муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 46 комбинированного вида»

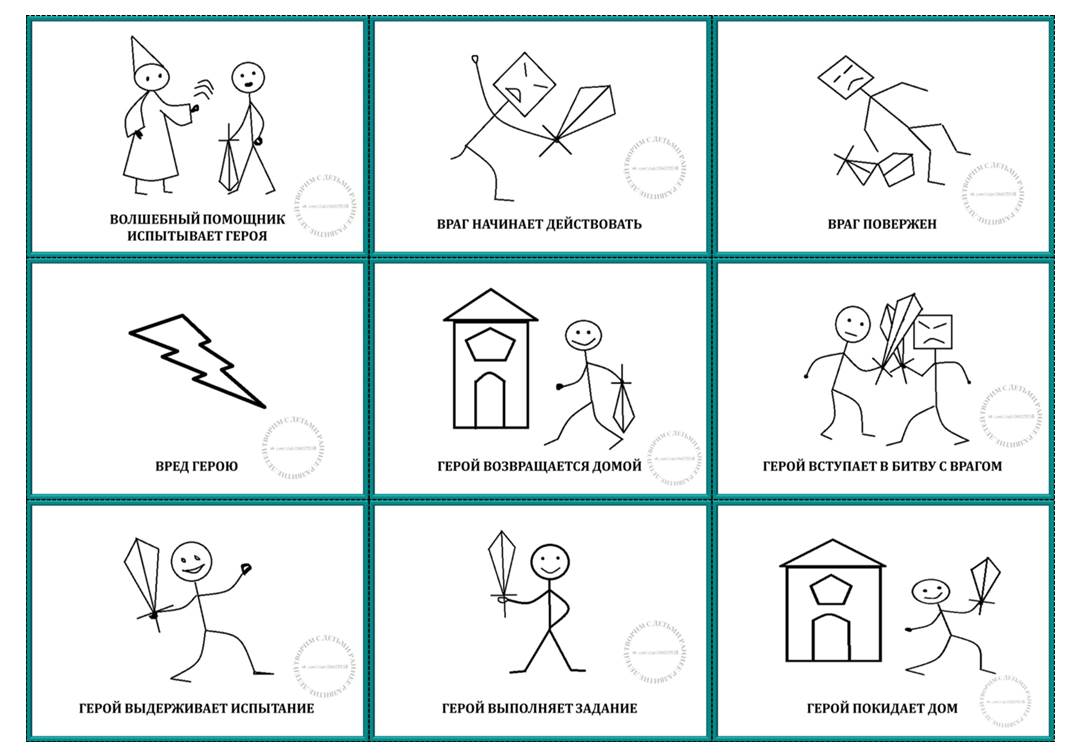
юридический адрес: 624440го Краснотурьинск, ул. Чапаева, 18. Тел.

фактический адрес: 624440го Краснотурьинск, ул. Чапаева, 18.

электронный адрес: mdou-46@mail.ru

телефон: 8(34384)6-54-35

**Карты Проппа**



го Краснотурьинск

2018

Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Благодаря сказкам, начинает формироваться кругозор и аналитическое мышление.

Но не все так просто! Обычное прочтение произведения, кроме как хорошего времяпрепровождения, может ничего не дать. Задача родителей, попытаться заинтересовать ребенка книгой, помочь понять прочитанное, ну и конечно же запомнить это.

Помогут нам в этом карты Проппа. Карты Проппа – это своего рода сказочный конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации сказки (схематичные изображения структурных элементов сказки). Знаменитый советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфология сказки» проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных структурных элементов, или функций. Согласно системе Проппа, этих функций — тридцать одна, но не каждая сказка содержит их в полном объеме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые, не противоречат основному ходу сказки. Благодаря картам Проппа, вы можете легко проанализировать структуру сказки, разбив ее на функции. Вашему ребенку это поможет лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

Как же работать с картами Проппа?

Для начала вам необходимо подготовить карточки Проппа. Вы можете распечатать их из приложения к данной статье. Далее, читайте с ребенком сказку и сопровождайте чтение выкладыванием карт Проппа согласно сюжету. После этого, покажите своему ребенку пример пересказа прочитанного, ориентируясь на карты Проппа.  
 Закрепите пройденное самостоятельной работой: пусть ребенок при чтении выкладывает карты Проппа, а затем, ориентируясь на них, — пересказывает.

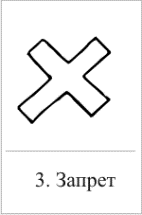
Для примера рассмотрим сказку "Красная Шапочка":

1. Карта - Жили - были.

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

1. Карта - Герой покидает дом.

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

1. Карта - Запрет.

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

1. 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.

1. Карта - Враг начинает действовать.

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



1. Карта - Появляется Ложный Герой.

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

1. 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.

1. Карта - Появление друга - помощника.

Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник.

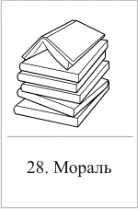


1. Карта -Враг оказывается поверженным.

Охотник вбежал в дом и убил волка.

1. 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.

1. Карта - Мораль.

А девочка с тех пор всегда ходила короткой дорожкой и никогда не разговаривала с незнакомцами.

На следующем этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отберите вместе с ребенком 5-8 карт, придумывайте героев, выберите кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.

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.

Предлагаю вашему вниманию сказки, которые придумали дети старшей логопедической группы с использованием карт Проппа.

Сказка "Утёнок и пес".

Жил - был утёнок Цып. Он жил с другими утятами в клетке. Цып решил сбежать и начать путешествие на озеро, чтобы поплавать и понырять в воде. На пути к озеру утёнок встретил большого злого кота. Кот хотел его съесть. Но тут на помощь Цыпу подоспел его друг - пёс Гав. Пёс начал лаять и рычать на кота. И кот от страха упал в озеро. Он очень боялся воды, поэтому быстро выбрался из озера и убежал. Наши друзья построили домик у озера и стали в нем жить. Утёнок плавал и нырял, а пёс Гав его охранял.

Карты Проппа, применённые в придумывании сказки:

Жили - были

Герой покидает дом

Враг начинает действовать

Появление друга - помощника

Враг оказывается поверженным

Счастливый конец

"Сказка про маленького крабика".

На маленьком обрывистом острове жил - был маленький крабик. Звали его Жан. Жан любил играть на крутом берегу. Но родители запрещали ему близко подходить к краю. Но однажды Жан заигрался с машинкой и упал с высоты на камни. Он сломал клешню. Эту беду увидел большой осьминог. Он достал со дна моря волшебную палочку, взмахнул ею и превратил крабика Жана в летучую мышь, чтобы он смог взлететь на свою скалу. Когда крабик очутился на берегу, осьминог снова взмахнул волшебной палочкой и превратил Жана в здорового крабика. Жан был благодарен осьминогу за спасение и никогда больше не играл на краю. Мораль - нельзя нарушать запреты родителей, так как может случиться беда.

Карты Проппа, применённые в придумывании сказки:

Жили - были

Запрет

Нарушение запрета

Появление друга - помощника

Волшебное средство

Герою даётся новый облик

Счастливый конец

Мораль

Сказка "Дружба зверят".

Жил был зайчонок. Он жил в норке. Однажды он решил погулять по лесу. Он веселился, прыгал и скакал. Вдруг его увидела лиса, и стала красться за ним, чтобы съесть. Это увидел маленький бельчонок, который сидел высоко на дереве. Бельчонок позвал своего друга - ежика, чтобы защитить зайчонка от злой лисы. У ежика для защиты есть острые иголки. Друзья вместе напали на злую лису, и ежик уколол её своими колючими иголками. Так они спасли зайчонка и стали дружить втроем. А злая лиса убежала и больше никогда не обижала малышей.

Карты Проппа, применённые в придумывании сказки:

Жили - были

Герой покидает дом

Враг начинает действовать

Появление друга - помощника

Герой вступает в битву с врагом

Враг оказывается поверженным

Счастливый конец

Таким образом, я надеюсь, вы увидели, как карты Проппа могут помочь детям при пересказе сказок, при творческом рассказывании, сочинении сказок. Карты Проппа стимулируют не только развитие речи, но и развивают внимание, восприятие, фантазию, творческое воображение, обогащают эмоциональную сферу ребенка. А овладение связной устной речью, развитие фантазии, воображения и способности к литературному творчеству составляет важнейшее условие качественной подготовки к школе.

Приложение: "Карты Проппа"

