***Мастер – класс для воспитателей «*Карты Проппа как эффективное средство обучения детей дошкольного возраста творческому рассказыванию*»***

**Цель**: Создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогических работников дошкольного образования по развитию речевого творчества детей дошкольного возраста посредством использования «карт Проппа» при моделировании собственных сказочных историй.

**Задачи:**

1. Обогатить опыт практической деятельности, направленный на применение «карта Проппа» в развитии речевого творчества детей дошкольного возраста;

2. Познакомить педагогов с основными этапами реализации метода В. Я. Проппа, обеспечивающего эффективный результат развития речевого творчества детей дошкольного возраста при пересказывании сказок и составлении собственных сказочных историй.

3. Вовлечь педагогическую аудиторию в совместную деятельность по использованию практических приемов работы с «картами Проппа»;

 4. Стимулировать потребность использования в работе с детьми произведений художественной литературы и устного народного творчества, способность понимать и чувствовать нравственно-эстетическую основу сказки, стихотворения.

**Оборудование и материалы:** мультимедиа; презентация; наборы карт В.Я. Проппа, магнитная доска.

**Слайд 1.**

Развитие связной речи детей является одним из направлений работы педагога. Обучение творческому рассказыванию – важная составляющая этой деятельности. В процессе работы над творческим рассказыванием дети овладевают сложными формами связной речи.

Словестное творчество выражается в разных формах рассказов, сказок, стихов, загадок, небылиц, словотворчестве. Это требует от детей активной работы воображения, мышления, речи, проявления наблюдательности, волевых усилий.

Давайте с вами вспомним, что такое творческий рассказ? (Варианты ответов)

Творческий рассказ – это рассказ по воображению, основанный на применении предыдущего опыта в новой ситуации, предположении какого – либо события, или составленный на вымышленном материале.

При обучении детей творческому рассказыванию, сочинению сказок используются карты Проппа.

**Слайд 2.**

Знаменитый советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфология сказки» проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных структурных элементов, или функций. Всего таких элементов Пропп выделил 31. Его последователи (ученики) сократили количество элементов до 28.

Дж. Родари сократил число этих функций до 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.

Использовать “карты Проппа” как методический прием предложил Дж. Родари в книге «Грамматика фантазии».

**Слайд 3.**

Благодаря картам Проппа, вы можете легко проанализировать структуру сказки, разбив ее на функции. Разумеется, в сказке не обязательно должны присутствовать все эти элементы. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, не противоречат основному ходу сказки.

**Слайд 4.**

Итак, что это за элементы? Представлю некоторые из них. Одна карта - это определённое событие сказки.

1. **Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").

2. **Особые обстоятельства.** Нестандартное, неординарное событие: рожь кто-то топчет каждую ночь, курочка золотое яйцо снесла; хочет лететь, а крыльев нет (*«Лягушка- путешественница»*).

3. **Запрет** ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").  **Запрет** выступает в роли сильнейшего мотива и заставляет спорить с существующим авторитетом. Происходит **нарушение правил**.

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 уходить из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).

6. **Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).

**Слайд 5.**

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. **Одержание 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).

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, изготовляться, 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).

**Слайд 6.**

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).

Кстати, все детективы (фильмы и книги) можно разложить по данным функциям достаточно легко.

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

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

**Слайд 7.**

Для того чтобы детям было легче освоить карты Проппа работа делиться на несколько этапов:

На первом этапе происходит знакомство детей с жанром литературного произведения - сказкой; выявляем ее отличие от других жанров и вычленяем структуру сказки - ее композицию.

Присказка. Зачин (Приглашение в сказку).

Уже сама присказка настраивает слушателей на особый лад, переносит их в сказочный мир. Присказки звучат знаменательно, многообещающе. Цель — подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать. Воспитатель может начать так:

1. За далекими полями, за глубокими морями, за высокими горами, средь лазоревых полян, в некотором царстве, небесном государстве жили-были…

2. В некотором царстве, в некотором государстве…или в тридевятом царстве, тридесятом государстве…

Концовка

Концовка, как и присказка, ограничивает (отделяет) сказку от реальной жизни и возвращает слушателей к реальной действительности. Варианты концовок:

1. Вот вам сказка, а мне бубликов связка.

2. Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец.

Присказка и концовка составляют обрамление, в которое сказочник включает повествование.

Сказка обычно насыщена традиционными, так называемыми, сказочными формулами: речевыми клише, ритмическими присловьями, которые характеризуют разные действия и описания персонажей, постоянными эпитетами и т.д.:

1. Царь начал пиры пировать, гостей созывать.

2. Избушка, избушка! Стань по-старому, как мать поставила — к лесу задом, ко мне передом.

3. Сделался такой молодец — ни вздумать, ни взгадать, ни пером описать.

4. Конь бежит, земля дрожит, из ушей пламя пышет.

5. Меч-кладенец, Василиса-прекрасная, скатерть-самобранка и т.д.

Необходимо объяснить детям, что сказка начинается с какого-то необычайного события, где главную роль играет волшебное существо. Рано или поздно герой сказки сталкивается со злыми силами или с большими трудностями, препятствиями, затем преодолевает их. Трудные задания герой, как правило, выполняет при помощи волшебных предметов или существ.

**Слайд 8.**

На втором этапе проводятся «подготовительные игры».

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

- Как вы думаете, почему Золушку назвали Золушкой, а Кощея Бессмертного именно Кощеем Бессмертным

 «Кто на свете всех злее(милее, умнее)?» ( 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))

- Как мы можем охарактеризовать Бабу – Ягу?

**Слайд 9.**

Игра «Что в дороге пригодится?»

(вспоминаем с детьми различные волшебные вещи из разных сказок, как русских народных, так и зарубежных. (Скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка.))

- Какие волшебные вещи вы знаете?

Также проводятся и следующие 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 общего» - сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними

• « Четвертый лишний» -определение лишнего предмета.

**Слайд 10 .**

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;(слайд 11)
* определить отсутствие знакомой карты;
* отделить лишнюю карту (слайд 12).

**Слайд 13 .**

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.

**Слайд 14.**

 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.

**Слайд 15.**

Задание.

Предлагаю вам, сочинить свою сказку.

Сначала определим: кто будет главным героем? кто будет мешать герою? кто будет помогать?

Получив карты, продумайте ее содержание.

Педагогам предлагаются 9 карт (Жили-были, Особое обстоятельство, Запрет, Нарушение запрета, Герой покидает дом, Появление друга помощника, Способ достижения цели, Враг начинает действовать, Одержание победы). Последовательность карт может быть произвольной.

**Слайд 16**

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

 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 можно использовать не только как единую технологию по моделированию собственных неповторимых сказочных произведений в старшем дошкольном возрасте, но и как средство для пересказа сказок. Систематическое использование в рамках реализации образовательной области «Речевое развитие» представленных приемов по развитию речевого творчества позволяют развивать в ребенке художественный вкус, языковую культуру, творческое и активное отношение к жизни, искусству и литературе. Способствует развитию у детей дошкольного возраста одного из самых важных умений - умения ясно, понятно, красиво говорить. Стимулируют развитие воображения у воспитанников, которое может реализовываться не только в речевом творчестве, но и других значимых видах детской деятельности. И самое главное, что развитие речевого творчества осуществляется с опорой на самый мудрый источник знаний человека – произведения художественной литературы и устного народного творчества.

Рефлексия «Дерево успеха».

Перед вами дерево без листьев и магниты красного, зеленого, желтого цвета.

Если вам понравился **мастер-класс**: это было актуально, полезно, интересно и вы будете это использовать в своей работе – прикрепите магнит зеленого цвета.

Если мастер – класс показался интересным , но пока вы не готовы к применению карт Проппа. – прикрепите магнит желтого цвета

Ну а если это всё вас совсем не тронуло – прикрепите магнит красного цвета.

Список источников и литературы

1. Большева, Т.В. Учимся по сказке[Текст]/ Т.В.Большева. – СПб.: Детство-Пресс, 2005.
2. Карты Проппа для детей. Режим доступа: <https://mama-pomogi.ru/obuchenie/chtenie/karty-proppa-dlya-detej>
3. Карты Проппа в работе с дошкольниками. Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-karti-proppa-v-rabote-s-doshkolnikami-3385600.html>
4. Пропп, В.Я. Русская сказка[Текст]/ В.Я. Пропп Собрание сочинений. Лабиринт. – М., 2000.
5. 3.     Пропп, В.Я. Мофология «волшебной» сказки[Текст] / В.Я. Пропп. Исторические корни волшебной сказки. Лабиринт.- М., 1988. ([www.opentextnn.ru](http://www.opentextnn.ru/))

Приложение 2

**«Кот, петух и лиса»**

 В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано утром вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дом стеречь.

 Cобирается кот на охоту и говорит петушку:

— Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит.

Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт, кота ждёт. А лиса уж тут как тут. Опять уселась под окошком и запела:

Петушок, петушок,

Золотой гребешок

Выгляни в окошко —

 Дам тебе горошку.

Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла. Петушок испугался, закричал:

— Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик- братик, выручи меня.

Кот хоть далеко был, а услыхал петушка. Погнался за лисой что было духу, догнал её, отнял петушка и принёс его домой.

 С тех пор опять кот да петух живут вместе, а лиса уж больше к ним не показывается.