

МАСТЕР-КЛАСС
«Использование методики
«Карт Проппа»
в обучении старших дошкольников
творческому рассказыванию
и сочинению сказок»

Семёнова Ольга Евгеньевна,
воспитатель
МБДОУ «ЦРР-Д/С №73»

Структура сказки:

- ***Присказка, зачин (приглашение в сказку)***
- ***Возникновение у сказочных героев проблемы или особых обстоятельств***
- ***Разрешение проблемы или особых обстоятельств***
- ***Концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность)***

Владимир Яковлевич Пропп (1895-1970)



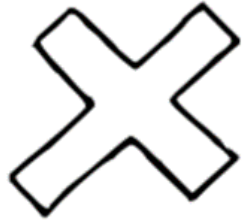
Карты Проппа



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)

Карты Проппа



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

Карты Проппа



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

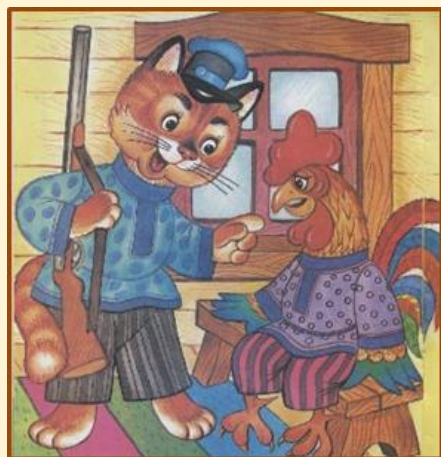


27. Счастливый
конец

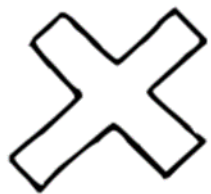


28. Мораль

Русская народная сказка «Кот, Петух и Лиса»



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение запрета



10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец



28. Мораль

Этапы работы с картами Проппа

I. Сопровождение чтения сказки выкладыванием карт Проппа



Этапы работы с картами Проппа

II. Пересказ сказки со зрительной опорой на карты Проппа



Этапы работы с картами Проппа

III. Сочинение сказки, используя карты Проппа



Сочинение сказки:

- кто будет главным героем
- кто будет мешать герою
- кто будет помогать решать ему трудную задачу (волшебные помощники, другие герои)
- придумать название к сказке
- какие зачины и концовки будут использованы
- придумывание сказочных слов и выражений
- присутствие главных и второстепенных героев, встречи, поступки героев, их нравственные характеристики

Какие четыре карты отражают содержание эпизода?

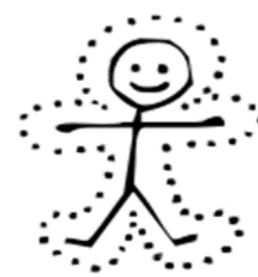
Какие три карты лишние?



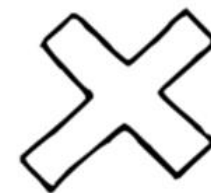
10. Погоня
(преследование)



26. Узнавание
героя



21. Герою дается
новый облик



3. Запрет



16. Герой вступает
в битву с врагом

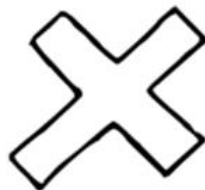


4. Нарушение
запрета



14. Получение
волшебного
средства

Какие четыре карты отражают содержание эпизода?



3. Запрет



4. Нарушение запрета



21. Герою дается
новый облик



26. Узнавание
героя



16. Герой вступает
в битву с врагом



14. Получение
волшебного
средства



6. Появление
друга -
помощника



10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец



10. Погоня
(преследование)



6. Появление
друга -
помощника



13. Герой
выдерживает
испытание



11. Спасение от
преследования

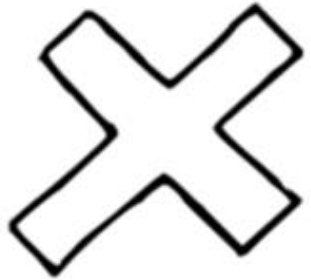




Результаты работы с картами Проппа:

- ✓ дети определяют жанр произведения
- ✓ запоминают последовательность событий
- ✓ выделяют основное содержание сказки
- ✓ выстраивают схему содержания сказки, опираясь на карты Проппа
- ✓ пересказывают знакомые и сочиняют новые сказки
- ✓ чувствуют красоту и образность родного языка

Рефлексия



3. Запрет



14. Получение
волшебного
средства



20. Герой
выполняет
задание



19. Герою дают
сложное задание