

БӨЛІМ: БАЛАБАҚША

«Мектепке дейінгі жастағы балалардың ой өрісін, байланыстыра сөйлеуін дамыту жолдарында Пропп карталарын қолдану»ЖАРИЯЛАНДЫ
13.05.2020СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/74005/>

МКҚК «Қошақан» балабақшасы

Мастер класс:

«Мектепке дейінгі жастағы балалардың ой өрісін, байланыстыра сөйлеуін дамыту жолдарында Пропп карталарын қолдану»

Дайындаған:

МКҚК «Қошақан» балабақшасының
әдіскері

Сабырова Асемгуль Турлюбековна

Қажымұқан ауылы 2019-2020ж.

«Пропп картасы» әдісі

«Коммуникация» білім беру ортасы

Балабақшада «Халық ауыз әдебиеті» мектепке дейінгі жастағы балаларды халық ертегілер жанрымен таныстыру болып саналады. Ертегі- баланың қабылдауына ең тиімді фольклордың түрі. Кішкентай бүлдіршіндердің ой өрісін дамытып, тілдік құзыреттігін жетілдіру үшін ертегі жанрды жан-жақты зерттеген болатын. Әйгілі жазушы Д.Родари «Грамматика фантазии» кітабінде ертегілерді картамен ойнау арқылы зерттеуге болатынын көрсеткен.

Ертегі, кез келген әдеби шығарма секілді бөлімдерден тұрады. Осы фольклордың түрін зерттеп жүрген атақты совет үкіметінің халық ауыз әдебиетінің зерттеушісі Владимир Яковлевич Пропп, әр түрлі халықтардың ертегілерін салыстырып көрді. Осы салыстыру нәтижесінде, ол әр елдің ертегілері әр түрлі, өздеріне ғана тиесілі ерекшелігі бар, бірақ та бір-біріне ұқсайтынын байқады. Және де ертегіні құрайтын міндетті бөлімдері бар екенін анықтады. Егер де сол ертегінің бөліктерін карточкаға жазып алсақ, карта болып шығады. Сол карталар арқылы жаңа ертегіні құру оңайға түседі. Халық ертегілердің құрамына талдау жасағаннан кейін В.Я. Пропп 3 негізгі қағидаттарды тұжырымдады.

1. Ертегінің тұрақты элементтері, кімнің және қалай орындалатынына қарамастан, кейіпкерлердің функциялары (рөлі, міндеті, іс-әрекеті) болып табылады.

2. Белгілі ертедегі функциялар саны шектеулі

3. Функция тізбегі әрдайым бірдей

Пропп жүйесі бойынша бұл функциялардың саны 31:

1) отбасы мүшесінің біреуінің кетіп қалуы

2) ертегінің бас кейіпкеріне тыйым салу

3) тыйым салуды бұзуы

4) қажетті нәрсені біліп алуы

5) ұстап беру

6) бір шикіліктің болуы

7) еркінсіз жаман істе жәрдемдесу

8) зиян келтіру

9) делдалдық

10) бастапқы қарсы әрекет

11) бас кейіпкердің үйінен кетіп қалуы

12) сый берушінің бас кейіпкерді санауы

13) бас кейіпкердің болашақ сый берушінің іс-әрекетіне жауап беруі

14) сиқырлы құралды алуы

15) бас кейіпкердің іздеу нысанының орналасқан жеріне көшіріледі

16) бас кейіпкермен қарсыласының күреске түсуі

17) бас кейіпкерге белгі салады

18) қарсыластың жеңілуі

19) қасірет немесе жетіспеушілік жойылады

20) бас кейіпкердің қайтып келуі

21) бас кейіпкер қудалауға ұшырайды

22) бас кейіпкер қудалаудан құтқарылады

23) бас кейіпкердің өз жеріне, немесе басқа елге жасырын түрде келеді

24) жалған бас кейіпкер негізсіз талап қояды

25) бас кейіпкерге қиын мәселе шешуге беру

26) мәселенің шешуі

27) бас кейіпкерді танып қалады

28) жалған кейіпкер әшкереленеді

29) бас кейіпкерге жаңа түр беріледі

30) жауды жазалау

31) бас кейіпкер үйленеді, тұрмысқа шығады

Әрине, ертегілерде 31 функцияның бәрі кездесуі міндетті емес; функциялардың қатаң реттілігі бұзылуыда мүмкін, арасында бір функциядан, екіншісіне секіруі, қосуы, азайуы да мүмкін, бірақ бұл негізгі мазмұнға әсер етпейді. Ертегі бірінші, жетінші, он екінші

функциядан басталып, бірақ артқа кетпейді.

Мектепке дейінгі балалар, бастауыш сынып балалары секілді әлі байланыстырып, әңгіме айта алмайды. Ертегіні құруға және айтып беруге суреттелген көрнекіліктер көмектеседі. Суреттерге қарап, балалар ертегінің бөлімдерін естеріне жақсы сақтайды. Суреттерді ертегінің сюжетінің ауысуына қарай түрлі ретпен қоюға, бір суретті басқа суретпен ауыстыруға болады.

Әр функциялардың қысқаша атаулары белгіленген, шартты немесе карикатуралық сурет бейнеленген ойын карталарды жасауға болады. Жалпы карталар санын 20 дейін қысқартуға болады. Негізгі мәселеге ол әсер етпейді. Сол функцияларды балабақша балаларына келетіндерін іріктеп алсақ, ол:

- 1) тыйым салу
- 2) оны бұзу
- 3) зиян келтіру немесе жетіспеушілік
- 4) бас кейіпкердің кетуі
- 5) мәселе
- 6) сый берушімен кездесуі
- 7) сиқырлы сыйлықтар
- 8) бас кейіпкердің пайда болуы
- 9) қарсыластың табиғаттан тыс қасиеттері
- 10) күрес
- 11) жеңіс
- 12) бас кейіпкердің қайта оралуы
- 13) үйіне келуі
- 14) жалған бас кейіпкердің болуы
- 15) қиын сынақтар
- 16) қасіреттің (қиындықтың) жойылуы
- 17) бас кейіпкерді тануы
- 18) жалған кейіпкердің әшкереленуі
- 19) қарсыласты жазалауы
- 20) үйлену той

Балабақшадағы мектепалды даярлық және ересектер тобының балаларына осы Пропп функцияларын түсіну мақсатында бір параққа (ол ватман, А4 форматты қағаз) он шақты шаршы сызып беріп, әр шаршының ішіне бір функцияны, және оған келтірілген мысалды көрсетуге болады. Содан кейін балаларға ертегіні ойлап табуға шақырып, сурет салу арқылы ойларын білдіріп картаның сюжетін құруға тапсырма береміз.

Мысалдар

1. Отбасы мүшесінің біреуінің кетіп қалуы.

Бауырсақ суып тұрып тұрып, бір

кезде домалай жөнеледі. Домалап келіп терезе алдындағы орындыққа, орындықтан еденге, еденнен дәлізге, дәлізден аулаға, ауладан сыртқа, одан әрі, одан әрі домалай береді, домалай береді...

«Бауырсақ» ертегісі.

2. Ертегінің бас кейіпкеріне тыйм салу.

Шал алып, үйіне келе жатса, бір жерде асық ойнап жатқан балалар шалға:

-Ата, түсіп тамақ ішіп кетіңіз!- дейді.

Шал түседі. Үйге кіріп жатып балаларған:

-Шырақтарым, «Піс, қазаным, піс! Демеңдер,- дейді.

«Ұр, Торпақ» ертегісі.

3. Тыйым салуды бұзуы.

Қасқыр жылдам наубайшыға барып, аяғына себетін ұн сатып алды. Қасқыр есік алдына қайтып келді, ақ аяғын лақтарға көрсете созып тұрып әнге басты:

«Шырақтарым — лақтарым, аналарың келді, сүт әкелді». Қорықпаңдар, есік ашыңдар! Лақтар сеніп есік ашты! Қасқыр үйге кіріп келгенде лақтар жан-жаққа қашып, тығылып қалды. Қасқыр олардың бәрін де тауып, жеп қойды.

«Жеті лақ» ертегісі.

4. Зиян келтіру немесе жетіспеушілік.

Бір күні Мақта қыз үйін жинап жүрсе, бір мейіз тауып алады. Мысықты шақырады. Шақырады – келмейді, шақырады – келмейді, сосын «келмесең, келме», – деп, мейізді өзі жеп қояды. Жеп болған соң мысық келіп: – Неге шақырдың? – деп сұрайды. Мақта қыз айтпайды. Сосын мысық айтады: «Ендеше қатығыңды төгем», – дейді. Мақта қыз: «Мен құйрығыңды кесіп аламын», – дейді. Мысық қатықты төгеді. Мақта қыз мысықтың құйрығын кесіп алады. «Апа, апа, құйрығымды берші», – дейді. Сосын Мақта қыз: «Менің қатығымды төлеп бер», – дейді.

«Мақта қызбен мысық» Ы. Алтынсарин.

5. Сиқырлы құралды алуы.

Бір кедей күні бойы жұмыс істеп, қатты шаршайды. Бір арша ағашын әрең кесіп жерге құлатқанда, жоғарғы жағынан екі жұмыртқа домалап түседі де, жарылып қалады. Біріншісінен бүркіттің балапаны шығады да, лезде өсіп, адам бойымен бірдей болады. Екінші жұмыртқа жарылып, одан алтын жүзік шығады.

Бүркіт қанатын қағып-қағып қалады да, кедейге:

— Ей, адам ұлы! Сен мені құтқардың. Мен саған мынау алтын жүзікті сыйлаймын. Бұл – сиқырлы жүзік. Бірақ жүзіктен өміріңде бір-ақ тілек тілейсің. Тілегің орындалған соң жүзігің сиқырын жоғалтып, жәй жүзікке айналады.

«Сиқырлы жүзік» ертегісі.

6. Сиқырлы әрекеттің басталуы

Емеля мұз ойығынан шелекпен су алып шыққанда, шортан ұстап алады.

— Мені жіберші, — деп жалынады шортан,-барлық қалауыңды орындайын. Сен тек: «Шортанның әмірімен, менің қалауыммен», -деп айт, бәрін де жасаймын.

— Шортанның әмірімен, менің қалауыммен шелектер, өздерің үйге барыңдар-, деп бұйырғаны сол еді, су толы шелектер өздері үйге кетті.

«Шортанның қалауымен» ертегісі.

7. Қасіреттің (қиындықтың) жойылуы.

Аю отыра қалғанда үй: «тарс» — етіп құлады. Үйшіктен аман-есен: тышқан, бақа, қоян, түлкі, қасқыр қашып шықты. Барлығы бірігіп бөрене тасып, тақтай аралап үлкен үй салуға кірісті. Үйшіктері үлкен, биік, әдемі болып шықты!

«Үйшік» ертегісі.

8. Бас кейіпкердің қайта оралуы.

Түлкі сасқалақтап: «Қазір-қазір, тонымды киіп жатырмын!» -дейді. Әтеш әнін үшінші рет қайталай бастайды. Түлкінің зәресі ұшып кетеді. Аман-сауында зыта жөнеледі. Сөйтіп, қоян ержүрек әтештің көмегімен қайтадан өз үйінде тұра бастайды

«Түлкі мен қоян» ертегісі.

9. Қиын сынақтар.

Бірде шал шалқан отырғызады. Шалқан үп-үлкен боп өседі. Бір күні шал шалқанды жерден суырып алмақшы болады. Ары тартады, бері тартады. Бірақ шалқанды шығара алмайды.

«Шалқан» ертегісі.

10. Жеңіс, үйлену той, қуаныш.

Пері қызы Хасанның батырлығына, адамгершілігіне риза болып, құсты өз қолынан Хасанның әкесіне сыйлайды. Патша пері қызына алғыс айтып қырық күн той, отыз күн ойын жасады. Пері қызы әскерімен қонақ болды. Сонымен адал адамдар өз мақсаттарына жетіп, бақытты өмір кешті.

«Алып қара құс — Самұрық» ертегісі.

Функциялардың атауларының артында не тұрғанын міндетті түрде балаларға алдынала түсіндіріп кету керек. Мысалы: Хасан, Мақта қыз – бас кейіпкер; түлкі, қасқыр, шалға кезіккен балалар – антогонистар немесе жағымсыз кейіпкерлер; құс, шортан, Пері қыз – сый берушілер; зиян келтіру немесе жетіспеушілік-жеп қою, сындыру.

1. Отбасы мүшесінің біреуінің кетіп қалуы.

Бірінші сөзден бастап, ертегіде бір отбасы туралы әңгіме басталады. Содан кейін сол отбасында біреу кетіп қалады.

2. Ертегінің бас кейіпкеріне тыйм салу

Кетіп бара жатыр үлкендер тыйым салады істеуге немесе бір затты тимеуге ескертеді.

3. Тыйым салуды бұзуы.

Тыйым салуды бұзуы қайғылы оқиғаға алып келеді.

Кейіпкерлерді ұрлап алуы, жеп қоюы мүмкін: қасқыр, Мыстан кемпір т.б. Осы бөлімде ертегінің мамұны дами бастайды.

4. Сиқырлы құралға ие болу. Сый беруші.

Осы кезеңде бас кейіпкер қиындықтарды жену үшін оның қолына сиқырлы зат түседі. Осы мезгілде сый беруші пайда болады.

5. Қиын сынақтар.

Қиын сынақтарға патшалардың т.б. қосымша кейіпкерлердің тапсырмалары жатады. Мысалы самрұқ құсын тауып әкелу, немесе үлкен болып өскен шалқанды жұлып алу дегендей. Бұл ертегілерде ең көп кездесетін кезең.

6. Бас кейіпкер қудалауға ұшырауы, қашып жүруі.

Бас кейіпкерді ертегі барысында қашады, артынан қуады. Сол кезеңде алма ағаштың астында, пештің ішінде тығылады және т.б.

7. Жалған бас кейіпкердің болуы.

Ертегіде жалған кейіпкер пайда болады. Ол бас кейіпкердің жеңісін өзі жасағандай көрсетеді. Ал бас кейіпкерге бір қастандық жасайды. Сонында жалған кейіпкер әшкерленеді, жазаланады.

8. Бас кейіпкердің қайта оралуы.

Бас кейіпкер еліне қайта оралғанда, ешкім оны танымайды.

9. Бас кейіпкер үйленеді, тұрмысқа шығады.

Бас кейіпкер барлық қиындықтардан өтіп, оралып, өзіне жар тауып үйленеді.

Негізі В. Пропп ертегілерді зерттеп жүргенде, барлық сиқырлы ертегілер әр түрлі сиқырлы жағдаяттар жиынтығынан құрастырылғанын байқады. Ертегілерде барлық сиқырлы жағдаяттар бола бермейтінінде анықтады. Бұл жағдаяттар — блок секілді. Осы блоктар арқылы ертегінің мазмұны, сюжеті құрылады. Бұл сиқырлы жағдаяттарға «Пропп карталары» деген атау берген.

Есімізге «Жеті лақ» ертегіні алайық.

Ертегі Ешкі лақтарын қалдырып кетеді- демек **ОТБАСЫНЫҢ МҮШЕСІНІҢ БІРЕУІ КЕТІП ҚАЛАДЫ** -бұл **БІРІНШІ БЛОК** - “ **КЕТІП ҚАЛУ** ”.

— Ешкі кетпес бұрын лақтарына не тапсырады? Әрине есікті ешкімге ашпауын.

ЕКІНШІ БЛОК - **ТЫЙЫМ САЛУ**

Ал балалар бұл тыйымды бұзғылары келмесе де, қасқырдың қулығына сеніп, есікті ашады.

ҮШІНШІ БЛОК – ТЫЙЫМДЫ БҰЗУ

Ешкі кетіп қалғанын байқаған қасқыр лақтарға барады. Лақтарды есікті ашқызу үшін неше түрлі амалдарды қолданады, ақыры дегеніне жетеді. Лақтарды орманға алып кетеді.

ТӨРТІНШІ БЛОК — БАС КЕЙІПКЕРДІ СЫНАУЫ

— Содан кейін үйіне келіп, қалып қойған лағынан болған оқиғаны естіп, жылап, орманға барады. Орманда кездескен аңшы ешкіге лақтарын қайтаруға көмектеседі.

БЕСІНШІ БЛОК – ҚАСЫРЕТТІҢ (ҚИЫНДЫҚТЫҢ) ЖОЙЫЛУЫ.

Аңшының арқасында қасқыр жазаланады. Ешкі мен лақтары үйіне оралады.

АЛТЫНШЫ БЛОК – БАҚЫТТЫ ӨМІР СҮРУ.

Осылай кез келген ертегіні құруға болады.

Тек қана 3-4 карталар жиынтығын қолдана отырып, ертегінің сюжетін ойлап шығаруға болады. Мысалы 3 картаны тандап алайық:

— тыйым салуды бұзу

— қиын сынақтар

— үйіне оралу

Бас кейіпкер болып Амелия деген қызды тандап аламыз.

• Тыйым салуды бұзу: Амелия кішкентай фея, анасының қорапшасында жатқан кептірілген гүлді тиме деген ескертуын ұмытып, әдемі гүлді иіскейді де, бір мезетте өсіп кетеді, түрі де өзгереді.

• Қиын сынақтар: Амелия анасын іздеп, орманға барады. Бірақ өзінің бойынан кішкентай нәрселерді көре алмайды, анасын да таба алмайды. Жалғызсыраған байғұс қыз жылай бастайды. Жылаған дауысын естіген орман перісі келіп, не болғанын сұрайды. Амелия өз оқиғасын айтады. Сонда орман перісі

— Мен саған көмектесемін, бірақ ол үшін сен менің орманымда 3 күн болып, менің білгенімді үйренесің. Егер қолыңнан келсе, онда сені бұрыңғы қалпына келтіремін. Егер үйренбесең, осындай болып қаласын,- деді қызға.

Амелия келіседі. Үш күн бойы орман перісі Амелияны орманға күтім жасауға, сынып қалған ағаштарды қалпына келтіруге, жарақаттанған аңдарды емдеуге үйретеді. Неше түрлі сиқырлы сөздерге үйретеді. Амелияның орман перінің айтқанын барлығын үйреніп алады.

• Үйіне оралуы: Орман перісі айтқан уәдесінде тұрып, қызды қалпына келтіреді. Бірақ, әрдайым орманға келіп, көмектесіп тұруға өтінеді. Амелия уәдесін беріп, үйіне оралады. Анасынан кешірім сұрап, болған оқиғаны баяндап береді.

Пропп картасының ерекшелігі, онымен жұмыс жасағанда, міндетті түрде ертегіні ойлап табасын. Мектепке дейінгі жастағы балаларға 3-6 карталарды пайдаланған жөн. Пропп карталарын ойын ретінде де пайдалануға болады. Бір бірден балалар картаны тартып алады. Солай әр қайсысы картасы бойынша сюжетін ойлап табады.

Осылай бала карталар арқылы ертегі құрастырып отырып, жазушыға айланады. Ал

карталарға суреттерін салса, онда суретші болады. Ойлап тапқан ертегілерін, суреттерін қоса отырып, кітапша шығаруға болады.

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.