



Владимир Яковлевич Пропп

[28] апреля 1895, Санкт-Петербург — 22 августа
1970, Ленинград

Основные труды:

Морфология сказки. — Л.: Academia, 1928.

Русская сказка. — Л., 1984.

Исторические корни волшебной сказки. — Л.:
Изд-во ЛГУ, 1986. — 364 с.

Фольклор и действительность. — М.: Наука,
1989. — 233 с.

Русский героический эпос. — Лабиринт, 2006. —
624 с. — ISBN 5-87604-051-7.

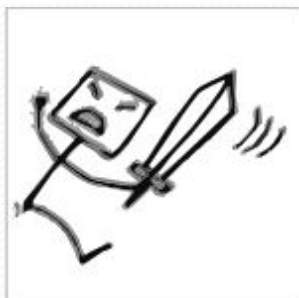
Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в
фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне).

(Собр. тр. В. Я. Проппа.) Науч. ред., комм. Ю. С.
Рассказова. — М.: Лабиринт, 1999.

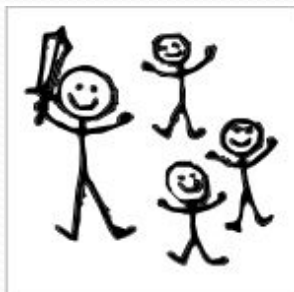
Известный русский фольклорист, один из основоположников современной теории текста В.Я. Пропп предпринял попытку выделить постоянные структурные элементы русских народных сказок, а говоря простым языком – выяснил, что сказки имеют определенную структуру.

Структура имеет определенные функции. Этих функций — 31, но, разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объеме. 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.

Основных, главных функций Пропп выделил 28. Для работы с детьми дошкольного возраста достаточно восьми.



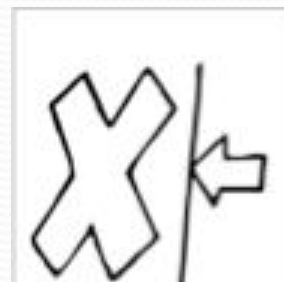
8. Враг
начинает
действовать



26. Узнавание
героя



24. Появляется
ложный
герой



4. Нарушение
запрета

План действий

познакомить
детей со
сказкой, как
жанром
литературного
произведения



чтение
сказки и
сопровожд
ение
чтения
выкладыва
нием карт
Проппа

пересказ
сказки,
опираясь
на карты
Проппа

сами
сочиняем
сказки



Подготовительные игры

«Чудеса в решете» — как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия);



«Кто на свете всех злее?». Выявление злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища (таким же образом анализируются и положительные герои);

«Заветные слова» — попытка вычлнить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры, раскаяние ложного героя);



«Что в дороге пригодится?» (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.).

Придумывание новых предметов-помощников



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

«Волшебные имена». Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.);



«Хороший — плохой» — выявление положительных и отрицательных черт характера героев, их действий;

«Чепуха». Дети придумывают не связанные друг с другом два предложения, содержащие прямо противоположные функции. Основная цель игры — осмысление назначения той или иной функции. Например, заданы функции: «запрет — нарушение закона».



<p>На чем можно быстро отправиться к месту поисков?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • На ковре-самолете • В сапогах-сорокоходах • На крылатом коне • На сивке-бурке • На коньке-горбунке • На сером волке • На летучем корабле и т.д.
<p>Кто нам может указать дорогу?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Колечко • Клубок • Перышко
<p>Кто нам поможет от голода и жажды не умереть?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Скатерть-самобранка • То, не знаю что и т.д.
<p>Помощники, выполняющие любое приказание героя:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Двое из сумы • Джин из бутылки • Волшебная лампа Алладина • Молодцы из ларца
<p>Чудодейственные напитки, плоды</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Живая и мертвая вода • Молодильные яблоки • Плоды (орехи, яблоки), от которых растут уши, нос.
<p>Помощники, которые нужны, чтобы задержать погоню</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Гребешок в волосы воткнуть (умирает – оживает) • Гребешок – лес • Полотенце – речка • Щетка, зуб – горы • Другие средства: • Матушкино благословение, куколка, топор (обухом вверх или вниз)



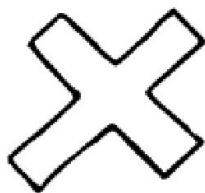
1. Жили-были

Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").



2. Особое обстоятельство

Особое обстоятельство ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха")



3. Запрет

Запрет ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").



4. Нарушение запрета

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

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

Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах)



7. Способ достижения цели

Способ достижения цели (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).

		<p>Враг начинает действовать (змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).</p>
<p>8. Враг начинает действовать</p>		
		<p>Одержание победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).</p>
<p>9. Одержание победы</p>		
		<p>Преследование (Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие).</p>
<p>10. Погоня (преследование)</p>		
		<p>Герой спасается от преследования (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).</p>
<p>11. Спасение от преследования</p>		



12. Даритель
испытывает
героя

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

Герой выдерживает испытание дарителя (все очевидно).



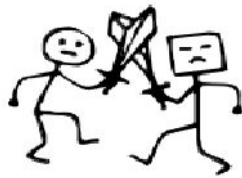
14. Получение
волшебного
средства

Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).



15. Отлучка
дарителя

Отлучка дарителя (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).



16. Герой вступает
в битву с врагом

Герой вступает в битву с врагом
(иногда это открытый бой - со
Змеем Горынычем, иногда
состязание или игра в карты).



17. Враг
оказывается
поверженным

Враг оказывается поверженным (в
сказках антагониста не только
побеждают в бою или состязании,
но и изгоняют или уничтожают с
помощью хитрости).



18. Метят героя

Героя метят (метку наносят на тело
или дают особый предмет - кольцо,
полотенце, образок, он что-то
забирает у поверженного врага).



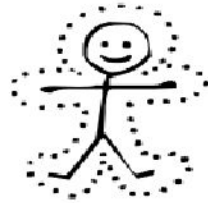
19. Герою дают
сложное задание

Герою дают сложное задание
(достать перстень со дна моря;
соткать ковер; построить дворец за
одну ночь; принести то, не знаю
что).



20. Герой
выполняет
задание

Герой исполняет задание (а как же иначе?).



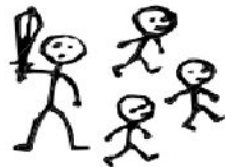
21. Герою дается
новый облик

Герою дается новый облик (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).



22. Герой
возвращается
домой

Герой возвращается домой (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).



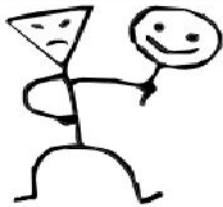
23. Героя
не узнают
дома

Героя не узнают дома (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).



24. Появляется
ложный
герой

Появляется ложный герой (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).



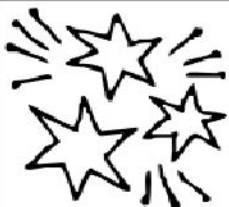
25. Разоблачение
ложного героя

Разоблачение ложного героя (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).



26. Узнавание
героя

Узнавание героя. (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)



27. Счастливый
конец

Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).



28. Мораль

Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

РЕЗУЛЬТАТ:

- умение определять жанр произведения;
- запоминать последовательность событий;
- выделять основное содержание сказки;
- выстраивать схему содержания, опираясь на карты Проппа;
- уверенно манипулировать картами;
- чувствовать красоту и образность родного языка.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**