

Хренкова Ольга Анатольевна,

воспитатель подготовительной (коррекционной) группы,

МБДОУ «Детский сад «Машенька»»,

г. Абакан, Республика Хакасия

ИГРА В КАРТЫ ПРОППА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕЧИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

В мире много сказок, грустных и смешных,

И прожить на свете нам нельзя без них.

(Ю. Энтин)

Сегодня я хочу затронуть вопрос развития связной речи детей старшего дошкольного возраста в современных условиях. Что может быть важнее хорошо развитой речи? Проблема развития и эффективности речи особенно важна сегодня, когда растёт значение правильного, убедительного слова. Без правильной связной речи нет подлинных успехов в учении, нет настоящего общения. По теории Д.Б. Эльконина ведущим видом деятельности детей в дошкольном возрасте, является игра. В процессе игры ребёнок познаёт не только окружающий мир, но и себя самого, своё место в этом мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение. Джанни Родари утверждал, что «именно в игре ребёнок свободно владеет речью, говорит то, что думает, а не то, что надо. Не поучать и обучать, а играть с ним, фантазировать, сочинять, придумывать – вот, что необходимо ребёнку».

Д.Б. Эльконин подчёркивал, что игра относится к символично-моделирующему типу деятельности, в котором операционально-техническая сторона минимальна, сокращены операции, условны предметы. Однако игра даёт возможность такой ориентации во внешнем, зримом мире, которой никакая другая деятельность дать не может. Все типы деятельности ребенка дошкольного возраста, за исключением самообслуживания, носят моделирующий характер. Сущность всякого моделирования, считал Д. Б. Эльконин, состоит в воссоздании объекта в другом, не натуральном материале,

в результате чего в объекте выделяются такие стороны, которые становятся предметом специального рассмотрения, специальной ориентировки. Именно поэтому Д.Б. Эльконин называл игру «гигантской кладовой – настоящей творческой мысли будущего человека».

К.И. Чуковский считал, что сказка совершенствует, обогащает и гуманизирует детскую психику, т. к. слушающий сказку ребенок чувствует себя ее активным участником и всегда отождествляет себя с тем персонажем, кто борется за справедливость, добро и свободу. Ведь цель сказки «заключается в том, чтобы воспитать в ребенке человечность – эту дивную способность волноваться чужим несчастьям, радоваться радостям другого, переживать чужую судьбу, как свою.

Но вместе с тем ребенок активный от природы, он любит не только слушать сказки, но и действовать, творить, опираясь на них.

Карты Проппа позволяют стимулировать и развивать связную речь, обогащают речь детей, позволяют изучить огромное количество сказок, что способствует успешному обучению в школе.

Поэтому я использую в своей работе карты Проппа. Они позволяют стимулировать развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, активизируют связную речь. Карты Проппа оказывают неоценимую помощь в сенсорном развитии детей.

Карты Проппа – это сказочные ситуации, так их называл известный ученый-фольклорист В.Я. Пропп. Тщательно изучив и проанализировав сказки народов мира, он выделил 31 постоянную функцию. В своей работе «Грамматика Фантазии» Д. Родари сократил их количество до 20. Последовательность их может варьироваться, и не в каждой сказке они могут содержаться в полном объеме. 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, как конструктор, из деталей которого можно сложить сказку. В нашем конструкторе используется 30 карт:

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 незнанию (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 Бурёнка, фея). Появление такого друга помогает решить проблемы героя – найти, указать дорогу.

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

9. Появление героя – героя произведения или героя спасителя («вдруг, откуда то летит маленький комарик...»; сделал папа Карло куклу, слепили дед с бабкой Снегурочку).

10. Вредитель или антигерой – появление антигероя или вредителя.

11. Борьба – схватка между героем и антигероем (врагом).

12. Победа – достижение победы (враг погибает, злые чары рушатся, герой побеждает в состязании) – враг повержен.

13. Возвращение домой – с хорошим или плохим настроением (Принц вернулся домой так и не найдя настоящую принцессу, Емеля пришел с ведрами, которые шли сами).

14. И жили они долго и счастливо – счастливый финал (пир на весь мир или свадьба).

15. Ложный герой – появление ложного героя (тот, кто выдаёт себя за героя, присваивая его победы себе).

16. Трудные испытания – испытание героя (Баба-яга просит выполнить задание, за выполнение его одаривает волшебным предметом).

17. Ликвидация беды – спасение от преследования (герой прячется в печку, превращается в дерево, бросает гребень, и за ним вырастает дремучий лес).

18. Узнавание героя – узнавание героя (все обнаруживают подмену, изгоняют ложного героя и чествуют настоящего).

19. Изобличение ложного героя – разоблачение ложного героя (во время испытаний или после опознания других лиц).

20. Наказание ложного героя, врага (заключение в темной, ссылка в далекие края, обязанность ухаживать оставшуюся жизнь, носить шкуру медведя).

21. Свадьба или счастливый конец – счастливый финал (пир на весь мир или свадьба).

22. Герою дают сложное задание – сложное задание (отец просит соткать за ночь ковёр, построить дворец).

23. Сверхъестественное свойство – живой, но из снега; из дерева; из мякиша хлеба; из мизинчика.

24. Способ достижения цели – программа, выполнив которую, можно достичь цель (поймать Жар-птицу, достать кольцо со дна окояна, привезти красавицу-девицу).

25. Новый облик героя – преобразование (погружение в молоко, в воду, превращение в живого человека, испарение, перевоплощение).

26. Уход дарителя – (смерть матери, забивание коровы - кормилицы, удалилась фея).

27. Герой выдерживает испытания – окончание испытаний, радость героя (искупался в кипятке, добежали до дома живыми).

28. Враг начинает действовать – действия врага (Кощей похищает невесту, старуха отравляет яблоко ядом).

29. Герой выполняет задание – проходит испытания, соревнуется с антигероем (Иванушка помогает медведю, щуке, зайцу; Аленушка ест яблочки, печёт пирожки, пьёт кисель).

30. Преследование (героя преследуют Баба-яга, гуси-лебеди).

Введение карт Проппа происходит в несколько этапов.

На *первом* этапе знакомлю детей с жанром литературного произведения-сказкой; выявляем ее отличие от других жанров и вычленяем 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 далёкими 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 ...).

На *втором* этапе проводятся «Подготовительные игры».

- «Чудеса в решете» – выявление различных чудес: как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.

- «Волшебные слова» или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.

- «Что в дороге пригодится» – основные волшебные средства сказки (скатерть-самобранка, аленький цветочек).

- «Узнай героя» – выявление позитивных и негативных черт характера героев.

- «Что общего» – сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними.

- «Четвертый лишний» – определение лишнего предмета.

- «Решение сказочных задач»

- «Бюро находок» – найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т.д.

- «Сказочный словарь» – придумайте новое небывалое слово и по возможности объясните его или нарисуйте: сапоги-скороходы, ковёр-самолет, шапка-невидимка.

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.

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, заранее оговаривается кто будет главным героем, кто или что будет мешать герою, какие волшебные средства будут у героя, какой будет зачин и концовка, какие сказочные слова будут в сказке и т.д. Можно также использовать такие игры, как: «Салат из сказок», «Опорные слова», «Добавление», «Сказочный треугольник (разделение на три группы, где у каждой свое задание), «Сказочная путаница». Затем вводятся новые характеристики антигероев и рассмотрение их с другой стороны (Баба Яга как даритель) и т.д. В конце концов, дети приходят к сочинению своей неповторимой волшебной сказки.

Таким образом, можно прийти к тому, что ребенок полюбит язык, поймёт глубинный смысл звуков, слов и фраз, научится играть со словами, станет сочинять.