

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

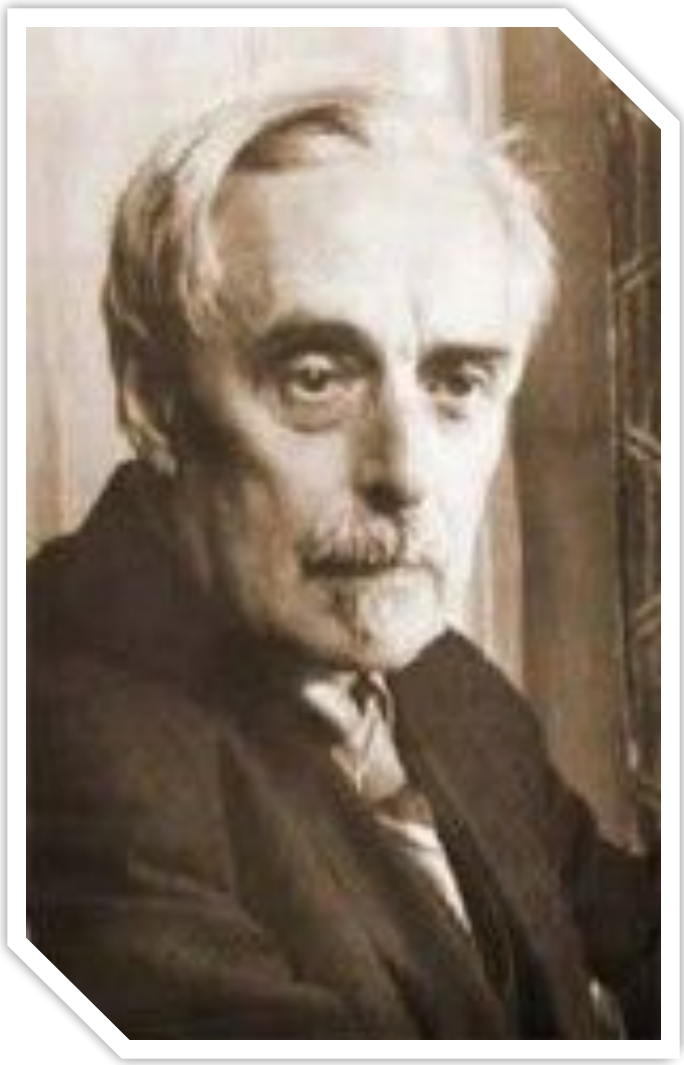
**Зараменских Анастасия
Эдуардовна**

**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)

Пропп
— русский фольклорист,
один из
основоположников



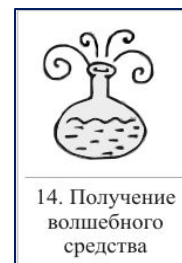
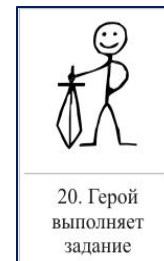
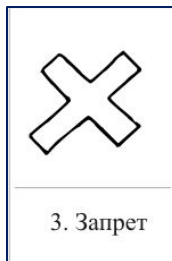
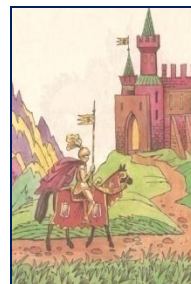
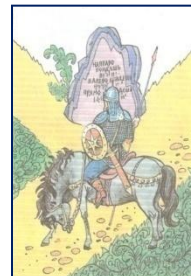
Принципы структуры народной сказки (по В.Я. Проппу):

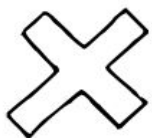
- 1) Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются.**
- 2) Число функций, известных волшебной сказке, ограничено.**
- 3) Последовательность функций всегда одинакова.**

Функции сказки:

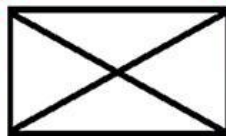
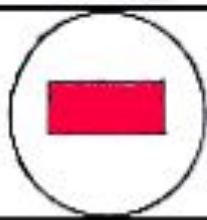
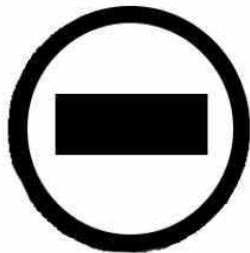
- 1) отлучка кого-либо из членов семьи
- 2) запрет, обращенный к герою
- 3) нарушение запрета
- 4) выведывание
- 5) выдача
- 6) подвох
- 7) невольное пособничество
- 8) вредительство (или нехватка)
- 9) посредничество
- 10) начинающееся противодействие
- 11) герой покидает дом
- 12) даритель испытывает 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

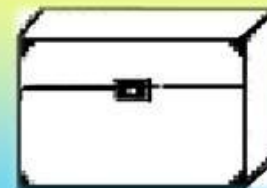


Запрет,
обращенный к герою

**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.

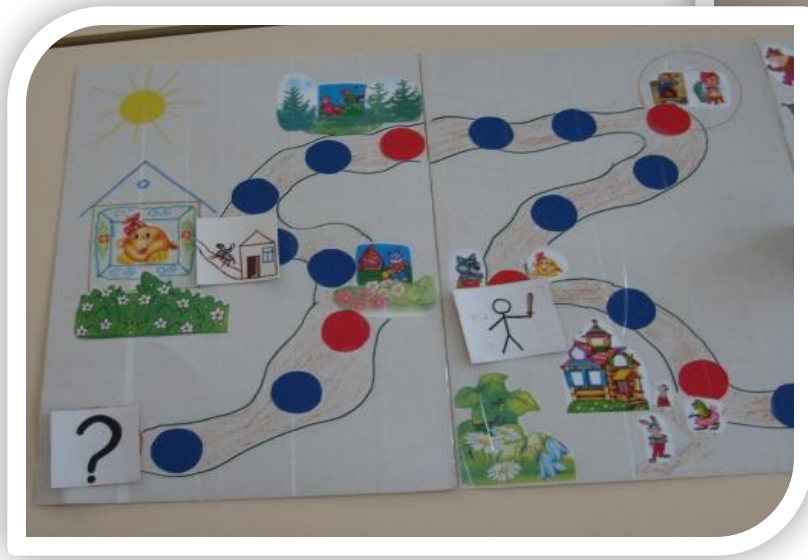
«Волшебные слова» или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.

«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



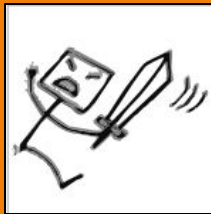
Возвращение
героя



Победа,
радость



Вредитель-ство



Герою
дается
трудная
задача



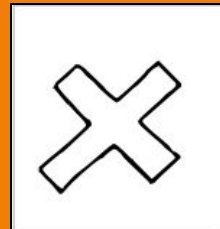
Герой
выполняет
задание



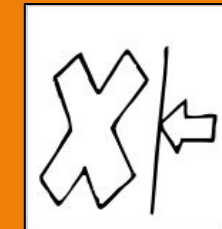
Отлучка



Запрет



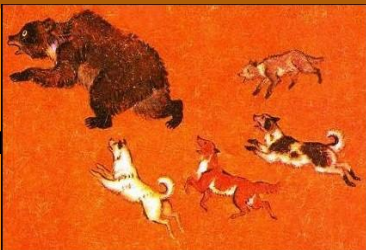
Нарушение
запрета



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!***