание (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).
20. Герой исполняет задание (а как же иначе).
21. Герою дается новый облик (частый прием - погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
22. Герой возвращается домой (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).
23. Героя не узнают дома (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).
24. Появляется ложный герой (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
25. Разоблачение ложного героя (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
26. Узнавание героя (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)
27. Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).
28. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).