

СКАЗОЧНЫЙ КОНСТРУКТОР- КАРТЫ ПРОПША

**ПРЕЗЕНТАЦИЮ ПОДГОТОВИЛА:
ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРВОЙ
КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
КАТЕГОРИИ МБДОУ «Д/С №55
«ЖАВОРОНОК» Г.
АЛЬМЕТЬЕВСК ХАНИЕВА Г.М.**

○ **«СКАЗКИ ЗЛЫЕ И ДОБРЫЕ МОГУТ ПОМОЧЬ ВОСПИТАТЬ УМ. СКАЗКА МОЖЕТ ДАТЬ КЛЮЧИ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВОЙТИ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ НОВЫМИ ПУТЯМИ, МОЖЕТ ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ УЗНАТЬ МИР, МОЖЕТ ОДАРИТЬ ЕГО ВООБРАЖЕНИЕ И НАУЧИТЬ, КРИТИЧЕСКИ ВОСПРИНИМАТЬ ОКРУЖАЮЩЕЕ»**

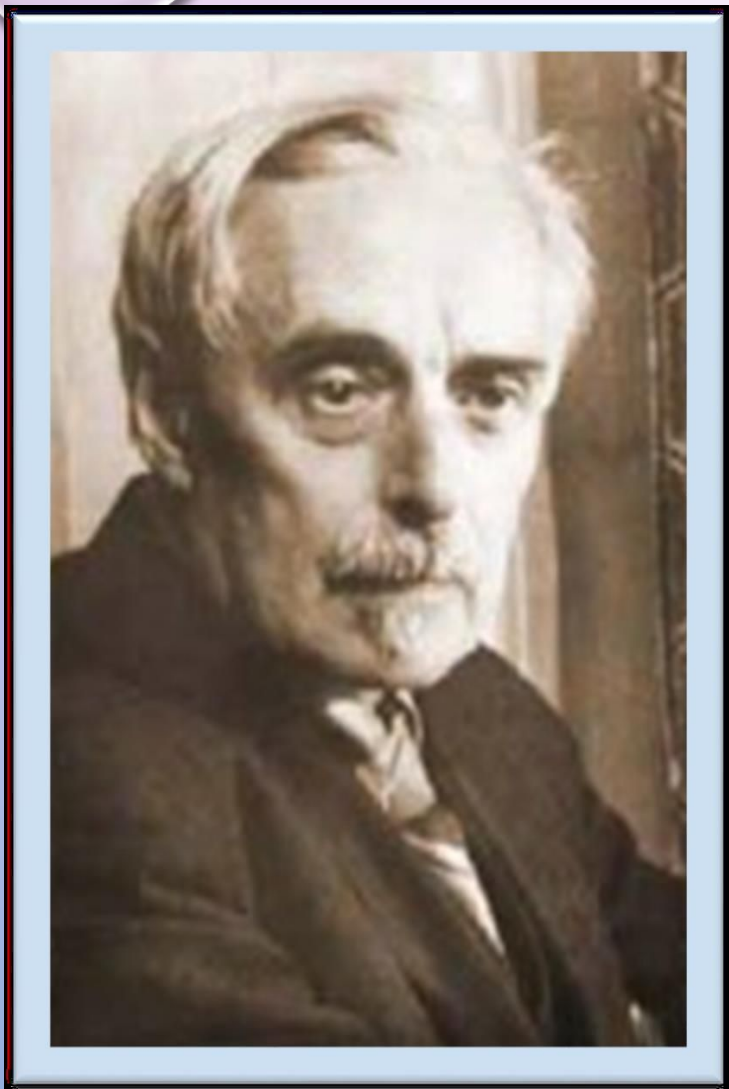
• **ДЖ. РОДАРИ**

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

**— ФОРМИРУЕТСЯ УМЕНИЕ ПРОДУМЫВАТЬ ЗАМЫСЕЛ,
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.**



**ВЛАДИМИР ЯКОВЛЕВИЧ
ПРОПП
(17 (29) АПРЕЛЯ 1895,
САНКТ-
ПЕТЕРБУРГ — 22
АВГУСТА 1970,
ЛЕНИНГРАД) —
РУССКИЙ
ФОЛЬКЛОРИСТ,
ОДИН ИЗ
ОСНОВОПОЛОЖНИКОВ
СОВРЕМЕННОЙ ТЕОРИИ
ТЕКСТА.**

• КАК ЖЕ РАБОТАТЬ С КАРТАМИ ПРОППА?

КАРТЫ, КОТОРЫЕ ПРИДУМАЛ ВЛАДИМИР

ЯКОВЛЕВИЧ ПРОПП ЭТО СВОЕОБРАЗНЫЕ СХЕМЫ, ПО

КОТОРЫМ ДЕТИ УЗНАЮТ ТЕ СОБЫТИЯ И ЭПИЗОДЫ СКАЗКИ,

КОТОРЫЕ СИМВОЛИЧЕСКИ ИЗОБРАЖЕНЫ НА ЭТИХ КАРТАХ.

ДЕТИ СОЗДАЮТ ИЗ НИХ РАЗЛИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ,

СОГЛАСНО СЮЖЕТУ СКАЗКИ

 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 близкие отношения	 17. Враг оказывается поверженным	 18. Мелкий герой	 19. Герою дает 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. Счастливей конец	 28. Мораль

- **ЗАПРЕТ ИЛИ ПРЕДПИСАНИЕ;**
- **НАРУШЕНИЕ;**
- **ВРЕДИТЕЛЬСТВО;**
- **ОТЪЕЗД ГЕРОЯ;**
- **ЗАДАЧА;**
- **ВСТРЕЧА С ДАРИТЕЛЕМ;**
- **ВОЛШЕБНЫЕ ДАРЫ;**
- **ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ;**
- **СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СВОЙСТВА АНТИГЕРОЯ;**
- **БОРЬБА;**

- **ПОБЕДА;**
- **ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ;**
- **ПРИБЫТИЕ ДОМОЙ;**
- **ЛОЖНЫЙ ГЕРОЙ;**
- **ТРУДНЫЕ ИСПЫТАНИЯ;**
- **ЛИКВИДАЦИЯ БЕДЫ;**
- **УЗНАВАНИЕ ГЕРОЯ;**
- **ИЗОБЛИЧЕНИЕ ЛОЖНОГО ГЕРОЯ;**
- **НАКАЗАНИЕ ЛОЖНОГО ГЕРОЯ;**
- **СВАДЬБА ИЛИ СЧАСТЛИВЫЙ КОНЕЦ**

• 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 МОЖНО ПОПРОБОВАТЬ САМИМ 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 »



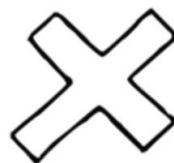
1. Жили-были



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



○ КАРТЫ ПРОПША ПОЗВОЛЯЮТ СТИМУЛИРОВАТЬ И РАЗВИВАТЬ СВЯЗНУЮ РЕЧЬ, ПОЗВОЛЯЮТ ИЗУЧИТЬ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО СКАЗОК, ЧТО СПОСОБСТВУЕТ УСПЕШНОМУ ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ.

РЕЗУЛЬТАТ РАБОТЫ С КАРТАМИ ПРОПША:

- УМЕНИЕ ОПРЕДЕЛЯТЬ ЖАНР ПРОИЗВЕДЕНИЯ;
- ЗАПОМИНАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ;
- ВЫДЕЛЯТЬ ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ СКАЗКИ ;
- ВЫСТРАИВАТЬ СХЕМУ СОДЕРЖАНИЯ, ОПИРАЯСЬ НА КАРТЫ ПРОПША;
- УВЕРЕННО МАНИПУЛИРОВАТЬ КАРТАМИ.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**