Индивидуальный план работы по самообразованию

воспитателя Кузнецовой Ю. И.

На 2022 - 2023 учебный год

Тема самообразования:

**«Карты Проппа - как средство развития связной**

**речи дошкольников»**

Тема самообразования:

**«Карты Проппа - как средство развития связной**

**речи дошкольников»**

«Пусть герои сказок дарят нам тепло,

Пусть добро навеки побеждает зло».

**Актуальность:**

Овладение родным языком, развитие речи является одним из самых важных преобразований ребёнка в дошкольном возрасте и рассматривается в современном дошкольном образовании как общая основа воспитания и обучения детей. В соответствии с принятием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования раздел «Речевое развитие» выделен в отдельную образовательную область, которая включает в себя развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества.

**Проблема:**

Дети дошкольного возраста отличаются недостаточно сформированным навыком построения связной речи. По результатам диагностики уровня развития связной речи у детей, можно отметить следующие недостатки:

- высказывания короткие;

-отличаются непоследовательностью, даже если ребёнок передаёт содержание знакомого текста;

-состоит из отдельных фрагментов, логически не связанных между собой;

-уровень информативности очень низкий.

К сожалению, родители в наше время из-за сложных социальных условий, в силу занятости или некомпетентности процесс развития речи своего ребёнка пускают на самотёк. По итогам проведённого опроса среди родителей воспитанников 68% родителей считают, что к моменту поступления ребёнка в школу всё будет хорошо и обращаться к кому- нибудь за помощью они не намерены.

На сегодняшний день существует множество методик, с помощью которых можно регулировать процесс развития речи у детей, одной из них является наглядное моделирование.

Научные исследования и практика подтверждают, что именно наглядные модели являются той формой выделения и обозначения отношений, которая доступна детям дошкольного возраста.

Введение наглядных моделей в образовательный процесс позволяет более целенаправленно развивать импрессивную речь детей, обогащать их активный лексикон, закреплять навыки словообразования, формировать и совершенствовать умение использовать в речи различные конструкции предложений, описывать предметы, составлять рассказы. При этом используемые наглядные модели могут включать стилизованные изображения реальных предметов, символы для обозначения некоторых частей речи, схемы для обозначения основных признаков отдельных видов описываемых предметов, а также выполняемых действий по отношению к ним с целью обследования, стилизованные обозначения «ключевых слов» основных частей описательного рассказа и т.п.

Изучая методическую литературу по развитию у детей связной речи, я заинтересовалась книгой Дж. Родари «Грамматика фантазии». В ней автор отметил методику фольклориста Владимира Яковлевича Проппа, которая заключается в пересказе сказок с использованием **карт Проппа**. ДжанниРодари отмечал: «…что преимущество карт Проппа очевидно, каждая из них целый срез сказочного мира. Каждая из функций изобилует перекличками с собственным миром ребёнка. Каждая из представленных в сказке функций помогает малышу разобраться в самом себе, и в окружающем его мире людей.

**Целесообразность карт Проппа состоит в том, что**:

**\*** ребёнок выступает не просто в роли пассивного наблюдателя, слушателя, а является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений. Например, карту «Запрет» ребенок ассоциирует с запретами в своей жизни, но есть в запрете и положительная сторона: он знакомит малыша с целым сводом правил поведения – что можно делать, что нельзя. То же самое можно сказать и обо всех остальных функциях (картах). Все это натолкнуло меня на мысль, что с помощью карт Проппа можно учить детей пересказывать не только короткие, но и большие по объему русские народные сказки.

• Наглядность и красочность их исполнения позволяют ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации, а значит, и продуктивнее использовать ее при сочинении сказок.

• Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, понятиями, что позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка, героя, ситуации, а, следовательно, у него интенсивнее развивается абстрактное, логическое мышление.

• Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств, обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь, способствуют повышению поисковой активности, позволяют наладить полноценные взаимоотношения со сверстниками.

• Карты Проппа оказывают неоценимую помощь в сенсорном развитии детей, так как их воздействие распространяется на все органы чувств, включая тактильные анализаторы. Ребенок выступает не просто в роли пассивного наблюдателя, слушателя, а является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений.

**Цель:**

Развитие связной речи у дошкольников через моделирование с использованием карт Проппа.

**Задачи**, которые решаются при помощи данной методики полностью соответствуют положениям и требованиям ФГОС ДО:

1. Расширять и активизировать словарный запас детей, совершенствовать диалогическую и монологическую речь.

2. Развивать наглядно - образное и формировать словесно-логическое мышление, умение делать выводы, обосновывать своё суждение.

3. Развивать интерес к художественной литературе, как образцу речи.

4. Способствовать повышению поисковой активности.

5. Воспитывать человечность: способность переживать судьбу сказочных героев как свою.

**Предполагаемый результат:**

– умение определять жанр произведения;

– запоминать последовательность событий;

– выделять основное содержание сказки;

– выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;

– уверенно манипулировать картами;

– чувствовать красоту и образность родного языка;

-последовательность при пересказе сказок, самостоятельность в сочинении своих;

-повышение активности в речевом общении.

Свою работу с картами Проппа планирую построить следующим образом:

**На первом этапе – подготовительном:**

- я познакомлю детей с жанром литературного произведения –сказкой, где мы выявили ее отличие от других жанров и определили структуру сказки - ее композицию:

• Присказка. Зачин(приглашение в сказку) настраивает детей на особый лад, переносит в сказочный мир. Ее цель - подготовить детей к слушанию сказки, заинтересовать.(За далекими 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 …).

Затем я провожу «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.

**\*** «Кто на свете злее всех?» - 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).

**\***  «Чепуха»- дети придумывают не связанные друг с другом предложения, содержащие прямо противоположные функции. Основная цель игры - осмысление той или иной функции(« запрет» –«нарушение запрета»).

• « 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, ковер-самолет, шапка-невидимка.

**2 этап – практико - ориентированный:**

1. Изготовление карт:

Знакомство с картами должно происходить постепенно, в определенной логической, смысловой последовательности и подчиняться ряду требований.

Карты, используемые в начале работы с ними, должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно. В дальнейшем пользуются картами со схематичным изображением функции.

2. 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

**3 этап – заключительный:**

1. На этом 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.

2. И вот 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 вводится новые характеристики антигероев и рассмотрение их с другой стороны (Баба Яга как даритель) и.т.д.

**Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых правил:**

1. Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.

2. Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»…

3. Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг- помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.

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

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

6 .Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полкоролевства и красавицу жену.

**В итоге 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.

После этого деятельность детей приобретает полную самостоятельность.

В дальнейшем варианты работы с картами Проппа могут быть самыми различными – именно здесь и открывается творческий потенциал каждого ребенка.

**План подготовки и реализации проекта:**

|  |  |
| --- | --- |
| Деятельность педагога | 1. Разработать цикл мероприятий по теме проекта.  2. Подобрать методическую литературу.  3. Подготовить картотеку игр и игровых упражнений.  4. Изготовление карт Проппа. |
| Деятельность  детей | 1. Участие в беседах, мероприятиях по составлению рассказа по предметным картинкам, сюжетным картинам, пересказ текстов  2. Игры: сюжетно - ролевые, дидактические и настольные.  3. Чтение художественной литературы и беседы по содержанию.  4. Работа с мнемотаблицами, с картами Проппа.  5. Поэтапная зарисовка развития сюжета сказки. |
| Деятельность родителей | 1. Чтение детям художественных произведений, беседа по содержанию.  2. Составление с детьми рассказов о любимых игрушках, знакомых предметов.  3. Игры с детьми на развитие словотворчества.  4. Совместные рисунки детей и родителей. |

**Перспективный план работы с детьми:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Дата  Цель | Вид деятельности | Формы организации деятельности детей | Материалы и оборудование |
| **Сентябрь**  диагностика  Выявление уровня развития связной речи детей | Коммуникативная | Беседы,  тесты | Сюжетные иллюстрации по сказкам, мнемотаблицы |
| **Октябрь**  Определение жанра произведения; выделение основного содержания сказки; умение запоминать последовательность событий, интонационно передавать диалоги действующих лиц, использование образных выражений- определений, сравнений, синонимов. | Коммуникация  ЧХЛ  Познавательно- исследовательская  Игровая | Из чего состоят сказки» , «Сказка и рассказ: сходство и отличие»  Чтение сказки «Гуси- лебеди»  Знакомство с картами Проппа  Дидактическая игра «Волшебный телевизор» | Иллюстрации к сказкам, фишки,  карты-схемы, карты Проппа |
| **Ноябрь**  Умение грамматически правильно строить предложения, совершенствовать умение удерживать в памяти текст сказки, учить строить схему, передавать основные моменты сказки с помощью карт, вычленять из сказки волшебные слова, сказочные привороты | ЧХЛ  Коммуникативная  Игровая | Чтение сказки «Конёк-Горбунок»  Составление рассказа « Как Конёк Ивана выручал» с использованием 5 карт.  Дидактическая игра «Заветные слова» | Книга Ершова «Конёк-Горбунок», карты Проппа |
| **Декабрь**  Использование в речи название нравственных качеств человека; умение придумывать другую концовку к сказке, подбирать образные выражения к характеристике героев | Чхл  Коммуникативная  Игровая | Чтение сказки Одоевского «Мороз Иванович»  Игра- фантазирование по сказке « Мороз Иванович»  Дидактическая игра «Что я чувствую» | Мнемотабли-цы,  карты Проппа |
| **Январь**  Формирование диалогической речи, совершенствование интонационной выразительности, последовательности в изложении содержания | ЧХЛ  Продуктивная  Коммуникативная | Пересказ отрывка из сказки «Терёшечка» с зарисовкой карт (сюжета)  Составление диалога Терёшечки и ведьмы | Р.н.сказка «Терёшечка»,  бумага, фломастеры, карты |
| **Февраль**  Научить детей соединять знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумывать свою -новую сказку; упражнять в подборе определений и сравнений, антонимов, громко и чётко произносить слова | Коммуникативная  ЧХЛ  Игровая | «Салат из сказок»  Чтение сказок «Теремок», «Рукавичка» (украинская)  Дидактическая игра «Узнай по контуру» | Книги: «Самые волшебные сказки», «Русские народные сказки»; контуры героев сказок из теневого театра, иллюстрации к сказкам. |
| **Март**  Закрепление умения грамматически правильно строить предложения, правильно согласовывать слова в словосочетаниях и предложениях | Чхл  Коммуникативная  Игровая | Чтение сказки «Госпожа Метелица»  Составление схемы - описания мачехи и падчерицы.  Дидактическая игра «Чудеса в решете» | Сказка «Госпожа Метелица»,  карточки из мнемотаблиц.  Карты Проппа |
| **Апрель**  Диагностика «Развитие связной речи» по О. А. Скоролуповой. | Коммуникативная | Беседы, пересказы, составление рассказов по картам Проппа, дидактические игры | Диагностическая карта, сюжетные иллюстрации, карточки из мнемотаблиц, карты Проппа |

**Список используемой литературы:**

1.Основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы

2.Дорохова И. А., Трифонова Н. Р., Ломакина С. Ю. Метод моделирования как способ обучения дошкольников сочинению сказок.

3. ДжанниРодари. Грамматика фантазии. - М.: "Прогресс", 1978

4.Большёва Т. В. « Учимся по сказке», библиотека программы « Детство», 2005г.

5. Журнал « Воспитатель» 2007 г. № 5

6. Михайлова А. Попробуем сочинять сказки. // Дошкольное воспитание, 1993 №6

7.Полянская Т.Б Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста, Детство-Пресс, 2010г.

8.Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки. Исторические корни волшебной сказки, Изд. «Лабиринт», М., 1988 ([www.opentextnn.ru](http://www.opentextnn.ru))

9.«Развитие связной речи» - диагностика под редакцией О. А. Скоролуповой. Москва 2011 г.

10. «Сказка как источник творчества детей». / Науч. рук. Лебедев Ю.А. – Владос, 2001

.

**Здесь я привожу список основных мотивов (функций), выделенных исследователем Проппом:**

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

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

3**. Запрет** ("не открывай оконца", "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 уходить 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** (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, не менее "симпатичные" персонажи).

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).

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).