**Консультация для воспитателей на тему:**

**«Карты Проппа как средство речевого развития детей дошкольного возраста»**

Подготовила воспитатель:

Трубецкая Н.Ю.

**Карты Проппа – замечательный сказочный конструктор.** Он помогает формировать умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев. А так же развивает внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащает эмоциональную сферу, активизирует устную связную речь. Карты развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету. Что за чудо, что за прелесть эти сказки! В волшебный мир сказок ребѐнок попадает в самом раннем детстве.

По мнению психологов, знакомство со сказкой помогает ребенку легче понять и принять окружающую действительность. Язык сказок понятен малышу. Жизненно важная информация усваивается сама по себе, без наставлений, незаметно.

Приобщаясь к сказке, ребенок приобретает новый для себя вид психической активности – умение мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах, а это – основа для любой творческой деятельности. Через сказку легче всего объяснить ребенку первые и главные понятия: что такое «хорошо» и что такое «плохо». Понятия о доброте, благородстве, взаимопомощи передаются в сказке не в виде законов и правил, а в виде образов сильных и храбрых героев, доброй волшебницы или феи, всегда готовых прийти на помощь.

Правильное прочтение и понимание сказки являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться духовно, интеллектуально, а нравственные понятия закрепятся в реальной жизни и во взаимоотношениях с близкими людьми. Задача родителей и педагогов дошкольного учреждения, поощрять интерес ребенка к сказкам, научить анализировать произведение и понимать прочитанное, а также запоминать.

Ребенок – существо активное от природы, он любит не только слушать сказки, но и действовать, творить, опираясь на них. Помогут в этом карты Проппа. Карты Проппа – это своего рода конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации (схематичные изображения структурных элементов сказки).

Знаменитый советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфология сказки» проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных элементов, или функций. Согласно системе Проппа, этих функций — тридцать одна, но не каждая сказка содержит их в полном объеме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, не противоречат основному ходу сказки. Благодаря картам Проппа, вы можете легко проанализировать структуру сказки, разбив ее на функции. Вашему ребенку это поможет лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

**Как же работать с картами Проппа?** Для начала вам необходимо подготовить карточки Проппа. Вы можете распечатать их. Далее, читайте с ребенком сказку и сопровождайте чтение выкладыванием карт Проппа согласно сюжету. После этого, покажите своему ребенку пример пересказа прочитанного, ориентируясь на карты Проппа. Закрепите пройденное самостоятельной работой: пусть ребенок при чтении выкладывает карты Проппа, а затем, ориентируясь на них, — пересказывает.

**Для примера рассмотрим сказку «Жихарка»:**

1. ** Карта - Жили-были.**

Жили-были в избушке кот, петух да маленький человечек — Жихарка. Кот с петухом на охоту ходили, а Жихарка домовничал, обед варил, стол накрывал, ложки раскладывал. Раскладывает да приговаривает:— Эта простая — котика, эта простая — Петина, а это не простая — точеная, ручка золоченая, — это Жихаркина. Никому ее не отдам.

1. ** Карта – Запрет.** Кот да петух, когда уходили на охоту, всегда велели Жихарке двери запирать.

**3.  Карта – Нарушение запрета.** Запирал Жихарка двери, а один раз забыл. Справил Жихарка все дела, обед сварил, стол накрыл, стал ложки раскладывать, да и говорит:— Эта простая ложка — котика, эта простая ложка — Петина, а эта не простая — точная, ручка золочная, — Жихаркина. Никому ее не отдам.

**4.  Карта – Враг начинает действовать.** Только хотел ее на стол положить, а по лестнице — топ-топ-топ. Испугался Жихарка, с лавки соскочил, ложку на пол уронил — и поднимать некогда, — да под печку и залез. А лиса в избушку вошла, глядь туда, глядь сюда — нет Жихарки. «Постой же, — думает лиса, — ты мне сам скажешь, где сидишь». Пошла лиса к столу, стала ложки перебирать: — Эта ложка простая – Петина, эта ложка простая – котика, а эта ложка не простая – точеная, ручка золоченая, - эту ложку я себе возьму. А Жихарка под печкой во весь голос: — Ай, ай, ай, не бери, тетенька, я не отдам! Подбежала лиса к печке, лапку в подпечье запустила, Жихарку вытащила, на спину перекинула — да в лес. Домой прибежала, печку жарко истопила: хочет Жихарку изжарить да съесть. Взяла лиса лопату.— Садись, — говорит, — Жихарка. А Жихарка маленький, да удаленький. На лопатку сел, ручки-ножки растопырил — в печку-то нейдет.

 **5.  Карта – Герой вступает в битву с врагом.** — Не так сидишь, — говорит лиса — А ты мне, тетенька, покажи, я ведь не умею. — Эко ты недогадливый!

**6.  Карта – Одержание победы.** Лиса Жихарку с лопатки сбросила, сама на лопатку прыг, в кольцо свернулась, лапки спрятала, хвостом накрылась. А Жихарка ее толк в печку да заслонкой прикрыл.

**7. Карта – Герой возвращается домой.** А сам скорей вон из избы, да домой.

**8. Карта – Счастливый конец.** А дома кот да петух плачут, рыдают. Кот лапкой слезы вытирает, Петя крылышком подбирает. Обрадовались кот да петух. Ну, Жихарку целовать! Ну, Жихарку обнимать! И сейчас кот, петух и Жихарка в этой избушке живут, нас с вами в гости к себе ждут.

На следующем этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отберите вместе с ребенком 5-8 карт, придумайте героев, определите, кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить. Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых правил:

**1.** Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются слова: «Давным-давно», «Жили – были», «В некотором царстве - в некотором государстве»…

**2.** Хорошо, когда в сказке у главного героя оказывается друг помощник.

**3.** В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачу, приобретает определенный навык и преображается.

**4.** В сказку вводится антигерой *(враг)* – персонаж, которого надо победить (*или может быть изменить его)*.

**5.** Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой.

Опыт работы с картами Проппа показал, что дети очень быстро и легко запоминают названия карт, работают активно и эти занятия им нравятся, что так же не может не отражаться и на внутреннем психологическом состоянии ребенка.

Но ребята любят придумывать свои правила; например, вытянуть наугад три карты и на их основе построить рассказ, или начать сочинять с конца, или поделить колоду пополам и действовать двумя группами, соревнуясь, у кого рассказ получится занимательнее.

Преимущества работы с картами Проппа очевидны: каждая из них — целый срез сказочного мира, каждая функция находит отклик во внутреннем мире ребенка. Например, **карту «Запрет»**, ребенок ассоциирует с запретами в своей жизни, но есть в запрете и положительные стороны – он знакомит малыша с целым сводом правил поведения – что можно делать, а что нельзя. В известном смысле, игра с картами помогает ребенку разобраться и в себе самом. Карты всегда рядом, под рукой, многократно апробированные, а потому и легко применимые.

