


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №23»
городской округ Кинешма

*«Карты Проппа как средство обучения
творческому рассказыванию детей
старшего дошкольного и младшего
школьного возраста»*

**Подготовила: старший воспитатель
Замышляева Ирина Валентиновна**

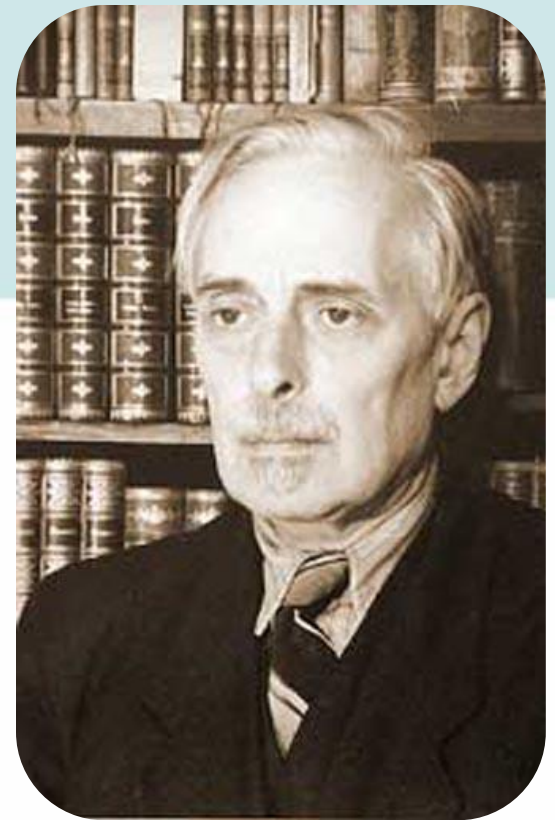




«Карты Проппа» - игровое пособие из карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.

Известный русский и советский учёный, филолог, фольклорист-
Владимир Яковлевич Пропп

28 апреля 1895 — 22 августа 1970г.



Владимир Яковлевич Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 31 карты. Позднее они были сокращены до 28. Разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объеме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, однако, не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с седьмой, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться, восстанавливая пропущенные события. Одна карта - это определённое событие сказки.

| | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|--|
|  1. Жили-были |  2. Особое обстоятельство |  3. Запрет |  4. Нарушение запрета |  5. Герой покидает дом |  6. Появление друга - помощника |  7. Способ достижения цели |
|  8. Враг начинает действовать |  9. Ослепление победы |  10. Погоня (преследование) |  11. Спасение от преследования |  12. Даритель испытывает героя |  13. Герой выдерживает испытание |  14. Получение волшебного средства |
|  15. Отлучка дарителя |  16. Герой всгупает в битву с врагом |  17. Враг оказывается поверженным |  18. Метят героя |  19. Герою дают сложное задание |  20. Герой выполняет задание |  21. Герою дается новый облик |
|  22. Герой возвращается домой |  23. Героя не узнают дома |  24. Появляется ложный герой |  25. Разоблачение ложного героя |  26. Уважение героя |  27. Счастливый конец |  28. Мораль |



Задачи, которые решаются при использовании карт Проппа полностью соответствуют положениям и требованиям ФГОС ДО:

— формируется умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;

— карты развивают память, внимание, восприятие, фантазию, творческое воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь, обогащают словарь;

— карты развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.



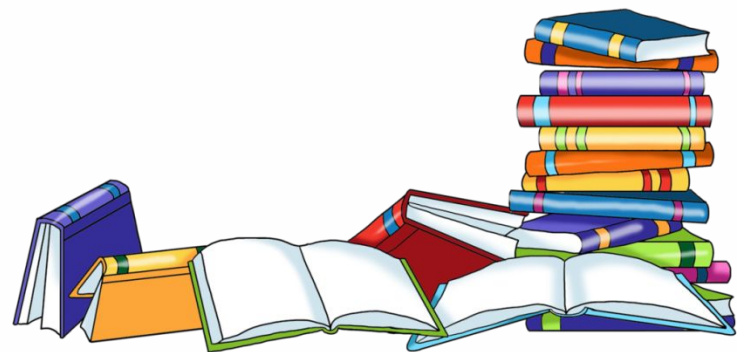
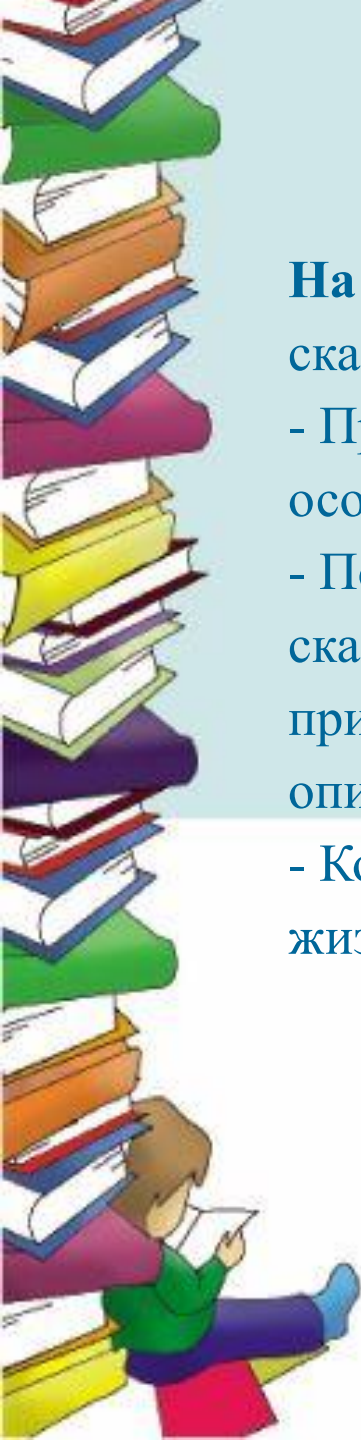
Этапы работы по освоению карт Проппа:

На первом этапе - знакомство детей с композицией жанра сказка

- Присказка. Зачин (приглашение в сказку) настраивает детей на особый лад, переносит в сказочный мир.

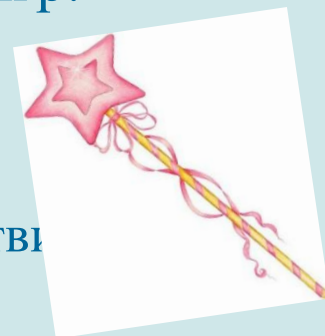
- Повествование – насыщена событиями и так называемыми сказочными формулами: речевыми клише, ритмическими присловьями, которые характеризуют разные действия и описания персонажей

- Концовка как и присказка ограничивает сказку от реальной жизни и возвращает к реальной действительности



На втором этапе - проведение подготовительных игр:

- «Чудеса в решете» — как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия)



- «Кто на свете всех злее?» - выявление злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища



- «Волшебные слова» (сказочные приговоры) — значимые слова в сказке ;

- «Что в дороге пригодится?» - основные волшебные средства (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.).



Придумывание новых предметов-помощников;



- «Что общего?» — сравнительный анализ различных сказок с точки зрения сходства и различия между ними («Теремок» и «Рукавичка»; «Мороз Иванович»);




- «Волшебные имена». Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и

- «Хороший — плохой» — выявление положительных и отрицательных черт характера героев, их действий;



- «Чепуха». Дети придумывают не связанные с другом два предложения, содержащие противоположные функции.





На третьем этапе - знакомство с обозначениями карт Проппа.

Сначала читаем небольшую сказку и сопровождаем ее выкладыванием из 4 - 6 карт.

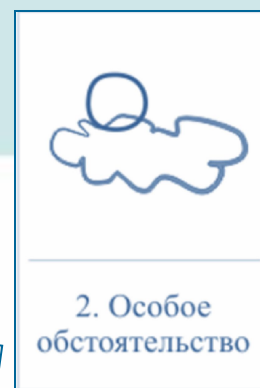
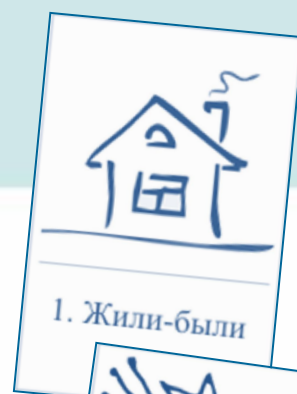
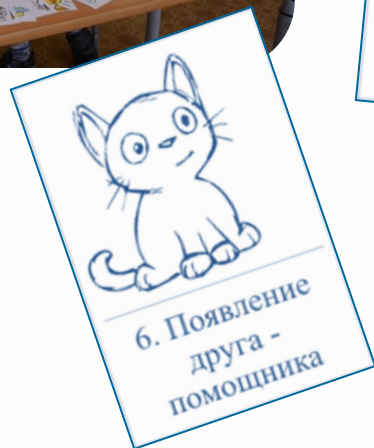
По мере накопления опыта можно предложить задания или игры:

- 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.



На четвёртом этапе предлагается пересказать сказку, опираясь на карты Проппа.

Для этого нужно выделить узловые моменты сказки, и выстроить схемы по сюжету сказки.



На **5 этапе** проводится обучение сочинению собственных сказок при помощи «волшебных карт».

Детям предлагается набор из 5-6 карт. Они могут придумывать вдвоем, втроем. Сочиняя группами, ребенок может заметить неточность в рассказе товарища (речевые, логические ошибки), самому быть внимательным при сочинении.

Таким образом, можно прийти к тому, что ребенок полюбит язык, поймёт глубинный смысл звуков, слов и фраз, научится играть со словами, станет сочинять.

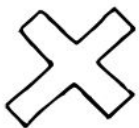


Сказка «Кот, лиса и петух»



1. Жили-были

В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано утром вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дом стеречь.



3. Запрет

Собирается кот на охоту и говорит петушку: — Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит.



4. Нарушение запрета

Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт. А лиса уж тут как тут. Уселась под окошко и запела песенку. Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла.



10. Погоня (преследование)

Петушок испугался, закричал: — Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик-братик, выручи меня.



Кот хоть далеко был, а услышал петушка. Погнался за лисой, догнал её, отнял петушка и принёс его домой.



27. Счастливый конец

С тех пор опять кот да петух живут вместе, а лиса уж больше к ним не показывается.

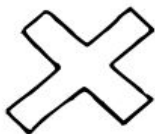


Сказка «Маша и медведь»

ПОШЛА МАША В ЛЕС С ПОДРУЖКАМИ ПО ГРИБЫ ДА ПО ЯГОДЫ

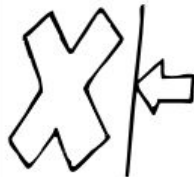


5. Герой покидает дом



3. Запрет

ДЕДУШКА С БАБУШКОЙ ГОВОРИЛИ: «НЕ ХОДИ ДАЛЕКО, ОТ ПОДРУЖЕК НЕ ОТСТАВАЙ»



4. Нарушение запрета

МАШЕНЬКА ДЕРЕВЦЕ ЗА ДЕРЕВЦЕ, КУСТИК ЗА КУСТИК ДА И ОТСТАЛА ОТ ПОДРУЖЕК, УШЛА

МЕДВЕДЬ ГОВОРИТ: «У МЕНЯ БУДЕШЬ ЖИТЬ, ЩИ ДА КАШУ МНЕ ВАРИТЬ»



8. Враг начинает действовать

МАШЕНЬКА ОЧЕНЬ ХОТЕЛА ДОМОЙ ВОТ И ПРИДУМАЛА, КАК М ОБОМАНУТЬ ДА К ДЕДУШКЕ С БАБУШКОЙ ВЕРНУТЬСЯ



7. Способ достижения цели



22. Герой возвращается домой

ВЗЯЛ МЕДВЕДЬ КОРОБ С ПИРОЖКАМИ И ПОНЕС В ДЕРЕВНЮ К ДЕДУШКЕ И БАБУШКЕ



27. Счастливый конец

УВИДЕЛИ ДЕДУШКА И БАБУШКА МАШЕНЬКУ СТАЛИ ЕЕ ОБНИМАТЬ, ЦЕЛОВАТЬ, УМНИЦЕЙ НАЗЫВАТЬ

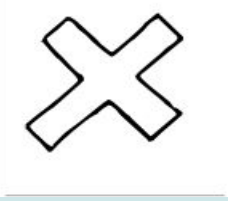




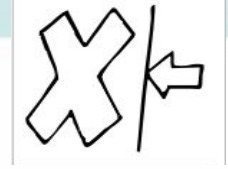
Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).



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 уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).



Запрет («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).



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).



Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах, добрая фея).



Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).



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

