

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида №7» «Непоседа»  
Чистопольского муниципального района Республики Татарстан

**«Развитие связной речи дошкольников  
через конструирование сказок  
«Картами Проппа»**



**Дидактическое учебно-игровое пособие  
по развитию связной речи детей 5-7 лет**

**Автор-составитель:  
Галанцева М.М.  
Малышева Ю.А.**



## Паспорт игрового пособия

<b>Полное наименование пособия</b>	«Развитие связной речи дошкольников через конструирование сказок «Картами Проппа»
<b>Автор-составитель пособия</b>	Галанцева Марина Михайловна Малышева Юлия Александровна
<b>Характеристика пособия</b>	Карты Проппа – это карточки, на которых изображён условный, или карикатурный рисунок, по которым дети узнают события и эпизоды сказки. Одна карта – это и есть определённое событие сказки.
<b>Актуальность</b>	<p>Современные изменения в обществе и в образовании ставят перед педагогом задачу формирования инициативной, самостоятельной, целенаправленной, творческой личности, способной к самореализации, умеющей выстраивать гармоничные отношения с другими людьми, с самим собой. Немаловажным фактором, в данном случае, является речь.</p> <p>В дошкольном образовании речь рассматривается как одна из основ воспитания и обучения детей. Развитие речи включает в себя формирование точной выразительной речи, своевременного и соответствующего использования языковых единиц, соблюдения правил речевого этикета. От уровня овладения речью зависит успешность обучения детей в школе, умение общаться с людьми и общее интеллектуальное развитие. Особенно актуальным это является для детей с тяжёлыми нарушениями речи. Речь таких детей характеризуется не только проблемами в произношении звуков, но и нарушениями слоговой структуры, темпа и плавности речи, лексической, и грамматической неполноценностью, отставанием в овладении навыками связной речи.</p> <p>Развитие связной речи дошкольников часто происходит при ознакомлении со сказками. Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир, расширяют словарный запас ребенка и помогает развитию речи.</p> <p>Существует множество методик, с помощью которых можно регулировать процесс развития речи у детей, одной из них является наглядное моделирование. Введение наглядных моделей в образовательный процесс позволяет более целенаправленно развивать пассивную речь детей, обогащать их активный словарь, формировать и совершенствовать умение использовать в речи различные конструкции предложений, описывать предметы, составлять рассказы.</p> <p>Известный фольклорист Владимир Яковлевич Пропп проанализировал структуру русских народных сказок и выделил их постоянные элементы, или функции. Основных таких элементов насчитывается 28.</p>

<p><b>Практическая значимость</b></p>	<p>Дидактическое пособие «Карт Проппа» предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Данное пособие позволяет педагогу не только развивать детское речевое творчество, но и стимулировать развитие восприятия, памяти, мышления. Дошкольники становятся активными в игровой деятельности, установлении взаимодействия со сверстниками и взрослыми, освоении социальных ролей, в творческом выражении своих мыслей.</p> <p>Карты Проппа это конструктор сказок, с помощью которого дошкольники могут самостоятельно конструировать сказочные сюжеты. Даже дети с проблемами концентрации внимания, не испытывают трудностей при пересказе или моделирования сказки.</p> <p>Одна карта — это определённое событие сказки. Из событий, как из пазлов, складывается весь сюжет сказки.</p> <p>В дошкольном детстве дети еще не умеют последовательно рассказывать. Придумать и рассказать сказку помогут схемы (модели), иллюстрирующие различные этапы сказочного сюжета. Глядя на них, дети лучше запоминают все этапы сказки. Схемы можно располагать в любой последовательности, заменять одну на другую, в зависимости от этого будет меняться сюжет сказки.</p>
<p><b>Цель</b></p>	<p>Развитие связной речи у дошкольников через моделирование с использованием карт Проппа.</p>
<p><b>Задачи</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Расширять представления об окружающем мире, явлениях действительности.</li> <li>2.Расширять и активизировать словарный запас детей, совершенствовать диалогическую и монологическую речь.</li> <li>3.Развивать наглядно - образное и формировать словесно-логическое мышление, умение делать выводы, обосновывать своё суждение.</li> <li>4.Воспитывать человечность: способность переживать судьбу сказочных героев как свою.</li> </ol>
<p><b>Возрастная категория детей</b></p>	<p>Дети дошкольного возраста с 5 до 7 лет.</p>
<p><b>Назначение пособия</b></p>	<p>Данное пособие предназначено для индивидуальной и подгрупповой работы с детьми, в образовательной деятельности, в играх, режимных моментах.</p>



## Варианты игр

Название игры	Цель	Содержание
«Сказочная цепочка»	Научить детей составлять предложения используя карты Проппа. Уточнять и закреплять последовательность событий сказок.	Выбирается сказка, по сюжету которой будет выкладываться сказочная цепочка. Далее ребенку предлагаются карты Проппа, а он определяет есть такие в данной сказке или нет. Если есть – карта выкладывается в цепочку и составляется предложение по сказке, с использованием данной карты.
«Хороший-плохой»	Формировать у детей представления о положительных и отрицательных чертах характера героев, умение правильно оценивать их действия.	В игру можно играть как коллективно, так и в парах или даже одному ребенку. Детям нужно рассмотреть картинки; подумать, какие из них иллюстрируют хороших героев, а какие – плохих; объяснить свой выбор и распределить картинки на две группы «хороший» и «плохой», прикрепляя их к смайликам.
«Кто на свете всех добрее и злее»	Учить детей выявлять злых и коварных сказочных героев, описывая их внешний облик, характер, образ жизни, привычки, жилище.	Дети называют злых и коварных сказочных героев, описывая их характер, внешний облик, образ жизни и т. д. Если ребенок справился с заданием, он получает карточку с изображением злого человечка. У кого в конце игры будет больше таких карточек, тот считается победителем.  Таким же образом проводится игра, где анализируются положительные герои, и дети получают карточку с веселым человечком.



## Варианты конструирования сказок

Сказка  
«Маша и  
медведь»

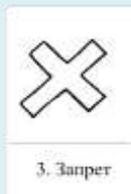
-Жили-были дедушка да бабушка. Была у них внучка Машенька.



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 девушки в лес, стали собирать грибы да ягоды. Вот Машенька — деревце за деревце, кустик за кустик — и ушла далеко-далеко от подружек. Стала она аукаться, стала их звать. А подружки не слышат, не отзываются. Ходила, ходила Машенька по лесу — совсем заблудилась.



Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит — стоит избушка. А в той избушке жил большущий медведь. Медведь на целый день уйдёт в лес, а Машеньке наказывает никуда без него из избушки не выходить.

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



Маша придумала, как сделать, 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 дедушка 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.

Сказка «Гуси-лебеди»



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



8. Вред пытается действовать



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



22. Герой возвращается домой



27. Счастливый конец

Сказка «Кот, Петух и Лиса»



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение запрета



10. Погоня (преследование)



27. Счастливый конец



28. Мораль



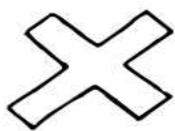
# Карты Пропна, и их сказочные ситуации



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника



7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



9. Одерживание победы



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



12. Даритель испытывает героя



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



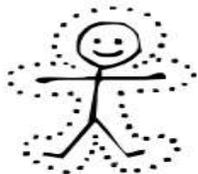
18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



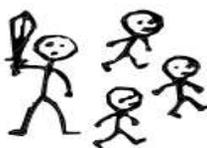
20. Герой выполняет задание



21. Герою дается новый облик



22. Герой возвращается домой



23. Героя не узнают дома



24. Появляется ложный герой



25. Разоблачение ложного героя



26. Узнавание героя



27. Счастливый конец



28. Мораль