

**«Кубики історії
з нетрадиційним методом проведення
картками Володимира Проппа»**



Картки Проппа. Що це таке?

Володимир Якович Пропп був відомим філологом, фольклористом. Він займався вивченням народних казок. В ході своєї роботи Пропп розділив казку на набір, що складається з 28 функцій. Ці функції можна представити у вигляді схем (карт). При допомозі карт дитина легко засвоює зміст казки, що полегшить її переказ, а в подальшому сприятиме створенню власної казки.

Картки Проппа мають кілька етапів роботи з ними.

- **На першому етапі** знайомим дітей з жанром літературного твору - казка. Виявляємо її відмінність від інших жанрів і виокремлюємо структуру казки. Виготовляємо разом з дітьми самі картки. Таким чином, діти краще запам'ятовують функції казки. При спільному обговоренні вони самі вирішують, як їх позначити.

- **На другому етапі** граємо з дітьми в ігри, які допоможуть освоїти картки.

«**Чарівні імена**» - перераховуємо з дітьми всіх чарівних героїв і намагаємося зрозуміти, чому їх так звуть. Чому Попелюшку назвали Попелюшкою, а Кошія Безсмертного саме Кошієм Безсмертним.

«**Хто на світі всіх зліше (миліше, розумніший)?**» - виявлення злих і підступних казкових героїв, опис їх зовнішності, характеру, способу життя. Також можна аналізувати і позитивних героїв.

«**Хороший-поганий**» - в цій грі ми проводимо порівняльний аналіз позитивних і негативних якостей будь-якого героя.

Наприклад, Ємеля, його негативні якості (він ледачий, позитивний - Добрий і чуйний).

«**Що в дорозі знадобиться?**» - згадуємо з дітьми різні чарівні речі з різних казок, як українських народних, російських так і зарубіжних. (Скатертина-самобранка, чарівне кільце, клубочок, чарівна паличка).

«**Чарівні або дивні речі**» - в цій грі ми придумуємо чарівну річ для будь-якого героя. Вона спрямована на запам'ятовування і освоєння функцій карт. Можна запропонувати дітям вибрати будь-якого казкового героя.

Наприклад, вигадуємо річ для Івана - Царевича. Нам випав телефон, він металевий, вміє плавати і т.д.

Розглянемо, що хорошого може зробити такий телефон для Івана-Царевича.

- Він може плавати на такому телефоні.

- Може зв'язатися з іншими казковими героями.

Які недоліки має ця річ і як їх можна виправити?

- Він металевий, значить важкий, але можна зменшити його розміри або зав'язати з боку повітряні кульки.

- Він може упливати сам від Івана-Царевича, потрібно приробити якір, щоб телефон не поплив.

- **На третьому етапі** читаємо казку і супроводжуємо викладанням карт.

Для початку ми використовуємо 5-8 карт, також варто підбирати невеликі казки, що складаються з 5 -8 функцій і поступово виготовляти і додавати інші карти.

- **На четвертому етапі** пропонуємо переказати дітям казку, спираючись на карти Проппа. (Дані карти підписані для зручності їх освоєння дорослими, для дітей карти роблять без підписів).

- **На п'ятому етапі** відбувається найцікавіша робота - діти складають казку самі, використовуючи карти Проппа. Можна скласти казку спираючись, на схематичні зображення, але не всі діти беруть абстракцію, їм можуть допомогти сюжетні картинки, які повинні знаходитися в коробочках або в панно, які можна переміщати по групі в будь-який з центрів.

На цьому етапі дитина може сам вибрати героя, причому можна героєм зробити антигероя, наділивши його позитивними якостями. Дитина може змінити місце дії придумати своє. Придумати чарівний предмет, наділивши повсякденну річ чарівними властивостями. Карти Проппа розвивають не тільки монологічне мовлення, а й стимулюють розвитку діалогу. Дитина може виступати в якості презентатора власної казки, а також можна розгорнути сюжетно рольову гру «Репортер», коли кілька дітей презентують свої казки. Давайте спробуємо скласти свою казку, кількість використовуваних карт не обмежена.

Таким чином, я сподіваюся, ви побачили, як карти Проппа можуть допомогти дітям при переказі казок, при творчому розповідання, творі казок. Карти Проппа стимулюють не тільки розвиток мовлення, а й розвивають увагу, сприйняття, фантазію, творчу уяву, збагачують емоційну сферу дитини. А оволодіння зв'язного промовою, розвиток фантазії, уяви і здатності до літературної творчості становить найважливіша умова якісної підготовки до школи.

На завершення невелика порада. При роботі з дітьми краще використовувати диктофон, так як казки власного твору можуть переродитися в проєкт «Моя книга казок», де діти можуть виступати не тільки як автори, а й в якості художників-ілюстраторів, оформлювачів, декораторів.

Значення карток за методом Проппа.

- 1. Жили-були.** Створюємо казковий простір. (Кожна казка починається з вступних слів «Давним – давно», «Жили-були», «В тридцятому царстві», «Одного разу»).
- 2. Особливі обставини** («Помер батько», «Сонце зникло з небосхилу», «Дощі перестали лити, і настала посуха»).
- 3. Заборона** («І не відкриєш віконця», «Не виходь з двору», «Не пий водиці»).
- 4. Порушення заборони** (персонажі казок і в віконце визирають, і з двору відлучаються, і з калюжі водицю п'ють; при цьому в казці з'являється нове обличчя - шкідник).
- 5. Герой залишає будинок** (при цьому герой може або відправлятися, надсилатися з дому, скажімо, з благословення батьків розшукувати сестричку, або виганяти, наприклад, батько відвіз вигнану мачухою дочку в ліс, або йти з дому, перетворившись в козлика після того, як заборона порушений).
- 6. Поява друга-помічника** (сірий вовк, кіт у чоботях і т.д.).
- 7. Спосіб досягнення цілі** (це може бути політ на килимі-літаку, лампа Аладіна і т.д.).
- 8. Ворог починає діяти** (змій викрадає царівну, чаклунка отруєє яблуко).
- 9. Здобуття перемоги** (руйнування злих чар, фізичне знищення - Змія, Коція Безсмертного, перемога в змаганні).
- 10. Погоня (переслідування)** (яка казка, як і детектив, обходиться без погоні? Героїв можуть переслідувати гуси-лебеді, Змій Горинич, Баба-яга, Лихо окаянний і інші, не менш «Симпатичні» персонажі).
- 11. Порятунок від переслідування** (ховаючись в грубку, перетворюючись в когось або за допомогою чарівних засобів і долаючи величезні відстані).
- 12. Дарувальник випробовує героя.** І тут з'являється новий персонаж - чаклун, гном, старенька, жебрак якій потрібна допомога. Баба-яга дає дівчині завдання виконати домашню роботу, Змій пропонує герою підняти важкий камінь.
- 13. Герой витримує випробування дарувальника** (все очевидно).
- 14. Отримання чарівного засобу** (воно може передаватися, виготовлятися, купуватися, з'являтися невідомо звідки, викрадатися, даватися дарувальником).

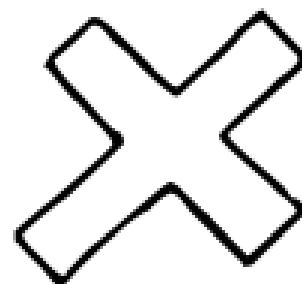
15. **Відхід дарувальника** (Баба Яга відпускає з миром, чарівник зникає, дракон ховається назад в печеру).
16. **Герой вступає в битву з ворогом** (іноді це відкритий бій - зі Змієм Гориничем, іноді змагання або гра в карти).
17. **Ворог повержений (переможений)** (в казках не тільки перемагають в бою або змаганні, але і виганяють або нищать за допомогою хитрості).
18. **Мітять героя** (мітку наносять на тіло або дають особливий предмет - кільце, рушник, образок, він щось забирає у поваленого ворога).
19. **Герою дають складне завдання** (дістати перстень із дна моря; виткати килим; побудувати палац за одну ніч; принести те, не знаю що).
20. **Герой виконує завдання** (а як же інакше).
21. **Герою дається новий вигляд** (частий прийом – занурення в киплячу воду або гаряче молоко, яке робить героя ще краще).
22. **Герой повертається додому** (зазвичай це відбувається в тих же формах, що і прибуття, але це може бути і переможний приліт на переможному драконі).
23. **Героя не впізнають вдома** (іноді внаслідок що сталися з ним зовнішніх змін, наведеного закляття, каліцтва, дорослішання).
24. **З'являється несправжній герой** (тобто той, хто видає себе за героя або привласнює собі його заслуги).
25. **Викриття несправжнього героя** (це може статися в результаті спеціальних випробувань або свідoctва авторитетних осіб).
26. **Впізнання героя.** (І тут виявляється підміна. Помилковий герой з ганьбою виганяється, а нашого персонажа приймає в обійми любляча королівське подружжя).
27. **Щасливий кінець** (бенкет на весь світ, весілля, половину царства на додачу).
28. **Мораль** (який висновок можна зробити з цієї історії).



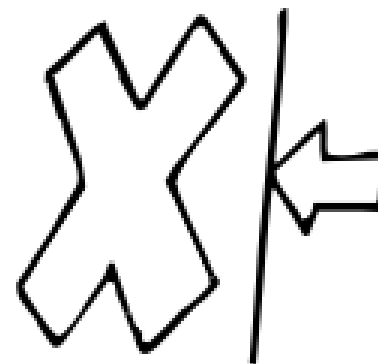
1. Жили-були



2. Особливі
обставини



3. Заборона



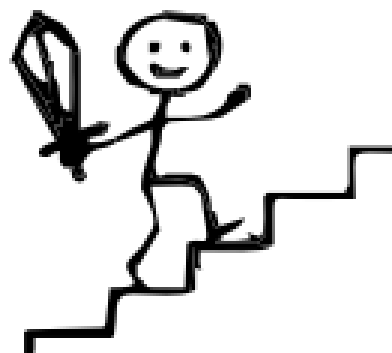
4. Порушення
заборони



5. Герой залишає
будинок



6. Поява друга -
помічника



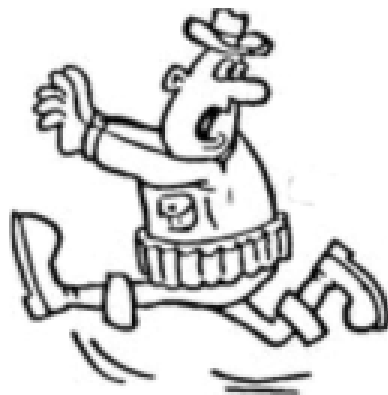
7. Спосіб
досягнення
цілі



8. Ворог
починає діяти



**9. Здобуття
перемоги**



**10. Погоня
(переслідування)**



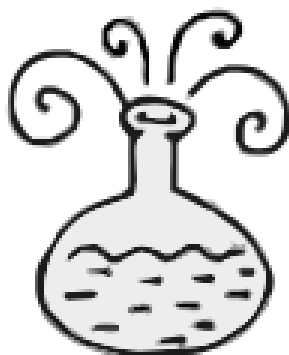
**11. Порятунок від
переслідування**



**12. Дарувальник
випробовує героя**



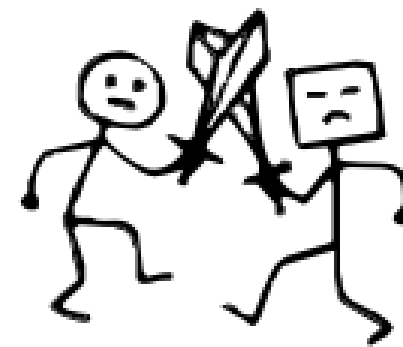
**13. Герой
витримує
випробування**



**14. Отримання
чарівного
засобу**



**15. Відхід
дарувальника**



**16. Герой вступає
в битву з ворогом**



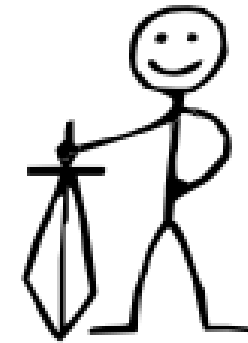
17. Ворог
переможений



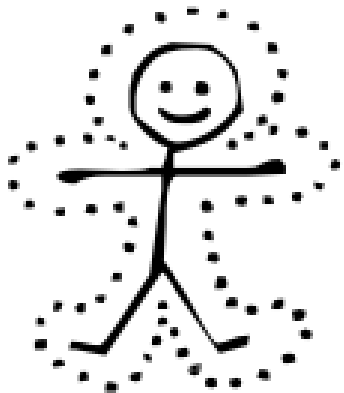
18. Мітять
героя



19. Герою дают
складне завдання



20. Герою
виконує завдання



21. Герою дасться
новий вигляд



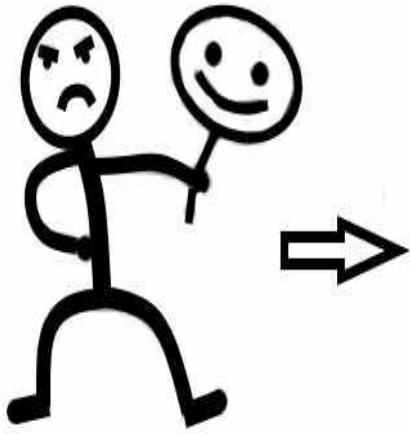
22. Герою
повертається
додому



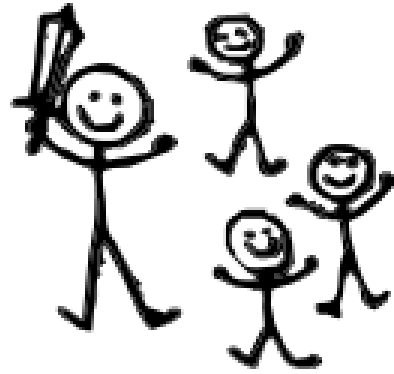
23. Герою
не впізнают
вдома



24. З'являєтся
несправжний
герою



**25. Викриття
несправжнього
героя**



**26. Впізнавання
героя**



**27. Щасливий
кінець**



28. Мораль

Пропоную вашій увазі казки, які придумали діти старшої групи № 2 «Здоров'ячки» з використанням карт Проппа.

Казка «Каченя і пес».

Жив - був каченя Ціп. Він жив з іншими каченятами в клітці. Ціп вирішив втекти і почати подорож на озеро, щоб поплавати і попірнати в воді. На шляху до озера каченя зустрів великого злого кота. Кіт хотів його з'їсти. Але тут на допомогу Ципу наспів його друг - пес Гав. Пес почав гавкати і гарчати на кота. І кіт від страху впав в озеро. Він дуже боявся води, тому швидко вибрався з озера і втік. Наші друзі побудували будиночок біля озера і стали в ньому жити. Каченя плавав і пірнав, а пес Гав його охороняв.

Карти Проппа, застосовані у вигадуванні казки:



1. Жили-були



**5. Герой
залишає
.....**



**8. Ворог
починає діяти**



**6. Поява друга -
помічника**



**17. Ворог
переможений**



**27. Щасливий
кінець**

