

Методика работы с картами Проппа

Подготовила:

Сёмченкова Л.В.

Что за чудо, что за прелесть эти сказки! В волшебный мир сказок ребёнок попадает в самом раннем детстве. По мнению психологов, знакомство со сказкой помогает ребёнку легче понять и принять окружающую действительность. Язык сказок понятен малышу. Жизненно важная информация усваивается сама по себе, без наставлений, незаметно. Приобщаясь к сказке, ребёнок приобретает новый для себя вид психической активности – умение мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах, а это – основа для любой творческой деятельности. Через сказку легче всего объяснить ребёнку первые и главные понятия нравственности: что такое «хорошо» и что такое «плохо». Понятия о доброте предстаёт в сказке не в виде законов и правил, а в виде образов сильных и храбрых героев, в виде доброй волшебницы или феи, всегда готовой прийти на помощь. Правильное прочтение и понимание сказки являются хорошим залогом того, что ребёнок будет развиваться духовно, интеллектуально, и нравственные понятия закрепятся в реальной жизни и во взаимоотношениях с близкими людьми. Задача родителей и педагогов дошкольной организации, попытаться подогреть интерес ребёнка к сказкам, помочь анализировать и понимать прочитанное, ну, и, конечно же, запоминать. Но вместе с тем ребёнок – существо активное от природы, он любит не только слушать сказки, но и действовать, творить, опираясь на них. Помогут в этом карты Проппа. Учитывая, что для ребёнка – дошкольника наиболее значимыми являются игра, а также продуктивные виды деятельности: рисование, конструирование, литературно-художественная деятельность и другие, логичным и закономерным будет соединить основные направления развития дошкольника: игру, продуктивные виды деятельности и оперирование знаковыми системами, их использование в собственной деятельности. Здесь то и призваны помочь карты Проппа. Карты Проппа позволяют изучить огромное количество сказок, стимулировать, обогащать и развивать связную речь, что способствует успешному обучению в школе.

Сказка, как и любая система, состоит из частей. Большой знаток и любитель сказок, ученый – фольклорист Владимир Яковлевич Пропп сравнил между собой волшебные сказки разных народов и увидел, что все они похожи друг на друга, несмотря на то, что очень разные. В каждой из них есть обязательные части, из которых строится сюжет сказки. В. Я. Пропп назвал их функциями. Проанализировав структуру народной сказки, Владимир Яковлевич Пропп сформулировал следующие три принципа:

1. «Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются».

2. «Число функций, известных волшебной сказке, ограничено».

3. «Последовательность функций всегда одинакова».

Разумеется, не во всех сказках наличествуют все функции; последовательность функций может и нарушаться, возможны перескоки, добавления, синтез, однако это не противоречит основному ходу повествования (*т. е. победа не может быть раньше борьбы*).

В. Я. Пропп выделил 31 постоянную функцию. В своей работе «Грамматика Фантазии» Д. Родари сократил их количество до 20. Последовательность их может

варьироваться и не в каждой сказке они могут содержаться в полном объеме. Д. Родари отмечал, что преимущество карт очевидно, т. к. каждая карта - целый срез сказочного мира; каждая карта находит отклик во внутреннем мире ребёнка. Карты Проппа, как конструктор, из деталей которого можно сложить сказку. Сказочных ситуаций или функций 20:

1. Запрет. 2. Нарушение запрета 3. Вредительство 4. Герой, героиня 5. Отъезд героя 6. Задача 7. Встреча с дарителем 8. Волшебные дары или волшебное средство 9. Появление героя или помощников 10. Встреча с вредителем 11. Борьба 12. Победа 13. Прибытие домой 14. Ложный герой 15. Трудные испытания 16. Ликвидация беды 17. Узнавание героя 18. Изобличение ложного героя 19. Наказание ложного героя 20. Свадьба или счастливый конец.

Опыт работы с картами Проппа показал, что желательно ввести ещё одну постоянную функцию – зачин (жили – были, в некотором царстве и т. д., это помогает детям настроиться на пересказ или сочинение сказки).

Вот некоторые примеры: **запрет** выступает в роли сильнейшего мотива и заставляет спорить с существующим авторитетом. В сказке «Крошечка — Хаврошечка» корова говорит: «Не ешь моего мяса, косточки мои собери, в платочек завяжи, в саду их рассади, каждое утро водой поливай». В данном случае Хаврошечка не нарушила запрет. А в «Гуси-лебеди» — родители запретили выходить из дома. Алёнушка не послушалась. Происходит **нарушение правил**. **Вредительство** совершает недоброжелатель главного героя (гуси-лебеди). Жар-птица ворует золотые яблоки («Сказка об Иване-царевиче, жар-птице и сером волке»).

Кстати, все детективы (фильмы и книги) можно разложить по данным функциям достаточно легко.

Методика работы с картами:

Перечисленные 20 функций необходимо нарисовать и изготовить в виде карт. На каждой карте придумывается любое символическое изображение. Не забывайте, 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. Воспитатель может начать так:

1. Вы хотите сказочку? Сказочка — это вязочка, сплетена она из лунного света, перевязана солнечным лучом, а обвита облачным поясом.
2. За далёкими полями, за глубокими морями, за высокими горами, среди лазоревых полей, в некотором царстве, небесном государстве жили-были...
3. В некотором царстве, в некотором государстве...или в тридевятом царстве, тридесятом государстве...

Концовка

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

1. Устроили пир на весь мир, я там был, мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не попадало.
2. Вот вам сказка, а мне бубликов связка.
3. Тут и сказке конец, а кто слушал — молодец.

Присказка и концовка составляют обрамление, в которое сказочник включает *повествование*.

Сказка обычно *насыщена* традиционными, так называемыми, *сказочными формулами*: речевыми клише, ритмическими присловьями, которые характеризуют разные действия и описания персонажей, постоянными эпитетами и т.д.:

1. Царь начал пиры пировать, гостей созывать.
2. Избушка, избушка! Стань по-старому, как мать поставила — к лесу задом, ко мне передом.
3. Сделался такой молодец — ни вздумать, ни взгадать, ни пером описать.
4. Конь бежит, земля дрожит, из ушей пламя пышет.
5. Меч-кладенец, Василиса-прекрасная, скатерть-самобранка и т.д.

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.

Когда у детей будет в запасе знание многих волшебных сказок, можно провести несколько **тематических занятий или игр-заданий, викторин** на тему: «Сказочные герои (героини)», «Сказочные чудовища», «Волшебные помощники», «Волшебные превращения». «Путешествие по тридевятому царству (определяется место действия в сказках)», «Сказочная цифра 3 (приём троекратных повторений)», «В гостях у сестёр-присказок, братьев-зачинов, подружек-концовок» желательно с использованием произведений живописи, музыки как дополнительных средств воздействия на ребёнка.

Подготовительные игры-задания, которые можно включить в образовательную деятельность:

— **Чудеса в решете.** В процессе этой игры выявляют происходящие в сказках различные чудеса: как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство. Уточняют волшебные слова, предметы и их действие.

— **Кто на свете злее всех (добрее всех)?** Выявление злых и коварных героев (добрых), описание их облика, характера, образа жизни, привычек, жилища. Затем анализируют, может ли существовать сказка без таких героев, какова их роль в развитии сюжете. Для кого эти персонажи являются добрыми, для кого злыми и почему (наверное, для Кощея Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг).

— **Заветные слова.** В процессе этой игры ребята делают попытку вычленить самые действенные, значимые слова (волшебные, приговоры).

— **Что в дороге пригодиться?** На основе анализа волшебных сказочных предметов, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнёт выполнять не свойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.

— **Что общего.** Игра предполагает сравнительный анализ различных сюжетов с точки зрения сходства и различия («Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа метелица»)

Работу по сочинению сказок можно разделить на два этапа:

1 этап — непосредственное **ознакомление с функциями** волшебной сказки.

Начать занятие можно так: «На лесной полянке в небольшой резной избушке живут сказочные действия. Живут они очень дружно, помогают друг дружке сказки сочинять. Давайте-ка познакомимся с ними»

Педагог может взять не все 20, а наиболее часто встречающиеся в сказках. Например: герой покидает дом, запрет, нарушение запрета, трудная задача, волшебное средство, помощь, герой спасается от преследования, борьба, враг побежден, счастливый конец.

Читаете сказку, затем «раскладываете» её по функциям. Позднее дети сами находят обозначенную функцию словесно, выкладывают карточки с функциями.

По мере накопления опыта работы с картами и с функциями детям можно предложить **задания**:

- найти знакомые «волшебные карты» в новой, только что прочитанной сказке;
- самостоятельно определить отсутствие знакомой карты;
- выставить карты в том порядке, в котором они заданы сюжетом новой сказки;
- найти ошибку в расположении карт по сюжету новой сказки.

На материале сказочных текстов провести **упражнения на формирование образности речи**. Они делают процесс восприятия более глубоким, заостряют внимание на языковом материале, заставляют задумываться о значении используемых в тексте слов и выражений.

Например, Баба Яга — скажи по-другому. Или: Как говорили раньше? (Конь златогривый, меч булатный, утро вечера мудренее и т.д.). Похвали Бабу Ягу.

На **2 этапе** проводится **обучение сочинению собственных сказок** при помощи «волшебных карт».

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

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

Или — придумать сказку о Бабе-Яге и Кошечке. Условие: они добрые и помогают людям. Какая волшебная карта будет главной («помощь»), какие карты могли бы сделать сказку более интересной, полной приключений и неожиданностей (запрет, нарушение запрета, трудная задача, счастливый конец)?

С детьми оговариваются следующие положения:

- 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.

Количество игровых приёмов и ситуаций зависит от вашей фантазии. Можно предложить **игровые приемы**:

— у знакомой сказки пропадают карты. Например, «Никита Кожемяка» — пропали «герой вступает в борьбу», «враг побеждён». Дети должны проанализировать последствия отсутствия определённых функций по сюжету;

— или предлагаете карту «Трудная задача» и задаёте вопрос: «Какая карта может быть следующей? Почему?»

Для каждой группы детей необходимо создавать свои карты, так как работать по чужим карточкам непродуктивно. Отличие карт Проппа от мнемотаблиц, знаков и символов, которыми пользуются при составлении пересказов в том, что при работе со знаково-символической функцией у детей развивается только механическая память, а при работе с картами Проппа, дети сами находят ассоциации и придумывают символ. Следовательно, у них развивается воображение и активизируется творческое мышление. Опыт подсказывает, что дети не только легко пересказывают любые сказки с помощью карт Проппа, но и очень активно выступают в роли сочинителя сказок. Например, легко придумали новую линию в сказках: злой герой потому злой, что ему никто не дарит подарков. И волшебные дары в своей сказке дети подарили злому герою, чтобы он стал добрее. Следовательно, карты Проппа также оказывают влияние и на нравственное воспитание детей. Сочинение сказки, а потом выступление перед другими детьми требует от детей определённого мужества, преодоления себя, что способствует развитию волевых качеств.

Опыт работы с картами Проппа показал, что дети очень быстро и легко запоминают названия функций по картам, работают активно и эти занятия им нравятся, что так же не может не отражаться и на внутреннем психологическом состоянии ребёнка.

Но ребята любят также тасовать карты и придумывать свои правила; например, строить рассказ на вытащенных наугад трёх картах, или начать сочинять с конца, или поделить колоду пополам и действовать двумя группами, соревнуясь, у кого рассказ получится интереснее. Бывает, что на мысль о сказке наводит и одна-единственная карта. Так, карты с изображением «*волшебных даров*» оказалось достаточно одной девочке, чтобы придумать сказку о волшебной кисточке, которая сама рисует.

Преимущества работы с картами Проппа очевидны: каждая из них — целый срез сказочного мира, каждая функция находит отклик во внутреннем мире ребёнка. Например, карту «*Запрет*», ребёнок ассоциирует с запретами в своей жизни, но есть в запрете и положительные стороны — он знакомит малыша с целым сводом правил поведения — что можно делать, а что нельзя.

В известном смысле, игра с картами помогает ребёнку разобраться и в себе самом. Карты всегда рядом, под рукой, многократно апробированные, а потому и легко применимые.