

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 1874»

Мастер-класс для педагогов
Карты Проппа как средство
развития речи детей
дошкольного возраста

Подготовила
Учитель-логопед
Прохорова Юлия Равилевна

Москва, 2025

Кирилл Дмитриевич Ушинский



«Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему словам - он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите 20 таких слов с картинками, он их усвоит на лету!»



Классификация связной речи

Диалогическая

Разговор

Беседа



Монологическая

Пересказ

Составление описательных рассказов о предметах, объектах, явлениях природы

Творческие рассказы

Заучивание стихотворений

Составление рассказов по картине.



Направления речевого развития (ФГОС ДО)

Обогащение
активного
словаря

Развитие связной
диалогической и
монологической
речи

Овладение речью
как средством
общения и
культуры

Развитие
речевого
творчества

Развитие
звуковой и
интонационной
культуры

Знакомство с книжной
культурой и детской
литературой

Формирование звуковой аналитико-синтетической
активности как предпосылки обучения грамоте

ЧЕМ ОПАСНЫ СМАРТФОНЫ И ПЛАНШЕТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ЗАДЕРЖКА РАЗВИТИЯ КОРЫ ГОЛОВНОГО МОЗГА У МЛАДЕНЦЕВ:

- ПРОБЛЕМЫ В ВОСПРИЯТИИ
ОКРУЖАЮЩИХ ЛЮДЕЙ
- ЗАДЕРЖКА РЕЧЕВОГО
И ОБЩЕГО РАЗВИТИЯ
- ПОТЕРЯ КОНЦЕНТРАЦИИ
ВНИМАНИЯ И
ГИПЕРАКТИВНОСТЬ



ПОВРЕЖДЕНИЕ ГОЛОВНОГО МОЗГА У ПОДРОСТКОВ:

- УХУДШЕНИЕ ПАМЯТИ
- ПОТЕРЯ КОНЦЕНТРАЦИИ
ВНИМАНИЯ, АГРЕССИВНОСТЬ
- ПРОБЛЕМЫ
С СОЦИАЛИЗАЦИЕЙ
- ВЫЗЫВАЕТ ПРИВЫКАНИЕ,
ЗАВИСИМОСТЬ И
ДЕПРЕССИВНОЕ СОСТОЯНИЕ

ПРОБЛЕМЫ С ФИЗИЧЕСКИМ ЗДОРОВЬЕМ:



ВЕС



СПИНА



ПОЗВОНОЧНИК



ЗРЕНИЕ



СЛУХ



СОН



ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРС
МИНИСТЕРСТВО ЗДРАВООХРАНЕНИЯ РЕСПУБЛИКИ
КАЗАХСТАН



Владимир Яковлевич Пропп
(28.04.1895-22.08.1980)
– культуролог, фольклорист

В. Я. Пропп подробно изучал сказки народов мира, анализировал сотни сюжетов и выделил 31 постоянную функцию, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Позднее это число было урезано до 28, а позднее до 20 карточек.

Конструирование сказок по картам Проппа



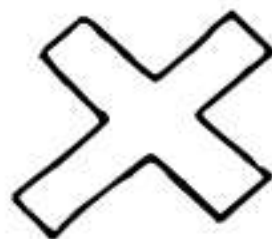
MyShared



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 битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается
новый облик



22. Герой
возвращается
домой



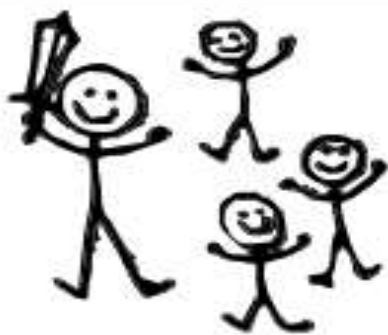
23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



28. Мораль

Методика обучения сочинению сказок с помощью карт Проппа состоит из нескольких этапов:

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 с детьми 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.

1 этап: Знакомство со сказкой или рассказом

Объяснить общую структуру сказки:

- присказка, зачин (*приглашение в сказку*);
- повествование;
- концовка сказки (*возвращение слушателя в реальную действительность*).



2 этап: чтение сказки или рассказа и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа;



3 этап: пересказ сказки или рассказа, опираясь на карты Проппа;



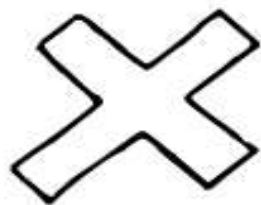
4 этап: самостоятельное составление сказки или рассказа (творческий этап) используя карты Проппа.



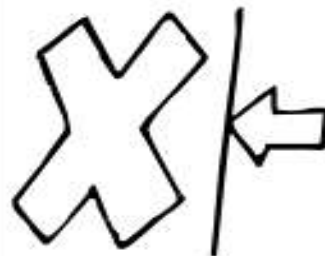
Пример использования карт Проппа по работе с пересказом Сказка «Кот, петух и лиса»



1. Жили-были



3. Запрет



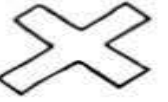
4. Нарушение
запрета

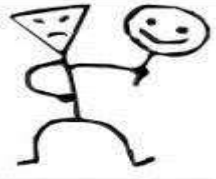


10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец

<u>1. Карта –Жили – были.</u> Жила – была девочка. Бабушка подарила ей красную шапочку. Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали ее Красной Шапочкой.	 1. Жили-были
<u>2. Карта - Герой покидает дом.</u> Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и горшочек масла.	 5. Герой покидает дом
<u>3. Карта - Запрет.</u> “Иди прямо по дорожке и никуда не сворачивай”,– наказывала ей мама. "Ни с кем не разговаривай по дороге, это очень опасно".	 3. Запрет
<u>4. Карта - Нарушение запрета.</u> 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.	 4. Нарушение запрета
<u>5. Карта - Враг начинает действовать.</u> Волк побежал к бабушке по короткой дорожке, опередил Красную Шапочку и съел бабушку.	 8. Враг начинает действовать
<u>6. Карта - Появляется Ложный Герой.</u> Потом волк переоделся в бабушкину одежду и стал ждать Красную Шапочку.	 24. Появляется ложный герой

<u>7. Карта - Разоблачение Ложного Героя.</u> 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)...Отвечив на последний вопрос "почему у тебя такие большие зубы" — «чтобы съесть», волк проглотил девочку.	 25. Разоблачение ложного героя
<u>8. Карта - Появление друга - помощника.</u> Сытый волк уснул и захрапел. Его храп слышал охотник.	 6. Появление друга - помощника
<u>9. Карта -Враг оказывается поверженным.</u> Охотник вбежал в дом и убил волка.	 17. Враг оказывается поверженным
<u>10. Карта - Счастливый конец.</u> Из его живота вылезли бабушка и Красная Шапочка. охотника на чай и пирожки с маслом.	 27. Счастливый конец
<u>11. Карта - Мораль.</u> А девочка с тех пор всегда ходила короткой дорожкой и никогда не разговаривала с незнакомцами.	 28. Мораль

Огуречик, огуречик!
Не ходи на тот конечик.

Там мышка живёт.

Тебе хвостик отгрызёт.

- Герой – огуречик.
- Запрет – нельзя ходить на другой конец деревни.
- Вредитель – мышка.
- Вредительство – хвостик отгрызёт.
- Мораль – не послушался – остался без хвоста.

Карты Пропна

помогают решать следующие задачи:

Удержание в памяти
информации

Развитие абстрактного,
логического мышления

Развитие внимания, восприятия,
фантазии, творческого воображения,
волевых качеств; обогащение
эмоциональной сферы, активизация
связной речи, обогащение словаря;
повышение поисковой активности.

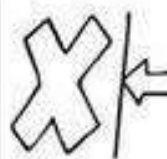
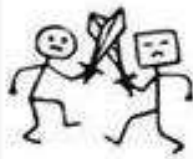
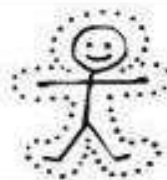
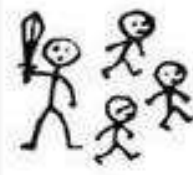
Сенсорное развитие детей, так
как их воздействие
распространяется на все органы
чувств, включая тактильные
анализаторы.

Ребенок является энергетическим центром
творческой деятельности, создателем
оригинальных литературных произведений.

Развитию у детей
дошкольного возраста
умения ясно, понятно,
красиво говорить.

***Спасибо
за
внимание***

Конструирование сказок по картам 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)	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	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	



MyShared