



**Карты Проппа - помощник логопеда  
в обучении дошкольников  
пересказу и сочинению сказок.**

Учитель-логопед Бурцева З.В.

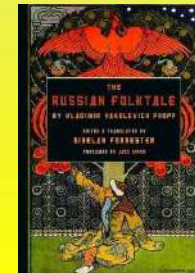
Сказки — это первые произведения детей, через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Благодаря сказкам, начинает формироваться кругозор и аналитическое мышление. Но не все так просто! Обычное прочтение произведения, кроме как хорошего времяпрепровождения, может ничего не дать. Задача педагога, 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).

# Карты Проппа как инновационная технология обучения детей дошкольного возраста .

*Русский ученый Владимир Пропп  
обнаружил, что волшебные сказки  
строятся из набора сказочных ситуаций,  
теперь их называют «карты Проппа».  
Такие ситуации – кирпичи, с помощью  
которых строится здание сказки.*

**(1895 — 1970)**  
**— русский фольклорист,**  
**один из основоположников**  
**современной теории текста**





2) "число функций, известных волшебной сказке, ограничено".

3) "Последовательность функций почти всегда одинакова".

**Функция** – это поступок героя с точки зрения значимости для происходящих в сказке событий, это составная часть сказки.

# Функции сказки:

- 1) отлучка кого-либо из членов семьи
- 2) запрет, обращенный к герою
- 3) нарушение запрета
- 4) выведывание
- 5) выдача
- 6) подвох
- 7) невольное пособничество
- 8) вредительство (или недостача)
- 9) посредничество
- 10) начинающееся противодействие
- 11) герой покидает дом
- 12) даритель испытывает героя
- 13) герой реагирует на действия будущего дарителя
- 14) получение волшебного средства
- 15) герой переносится или приводится к месту нахождения предмета поисков
- 16) герой и антагонист вступают в борьбу
- 17) героя метят
- 18) антагонист побежден
- 19) беда или недостача ликвидируется
- 20) возвращение героя
- 21) герой подвергается преследованиям
- 22) герой спасается от преследования
- 23) герой не признанным прибывает домой или в другую страну
- 24) ложный герой предъявляет необоснованные притязания
- 25) герою предлагается трудная задача
- 26) задача решается
- 27) героя узнают
- 28) ложный герой или антагонист изобличается
- 29) герою дается новый облик
- 30) враг наказывается
- 31) герой вступает в брак.

Способствует повышению  
поисковой активности.

Воспитывается  
человечность: способность  
переживать судьбу  
сказочных героев



# Целесообразность карт Пропша

- Наглядность позволяет ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.
- Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, что позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка героя, а, следовательно, у ребенка развивается абстрактное, логическое мышление.
- Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности.

# Этапы работы с картами:

## I этап. Подготовительный

- чтение сказок;
- дидактические речевые игры по теме;
- изучение структуры сказки, сравнение схожих по содержанию сказок.

Поскольку знакомство со сказочными функциями (событиями) предполагает накопление у детей знаний о волшебных сказках, сказочных героях, то в предварительную работу обязательно включается изучение структуры сказки.



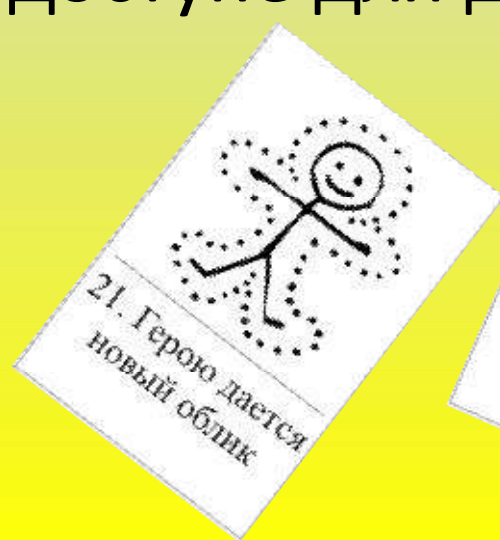
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ;

КОНЦОВКА.

## II этап. Отбор дидактического материала.

Это создание и отбор карточек – функций.

Карты Проппа можно изготовить из бумаги, наклеив на плотном картоне. Сложить их в специальную коробку и расположить в свободном доступе для детей в книжном уголке.

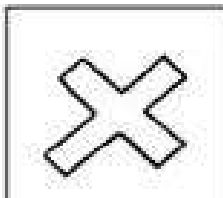




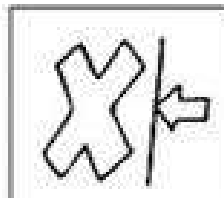
1. Жили-были



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. Одержанье победы



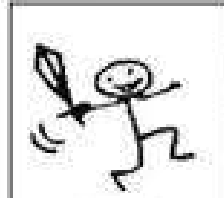
10. Погоня (преследование)



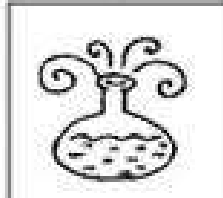
11. Спасение от преследования



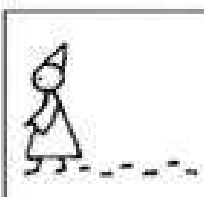
12. Даритель испытывает героя



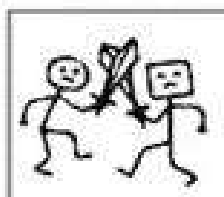
13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



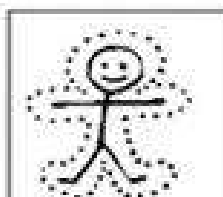
18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается новый облик



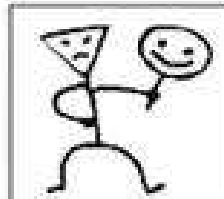
22. Герой возвращается домой



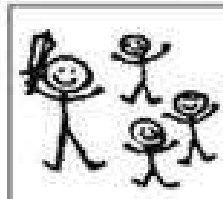
23. Героя не узнают дома



24. Появляется ложный герой



25. Разоблачение ложного героя



26. Узнавание героя



27. Счастливый конец



28. Мораль

## Игры, которые помогают детям освоить карты:

- **«Волшебные имена»** - предлагается детям перечислить волшебных героев и объяснить, почему их так зовут.
- **«Хороший-плохой»** - проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя.
- **«Волшебные или чудесные вещи»** - придумываем волшебную вещь для какого-либо героя.
- **«Любимый сказочный герой»**
- **«Чудеса в решетке»** - выявление различных чудес, как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.
- **«Кто на свете всех злее?»**
- **«Что в дороге пригодится?»** - детям предлагается вспомнить различные волшебные вещи из сказок: скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка, аленький цветочек.

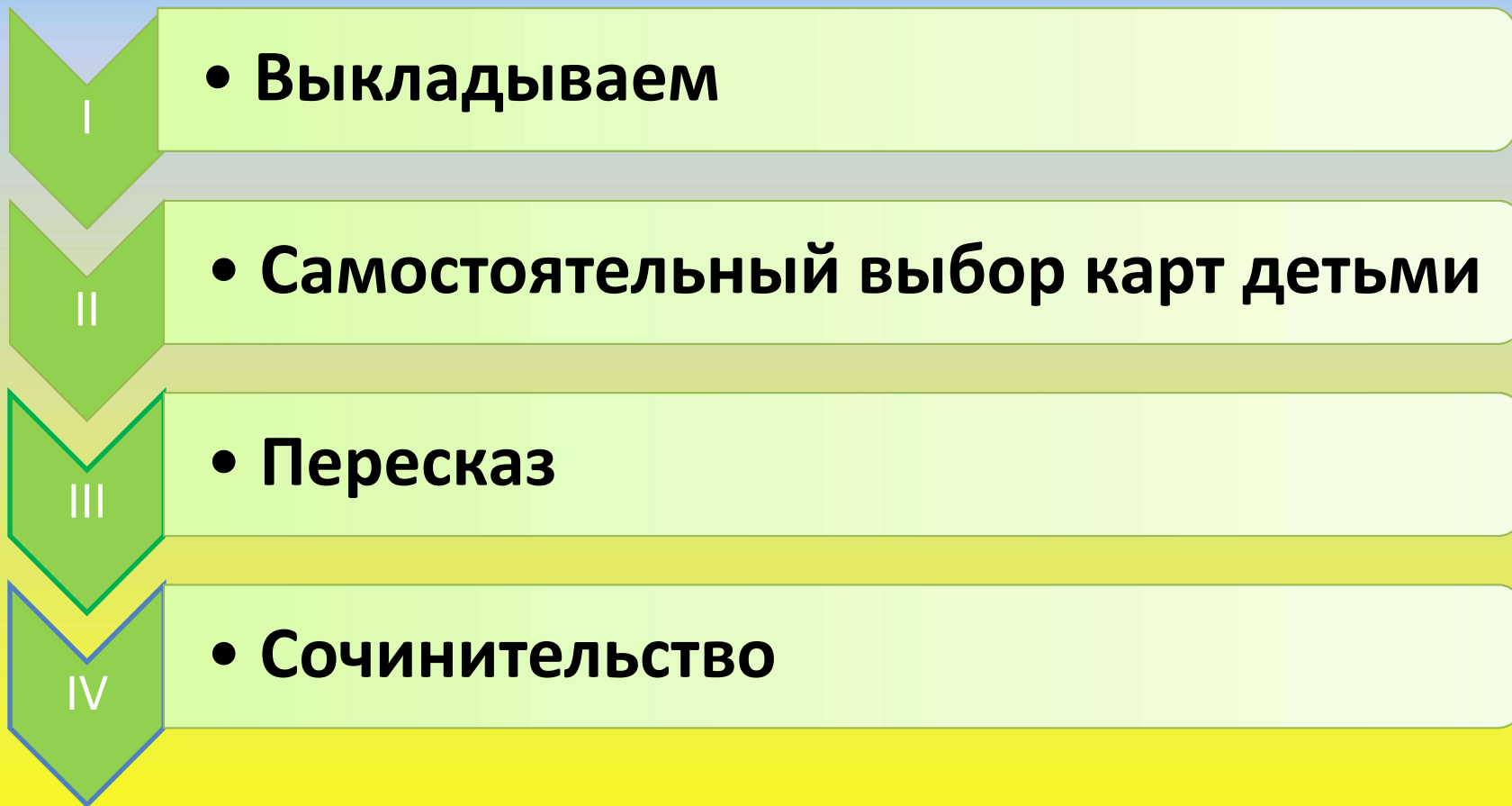
## Игры, которые помогают детям освоить карты:

- **«Четвертый лишний»** - перед детьми раскладываются картинки (репка, дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, колобок), они определяют лишнего героя и объясняют свой выбор.
- **«Сказочный словарь»** - детям предлагается придумать новый сказочный предмет, которого нет в известных им сказках и по возможности объяснить его назначение, нарисовать.
- **«Волшебные слова»** или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку.
- **«Что общего»** – сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними.
- **«Бюро находок»** – найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т. д.
- **«Примени символ к сказке»**

## III этап.

### Работа по дидактическим карточкам Проппа.

Последовательность обучения творческому рассказыванию с использованием карт Проппа.





# Выкладываем

- Выкладываем, с использованием карт Проппа, в процессе чтения с педагогом, сказки, любимые детям, например: «Морозко», «Гуси-лебеди», «Сивка-Бурка», «Василиса - прекрасная», используя наводящие вопросы по содержанию сказки (какими словами начинается сказка, какой картой обозначим: («жили-были»), что нарушили, какой картой обозначим: «не соблюдение правил», кто помогал – обозначаем картой «появление друга – помощника» и чем закончилась сказка, какова её мораль). Лучше всего начинать обучение с самых простых сказок: «Курочка-ряба», «Колобок» и т.д.).



# Самостоятельный выбор карт

- . Детям по ходу чтения знакомой сказки предлагается самостоятельно выбирать карты для обозначения происходящего. Предварительно им необходимо напомнить структуру сказки: у неё есть начало или зачин (с каких слов начинается любая сказка), завязка (основное содержание сюжета), концовка (счастливый конец) и мораль.



- Прослушав сказку от начала и до конца, самостоятельно выкладывают карты Проппа, подкрепляя таким образом свой пересказ.



# Сочинительство

- Дети с помощью педагога, или самостоятельно пробуют сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отбираются карты, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить. Итогом ставится карта «мораль».
- В своей дальнейшей работе, можно сочинять коллективные сказки, в ходе которых дети сами предлагают тему, героев сказки, а педагог занимается сюжетом, привлекая ребят к его развитию



# Результат:

- – умение определять жанр произведения;
- – запоминать последовательность событий;
- – выделять основное содержание сказки;
- – выстраивать схему содержания, опираясь, на карты Проппа;
- – уверенно манипулировать картами;
- – чувствовать красоту и образность родного языка.



Формирование речи у дошкольников является важной и трудно решаемой задачей. Успешное решение этой задачи необходимо как для подготовки детей к школьному обучению, так и для комфортного общения с окружающими. Поэтому целенаправленная разнообразная работа воспитателя с детьми с помощью различных инновационных и развивающих технологий, использование разнообразных форм работы с родителями и педагогами приведет к положительной динамике показателей развития речи дошкольников.

Спасибо за внимание

