

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №26 г.Дениногорска» муниципального образования
«Лениногорский муниципальный район»
Республики Татарстан

**Методические рекомендации работы с картами Проппа
Творческие методы, игровые ситуации и игры для детей**

подготовила: старший воспитатель
МБДОУ №26

Бабникова Галина Васильевна

г.Дениногорск 2017г.

Изготовление карт. Карты, используемые в начале работы, в младшем и среднем возрасте они должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно.



В дальнейшем, пользуются картами с довольно схематичным изображением каждой функции, смысл которой был бы понятен детям, или каждое изображение надо оговаривать.

Воспроизведение знакомой сказки, дифференциация: соотносить с определенной функцией.

- Совместный поиск и нахождение обозначенных функций в новых сказках (на протяжении одного занятия используется 3-5 карт).

- Самостоятельный поиск функций детьми на материале знакомых, затем новых сказок.

- Целостное освоение сказочных функций (используется весь комплекс карт).

- Сочинение сказок (сначала коллективно и используя ограниченный набор карт, постепенно добавляя по 3 - 4 карты).

- Работа с индивидуальным набором карт (значителю детям можно предлагать готовое название сказки, оговорить только место действия, количество персонажей).

А вот, как вы это обозначите ту или иную функцию и каким символом, совсем не важно, главное, чтобы ребенок понимал, что если "запрет" обозначается перечеркнутый круг или замок на двери или как в знаках дорожного движения - въезд запрещен, то это надо запомнить. Или знак "даритель, волшебный дар" - можно волшебной палочкой обозначить, можно, как коробка с подарком, это, как решит воспитатель.

На втором этапе, в организованном обучении на занятии, читаем сказку вслух с установкой на пересказ затем дети сами подбирают карты в



соответствии с прочитанным и пробуют пересказать текст с опорой на выложенную схему.

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.

Знакомые герои в новых обстоятельствах.

Данный метод развивает речь, фантазию, ломает привычные стереотипы у ребят, создает условия, при которых данные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства. Обстоятельства могут быть чисто фантастическими, невероятными (лиса и заяц вместо своих ледяных избушек обитают на летающих тарелках), а могут быть близкими к жизни детей (лиса, заяц и петух с помощью волшебной палочки оказались в одной клетке зоопарка или в лифте многоэтажного дома).

Коллаж из сказок.

Придумать сюжет новой сказки, в которой Баба-Яга встретила в лесу колобка, и они вместе отправились в гости к лисе в ледяную избушку. Вариантов и переплетений ситуаций может быть множество. Можно преподнести в игровой ситуации: Однажды в большой и толстой книжке со сказками перепутались все страницы. Первой была сказка «Царевна – лягушка». Только собрался Иван-царевич в путь за Василисой Прекрасной в царство Кощей Бессмертного, как попал в другую сказку. Нет у царевича его верных помощников: зайца, медведа, утки. Как теперь освободить Василису Прекрасную? Делать нечего – пошел Иван-царевич по страницам других сказок. Как ему помогли герои из других сказок? Кого он встретил на своем пути? Или Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Погоревали они, и пошли искать спасения. Встретили старика Хоттабыча, но он забыл заклинание. Царевна-лягушка повстречала Мальчику с пальчик и просит ей помочь: придумать заклинание, чтобы победить злого волшебника. Или Кощей Бессмертный требует от золотой рыбки исполнения своих желаний.



Только собрался Иван-царевич в путь за Василисой Прекрасной в царство Кощей Бессмертного, как попал в другую сказку. Нет у царевича его верных помощников: зайца, медведа, утки. Как теперь освободить Василису Прекрасную? Делать нечего – пошел Иван-царевич по страницам других сказок. Как ему помогли герои из других сказок? Кого он встретил на своем пути? Или Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Погоревали они, и пошли искать спасения. Встретили старика Хоттабыча, но он забыл заклинание. Царевна-лягушка повстречала Мальчику с пальчик и просит ей помочь: придумать заклинание, чтобы победить злого волшебника. Или Кощей Бессмертный требует от золотой рыбки исполнения своих желаний.

Игра "Примени символ к сказке"

На этом игровом поле расположены основные карты Пропиа, бросая кубик, ребенок "ходит" по игровому полю, и остановившись возле какого-либо символического изображения, называет его. Например "Победа", он вспоминает, в какой сказке есть такой сюжет и объясняет, почему эта карта подходит к этой сказке. Можно работать, как по одной, так и по



нескольким сказкам, но их содержание дети хорошо должны знать. 1 вариант игры: ребенку предлагается бросить куб. Необходимо соотнести символическое изображение на кубе с сюжетом сказки.

2 вариант игры: на игровом поле бросается куб с цифрами, ребенок

считает ходы на выпавшую ситуацию, подбирает сюжетную картинку, объясняет ее.



22. «Куб эмоций»

А это те основные 20 сказочных функций, по которым и работают со сказочным сюжетом

1. запрет или предписание
2. нарушение
3. вредительство



4. отъезд героя
5. задача
6. встреча с дарителем
7. волшебные дары
8. появление героя
9. сверхъестественные силы
10. борьба
11. победа
12. возвращение домой
13. прибытие
14. ложный герой
15. трудные испытания
16. ликвидация беды
17. узнавание героя
18. изобличение ложного героя
19. наказание ложного героя
20. свадьба