

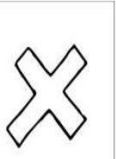
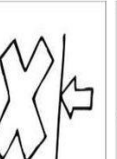



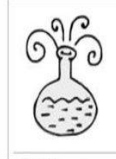






Карты В.Я. Проппа, как средство обучения дошкольников анализу, пересказу и творческому сочинению сказок.

Бурнышева А.В.
воспитатель
МБДОУ «Детский сад №54 «Золушка»»

Карты В.Я. Проппа

					
1. Жили-были	2. Особое обстоятельство	3. Запрет	4. Нарушение запрета	8. Враг начинает действовать	12. Даритель испытывает героя
					
13. Герой выдерживает испытание	14. Получение волшебного средства	16. Герой вступает в битву с врагом	17. Враг оказывается поверженным	22. Герой возвращается домой	27. Счастливый конец



Владимир Яковлевич Пропп
(1895-1970)

— советский филолог, фольклорист,
профессор Ленинградского
университета.

Занятия с картами Проппа направлены на:

- - расширение и активизацию словарного запаса детей;
- - развитие наглядно-образного и формирование словесно-логического мышления,
- развитие внимания, памяти, творческого воображения, связной монологической и диалогической речи;
- - воспитание человечности: способности переживать судьбу сказочных героев как свою.

Этапы работы с картами В.Я. Проппа

- 1 этап: знакомство детей с жанром литературного произведения - сказкой. Выявление отличий от других жанров. Вычленение структуры сказки.
- 2 этап: игры, которые помогают освоить карты («Хороший - плохой», «Что в дороге пригодится?», «Волшебные или чудесные вещи» и т.д.)
- 3 этап: чтение сказки и выкладывание карт по ходу чтения.
- 4 этап: пересказ сказки с опорой на карты Проппа.
- 5 этап: создание авторской сказки.

Алгоритм создания сказки:

- 1. Выбор героев (положительные и отрицательные)
- 2. Завязка (начало сказки)
- 3. Основная часть (что будет происходить с героем)
- 4. Определение помощников (средство, предмет, живое существо)
- 5. Развязка (завершение сказки)
- 6. Мораль



10. Погоня
(преследование)



6. Появление
друга -
помощника



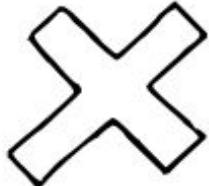
27. Счастливый
конец



28. Мораль



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



8. Враг
начинает
действовать

«Кот, петух и лиса»





28. Мораль



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным



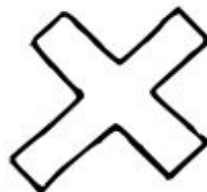
27. Счастливый
конец



1. Жили-были



5. Герой
покидает дом



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



8. Враг
начинает
действовать

«Красная шапочка»

