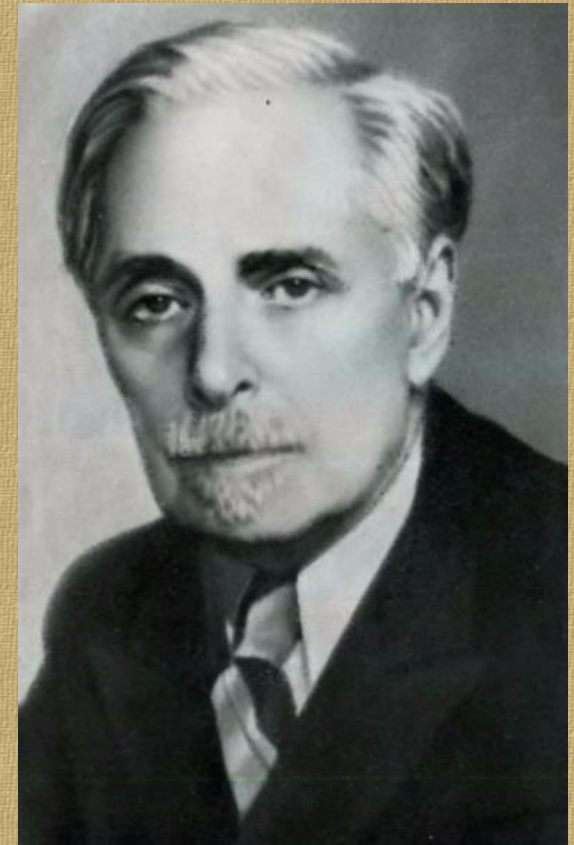











В.Я.Пропп- советский учёный-
фольклорист,исследователь сказок
(1895-1970)

КАРТЫ ПРОППА



В. Я. Пропп, выделил в структуре сказок некоторые элементы (ситуации), которые повторяются постоянно. Этих функций по системе Проппа – 31. Из них двадцать основных. Не любая сказка содержит их все. Чаще всего полный набор в волшебных сказках. Функции изображаются картинками.

		
Жили-были	Запрет	Нарушение запрета
		
Вредительство	Герой покидает дом	Задача
		
Даритель волшебных даров	Трудные испытания	Вызов на бой вредителя

		
Борьба	Победа	Погоня
		
Ликвидация беды	Возвращение домой	Героя не узнают
		
Ложный герой (самозванец)	Изобличение и наказание ложного героя	Счастливый конец

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, память, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь;

Развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.

Этапы работы .

1.Изготовление карт.

(Красочные или схематичные, понятные детям)

2. Знакомство со сказкой, как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:

- присказка, зачин (приглашение в сказку);

- повествование;

- концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).

3. Знакомство с картами-опорами, читая сперва маленькие тексты и сопровождая картами Проппа.

4.Пересказывание с опорой на карта Проппа.

5.Сочинение сказки, применяя карты Проппа.

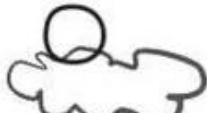
Выбираем 5-8 карт, придумываем персонажи, определяем главного героя, его помощников, а также тех, кто будет герою вредить.

Важно помнить: в сказке совсем не обязательно будут присутствовать все функции.

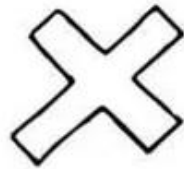
Ситуации.



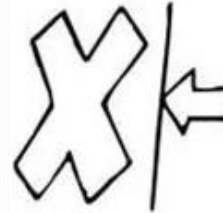
1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



8. Враг
начинает
действовать



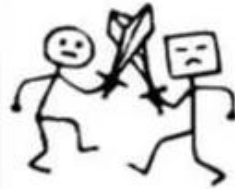
12. Даритель
испытывает
героя



13. Герой
выдерживает
испытание



14. Получение
волшебного
средства



16. Герой вступает
в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



22. Герой
возвращается
домой

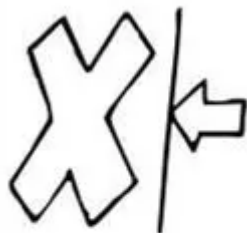


27. Счастливый
конец

«Кот , петух и лиса »



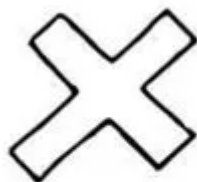
1. Жили-были



4. Нарушение запрета



27. Счастливый конец



3. Запрет



10. Погоня
(преследование)



Алгоритм составления сказки:

1. Выбор главного героя сказки.
2. Придумываем зачин-начало сказки (жили-были...; в некотором царстве...; и т.д.).
3. Даем подробную характеристику главному герою (наделяем его характером).
4. Сталкиваем героя с проблемой, трудностью.
5. Описываем реакцию героя на случившееся.
6. Герой ищет выход из ситуации.
7. Герой справляется с проблемой, находит правильное решение ситуации.
8. Сказочная развязка (герой получает награду, сказка приобретает счастливое завершение)