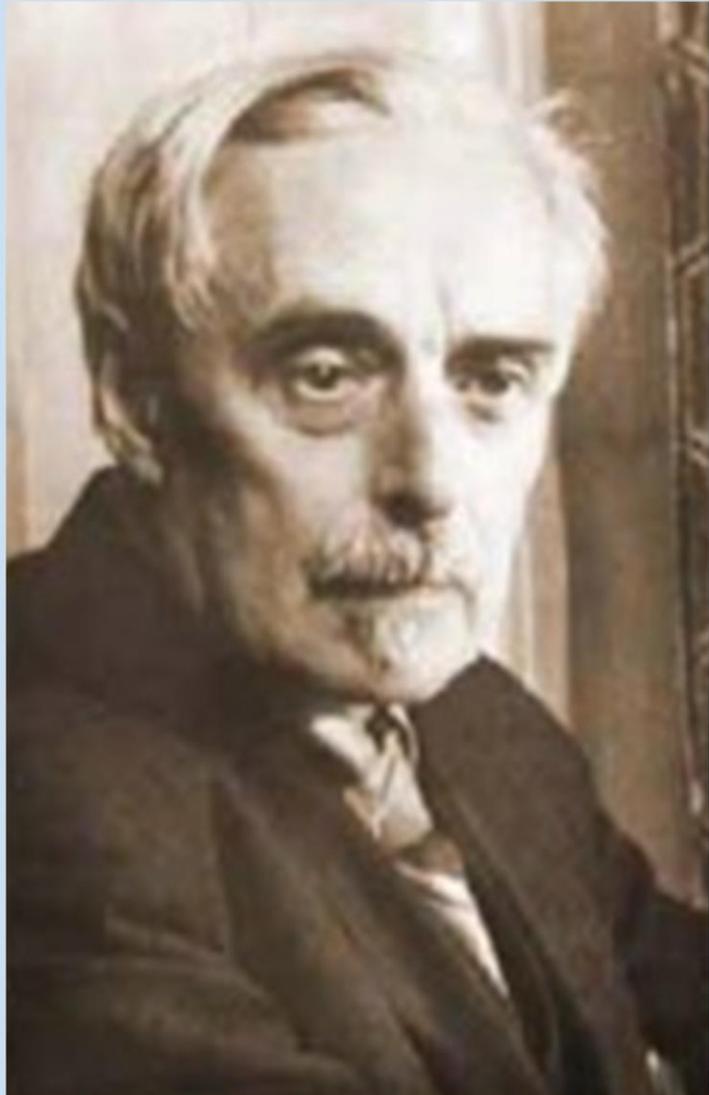


СКАЗОЧНЫЙ КОНСТРУКТОР- КАРТЫ ПРОППА

ПРЕЗЕНТАЦИЮ ПОДГОТОВИЛА ВОСПИТАТЕЛЬ
ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ
МДОБУ «ДСКВ №10» Г. ВСЕВОЛОЖСКА
ЛОГВИНОВА Н.Г.



**Владимир Яковлевич Пропп
(17 (29) апреля 1895, Санкт-
Петербург — 22 августа 1970,
Ленинград) — русский фольклорист,
один из основоположников
современной теории текста.**

КАКИЕ ЗАДАЧИ ПОМОГУТ РЕШАТЬ КАРТЫ ПРОППА?

ЗАДАЧИ

**КОТОРЫЕ РЕШАЮТСЯ ПРИ ПОМОЩИ ДАННОЙ МЕТОДИКИ ПОЛНОСТЬЮ
СООТВЕТСТВУЮТ ПОЛОЖЕНИЯМ И ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС ДО:**

***ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ ПРОДУМЫВАТЬ ЗАМЫСЛ, СЛЕДОВАТЬ ЕМУ В
СОЧИНЕНИИ, ВЫБИРАТЬ ТЕМУ, ИНТЕРЕСНЫЙ СЮЖЕТ, ГЕРОЕВ;**

*** КАРТЫ РАЗВИВАЮТ ВНИМАНИЕ, ВОСПРИЯТИЕ, ФАНТАЗИЮ, ВООБРАЖЕНИЕ,
ОБОГАЩАЮТ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ СФЕРУ, АКТИВИЗИРУЮТ УСТНУЮ СВЯЗНУЮ РЕЧЬ;**

***КАРТЫ РАЗВИВАЮТ АКТИВНОСТЬ ЛИЧНОСТИ, НЕ ОСТАВЛЯЯ РЕБЕНКА
РАВНОДУШНЫМ К СКАЗОЧНОМУ СЮЖЕТУ.**

ЭТАПЫ РАБОТЫ С КАРТАМИ ПРОППА

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 :

чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа;

3 этап:

пересказ сказки, опираясь на карты Проппа

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.

МОДЕЛЬ СКАЗКИ « КРАСНАЯ ШАПОЧКА »



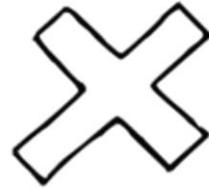
1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



5. Герой
покидает дом



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



8. Враг
начинает
действовать



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливый
конец



28. Мораль

РАССКАЗЫВАЕМ СКАЗКУ СОПРОВОЖДАЯ РАССКАЗ КАРТОЧКАМИ ПРОППА



1. Жили-были

1. Карта - Жили - были.
Жила – была девочка.



2. Особое
обстоятельство

2 Карта-Особые обстоятельства.

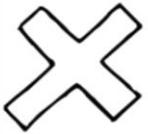
Бабушка подарила ей красную шапочку. Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали её
Красной Шапочкой.



5. Герой
покидает дом

3. Карта - Герой покидает дом.

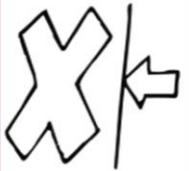
Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и
горшочек масла.



3. Запрет

4. 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

5. 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

6. Карта - Враг начинает действовать.

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



24. Появляется
ложный
герой

7. Карта - Появляется Ложный Герой.

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



25. Разоблачение
ложного героя

8. 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.

9. Карта - Появление друга - помощника.

Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник.



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным

10. Карта -Враг оказывается поверженным.

Охотник вбежал в дом и убил волка.



27. Счастливый
конец

11. 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

12. Карта - Мораль.

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

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ.**