**Методические рекомендации**

**«Работа со сказкой по методу В.Я. Проппа»**

Разработчик:

Мальцева Т.А., старший воспитатель

Уклейкина И.Ю., учитель-логопед

Сказка входит в жизнь человека с самого раннего детства и остаётся с ним на всю жизнь. Со сказки начинается знакомство малыша с миром литературы, с миром взаимоотношений и со всем окружающим миром в целом. Влияние магии сказочного повествования на формирование личности ребёнка трудно переоценить. Ведь сказки учат различать вымысел и реальность, задают нравственные нормы, преподносят многогранные образы своих героев, оставляя простор воображению и фантазии.

Одним из важнейших направлений дошкольного образования является обучение рассказыванию. Наиболее сложный вид связной монологической речи – творческое рассказывание. Составление творческих рассказов, сочинение сказок и историй рассматривается как проявление самостоятельной художественной деятельности детей и строится на особой психологической основе – детском воображении. Ребёнку, сочиняя сказку необходимо произвести в уме анализ известных ему сказочных сюжетов, а затем творчески синтезировать новое явление: новую композицию, образы сказочных героев, обстоятельства их жизни. А чтобы сказочную историю донести до зрителя ребёнок должен владеть богатым словарным запасом и умением выстраивать контекстное высказывание.

Но, к сожалению, у многих детей дошкольного возраста, наблюдается крайне низкий уровень речевого развития. Ребёнку не хватает словарного запаса, чтобы связно рассказать о чём-нибудь. Ведь нужно ясно представить себе объект рассказа, уметь планировать, анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, временные и другие отношения между предметами и явлениями.

Очень важно, чтобы взрослые после прочтения сказки обсуждали с детьми жизненные проблемы, затронутые в произведении, а дети учились думать и выражать свои мысли в творчестве.

Роль педагога в совместной взросло-детской деятельности, при работе со сказкой, состоит в том, чтобы отойти от традиционных методов и приемов работы (чтение, рассказывание, пересказ, просмотр спектаклей, мультфильмов и кинофильмов по сказкам) и подойти к использованию сказочного материала нетрадиционно. Это значит, инициировать у детей умение нестандартно, оригинально воспринимать содержание сказок, отражать его во всех видах деятельности, а также создавать предпосылки для сочинения ребенком собственной сказки. При этом нужно учитывать индивидуальные психофизиологические особенности детей; соблюдать принцип «От простого - к сложному»; создавать в группе комфортную предметно-пространственную развивающую среду.

Важно не дать ребенку готовый ответ, а помочь найти этот ответ вместе; хотеть выслушать ребенка; улыбаться и использовать мягкие интонации; находиться в позиции глаза - в - глаза.

В. Я. Пропп, российский учёный-фольклорист, проанализировал огромное количество сказок. Из множества видов сказок, естественно, выделяются сказки волшебные. Слово «волшебные» - чисто условное обозначение, так как волшебным характером могут обладать и другие их виды, где также действуют фантастические персонажи (например, водяной) и происходят невозможные в обычной жизни события. Волшебные сказки выделяются не по признаку волшебности или чудесности (как думал Аарне), а по совершенно четкой композиции, по своим структурным признакам, по-своему, так сказать, синтаксису, который устанавливается научно.

Он пришел к выводу, что все волшебные сказки подчиняются определённым законам:
1. Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются.

2. Число функций, известных волшебной сказке, - ограничено 31.

3. Последовательность функций всегда одинакова. Не все функции присутствуют всегда, но порядок, в котором они выступают по ходу развития сказки, неизменен.

 Формы работы со сказкой могут быть самыми разнообразными. Укажем еще на некоторые смысловые акценты, которые представляются значимыми и с подачи взрослого будут способствовать благотворному влиянию на формирование личности ребенка. В ходе беседы о сказке, они могут быть реализованы, в виде вопросов, обращенных к детям или в качестве заданий, предлагаемых ребенку после знакомства со сказкой.

Пример вопросов и заданий:

1. Дать характеристику персонажа (каков тот или иной из них).

2. Объяснить, почему произошло то или иное событие.

3. Показать, что становится объектом насмешки народа.

4. Прочитать в лицах сказочные диалоги и полилоги, выделяя голосом характерные особенности персонажа.

5. Указать на текстовые различия в традиционных для сказки повторах. Объяснить их значение.

6. Установить различие между словами и поступками персонажей. Дать нравственную оценку этому расхождению.

7. Отметить использование в сказке поговорок, пословиц и другое.

8. Выяснить, каким представился ребенку тот или иной герой, на чем основаны его предпочтения.

9. Объяснить, почему в сказке возникают значимые имена. Всегда ли они определяют главное в персонажах?

10. Охарактеризовать тональность речи того или иного персонажа, соответствие интонации его мыслям и поступкам.

11. Вопросы, утверждающие связь человека с природой, миром, «прославляющие» чувства дружбы, благодарности и, вытекающие из конкретно-сказочных событий.

12. Вопросы, активизирующие память ребенка, заставляющие его обратиться к известным ему аналогиям.

13. Просьба подобрать к какому-то слову или выражению близкие по значению слова и выражения.

14. Вопросы, устанавливающие причинно-следственные связи между явлениями, объясняющими, почему произошло то или иное событие.

15. Предложение поразмыслить о том, кого и по какой причине осуждает народ, кому и за что выражает признательность.

16. «Эстетические» вопросы. Почему понравилось то или иное описание?

17. «Открытые» вопросы. Что вы можете сказать о том-то и, том-то.

18. Беседа о том, что поучительного можно извлечь из сказки.

19. Объяснить, как описывается в сказке прекрасное и безобразное.

20. Расскажите, как и почему изменился характер героя.

21. Сравнение, аналогия, сопоставление (чем сказки одного народа напоминают сказки другого народа).

22. Каковы коренные ценности народа, его понятие о справедливости, награде и неизбежном позоре?

В. Я. Пропп выделил сказки шести сюжетных типов:

- сказки о змееборстве (борьбе героя с чудесным противником);

- сказки о поиске и освобождении от плена или колдовства невесты, или жениха;

- сказки о чудесном помощнике;

- сказки о чудесном предмете;

- сказки о чудесной силе или умении;

- прочие чудесные сказки (сказки, которые не укладываются в рамки первых пяти групп).
Так же В.Я. Пропп называет 7 неизменных действующих лиц, выполняющих одну или несколько функций:
1. Герой
2. Отправитель
3. Антагонист (вредитель, злодей)
4. Даритель
5. Царевна /Царевич
6. Помощник
7. Ложный герой
 Владимир Пропп выделяет в сказках устойчивые элементы, которые он называет функциями. Здесь я приведу пример- описание каждой функции своими словами, сопровождая их собственными комментариями.

**I. Отлучка.** Многие сказки начинаются с того, что один из персонажей временно (а порой навсегда) удаляется, оставив героя на произвол судьбы. Родители уходят, оставив девочку с маленьким братцем (впоследствии унесенным гусями). Мать Золушки умирает, оставляя дочь. Праотец наш Адам, если помните, как раз отлучился, чем дал змею шанс поговорить с Евой.

**II. Запрет.**

**III. И его нарушение.** Порой сказка описывает благополучную или стабильную ситуацию, в которую вмешивается, будто камешек в ботинке, какой-нибудь запрет. «Не пей из лужи - козленочком станешь», «Не бери пера жар-птицы», «В этот чулан не заглядывай» и так далее. Заметим, что запреты эти всегда, в обязательном порядке нарушаются. И дело здесь не только в том, что иначе не было бы сказки. Вспомним самый главный запрет, о котором рассказывают уже сколько веков - не есть яблока с Древа Познания. Что бы стало с миром, если бы этот запрет не был нарушен?

**IV. Выведывание антагонистом**

**V. И выдача сведений о жертве.** Здесь в сказку вступает новое лицо - вредитель, или, как его называет Пропп, антагонист. Его роль - нарушить покой или нанести какой-нибудь вред. Однако не всегда это происходит сразу, иногда ему требуется получить дополнительную информацию. Вспомним мультфильм по сказке «Волшебное кольцо». Царевна Ульянка, после свадьбы, начинает приставать и выспрашивать: «Вань, откель у тебя это богатство?» И снова - сказки бы и не было, не выведай Ульянка – вредитель - у нашего героя коммерческую тайну. Мачеха получает сведения о Белоснежке у зеркальца - не специально, впрочем, однако информация оказалась ключевой для сказки. Заметим, как мало внимания уделяется этому важному архетипу только потому, что он весь представляет собой исключительно диалог, а не сюжет и не образ. Следуя дальше Сказке-Сказок: Змей вступает в разговор с Евой и обнаруживает то слабое место, в которое можно нанести удар.

**VI. Обман**

**VII. И пособничество.** Получив необходимые сведения, мачеха Белоснежки приступает к действиям. Обзаведясь отравленным яблоком, она переодевается в нищенку и идет к домику гномов. Волк надевает шкуру козы и поет ее голосом. Переодевание или превращение в сказке имеет один смысл - вредитель, отправляясь к своей предполагаемой жертве, принимает чужой облик. Иногда в качестве чужого облика выступает «чужое» поведение, обычно, неожиданно ласковое, изображающее любовь и заботу. Так, Змей предлагал Еве яблоко, мотивируя это заботой о людях. Иногда обман в сказках выглядит как обманный договор типа "я тебе помогу, а ты отдай то, чего дома не знаешь". «Так запреты всегда нарушаются, а обманные предложения всегда принимаются и выполняются», - пишет Пропп. Поэтому, здесь реакцию героя можно смело назвать пособничеством врагу. Ведь если бы герой был сильнее духом, внимательнее, больше доверял бы друзьям и старшим, и не поверил клевете или обману, антагонист ушел бы ни с чем. Эти семь функций можно рассматривать как подготовительную часть сказки, а со следующей начинается завязка.

**VIII. Вредительство**

**VIII-a. или недостача.** Здесь мы имеем дело с абсолютно самостоятельным элементом, который можно определить кодовым словом "неприятность". Неприятности бывают разного вида: нанесенные непосредственно вредителем (это собственно вредительство) и существовавшие до того и без вредителя: например, крайняя бедность, тяжелая болезнь, отсутствие детей, невесты, молодильных яблок и т.д. Без беды не будет сказки, ход жизни остановится. Обратите внимание: для создания завязки сюжета (того, ради чего вообще все рассказывается) совершенно безразлично, в чем именно будет состоять беда, какую именно гадость сделал враг или чего именно будет не хватать одному из персонажей. Главное то, что будет некое "плохо", в результате чего появится герой, который начнет действовать, чтобы беду устранить. Соответственно, перед нами самый что ни на есть ключевой архетип из всех - архетип "беды, без которой ничего не произойдет". Вот и разгадка вечного вопроса "почему создатель мира допускает беды?". Можно смело перестать думать, что неприятности - это ошибки и сбои, в которых кто-то виноват, а сравнить их с работающим двигателем этого мира. Представьте, что солнце светило бы в небе постоянно, и не было бы никакой ночи. Представьте, что с неба постоянно бы шел дождь. Представьте, что вас поместили бы в ванну со специальным раствором, в точности соответствующим температуре тела. Ничего не болит, не чешется, не колется, не холодно, не жарко, не твердо, не мягко, никак... ничего не чувствую... тела нет... ничего нет... меня нет... помогите... Эксперименты с такой ванной, вызывающей состояние сенсорной депривации (отсутствие любых ощущений) проводились неоднократно, результат один: состояние, близкое к умопомешательству. Разница, перепады, старое и новое, усталость и отдых, остановка и снова движение - так происходит в жизни. Здесь важно сказать несколько слов о герое, и о том, каким он вообще бывает. Для надежности процитирую первоисточник. "Герой волшебной сказки - это персонаж, или непосредственно пострадавший от действия вредителя в завязке (ощущающий некоторую нехватку), или согласившийся ликвидировать беду или недостачу другого лица. В ходе действия герой - это лицо, которое снабжается волшебным средством (волшебным помощником) и пользуется или обслуживается им. (В. Пропп "Морфология волшебной сказки")

**IX. Герой узнает о беде.** Отдельный элемент сказки - то, каким образом герой становится в курсе произошедшего (если только это не произошло с ним самим, разумеется, или у него на глазах). Обычно кто-то доносит клич от царя о похищенной принцессе, или случайно найденный золотой волос разжигает неутолимую страсть по обронившей его красавице, или член семьи рассказывает о приключившемся, в отсутствие героя. Здесь опять же не имеет значения то, каким образом дошло послание, главное зачем оно нужно - обеспечить отправку героя в дорогу. Здесь архетипический образ, знакомый нам - вестник, посредник.

**X. Герой-искатель соглашается или решается на противодействие** Герой-искатель, то есть, тот, кто будет что-то добывать или спасать, получает обычно задание, приказ или просьбу. Иногда такой герой уходит из дому по своей воле - погулять, мир посмотреть, а на самом деле "на дело" - бороться и искать. Только герой-искатель исполняет еще один элемент сказки, предназначенный только для него - согласие или осознанное волевое решение идти и что-то делать. Другой вид героев В. Пропп называет героями пострадавшими. Это те, кого похитили, изгнали, околдовали, подменили или тайно отпустили обреченного на смерть (например, та же Белоснежка). Такой герой уходит из дома безо всякой цели и не по своей воле, никакого согласия на это они не давали. Однако в любом случае с ним случается то же, что и с героем-искателем: он отправляется из дома, и ему придется пройти весь путь до конца.

**XI. Герой покидает дом.** "Прыгнул Колобок с окошка и покатился по дорожке", "Вдруг Алиса очутилась на каминной полке и прошла сквозь зеркало", "И изгнал Он человека" (Берейшит, 3:24) и так далее. Иногда один из персонажей сказки исполняет специальную роль отправителя. Это может быть царь, отправляющий сыновей на поиски молодильных яблок, или фея, отправляющая Золушку на бал. Отправитель - это именно роль, функция, а не характеристика персонажа, поэтому ее может исполнять кто угодно, включая самого героя: "Скучно стало Колобку, решил он погулять". Эти функции: вредительство, извещение героя, согласие героя и его отправка составляют завязку сказки. Дальше развивается сам ход действия.

**XII. Герой испытывается, чтобы получить волшебное средство.** Для выполнения задания, добывания желаемого или избавления от беды, герою обязательно нужно что-то особенное, что поможет ему в этом. Для заполучения этого "особенного" нужно приложить усилия, иногда большие, иногда не очень, но обязательно что-то сделать. Отпустить щуку обратно в прорубь (проявить доброту), выкрасть у старухи волшебные туфли-скороходы, проработать у бабы-яги три дня, прослужить мужичку-с-ноготок три года и так далее. Иногда нужно и подраться, победить кого-то, прежде чем он станет служить герою или сделает ценный подарок, или эту ценность получится у него отобрать. Испытания могут быть самыми разными, суть одна: в результате правильного поведения герою в руки попадает волшебное средство, без которого ему задания не выполнить. Существо, от которого волшебное средство было получено - добром или худом, называется дарителем. Дарителем часто выступает совершенно отдельный персонаж, например, баба-яга, от которой Иван получает волшебный клубочек или коня, фея, дарящая Золушке платье и карету. Кстати, она же, как мы помним, берет на себя роль отправителя героя, в данном случае, на бал. Иногда это просто указание дороги, как в случае с Элли, отправляющейся в Изумрудный город. Существо-даритель архетип достаточно распространенный и любимый. Обычно на эту роль помещают Мудрого Старца или Добрую Фею. Предполагается, что помощь будет бескорыстной и даваться охотно, хотя по сказкам мы видим, что это не обязательно так.

**XIII. Герой реагирует на действия будущего дарителя.** Реакция бывает в большинстве случаев положительной или отрицательной, герой или выдерживает испытание, или нет. Он отвечает или не отвечает на приветствие, оказывает или не оказывает услугу и т.д. Герой, отреагировавший на испытание дарителя отрицательно, дальше попросту не проходит. Он оказывается съеденным, околдованным или просто возвращается домой ни с чем. Герой, правильно прошедший испытание, получает волшебное средство.

**XIV. В распоряжение героя попадает волшебное средство.** Волшебными средствами могут служить несколько, скажем так, объектов. Во-первых, животные (например, конь или волк), во-вторых - предметы, из которых появляются волшебные помощники (например, огниво, которое вызывает собак с деньгами), в-третьих, предметы, имеющие волшебные свойства (например, меч-кладенец), различные помощники с необычными свойствами (например, Объедало и Опивало), а также качества (например, сила, способность превращаться в животное и т.д.).Если волшебное средство - предмет или качество, герой будет применять его, а если это живое существо - мы назовем его волшебный помощник, то оно будет слушаться приказов героя и оказывать ему всяческую помощь. В случае волшебного помощника часто кажется, что герой теряет всякое значение: помощник все делает за него или диктует буквально каждый шаг. Например, Конек-Горбунок или волк из сказки о молодильных яблоках. Однако реальность сказки такова, что без героя, формулирующего намерение и ситуацию, никакая волшебная сила не сработает. Сам по себе никакой волшебный помощник не может спасти принцессу, получить полцарства, оживить мертвого или излечить больного, ему обязательно нужно делать это для кого-то. Этот кто-то и есть герой сказки. Впрочем, и волшебное средство само по себе совершенно бесполезно, пока кто-то не воспользуется им. Заметим, что и здесь повторяется архетип запрет-нарушение: волшебный помощник частенько предостерегает героя не делать то или другое, и эти запреты герой исправно нарушает.

**XV. Путь Героя.** Место, в котором находится нужная цель - похищенная, растущая, живущая, текущая и так далее, почти всегда находится в "другом" царстве или мире. В этот "другой" мир нужно как-то попасть. Обычно он находится очень далеко по горизонтали, или очень глубоко (или высоко) по вертикали. Для преодоления пути используются самые разные методы: подвижные (герой летит по воздуху на ковре-самолете или на спине птицы, едет на волке или в карете и т.д.), неподвижные (взбирается по лестнице или поднимается на гору, спускается через подземный ход), или пешком, ведомый специальным предметом-путеводителем, обычно клубочком, или живым существом, показывающим путь. Впрочем, без специального руководства по перемещению герой вполне может обойтись и дойти до цели самостоятельно.

**XVI. Бой с антагонистом.** Это самая высшая точка сюжета, пик и кульминация. Бой героя с врагом может происходить как в виде реальной драки "в чистом поле", так и в виде карточной игры, загадывания загадок или любого другого состязания. Важно здесь одно: в результате этой битвы в руки героя попадает не волшебное средство для достижения цели, как было описано раньше, а сама цель, сам объект поисков. Собственно, судьба антагониста не слишком важна. Он может быть убит, изгнан, покалечен или просто признать себя проигравшим. Герой проявляет себя героем не тогда, когда побеждает врага, а когда в результате победы над врагом достигает своей цели.

**VII. Героя метят.** Во время решающего боя, либо непосредственно перед или после него, герой может получить особую метку. Это может быть след на теле (ранка, ожог, след от поцелуя), предмет (перстень, который дарит в награду король или платок, которым принцесса перевязывает рану) или что-нибудь еще. Кроме того, меткой может быть и предмет, потерянный героем или героиней (как туфелька Золушки). Внимание! Меткой не может быть изначальное свойство героя, даже если по этому свойству его все знают, и не может быть приобретенное волшебное средство, даже если все знают, что оно у героя есть. Приведу пример. В сказке "Ослиная Шкура" собственно шкура является приобретенным уникальным свойством героини. По этой шкуре ее все ЗНАЮТ, но реальной меткой является кольцо, которое она теряет, и по которому принц ее УЗНАЕТ. Именно узнавание является истинной целью, ради которого вообще нужна метка. Это некий специфический знак, по которому героя можно опознать в ситуации инкогнито, которая будет описана позже.
 **XVIII. Победа.** Собственно, победа над антагонистом, которая является естественным следствием боя. Почему она является отдельным элементом? Потому что, если на бой вышли несколько героев, например, Иван-Царевич и генерал, то реальным победителем будет только один, а другой спрячется и выйдет тогда, когда все уже закончится. Этот сказочный элемент может оказаться финальным, а может заключать в себе семена продолжения сказки - если при победе присутствовал заинтересованный в таком же результате свидетель.

**XIX. Ликвидация беды или недостачи.** Объект поисков оказывается в руках героя тем или иным путем, убитый оживляется, пленный освобождается, бедность мгновенно изживается и так далее. Это делает либо сам герой, применив волшебное средство, либо волшебный помощник. Многие сказки, собственно, на этом и заканчиваются.

**XX. Герой возвращается.** Если по сюжету для героя предусмотрено возвращение домой, он может сделать это тем же путем, что и прибытие туда, а может и другим. Путь обратно всегда будет короче и быстрее, чем путь "туда", хотя не обязательно легче. Иногда возвращение обратно - это бегство от преследователей.

**XXI. Преследование.** Бывает так, что уйти "оттуда" добром герою не удается, тем более с ценной добычей. За ним отправляется в погоню либо сам антагонист, либо его родня, либо его слуги. Гуси-лебеди преследуют девочку и ее братца, змей догоняет Ивана и Марью-Царевну. Нередко оказывается, что для спасения от преследования герою нужно приложить больше сил, чем для того, чтобы заполучить свой объект поисков. Например, молодильные яблоки можно украсть темной ночью, но утром за вором кинутся в погоню, и чтобы спастись, придется попотеть. То есть, достичь цели может оказаться недостаточно, как недостаточно было победить. Теперь нужно сохранить добытое и унести домой, иначе сказка не сможет закончиться и придется начинать сначала.

**XXII. Герой спасается от преследования.** Герой, спасаясь бегством, часто применяет все имеющиеся у него средства, которые должны защитить от данного конкретного преследователя. Он прячется, как спрятались девочка с братцем от гусей-лебедей, он бросает за собой гребенку, полотенце, зеркальце (они превращаются в непроходимые горы, леса, озера), он быстро превращается в разных животных, прыгает с дерева на дерево и так далее. На спасении от преследования очень многие сказки заканчиваются. Герой прибывает домой, затем, если была добыта девушка, женится и т. д. Но это бывает далеко не всегда. Помните, во время боя Ивана со змеем присутствовал еще генерал, спрятавшийся в безопасное место? Или братья, провалившие испытание у дарителя, и пропивающие взятые из дому деньги в корчме, или лежащие в лесу заколдованными? Чужой успех не дает им спать. Такой персонаж, назовем его ложным героем, убивает или каким-либо другим способом избавляется от Ивана, крадет его добычу (если это девушка - угрозами заставляет молчать) и отправляется домой, выдавая за героя себя. Герой должен теперь начинать пусть сначала, встречая дарителя, проходя испытание, получая волшебное средство, ища путь вернуться в свой мир или свое царство. После этого сказка идет по новому пути.

**XXIII. Неузнанное прибытие героя.** После такого незапланированного похода, герой возвращается обычно инкогнито. Он не идет прямо домой, а устраивается на какую-нибудь незаметную должность, часто приобретая заодно неприятный или слишком простой облик.

**XXIV. Необоснованные притязания ложного героя.** В это время ложный герой предъявляет необоснованные притязания на победу и добычу: царевну, яблоки и так далее, а также полагающуюся награду.

**XXV. Трудная задача.**

**XXVI. И решение.** Часто герою нужно поучаствовать в сложном испытании и выдержать его. Такие задания могут быть разнообразными и сложными. Часто они необходимы именно для того, чтобы доказать свое право на победу. Например, только победитель змея может поднять срубленные змеиные головы.

**XXVII. Узнавание героя.** Помните отметку или предмет, которую получил когда-то герой? По ней он будет узнан и распознан.

**XXVIII. Изобличение ложного героя или антагониста.** Иногда важный свидетель рассказывает, как все было. Иногда правду выдают случайно, но в результате всем становится очевидна лживость или злобность отрицательного героя.

**XXIX. Герою дается новый облик.** Часто, пока раскрывается правда и изобличается злодей, герой получает новый облик или новое имущество (что сравнимо с обликом). Так, искупавшийся в молоке и трех водах Иван превращается в красавца, а Ослиная Шкура сбрасывает свой маскировочный наряд и предстает перед всеми в прекрасном платье.

**XXX. Наказание врага.** Существует множество способов окончательно расправиться с врагом, в том числе и великодушное прощение - на этот раз без шансов на дальнейшие пакости. Естественно, если в сказке был бой, то вредитель был убит уже тогда, или погиб при погоне.

**XXXI. Свадьба, воцарение, долгая и счастливая жизнь.** Этим сказка завершается.

**В. Я. Пропп выделяет восемь сказочных функций:**

1. Отлучка, отъезд- завязка сказочного сюжета.

2. Запрет. Тот, кто отправляется в отлучку, что-либо запрещает герою.

3. Нарушение запрета, которое влечет за собой беду для героя.

4. Получение волшебного средства для того, чтобы выпутаться из беды.

5. Способ достижения цели. Чтобы герой сумел исправить ошибки, которые повлекли

за собой нарушение запрета, необходимо отправиться в путь.

6. Преследования героя в пути. Кто-то мешает ему добраться до цели.

7. Одержание победы героем с помощью друзей, смекалки, волшебных предметов.

8. Счастливый конец. (Все действующие лица собираются вместе. Враги побеждены)

**Последовательность вопросов** **(по сказочным функциям В. Я. Проппа)**

* Про кого будет наша история? Жил –был….
* Где (он) она жил(а)……?
* Каким был наш герой?
* Что он любил делать? Чем занимался?
* И был у него друг. Кто?
* Чем друг помогал герою?
* Однажды наш герой отправился путешествовать. Куда?
* Для чего? Зачем?
* Но у героя был враг. Кто?
* Как он вредил нашему герою? Друг героя хотел ему помочь. Что он сделал?
* Какой волшебный предмет дал ему в помощь?
* Как это помогло герою?
* Как был наказан враг?
* Чем все закончилось?

**Обучение творческому рассказыванию**

**с использованием карт Проппа**

В работе рассмотрены прикладные аспекты обучения творческому рассказыванию с использованием карт Проппа, с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, актуальные вопросы образовательной деятельности по данному направлению, формы и методы работы педагогов, описан богатый практический опыт.

Методика работы с картами русского фольклориста Владимира Яковлевича Проппа известна давно, свою значимость она не потеряла и в настоящее время, помогая решать вопросы развития связной речи детей старшего дошкольного возраста. Использование данной методики позволяет достичь главной цели: обучение детей творческому рассказыванию.

**Цель:**

-создание детьми законченного речевого продукта (сказок, рассказов).

**Задачи:**

- совершенствовать диалогической и монологической форм речи;

- совершенствова**ть** умения сочинять короткие сказки на заданную тему;

- формировать умения продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;

- развивать внимания, восприятия, памяти, фантазии, воображения;

- воспитание положительного отношения к литературным произведениям.

Владимир Яковлевич Пропп подробно изучил структуру русских народных сказок, проанализировал сотни сюжетов и выделил 31 постоянную функцию*,* без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Из них 20 основных. Последовательность основных функций, как правило, одинакова. 31 функция выполняется 7 группами персонажей. Не каждая сказка содержит их все. Полный набор встречается, как правило, только в волшебных сказках.

В процессе работы с детьми старшего дошкольного возраста, термин «функция» можно заменить словами «действие», «событие», из которых строится «схема сказки».

Карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации сказки (схематичные изображения структурных элементов сказки).

Работа с картами Проппа состоит из 3 этапов:

**1 этап. Подготовительный** включает в себя:

* чтение сказок;
* дидактические речевые игры по теме;
* изучение структуры сказки, сравнение схожих по содержанию сказок.

По мере накопления у детей знаний о волшебных сказках, в рамках подготовительной работы, можно провести следующие дидактические игры: «По порядку становись!», «Сказочные слова», «Заветные слова», «Угадай по описанию», «Что в дороге пригодится?».

Поскольку знакомство со сказочными функциями (событиями) предполагает накопление у детей знаний о волшебных сказках, сказочных героях, то в предварительную работу обязательно включается изучение структуры сказки. В которой можно выделить 3 основные части:

- присказка (зачин);

- основная часть;

- концовка.

**Присказка. Зачин** (приглашение в сказку).

Уже сама присказка настраивает детей на особый лад, переносит их в сказочный мир. Присказки звучат знаменательно, многообещающе. Роль присказки сходна с ролью былинного запева и иногда даже не связана с сюжетом сказки. Цель— подготовить детей к слушанию сказки, настроить, заинтересовать. Можно начать так:

1. "В тридесятом царстве...".
2. "За горами, за лесами, за широкими морями..."
3. Аль потешить вас сказочкой? А сказочка чудесная: есть в ней дива дивные, чуда чудные.
4. За далекими полями, за глубокими морями, за высокими горами, средь лазоревых полян, в некотором царстве, небесном государстве жили- были…
5. В некотором царстве, в некотором государстве…или в тридевятом царстве, тридесятом государстве…

**Основная часть сказки**.

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

1. Сивка-бурка.

2. Добрый молодец.

3. Красна девица.

4. Кащей Бессмертный.

5. Змей Горыныч и Баба-Яга.

6. Иван-царевич.

7. Иван – дурак.

8. Иван – крестьянский сын.

9. Василиса-прекрасная.

10. Царь начал пиры пировать, гостей созывать.

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

Передом.

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

13. Конь бежит, земля дрожит.

**Концовка**

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

1. И стали они жить – поживать и добра наживать.

2. Устроили пир на весь мир, я там был, мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не

попадало.

3. Вот вам сказка, а мне кринка масла.

4. Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец!

Присказка и концовка составляют обрамление, в которое рассказчик включает повествование*.*

**2 этап. Отбор дидактического материала.**

Это создание и отбор карточек – функций. Карты Проппа можно изготовить из бумаги, или плотного картона. Сложить их в специальную коробку и расположить в книжном уголке, в свободном доступе для детей. Можно использовать в работе следующие карточки – функции:

1. Жили-были. Сказка начинается с вводных слов, создающих сказочное пространство: в некотором царстве, в тридевятом государстве; жили-поживали; в стародавние времена…;

2.Чрезвычайная ситуация (гуси унесли Ванечку; лиса занимает заюшкину избушку; рожь кто-то топчет каждую ночь...);

3. Не соблюдение правил. Чего-то делать нельзя: не оставляй братца; не открывайте дверь; не выглядывай в оконце…;

4. Герой покидает дом. Варианты (отправляется на поиски добровольно; получает задание; выгоняют из дома…);

5. Появление друга-помощника (серый волк, сивка – бурка, яблоня, печь, золотая рыбка…);

6. Способ достижения цели. Вернуть, выполнить условие, получить в награду;

7.Отрицательный герой (таких карточек может быть несколько);

8. Действия отрицательного героя;

9. Одержание победы;

10. Погоня. Преследование;

11. Спасение от преследования;

12. Получение волшебного средства: предметов или слов;

13. Отсутствие дарителя;

14. Герой вступает в битву с врагом;

15. Победа над врагом;

16. Герою дают сложное задание;

17. Герой выполняет задание;

18. Изменение облика героя;

19. Герой возвращается домой;

20. Появление ложного героя;

21. Разоблачение ложного героя;

22. Узнавание героя;

23. Счастливый конец;

24. Мораль.

С помощью этих карточек-функций дети могут рассказать не одну, а несколько изученных раннее сказок.

**3 этап. Работа по дидактическим карточкам Проппа.**

Последовательность обучения творческому рассказыванию с использованием карт Проппа.

1. Выкладывание, с использованием карт Проппа, в процессе чтения с педагогом, сказки, полюбившиейся детям, например: «Морозко», «Гуси-лебеди», «Сивка-Бурка», «Василиса - прекрасная», используя наводящие вопросы по содержанию сказки (какими словами начинается сказка, какой картой обозначим: («жили-были»), что нарушили, какой картой обозначим: «не соблюдение правил», кто помогал – обозначаем картой «появление друга – помощника» и чем закончилась сказка, какова её мораль). Лучше всего начинать обучение с самых простых сказок: «Курочка-ряба», «Колобок» и т.д.

Совместно с детьми выкладываем несколько выбранных сказок картами Проппа, закрепляя названия карт.

2.Детям, по ходу чтения знакомой сказки предлагается самостоятельно выбирать карты для обозначения происходящего. Предварительно необходимо напомнить структуру сказки: у неё есть начало или зачин (с каких слов начинается любая сказка), завязка (основное содержание сюжета), концовка (счастливый конец) и мораль.

3. Прослушав сказку от начала до конца, дети самостоятельно выкладывают карты Проппа, подкрепляя таким образом свой пересказ.

4. Дети с помощью педагога, или самостоятельно пробуют сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отбирают карты, придумывают и выбирают главных героев, помощников героя и тех, кто будет ему вредить. Итогом ставится карта «мораль».

В своей дальнейшей работе, можно сочинять коллективные сказки, в ходе которых дошкольники сами предлагают тему сказки, героев сказки**,** а педагог занимается сюжетом, привлекая детей к его развитию. Присутствие сразу нескольких участников – детей делает сочинение сказки более разнообразным, интересным, а ее содержание полным и глубоким.

Таким образом, при систематической, последовательной и комплексной работе по обучению творческому рассказыванию, старший дошкольник может успешно овладеть этим видом деятельности, он сможет самостоятельно выбрать структуру (тематическая направленность, логическая последовательность, композиционная целостность), соответствующее языковое оформление (лексико-грамматическое, синтаксическое, эмоционально-выразительные средства) и внесение новых, необычных компонентов (творчество). Если развивать воображение ребёнка, поддерживать желание творить, мотивировать к деятельности он будет с удовольствием сочинять сказки на радость всем.

**Используемая литература:**

2. В. Пропп «Морфология сказки/исторические корни волшебной сказки», М., «Москва – Лабиринт», 1998г.

3. В. Пропп «Морфология волшебной сказки», М., «Москва – Лабиринт», 2001 г.

**Интернет источники:**

4. https://infourok.ru/innovacionnie-metodi-i-priyomi-raboti-so-skazkami-svobodnimi-prodolzheniyami-i-perelozheniyami-3658680.html

5. https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/04/09/material-k-seminaru-metodika-raboty-s-kartami-proppa

6. http://detstvogid.ru/metodika-rabotyi-s-kartami-v-ya-proppa/.html

7. https://www.sites.google.com/site/volsebnaaskazka/skazka-stryktyra



