

Филиал МБДОУ  
«Детский сад № 43» – «детский сад № 41»

Городская научно – практическая конференция  
«Актуализация проблем современного образования: воспитание человека  
средствами дошкольного, общего и дополнительного образования»

Направление: «Организация воспитательной работы в образовательных  
организациях»

Тема: «Карты Проппа как средство обучения детей старшего дошкольного  
возраста творческому рассказыванию» (из опыта работы).

Авторы: творческая группа  
Копылова Валентина Григорьевна  
воспитатель  
высшей квалификационной категории.  
Зозуля Юлия Алексеевна  
воспитатель  
первой квалификационной категории.

г. Славгород  
2021г.

## Оглавление.

1. Введение.....	3
2. Основная часть	
2.1 Методика работы с картами Проппа.....	5
2.2 Этапы работы с картами Проппа.....	6
3. Заключение.....	10
4. Список использованных источников и литературы.....	11
Приложение.....	12

## **Введение.**

Среди всех видов связной монологической речи творческое рассказывание является наиболее сложным. Подобные рассказы составляются на основе детского воображения. Основные функции воображения - преобразование полученного опыта вследствие различных комбинаций пережитых впечатлений.

В возрасте 5-6 лет у дошкольников, помимо речевой готовности к словесному творчеству, формируются и определенные психологические предпосылки. Известный ученый А.В. Запорожец рассматривает воображение как психический процесс, имеющий в дошкольном возрасте наибольшую пластичность и легко поддающийся педагогическому воздействию, и отмечает важность планомерной, последовательной работы по переводу хаотично возникающих воображаемых образов в «зримую» для ребенка «новую продукцию».

При обучении детей творческому рассказыванию, сочинению сказок мы используем карты Проппа.

Методика работы с картами Владимира Яковлевича Проппа известна давно. Но свою актуальность она не потеряла и в настоящее время. 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;
- карты развивают внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь;
- карты развивают активность личности, не оставляя ребёнка равнодушным к сказочному сюжету.

### **Что такое карты Проппа.**

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных сказок, также изучал сказки народов мира. В ходе своей работы Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 28 функций, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Но, разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объёме. Может нарушаться и последовательность функций: перескоки, добавления, объединения, которые однако, не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с седьмой, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться, восстанавливая пропущенные события. Эти функции представлены в виде схем (карт) (Приложение 1).

Для работы с детьми дошкольного возраста достаточно 8 функций.

При помощи карт ребёнок легко усваивает содержание сказки, что

облегчит ее пересказ, а в дальнейшем будет способствовать созданию собственной сказки.

### **Целесообразность карт Проппа.**

1. Наглядность позволяет ребёнку удерживать в памяти гораздо большее количество информации.

2. Представленные в картах функции являются обобщёнными действиями, что позволяет ребёнку абстрагироваться от конкретного поступка героя, а, следовательно, у ребёнка развивается абстрактное, логическое мышление.

3. Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств; обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь; способствуют повышению поисковой активности.

Далее мы предлагаем рассмотреть методику работы с картами Проппа.

## 2.1 Методика работы с картами Проппа

Перечисленные 28 функций необходимо нарисовать и изготовить в виде карт. На каждой карте придумывается любое символическое изображение. Очень важно помнить, что знакомство со сказочными функциями предполагает накопление большого набора сказочных образов, персонажей, знание многих сказок и секреты построения волшебных сказок (структуру).

Присказка. Зачин (приглашение в сказку).

Уже сама присказка настраивает слушателей на особый лад, переносит их в сказочный мир. Присказки звучат знаменательно, многообещающе. Роль присказки сходна с ролью былинного запева и большей частью не связана с сюжетом сказки. Цель – подготовить аудиторию к слушанию сказки, заинтересовать.

Концовка, как и присказка, ограничивает (отделяет) сказку от реальной жизни и возвращает слушателей к реальной действительности.

Концовка и присказка составляют обрамление, в которое сказочник включает повествование.

А сейчас подробнее рассмотрим этапы работы с картами Проппа.

## 2.2 Этапы работы с картами Проппа

Карты Проппа подразумевают несколько этапов работы с ними.

**На первом этапе** знакомим детей с жанром литературного произведения – сказкой. Выявляем ее отличие от других жанров и вычленим структуру сказки.

Необходимо объяснить детям, что сказка начинается с какого - то необычайного события, где главную роль играет волшебное существо. Рано или поздно герой сказки сталкивается со злыми силами или с большими трудностями, препятствиями, затем преодолевает их. Трудные задания герой, как правило, выполняет при помощи волшебных предметов или существ.

Изготавливаем вместе с детьми сами карты. Таким образом, дети лучше запоминают функции сказки, т. к. при совместном обсуждении они сами решают, как их обозначить.

Предлагаемые нами карты изготовлены на основе интернет - ресурса. (Приложение 1).

Само значение карт можно увидеть в приложении (Приложение 2).

Когда у детей будет в запасе знание многих волшебных сказок, можно провести несколько тематических занятий или игр-заданий, викторин.

**На втором этапе** играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты.

1. «Волшебные имена» - перечисляем с детьми всех волшебных героев и стараемся понять, почему их так зовут. Почему Золушку назвали Золушкой, а Кощея Бессмертного именно Кошеем Бессмертным;
2. «Кто на свете всех злее (милее, умнее)?» - выявление злых и коварных сказочных героев, описание их облика, характера, образа жизни. Также можно анализировать и положительных героев;
3. «Хороший - плохой» - в этой игре мы проводим сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя. Например, Емеля, его отрицательные качества - он ленивый, положительные - добрый и отзывчивый;
4. «Что в дороге пригодится?» - вспоминаем с детьми различные волшебные вещи из разных сказок, как русских народных, так и зарубежных. (Скатерть-самобранка, волшебное кольцо, клубочек, волшебная палочка);
5. «Волшебные или чудесные вещи» - в этой игре мы придумываем волшебную вещь для какого-либо героя. Она направлена на напоминание и освоение функций карт;
6. «Чудеса в решетке» - как и с помощью чего осуществляются

превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия);

7. «Заветные слова» - попытка вычленить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры, раскаяния ложного героя);

8. «Что общего?» - сравнительный анализ различных сказок с точки зрения сходства и различия между ними («Теремок» и «Рукавичка», «Мороз Иванович» и «Госпожа Метелица»);

9. «Чепуха». Дети сами придумывают не связанные друг с другом два предложения, содержащие прямо противоположные функции. Основная цель игры – осмысление назначения той или иной функции.

Далее мы разработали таблицу (Приложение 3).

В данной таблице представлены возможные варианты по тому или иному свойству. Но эта таблица представлена в электронном варианте. В реальности таблица представляет собой панно с множеством прозрачных кармашков. Можно добавлять изображения своих волшебных предметов, материалов, действий, звуков, запахов, выбранных вместе с детьми по их желанию. С помощью кубика мы выберем карточки участвующие в игре. Обозначение на кубике от 1 до 4, еще две грани кубика представлены в виде смайлика. Смайлик обозначает возможность выбора любой клетки по желанию ребёнка.

На этом этапе можно предложить детям выбрать любого сказочного героя. Например, придумываем вещь для Ивана-Царевича. Нам выпал телефон, он металлический, умеет плавать, умеет мычать и пахнет кофе.

Рассмотрим, что хорошего может сделать такой телефон для Ивана - Царевича.

-Ивана - Царевич может плавать на таком телефоне.

-Может связаться с другими сказочными героями.

-Может позвать с помощью мычания коров, чтобы напиться молока.

-Если Ивана - Царевич устал, он может взбодриться при помощи запаха кофе.

Какие недостатки есть у этой вещи и как их можно исправить?

- Он металлический, значит тяжелый, но можно уменьшить его размеры или приделать сбоку воздушные шарики.

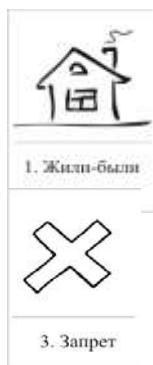
- Он может уплыть сам от Ивана-Царевича, нужно приделать якорь, чтобы телефон не уплыл.

- Мычанием телефон может привлечь волка, нужно сделать кнопку убавления звука.

- От постоянного запаха кофе у Ивана-Царевича может заболеть голова, можно придумать кнопку выключения запаха.

**На третьем этапе** читаем сказку с сопровождением выкладки карт рассмотрим на примере сказки: «Кот, петух и лиса».

«Кот, петух и лиса»



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

Собирается кот на охоту и говорит петушку:

— Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит.



Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт, кота ждёт. А лиса уж тут как тут. Опять уселась под окошко и запела:

Петушок,  
петушок,  
Золотой  
гребешок,  
Выгляни в  
окошко —Дам  
тебе горошку.

Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла. Петушок испугался, закричал:

— Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик-братик, выручи меня.

Кот хоть далеко был, а услышал петушка. Погнался за лисой что было духу, догнал её, отнял петушка и принёс его домой.

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



Для начала мы используем 5-8 карт, также стоит подбирать небольшие сказки, состоящие из 5 -8 функций и постепенно изготавливать и добавлять остальные карты.

**На четвертом этапе** мы предлагаем пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.



					
1. Жили-были	3. Запрет	4. Нарушение запрета	10. Погоня (преследование)	27. Счастливый конец	28. Мораль

(Данные карты подписаны для удобства их освоения взрослыми, для детей карты делают без подписей).

**На пятом этапе** происходит самая интересная работа - дети сочиняют сказку сами, используя карты Проппа.

Детям предлагается набор из 5-6 карт. Они могут придумывать вдвоем, втроем (так проще справиться со сложным заданием). Сочиняя группами, ребенок может заметить неточность в рассказе товарища (речевые, логические ошибки), самому быть внимательным при сочинении.

Например, задание – сочинить сказку «Про ёлочку». Мы предлагаем 5 карт – отлучка, запрет, нарушение запрета, волшебное средство, счастливый конец. Можно дать карты по порядку, а можно предложить самим подумать, как их расположить.

С детьми оговариваются следующие положения:

- кто будет главным героем;
- кто будет мешать герою;
- кто будет помогать решать ему трудную задачу;
- придумать название к сказке и т.д.

Можно сочинить сказку, опираясь на схематические изображения, но не все дети принимают абстракцию, им могут помочь сюжетные картинки, которые должны находиться в коробочках или в панно, которые можно перемещать по группе в любой из центров.

На этом этапе ребёнок может сам выбрать героя, причем можно героем сделать антигероя, наделив его положительными качествами. Ребёнок может изменить место действия, придумать своё. Придумать волшебный предмет, наделив повседневную вещь волшебными свойствами.

Карты Проппа развивают не только монологическую речь, но и стимулируют развитие диалога. Ребёнок может выступать в качестве презентатора собственной сказки, а также можно развернуть сюжетно ролевую игру «Репортер», когда несколько детей презентуют свои сказки. Примеры сказок, придуманных детьми, смотрите в приложении (Приложение 4).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

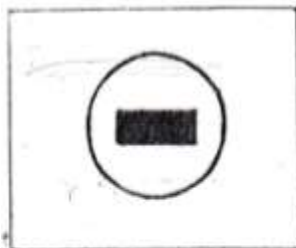
В заключение хотим дать небольшой совет. При работе с детьми лучше использовать диктофон, так как сказки собственного сочинения могут перетечь в проект «Моя книга», где дети могут выступать не только в качестве авторов, но и в качестве художников - иллюстраторов, оформителей, декораторов.

Желаем Вам, уважаемые коллеги, творческих успехов, любознательных воспитанников, отзывчивых и заинтересованных родителей вашим воспитанникам!!!!

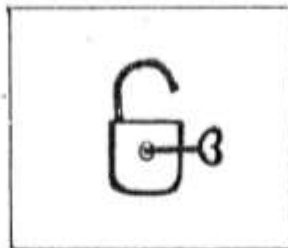
## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Сидорчук Т. «Программа формирования творческих способностей детей». Обнинск. 1998г.
2. Фесюкова Л. «Воспитание сказкой». Харьков. 1996.
3. Белобрыкина О. «Речь и общение». Ярославль: Академия развития, 1998г.

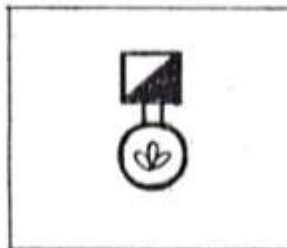
Карты Пропна



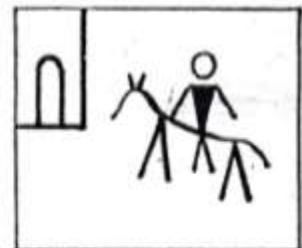
1. ЗАПРЕТ ИЛИ  
ПРЕДЛИСАНИЕ.



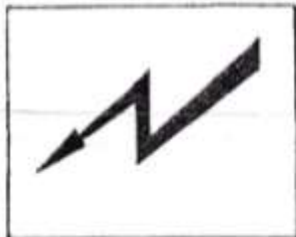
2. НАРУШЕНИЕ.



11. ПОБЕДА.



12. ВОЗВРАЩЕНИЕ  
ДОМОЙ.



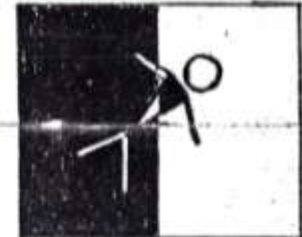
3. ВРЕДИТЕЛЬСТВО.



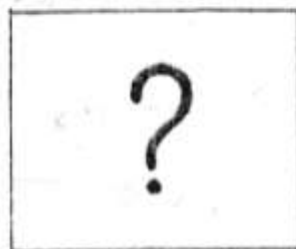
4. ОТЪЕЗД ГЕРОЯ.



13. ЛОЖНЫЙ ГЕРОЙ.



14. ТРУДНЫЕ  
ИСПЫТАНИЯ.



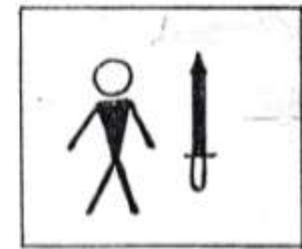
5. ЗАДАЧА.



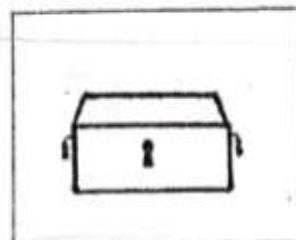
6. ВСТРЕЧА С  
ДАРИТЕЛЕМ.



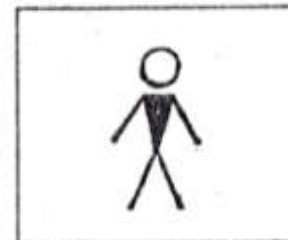
15. ЛИКВИДАЦИЯ  
БЕДЫ.



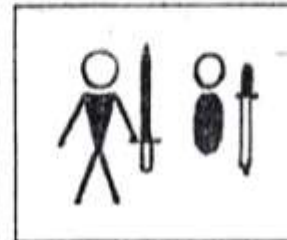
16. УЗНАВАНИЕ  
ГЕРОЯ.



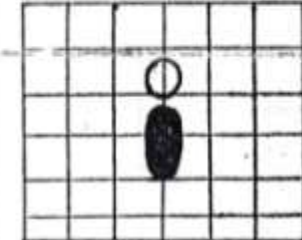
7. ВОЛШЕБНЫЕ  
ДАРЫ.



8. ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ.



17. ИЗОБЛИЧЕНИЕ  
ЛОЖНОГО ГЕРОЯ.



18. НАКАЗАНИЕ  
ЛОЖНОГО ГЕРОЯ.



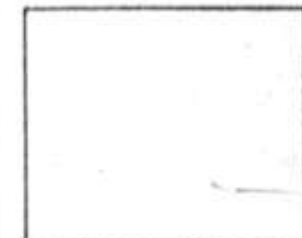
9. СВЕРХЪЕСТЕСТВЕН-  
НЫЕ СВОЙСТВА



10. БОРЬБА.



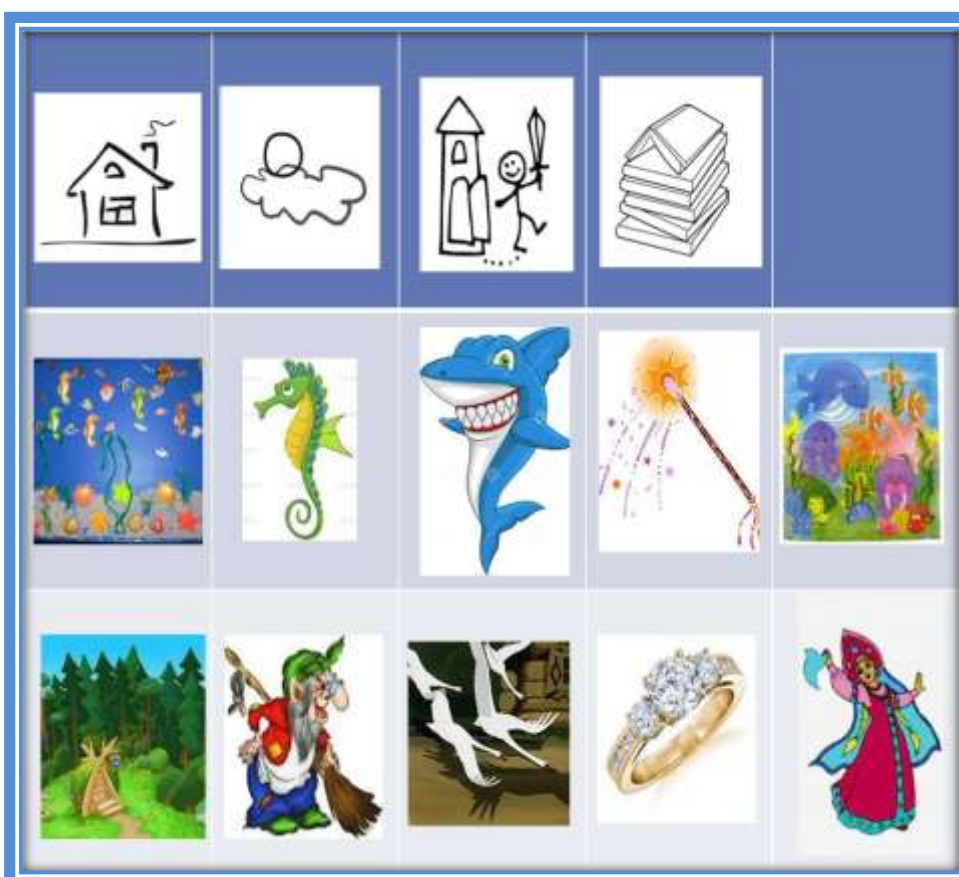
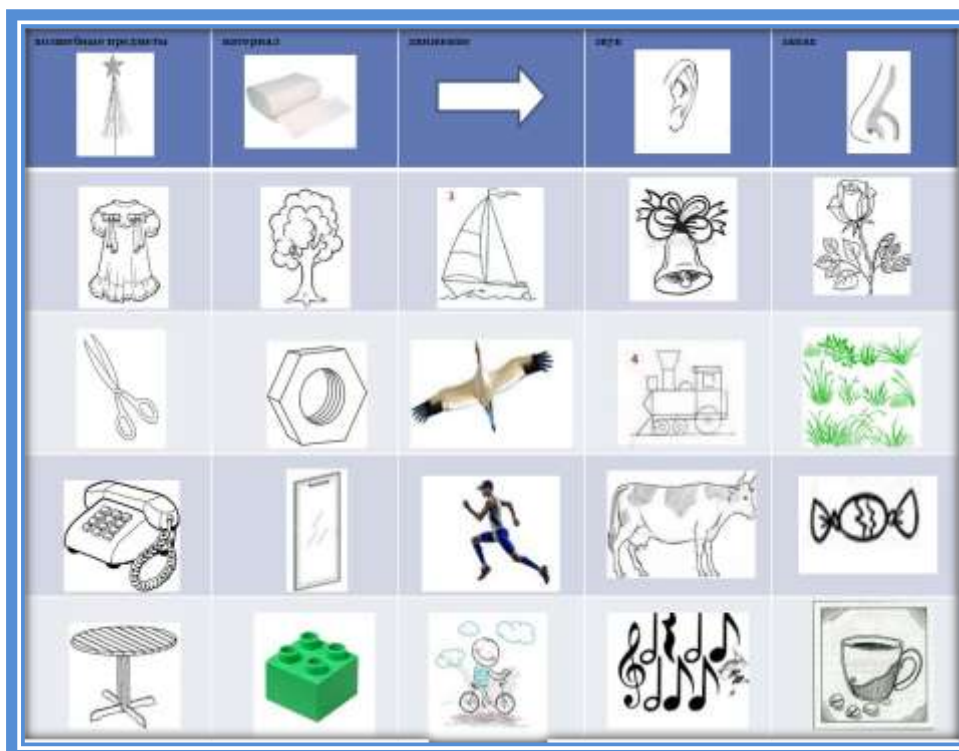
19. СВАДЬБА.



### Значение карт Проппа.

1. **Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).
2. **Особое обстоятельство** («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).
3. **Запрет** («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).
4. **Нарушение запрета** (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — антагонист, вредитель).
5. **Герой покидает дом** (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
6. **Появление друга - помощника** (серый волк, кот в сапогах).
7. **Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре - самолёте, использование меча - кладенца и т.п.).
8. **Враг начинает действовать** (змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
9. **Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа всостязании).
10. **Преследование** (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее «симпатичные» персонажи).
11. **Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
12. **Даритель испытывает героя.** (И тут появляется новый персонаж — волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень).
13. **Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).
14. **Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).

- 15. Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
- 16. Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).
- 17. Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста нетолько побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
- 18. Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
- 19. Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаючто).
- 20. Герой исполняет задание** (а как же иначе?).
- 21. Герою дается новый облик** (частый приём - погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
- 22. Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).
- 23. Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).
- 24. Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
- 25. Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
- 26. Узнавание героя.** (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета).
- 27. Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).
- 28. Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).



**Примеры сказок, придуманных детьми старшей группы № 2  
с использованием карт Проппа.**

Мария Л., 5 лет

**Сказка «Стрекоза и Жук»**

Дружили Жук, Стрекоза и Шмель.

Однажды вечером Жук и Стрекоза играли в прятки. А Шмель не захотел играть, сказал своим друзьям: «Не прячьтесь в цветы - попадете беду».

Стала водить Стрекоза, а Жук спрятался в цветок.

Уже солнышко совсем село, а Стрекоза никак не может найти Жука. Вдруг видит - один цветок качается и как-то странно звенит: «Ж – ж – ж». С трудом раскрыла стрекоза лепестки цветка, а там Жук: «Спасибо тебе, Стрекоза, за то, что помогла мне выбраться. Солнышко село и цветочек закрылся, вот и оказался я в ловушке. Не послушался я Шмеля, вот и попал в беду».

**Функции (карты Проппа), применённые в придумывании сказки:**

1. Запрет
2. Нарушение
14. Трудные испытания
15. Ликвидация беды
20. Полученный урок: «Учиться надо на чужих ошибках, а не на своих».



Савелий П., 5 лет

### **Сказка «Лиса и Коза»**

Жили-были Лиса и Кош. Решили они пойти за грибами. Погода была теплая, солнечная. Надели они панамки, взяли корзины и пошли в лес.

Соседка Свинья их предупредила, что нельзя рвать ядовитые грибы. Лисе попадались только несъедобные грибы, а Козе съедобные. Но Лиса все-таки собирала грибы и скоро ее корзинка была полна. Она решила перехитрить Козу и поменяла корзины.

К вечеру Коза и Лиса вернулись домой. Грибов у Козы было очень много, и она позвала Свинью на помощь. Свинья и Коза начали перебирать грибы, и Свинья заметила подмену. Она очень рассердилась на Лису, а Коза очень обиделась на Лису. И больше уже Лиса и Коза не ходили вместе за грибами.

**Функции (карты Проппа), применённые в придумывании сказки:**

1. Запрет
2. Нарушение запрета
3. Вредительство
12. Возвращение домой
17. Изобличение ложного героя
20. Вывод «Лиса Козе не товарищ»

### Сказка об Огурчике

1. Родился в огороде на огуречной грядке Огурчик. Огурчик был маленький, овальный, зелененький, в пупырышках и в желтой шляпке. Старшие братья Огурчику: «Огурчик, Огурчик! Не ходи на тот кончик, там Мышка живет, тебе хвостик отгрызет!»

2. Надоело Огурчику на грядке лежать. Решил он посмотреть: «Кто растет на соседней грядке?» Перекинул он свои плети и оказался на другом конце огорода.

3. Там на грядке росли Помидорчики. Они были кругленькие, красненькие, гладкие. Помидоры подставляли солнышку свои блестящие бочка. Они очень обрадовались Огурчику, но их соседу Укропу это не понравилось, и он послал своих деток на «вертолетиках» к Мышке: «Мышка, Мышка, Огурчик ушел со своей грядки, его некому защитить»

5. Мышка прибежала на помидорную грядку. Огурчик испугался за свой хвостик. «Что же мне делать?» – подумал он.

8. Но тут появился мальчик Кабачок.

12. Руки-плети у него были длинные, сильные. Он посадил Огурчика себе на ладошку-листочек, и мигом перенес на огуречную грядку.

20. Вся огуречная семья была рада возвращению Огурчика. Они дружно поблагодарили Кабачка.

Примечание: цифрами обозначены применённые карты Проппа.

Артём Н., 5 лет

### Иван да Марья.

Жили были Иван да Марья. Однажды Иван отправился на охоту, и наказал Марье Бабу-ягу на порог не пускать. А Баба-яга была хитрой, обернулась в красную девицу и уговорила Марьюпойти в лес гулять. В лесу Баба-яга заманила Марью в озеро и утопила ее. А сама обернулась Марьюшкой, и пошла в избушку, Ивана дожидаться. Вернулся Иван, не заметил подмены, но кот Мурлыка подсказал, что это не настоящая Марьюшка это Баба-яга. И вступил Иван в бой с лже - Марьей и победил он Бабу-ягу. Подсказал Мурлыка – кот, где настоящая Марьюшка спрятана. Пошел Иван на озеро вызволять свою настоящую жену.  
Мораль сказки - слушайся мужа.