

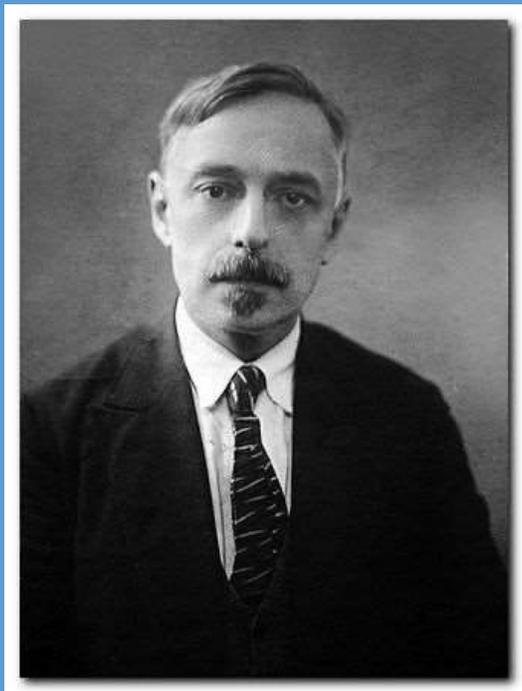
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ № 1»
(ДО «ДЕЛЬФИН»)**

**МАСТЕР – КЛАСС
ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ
по развитию речи детей
с использованием карт ПРОППА»**

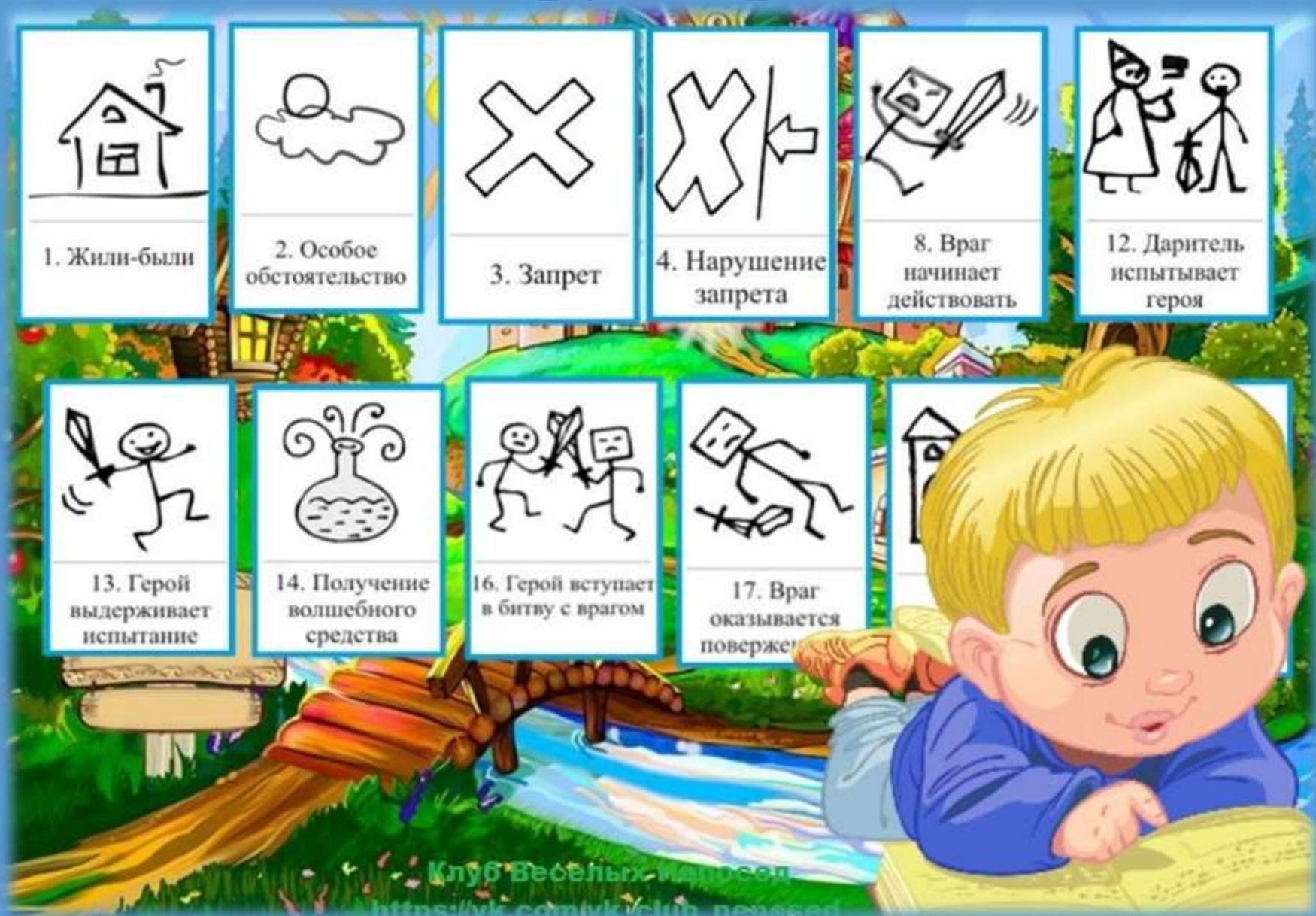
Подготовила и провела:
старший воспитатель
первой квалификационной категории
Шведова О.В.

г.о. Мытищи, 2024г.

«Карты ПРОППА». Конструктор сказок.



*Владимир Яковлевич Пропп,
советский филолог,
фольклорист,
профессор Ленинградского
университета.*



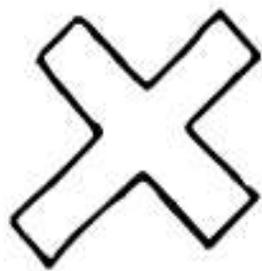
Методика фольклориста Владимира Яковлевича Проппа заключается в пересказе сказок и построении своих рассказов с использованием символических картинок. Тщательно изучив и проанализировав сказки народов мира, Владимир Пропп обнаружил, что волшебная сказка строится из набора сказочных ситуаций. «Карты Проппа» – это такие карточки, на которых изображен условный или карикатурный рисунок, по которым дети узнают события и эпизоды сказки. Одна карта – это и есть определенное событие сказки. Всего карт – 28.



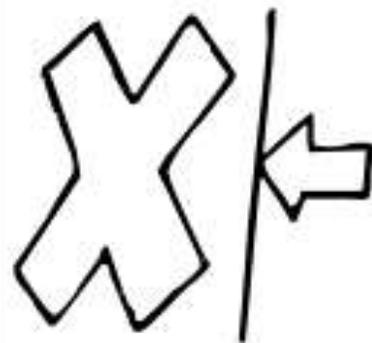
1. Жили-были



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



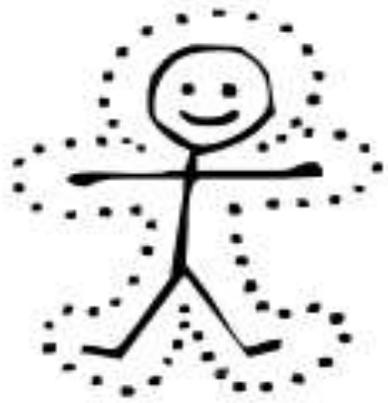
18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается
новый облик



22. Герой
возвращается
домой



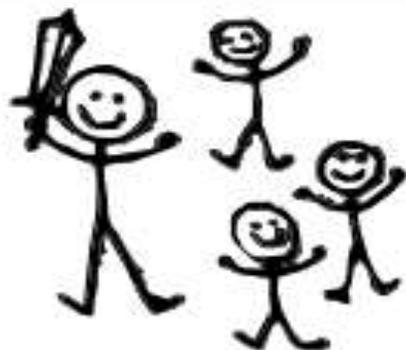
23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



28. Мораль

Методика обучения

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: знакомим детей с чего начинается сказка, с каких слов, как описывают героя, кто в сказках вредил героям, какие помощники были у героя, какие уловки использовали вредители, какими способами герой побеждал вредителя, и др.

**3 этап: чтение детям знакомой сказки и
сопровождение чтения выкладыванием
карт Проппа
(на примере сказки «Кот, Петух и Лиса»).**

В лесу в маленькой
избушке жили-были кот,
да петух. Кот рано утром
вставал, на охоту ходил, а
Петя – петушок оставался
дом стеречь.



Собирается кот на охоту и
говорит петушку:
- Смотри, Петя, не
выглядывай в окошко, не
слушай лису, а то она тебя
унесет.



С тех пор опять кот, да
петух живут вместе, а
лиса уж больше к ним не
показывается.

Ушел кот, а Петя –
петушок в избушке все
прибрал, пол чисто
подмел, вскочил на
жердочку – сидит, песни
поет, кота ждет. Вдруг лиса
пришла и запела:
- Кукареку, петушок,
Золотой гребешок,
Выгляни в окошко,
Дам тебе горошку.
Петушок и высунул голову
в окошко. А лиса хватъ его
и понесла.



-Петушок испугался, закричал:
«Несет меня лиса за темные
леса, заввысокие горы. Котик-
братик, выручи меня».
Погнался за лисой что было
духу, догнал ее, отнял петушка
и принес его домой.



**3 этап: пересказ знакомой сказки, опираясь
на карты Проппа**

(рассмотрим процесс реализации этого этапа
на примере сказки «Красная Шапочка»).



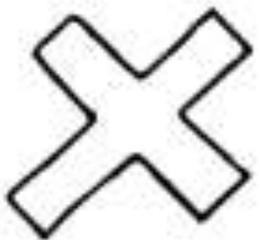
1. Жили-были

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



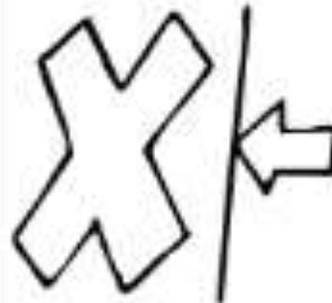
5. Герой покидает дом

2. Карта – Герой покидает дом.
Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и горшочек масла.



3. Запрет

3. 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

4. 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.



8. Враг
начинает
действовать

5. Карта – Враг начинает действовать.

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



24. Появляется
ложный
герой

6. Карта – Появляется Ложный Герой.

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



25. Разоблачение
ложного героя

7. 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)...Отвечив на последний вопрос "почему у тебя такие большие зубы" — «чтобы съесть», волк проглотил девочку.



6. Появление
друга -
помощника

8. Карта – Появление друга - помощника.
Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник.



17. Враг
оказывается
поверженным

9. Карта – Враг оказывается поверженным.
Охотник вбежал в дом и убил волка.



27. Счастливый
конец

10. 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

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

4 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.

КОНЕЦ