

**Карты Проппа как  
инновационная технология  
обучения детей дошкольного  
возраста творческому  
пересказу и рассказыванию**

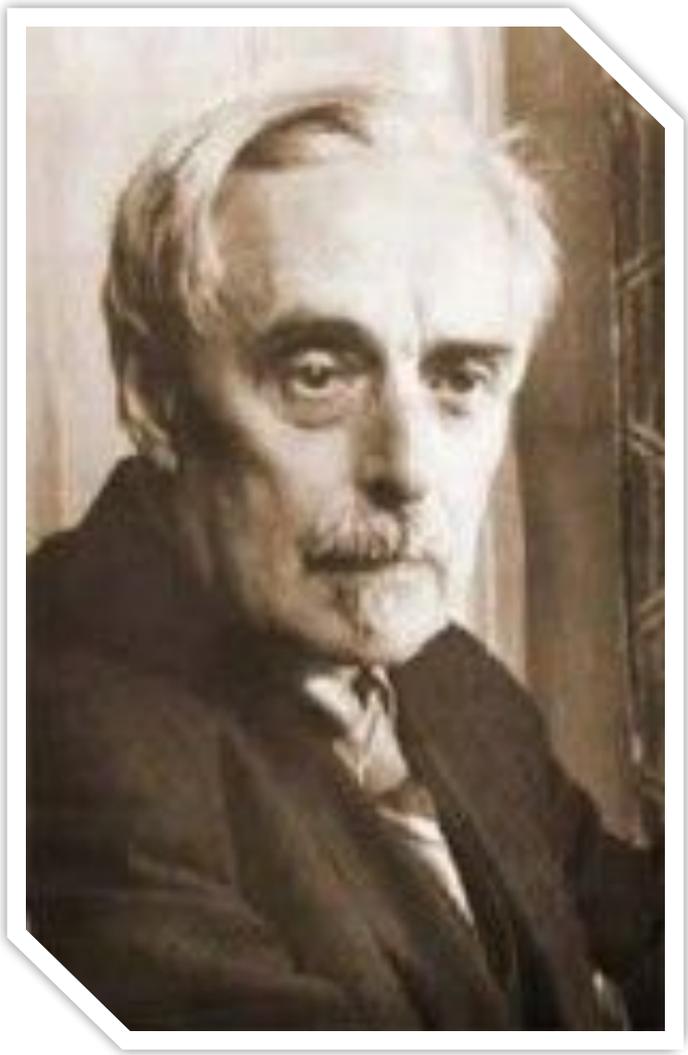
**Зараменских Анастасия  
Эдуардовна**

**воспитатель Д/С  
«Звездочка» СП д/с № 63**

**Цель:** повысить профессиональное мастерство педагогов в вопросах развития речи дошкольников.

**Задачи:**

- ❖ расширить представление педагогов о приёмах работы по развитию речи с помощью карт Проппа;
- ❖ вовлечь педагогов в совместную игровую деятельность, вызывая интерес к картам Проппа, как инновационной технологии по развитию речи дошкольников;
- ❖ побуждать педагогов использовать в своей работе новые формы и методы работы, воспитывать положительный эмоциональный настрой и интерес ребенка к образовательной деятельности.



# Владимир Яковлевич

(1895 – 1970)  
**Пропт**

— русский фольклорист,  
один из  
ОСНОВОПОЛОЖНИКОВ



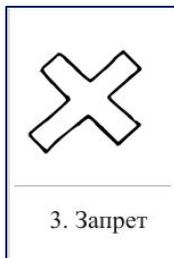
## **Принципы структуры народной сказки (по В.Я. Проппу):**

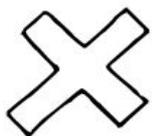
- 1) Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются.**
- 2) Число функций, известных волшебной сказке, ограничено.**
- 3) Последовательность функций всегда одинакова.**

# Функции сказки:

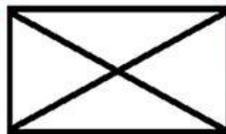
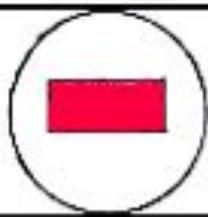
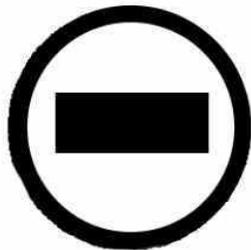
- 1) отлучка кого-либо из членов семьи
- 2) запрет, обращенный к герою
- 3) нарушение запрета
- 4) выведывание
- 5) выдача
- 6) подвох
- 7) невольное пособничество
- 8) вредительство (или нехватка)
- 9) посредничество
- 10) начинающееся противодействие
- 11) герой покидает дом
- 12) даритель испытывает героя
- 13) герой реагирует на действия будущего дарителя
- 14) получение волшебного средства
- 15) герой переносится или приводится к месту нахождения предмета поисков
- 16) герой и антагонист вступают в борьбу
- 17) героя метят
- 18) антагонист побежден
- 19) беда или нехватка ликвидируется
- 20) возвращение героя
- 21) герой подвергается преследованиям
- 22) герой спасается от преследования
- 23) герой не признанным прибывает домой или в другую страну
- 24) ложный герой предъявляет необоснованные притязания
- 25) герою предлагается трудная задача
- 26) задача решается
- 27) героя узнают
- 28) ложный герой или антагонист изобличается
- 29) герою дается новый облик
- 30) враг наказывается
- 31) герой вступает в брак.

- 1) предписание или запрет
- 2) нарушение
- 3) вредительство или  
недостача
- 4) отъезд героя
- 5) задача
- 6) встреча с дарителем
- 7) волшебные дары
- 8) появление героя
- 9) сверхъестественные  
свойства антагониста
- 10) борьба
- 11) победа
- 12) возвращение
- 13) прибытие домой
- 14) ложный герой
- 15) трудные испытания
- 16) беда ликвидируется
- 17) узнавание героя
- 18) ложный герой  
изобличается
- 19) наказание антагониста
- 20) свадьба.





3. Запрет

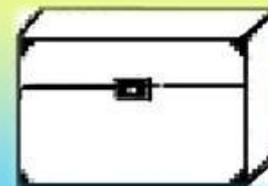


Запрет,  
обращенный к герою

**Можно  
придумать  
свои  
обозначения  
функциям!**



14. Получение  
волшебного  
средства



Получение  
волшебного средства

# Этапы работы с картами

## Проппа:

### I этап

- ❖ знакомим детей с жанром литературного произведения - **сказкой**;
- ❖ выявляем ее **отличие** от других жанров;
- ❖ выделяем **части сказки** (*присказка или зачин, повествование, концовка сказки*)

# Этапы работы с картами

## II этап Проппа:

1) знакомим с функциями волшебной сказки;



карты



3) играем с детьми в игры, которые помогают им освоить карты

# Игры, которые помогают детям освоить

**«Карты: имена»** - предлагается детям перечислить волшебных героев и объяснить, почему их так зовут.

**«Хороший-плохой»** - проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.

**«Волшебные или чудесные вещи»** - придумываем волшебную вещь для какого-либо героя.

**«Любимый сказочный герой»**

**«Чудеса в решете»** - выявление различных чудес, как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.

**«Кто на свете всех злее?»**

**«Что в дороге пригодится?»** - детям предлагается вспомнить различные волшебные вещи из сказок: скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка, аленький цветочек.

**«Четвертый лишний»** - перед детьми раскладываются картинки (репка, дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, колобок), они определяют лишнего героя и объясняют свой выбор.

**«Сказочный словарь»** - детям предлагается придумать новый сказочный предмет, которого нет в известных им сказках и по возможности объяснить его назначение, нарисовать.

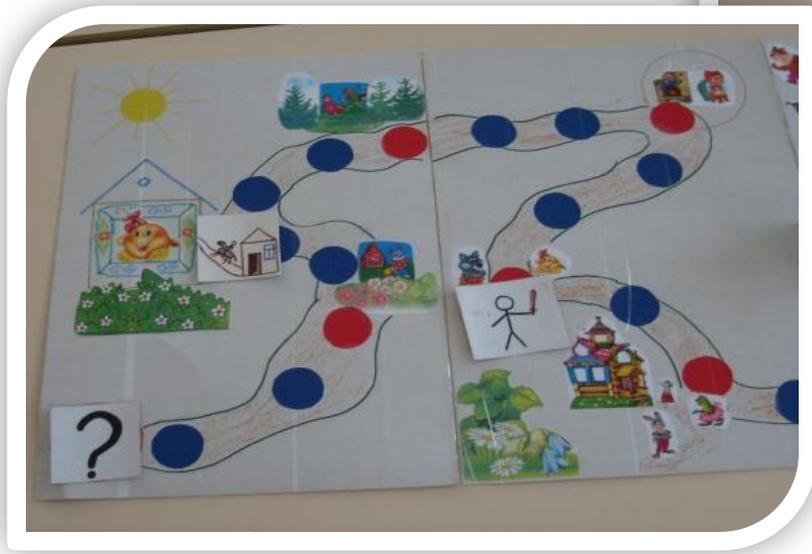
**«Волшебные слова»** или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.

**«Что общего»** – сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними.

**«Бюро находок»** – найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т. д.

**«Примени символ к сказке»**

# Игра «Примени символ к сказке»



# Этапы работы с картами

## III этап      Проппа:

- ❖ пересказываем сказку, опираясь на выложенную схему

## IV этап

- ❖ обучение сочинению собственных сказок при помощи «волшебных карт»:
  - набор из 5-6 карт
  - оговаривается кто будет главным героем; кто будет мешать герою; кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники, другие герои) и т. д.

# Игровое пособие

## «Сказруктор»

**Цель** пособия: развитие связной монологической речи дошкольников посредством усвоения содержания сказки и её пересказывания, а также составления собственных текстов сказочного содержания.



# Счастливый конец

Беда  
ликвидируется



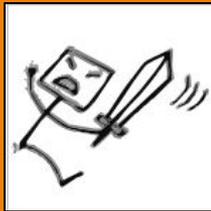
Возвращение  
героя



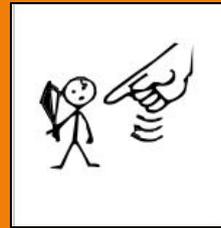
Победа,  
радость



Вредитель-ство



Герою  
дается  
трудная  
задача



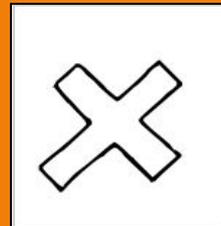
Герой  
выполняет  
задание



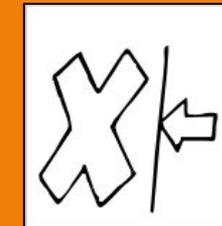
Отлучка



Запрет



Нарушение  
запрета



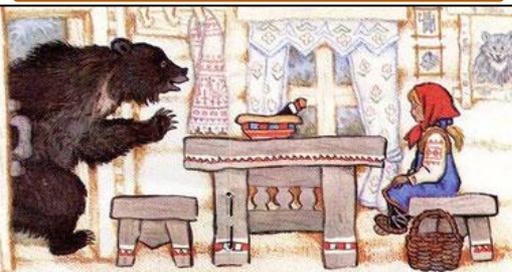
## Сказка

# Счастливый конец

Л  
и



Воз  
ще  
гер



Ге  
да  
тру  
за



Ге  
вы  
зад



О  
а



За



## Сказка

## **Работа в группе**

- **придумать сказку самим, используя игровое пособие «Сказруктор»:**
  - ✓ выбрать героя и его характер,
  - ✓ место действия,
  - ✓ 5-6 функций-кирпичиков

# **Выво**

**д:** Карты Проппа позволяют стимулировать и развивать связную речь, обогащают речь детей, позволяют изучить огромное количество сказок, что способствует успешному обучению в школе.

## **Результат работы с картами Проппа:**

- умение определять жанр произведения;
- запоминать последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки ;
- выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;
- уверенно манипулировать картами.

***Спасибо  
за  
внимание!***