

Карты Проппа как эффективное средство развития творческого рассказывания у старших дошкольников

учитель-логопед
Забаровская Ю.И.
СП ГБОУ СОШ № 6
г.о. Отрадный Детский сад № 15



Что такое Карты Проппа?

История

Владимир Пропп и его исследование "Морфология сказки" (1928 год)

Функции

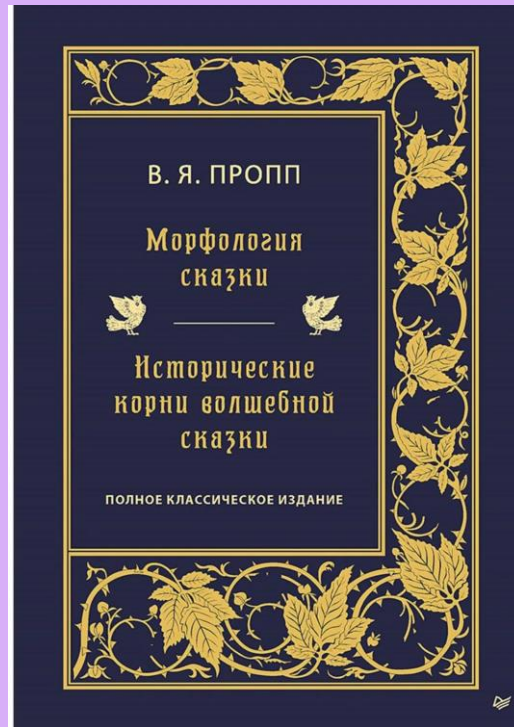
31 функция
описывающая
структуру
волшебных сказок

Карты

Визуальное
представление функций
в виде картинок
и символов

Игровое пособие

из 28 карточек,
которые состоят из
символов и иллюстраций,
по которым дети
узнают события и
эпизоды сказки.



Карты В.Я. Проппа



В. Пропп утверждал:

Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребенок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку.

«Карты Проппа»



**обучение
творческому
рассказыванию**

**сочинение
сказок**

Почему Карты Проппа эффективны для дошкольников?



Логика и последовательность

Развивают мышление через
сопоставление событий



Воображение

Стимулируют творческий
процесс и фантазию



Структура сказки

Учат понимать
последовательность и причины
событий



Запоминание

Облегчают пересказ и запоминание деталей



Возрастные особенности

Соответствуют восприятию маленьких детей



1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



3. Запрет





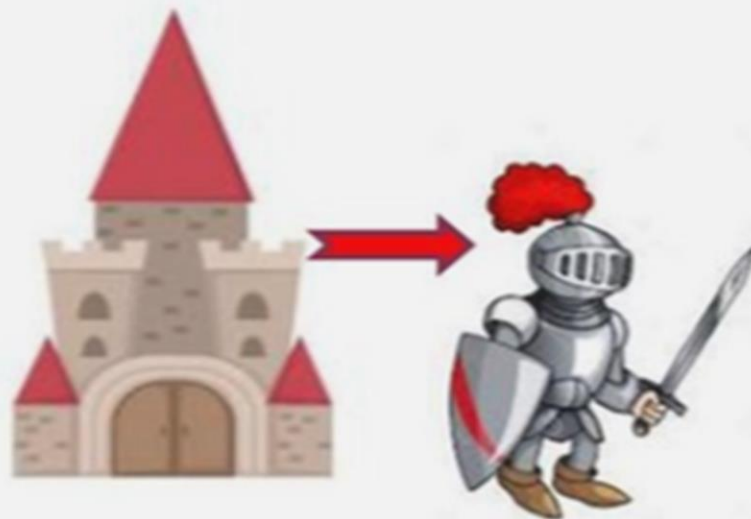
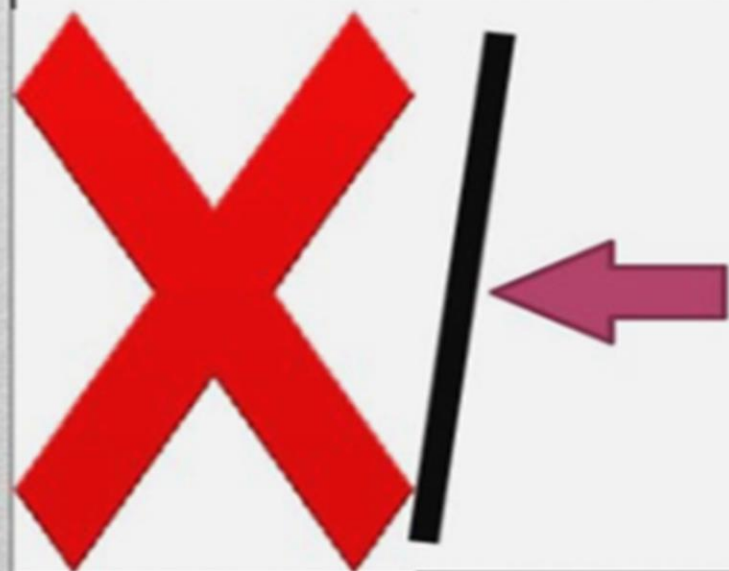
4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника





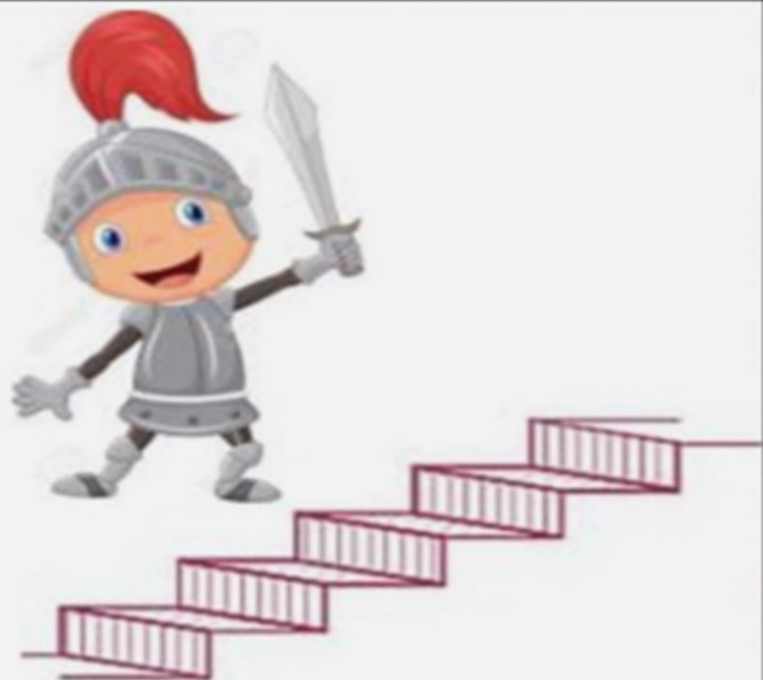
7. Способ
достижения
цели



8. Враг
начинает
действовать



9. Одержжание
победы





10. Погоня
(преследование)



11. Спасение от
преследования



12. Даритель
испытывает
героя





13. Герой
выдерживает
испытание



14. Получение
волшебного
средства



15. Отлучка
дарителя





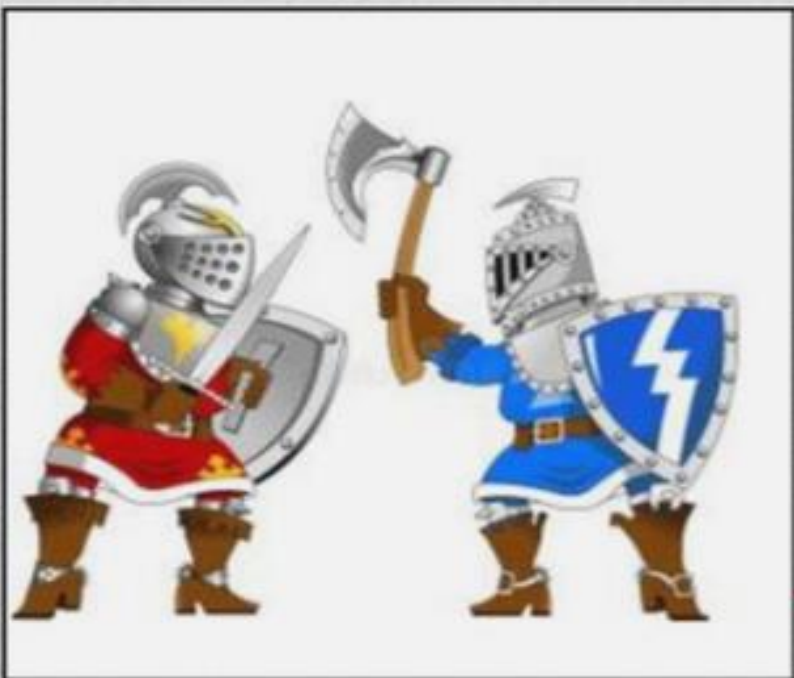
16. Герой вступает
в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



18. Метят героя





19. Герою дают
сложное задание



20. Герой
выполняет
задание



21. Герою дается
новый облик





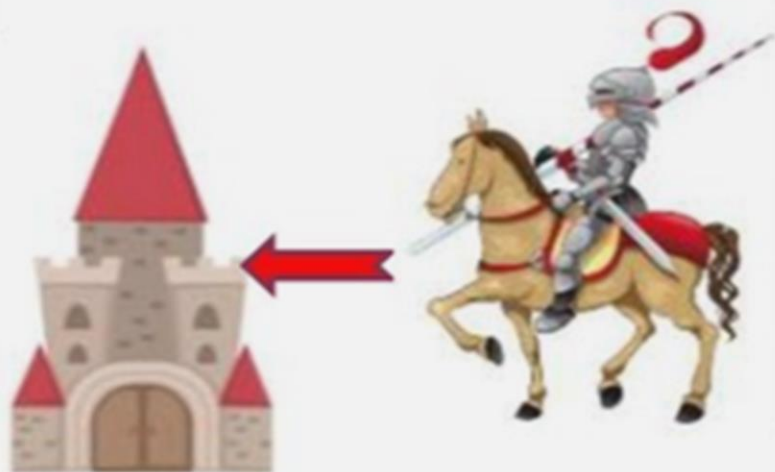
22. Герой
возвращается
домой



23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой





25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя





27. СчастливыЙ
конец



28. Мораль



Как использовать Карты Пропша с детьми?

- **1 этап:** познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:
 - присказка, зачин (приглашение в сказку);
 - повествование;
 - концовка сказки(возвращение слушателя в реальную действительность).



- **2 этап:** Играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты:

- ❑ «Волшебные имена» (вспомнить волшебных героев и их имена, объяснить, почему их так зовут)
- ❑ «Кто на свете всех злее (милее, умнее)»? (выявление злых и коварных сказочных героев, описание их облика, характера.) Аналогично с положительными героями
- ❑ «Хороший - плохой» (сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств сказочных героев)
- ❑ «Что в дороге пригодится?» (вспомнить различные волшебные вещи из разных сказок)

Знакомим с картами

Объяснение значений каждой картинки



- **3 этап:** чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием **карт Проппа**;
- **4 этап:** пересказ сказки, опираясь на **карты Проппа**;
- **5 этап:** на этом этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя **карты Проппа**. Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.



Волшебный гриб.

Жил-был мальчик.
 И однажды он пошёл в лес за грибами.
 Он собирал грибов целое лукошко.
 Придя домой, мальчик вместе с бабушкой начали чистить
 грибы, но не успели почистить их все.
 Пошли спать.
 А на следующий день мальчик выходит на улицу и видит, что в
 лукошке вырос огромный гриб, похожий на батут.
 Ребята стали прыгать на нём.
 И с тех пор в деревне больше не было грустных лиц.

Кузнецов Влад

Условия развития творческого рассказывания:

- **Принимать любые ответы детей;**
- **Обеспечивайте независимость выбора и принятия решений воспитанников;**
- **Восхищайтесь идеями ребёнка;**
- **Используйте ошибки ребёнка, как неожиданный взгляд на что – то привычное;**
- **Положительно поддерживайте личность каждого ребёнка**
- **Исключите критику личности и деятельности детей.**
- **Опирайтесь на повседневный опыт детей.**
- **Добивайтесь целостного проживания ситуации ребёнком при обязательном задействовании эмоциональных механизмов (рефлексия). При развитии творческого потенциала эмоциональные реакции ребёнка являются тем центральным стержнем, с которым должен работать воспитатель.**

Рекомендации по стилю взаимодействия с детьми:

- ☐ **Выслушать нужно каждого желающего;**
- ☐ **Давать только положительные оценки.**
- ☐ **Лучше говорить не “правильно”, а “интересно, необычно, любопытно, хорошо”.**
- ☐ **Во время бесед вы идёте за логикой ребёнка, а не навязываете своего мнения.**
- ☐ **Пусть дети учатся возражать вам и друг другу, но возражать аргументированно, предлагая что-то взамен или доказывая.**
- ☐ **Если в группе есть яркий лидер, со временем надо его переключать на какую-либо деятельность и беседовать с детьми уже без него.**
- ☐ **Развитие творческих способностей идёт наиболее эффективно при использовании активных форм обучения – групповых дискуссий, мозгового штурма, ролевой игры, групповых и индивидуальных проектов.**

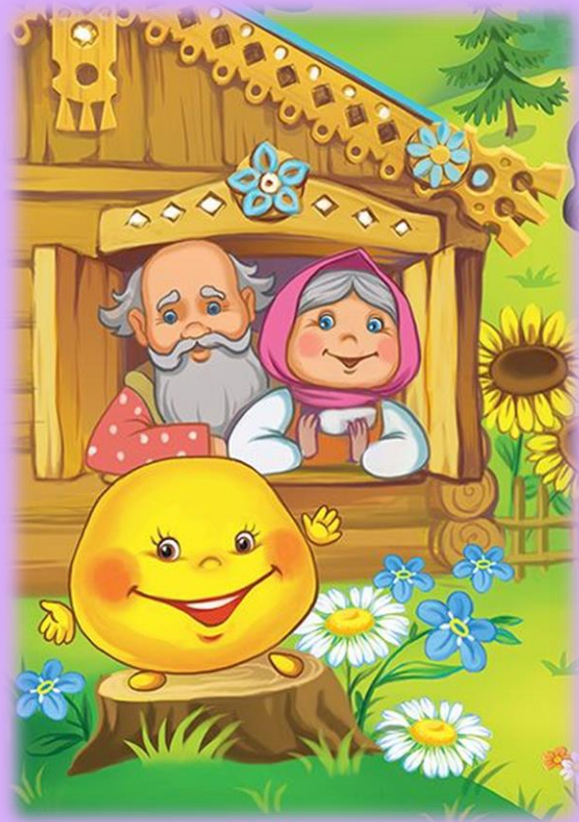
Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых правил:

- 1. Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются слова: "Давным-давно", "Жили - были", "В некотором царстве - в некотором государстве"...**
- 2. Хорошо, когда в сказке у главного героя оказывается друг-помощник.**
- 3. В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачку, приобретает определенный навык и преображается.**
- 4. В сказку вводится антигерой (враг) – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).**
- 5. Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой.**

Пример: Сказка «Колобок» с Картами Проппа

Отлучка и Запрет

Колобок покидает бабушку и дедушку, нарушая запрет



Вредительство

Лиса обманывает Колобка, начинается путешествие



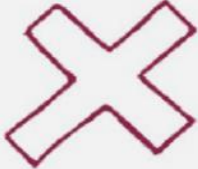
Испытания и Победа

Встречи с животными и ложная победа (съеден лисой)





5. Герой покидает дом



3. Запрет



8. Враг начинает действовать



13. Герой выдерживает испытание



27. Счастливый конец

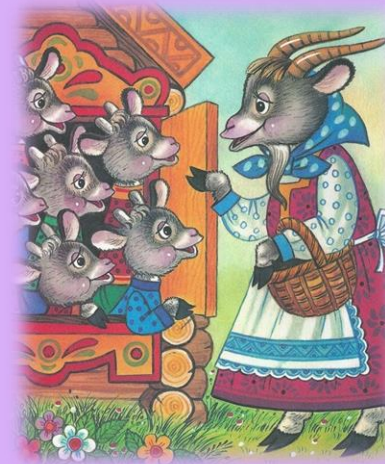
Практическая часть:

❑ Пересказ сказок по картам Проппа:

«Красная шапочка»



«Волк и семеро козлят»



❑ Сочинение собственных сказок по картам Проппа



Читаем сказку и сопровождаем ее
выкладыванием карт.

Сказка

«Красная шапочка»





1. Жили-были



5. Герой покидает дом



3. Запрет

I. Карта - Жили - были.

Жила – была девочка. Бабушка подарила ей красную шапочку. Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали ее Красной Шапочкой.

II. Карта - Герой покидает дом.

Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и горшочек масла.

III. Карта - Запрет.

“Иди прямо по дорожке и никуда не сворачивай”, – наказывала ей мама. "Ни с кем не разговаривай по дороге, это очень опасно".



4. Нарушение
запрета



8. Враг
начинает
действовать



24. Появляется
ложный
герой

IV. Карта - Нарушение запрета.

Но девочка свернула с дорожки, стала собирать цветочки, лакомилась ягодками, громко пела и встретила волка. Она рассказала ему, что идет к бабушке, которая живет на краю деревни.

V. Карта - Враг начинает действовать.

Волк побежал к бабушке по короткой дорожке, опередил Красную Шапочку и съел бабушку.

VI. Карта - Появляется Ложный Герой.

Потом волк переоделся в бабушкину одежду и стал ждать Красную Шапочку.



25. Разоблачение
ложного героя



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным

VII. Карта - Разоблачение Ложного Героя.

Красная Шапочка пришла в дом к бабушке. Обратив внимание на необычный бабушкин вид, она спросила, почему у нее такие большие руки (получила ответ: «чтобы обнимать»), уши (чтобы лучше слышать), глаза (чтобы лучше видеть)... Ответив на последний вопрос "почему у тебя такие большие зубы" — «чтобы съесть», волк проглотил девочку

VIII. Карта - Появление друга - помощника.

Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник.

IX. Карта - Враг оказывается поверженным.

Охотник вбежал в дом и убил волка.



27. Счастливый
конец

X. Карта - Счастливый конец.
Из его живота вылезли
бабушка и Красная Шапочка. Они
закопали волка в лесу и
пригласили охотника на чай и
пирожки с маслом.



28. Мораль

XI. Карта - Мораль.
А девочка с тех пор всегда
ходила короткой дорожкой и
никогда не разговаривала с
незнакомцами.

Читаем сказку и сопровождаем ее
выкладыванием карт.

Сказка «Волк и семеро козлят»



№1 Жили-были

- Жила-была старая коза. Было у нее семеро козлят.



1. Жили-были

№ 2 Уход
(отлучка) кого-
либо из членов
семьи

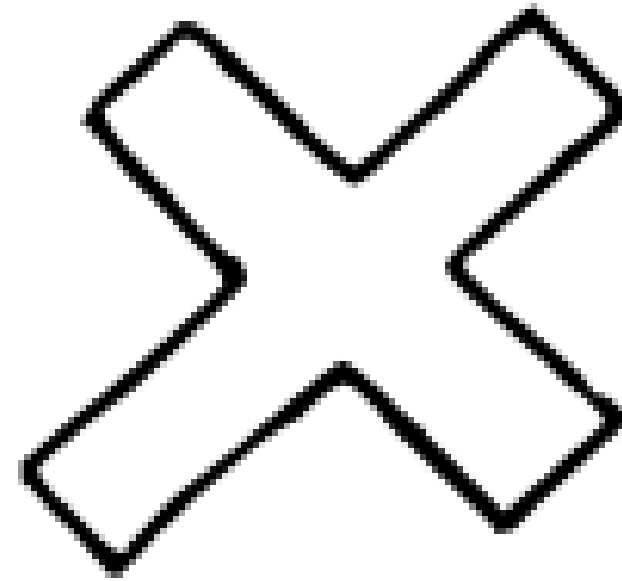
- *И пошла коза в лес, корму принести.*



5. Герой
покидает дом

№3 Запрет или предписание

- *Вот созвала она всех семерых деток и говорит:*
- *-Милые детки, хочу я в лес пойти, а вы смотрите волка берегитесь.*



3. Запрет

№ 4 Появление ложного героя

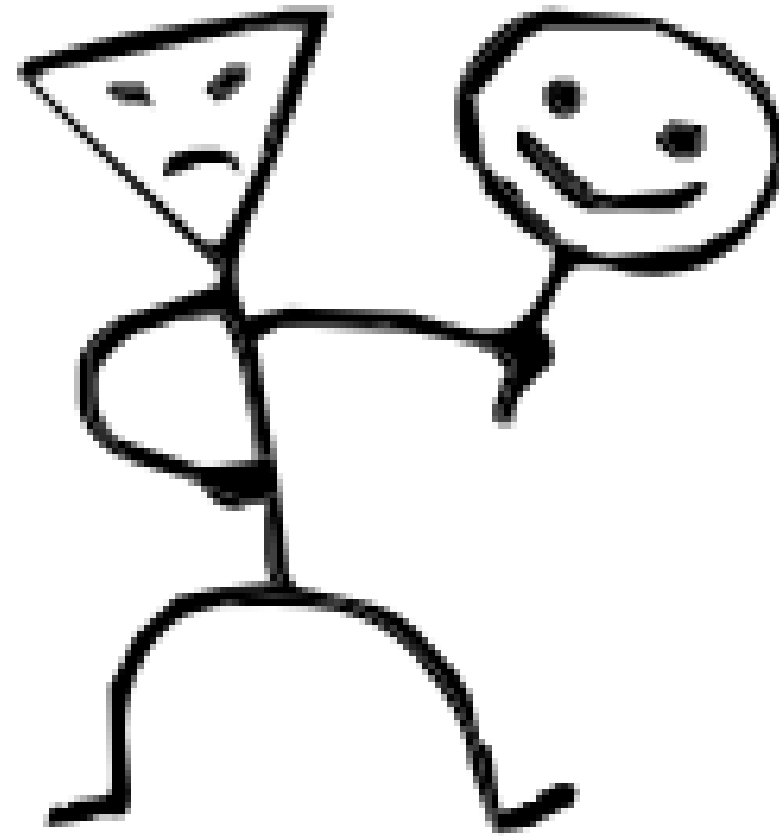
- *Вдруг кто-то стучится в дверь и кричит:*
- *- Детки милые, отомкнитесь, ваша мать пришла, вам гостинцев принесла.*



24. Появляется
ложный
герой

№5 Разоблачение главного героя

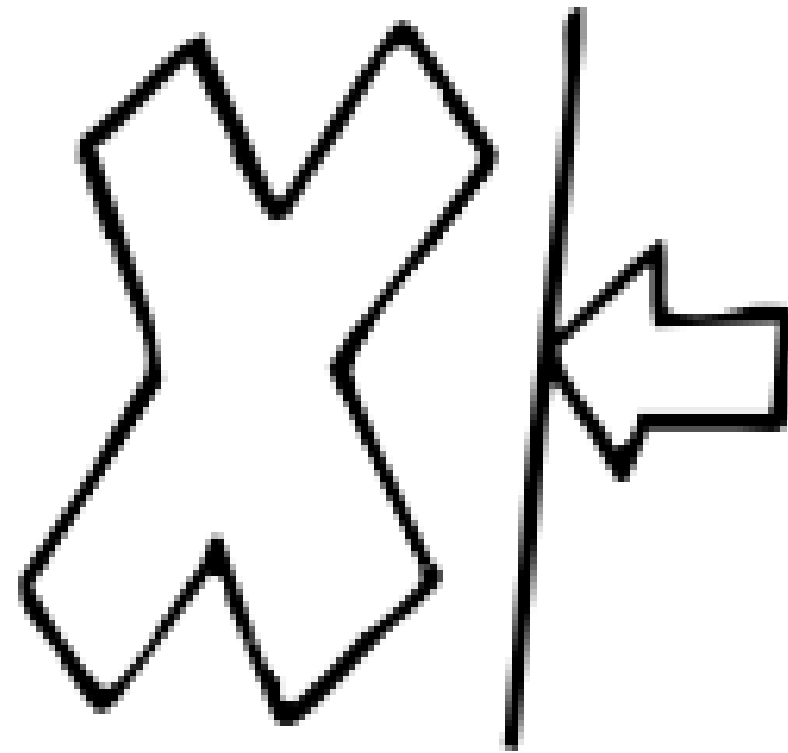
- *- Не откроемся, -
закричали они, - ты не
матушка наша; у той
голос добрый и тонкий, а
твой голос толстый: ты
волк.*



25. Разоблачение
ложного героя

№6 Нарушение запрета

- *...отворили ему дверь. А тот, кто вошел, был волк.*



4. Нарушение
запрета

№7 Действие врага

- *Всех их нашел волк и не стал долго разбираться: разинул пасть и проглотил одного за другим.*



8. Враг
начинает
действовать

№8 Возвращение домой

- *Приходит вскоре
старая коза из лесу
домой.*



22. Герой
возвращается
домой

№9 Наказание ложного героя

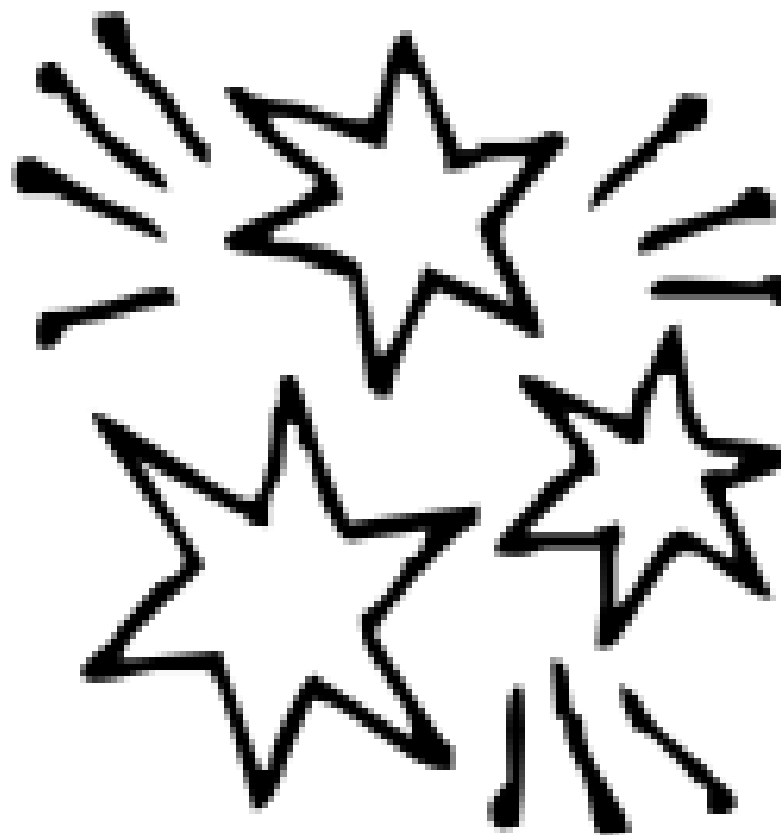
- ...Вот пошли они в лес, стали через костер прыгать, у волка брюхо и лопнуло- тут и выскочили один за другим все семеро.



17. Враг
оказывается
поверженным

№10 Счастливый конец

- *... и стали на радостях
плясать вместе со своей
матушкой.*



27. СЧАСТЛИВЫЙ
конец

№11 Мораль

- **Мораль:**
- - **Слушайся маму**
- - **Никогда не открывай дверь незнакомцам, а если никого из взрослых нет дома – вообще не подходи к двери**
- - **Никогда не впускайте незнакомых людей в свой дом**
- - **Не верь обещаниям посторонних людей и не иди у них на поводу**
- - **Добро всегда сильнее зла**



28. Мораль

Преимущества применения Карт Проппа в саду



Развитие речи

Расширение словарного запаса
через обсуждения



Внимательность

Умение слушать и понимать
истории



Активизация познания

Повышение интереса к новым
знаниям



Коммуникация

Развитие навыков общения с другими детьми



Любовь к чтению

Мотивация к чтению и рассказыванию сказок



Заключение

Карты Проппа—

- простой и эффективный метод речевого и познавательного развития
- адаптируемы под разные сказки и возрастные группы
- повышают интерес к познанию и творчеству



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!