


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**

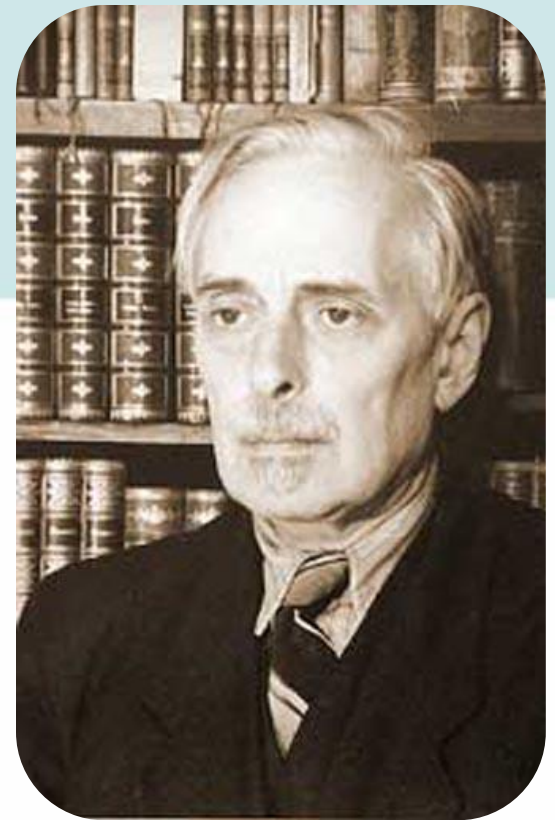




*«Карты Проппа» - игровое пособие из карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.*

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	 21. Герою дается новый облик
 22. Герой возвращается домой	 23. Героя не узнают дома	 24. Появляется ложный герой	 25. Разоблачение ложного героя	 26. Учиавание 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;

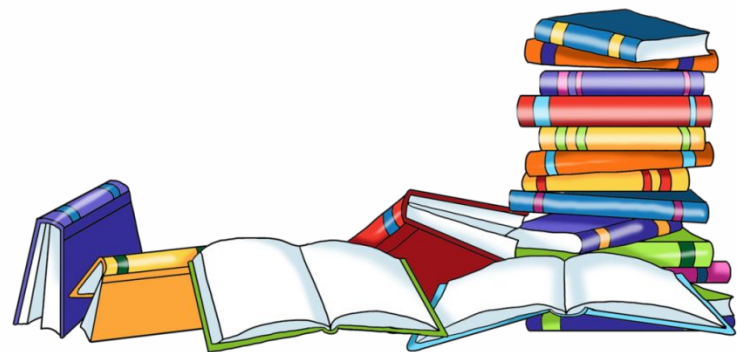
— карты развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.



## Этапы работы по освоению карт Проппа:

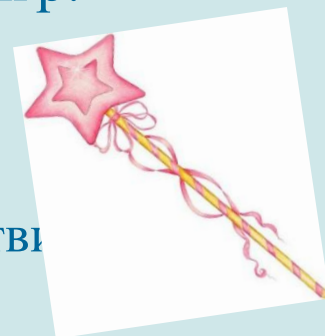
На первом этапе - знакомство детей с композицией жанра сказка

- 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-леопарды, 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:

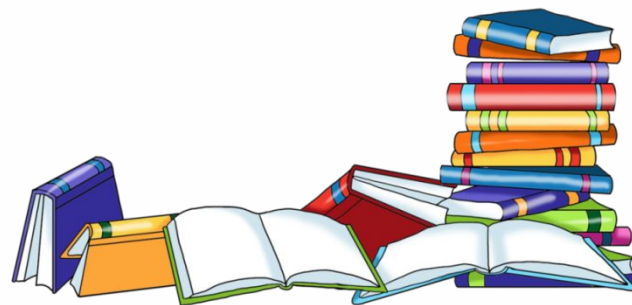
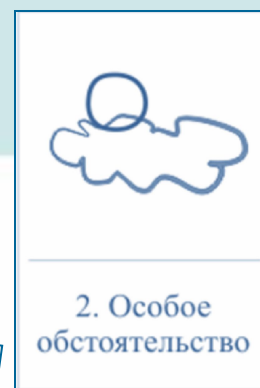
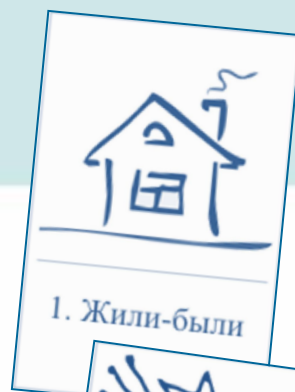
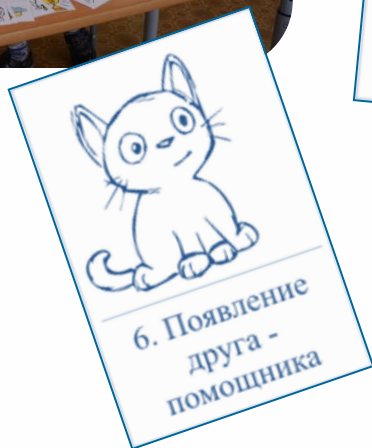
- выставить карты по ходу сюжета;
- найти «знакомые» карты в только что прочитанной сказке;
- найти ошибку в расположении карт по сюжету сказки;
- определить отсутствие знакомой карты;
- отделить лишнюю карту.





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.

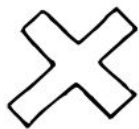


# Сказка «Кот, лиса и петух»



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.

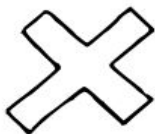


# Сказка «Маша и медведь»

ПОШЛА МАША В ЛЕС С ПОДРУЖКАМИ ПО ГРИБЫ ДА ПО ЯГОДЫ

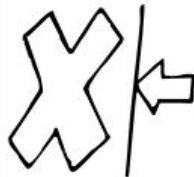


5. Герой покидает дом



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

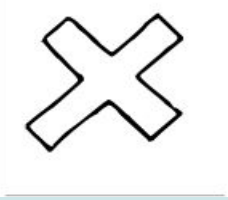




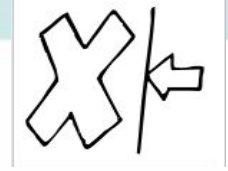
Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).



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.*

