

Мастер-класс
«Развитие связной речи дошкольников через ознакомление со сказкой»

Актуальность темы:

- Современный ребенок мало времени проводит в обществе взрослых, всё больше у телевизора или за компьютером, редко слышит рассказы и сказки из уст родителей.

- Исчезло традиционное общение с книгой семейное чтение с дальнейшим рассматриванием иллюстраций, обсуждением их, ответами на вопросы по содержанию сказки.

- Исчезло стремление взрослых заинтересовать детей художественными произведениями, поэтому у современных детей бедный словарный запас, плохо развита связная речь.

Цель моей работы - развитие связной речи дошкольников через самый излюбленный детьми жанр фольклора «сказку».

Сказки - это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Благодаря сказкам, начинает формироваться кругозор и аналитическое мышление.

Но не все так просто! Обычное прочтение произведения, кроме как хорошего времяпрепровождения, может ничего не дать. Наша задача, попытаться заинтересовать ребенка книгой, помочь понять прочитанное, ну и, конечно же, запомнить это.

Современные отечественные исследователи, а также методисты, занимающиеся обучением дошкольников творческому рассказыванию, используют сказку в качестве образца, по которому ребенок смог бы пересказать или придумать свою собственную **сказку**. Одним из таких исследователей является Владимир Яковлевич Пропп.

Карты Проппа. Что это такое?

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных **сказок**. В ходе своей работы Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 28 функций. Эти функции можно представить в виде схем (*карт*).

При помощи карт ребенок легко усваивает содержание сказки, что облегчает ее пересказ, а в дальнейшем сочиняет свои собственные сказки.

Карты Проппа подразумевают несколько этапов работы с ними.

На **первом этапе** знакомим детей со сказкой. Выявляем ее отличие от других жанров (*рассказов, стихов*) и вычленяем структуру сказки. Предлагаемые мною карты изготовлены на основе Интернет-ресурса. В дальнейшем я планирую изготовить вместе с детьми новые карты. Таким образом, дети лучше будут запоминать функции сказки, т. к. при совместном обсуждении они будут сами решать, как их обозначить.

На **втором этапе** играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты.

«*Волшебные имена*» - перечисляем с детьми всех волшебных героев и стараемся понять, почему их так зовут. («*Кащей-бессмертный*», «*Василиса премудрая*», «*Царевна-лягушка*» и т. д.)

«Кто на свете всех злее (милее, умнее?)» - выявление злых и коварных сказочных героев, описание их облика, характера, образа жизни. Также анализируем и положительных героев.

«*Хороший - плохой*» - в этой игре мы проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.

«*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*).

На **третьем этапе** читаем сказку и сопровождаем ее выкладыванием карт. Я хочу показать, как это работает на примере сказки «*Волк и семеро козлят*».

«*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.

...отворили 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

На **четвертом этапе** предлагается пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.

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

Сегодня я предлагаю Вам побыть детьми и попробовать пересказать или придумать свою сказку с помощью карт Проппа. (*присутствующие делятся на две группы*).

Можно сочинить сказку опираясь, на схематические изображения, но не все дети принимают абстракцию, им могут помочь сюжетные картинки, которые должны находиться в коробочках или на пано.

На этом этапе ребенок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребенок может изменить место действия придумать свое. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами.

В процессе работы над развитием речи детей по методу Проппа я ощутила их повышенный интерес к словотворчеству. С помощью карт детям легче пересказывать сказки. Этот процесс их увлекает и повышает интерес к сочинению собственных сказок, что благотворно влияет на развитие связной речи.

Значение карт Проппа

1. Жили-были создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесATOM царстве»).

2. Особое обстоятельство («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).

3. Запрет («не открывай окна», «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 (*змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко*).

9. Одержанная победа (*разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Коцея 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 (*прячется 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*).

Желаю удачи!