


Волшебная сказка



Тематически-дидактическая
интерактивная игра. Опыт
сочинения сказок по картам В.
Проппа.

Цели работы с детьми:

- ❖ привить любовь к чтению
- ❖ развить литературно-художественные и творческие способности
- ❖ сформировать представление о сущности чтения и его свойствах

Эта игра предназначена для детей 6-8 лет,
так как основное чтение в этом возрасте
именно сказки





- **Игра обязательно должна проводиться в уютных условиях, чтобы дети могли быть самими собой и никого не стеснялись. Желательно группа детей не более 10 человек.**



- Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра – это поиск себя в коллективе, обществе, человечестве, выход на социальный опыт, культуру, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игровые элементы рекомендуется использовать в различных мероприятиях, проводимых для детей, чтобы создать эмоциональный настрой на восприятие новой



**информации,
развить умение
строить диалог,
способствовать
формированию
образного
представления о
предмете.**

План игры:

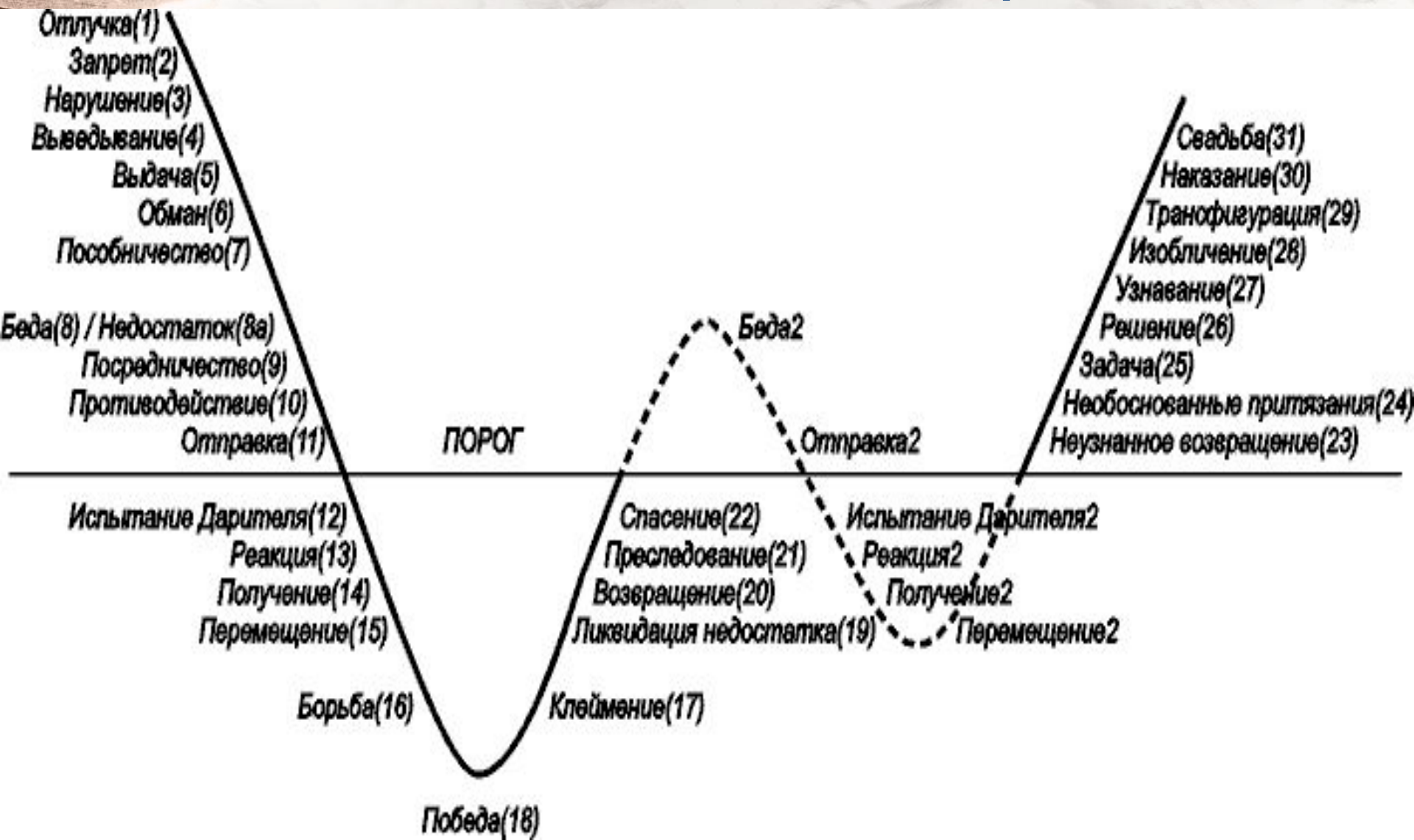
- 1 этап: познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:
 - - присказка, зачин (приглашение в сказку);
 - - повествование;
 - - концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).



- 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 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.

Морфологическая схема волшебной сказки В. Проппа:



Основные элементы:

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



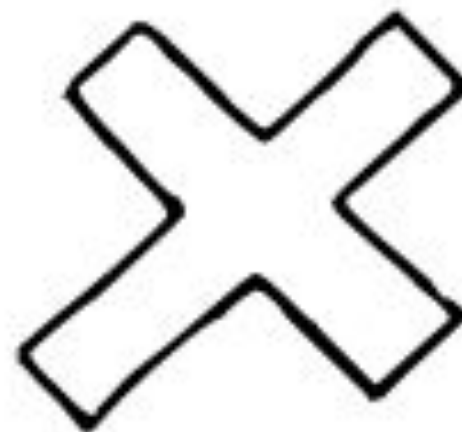
1. Жили-были



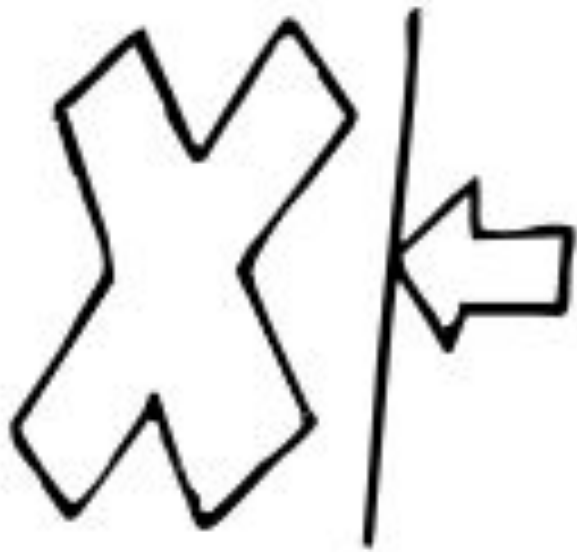
2. Особое
обстоятельство

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

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



3. Запрет



4. Нарушение запрета

- **4. 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

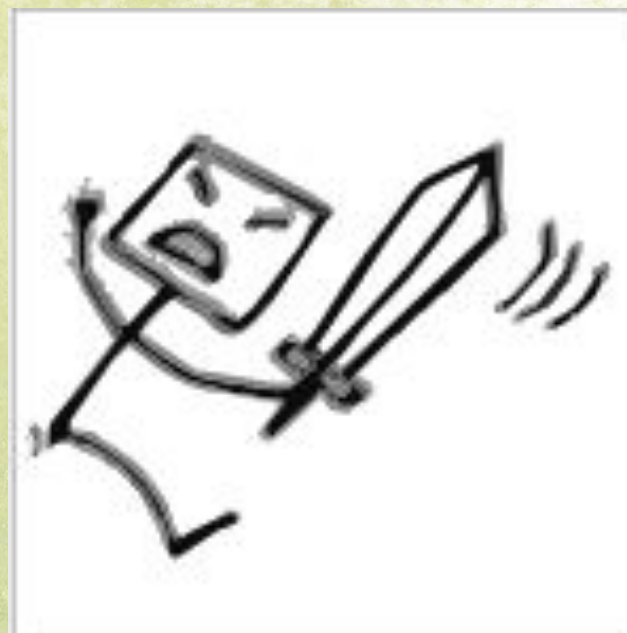
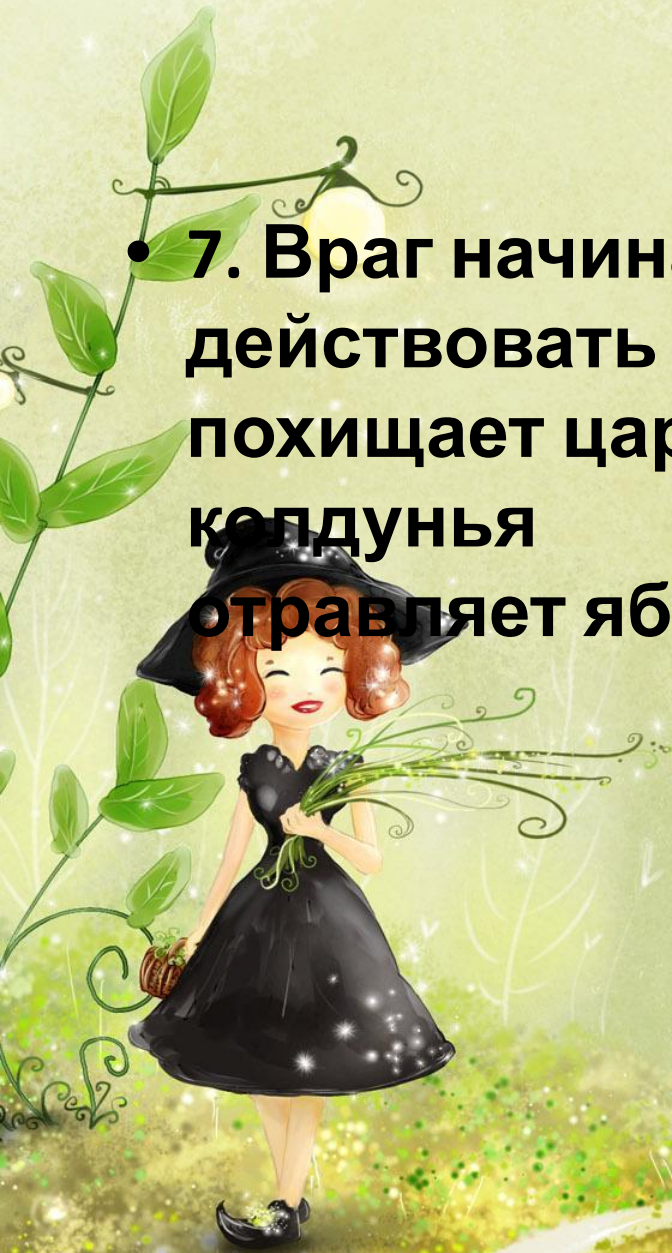
- 5. Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).

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



**6. Появление
друга -
помощника**

- **7. Враг начинает действовать (змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).**



**8. Враг
начинает
действовать**



9. Одержжание
победы

- 8. Одержжание победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).



14. Получение
волшебного
средства

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

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



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным

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

- **12. Счастливым
конец (пир на весь
мир, свадьба, пол
царства в придачу).**



**27. Счастливым
конец**



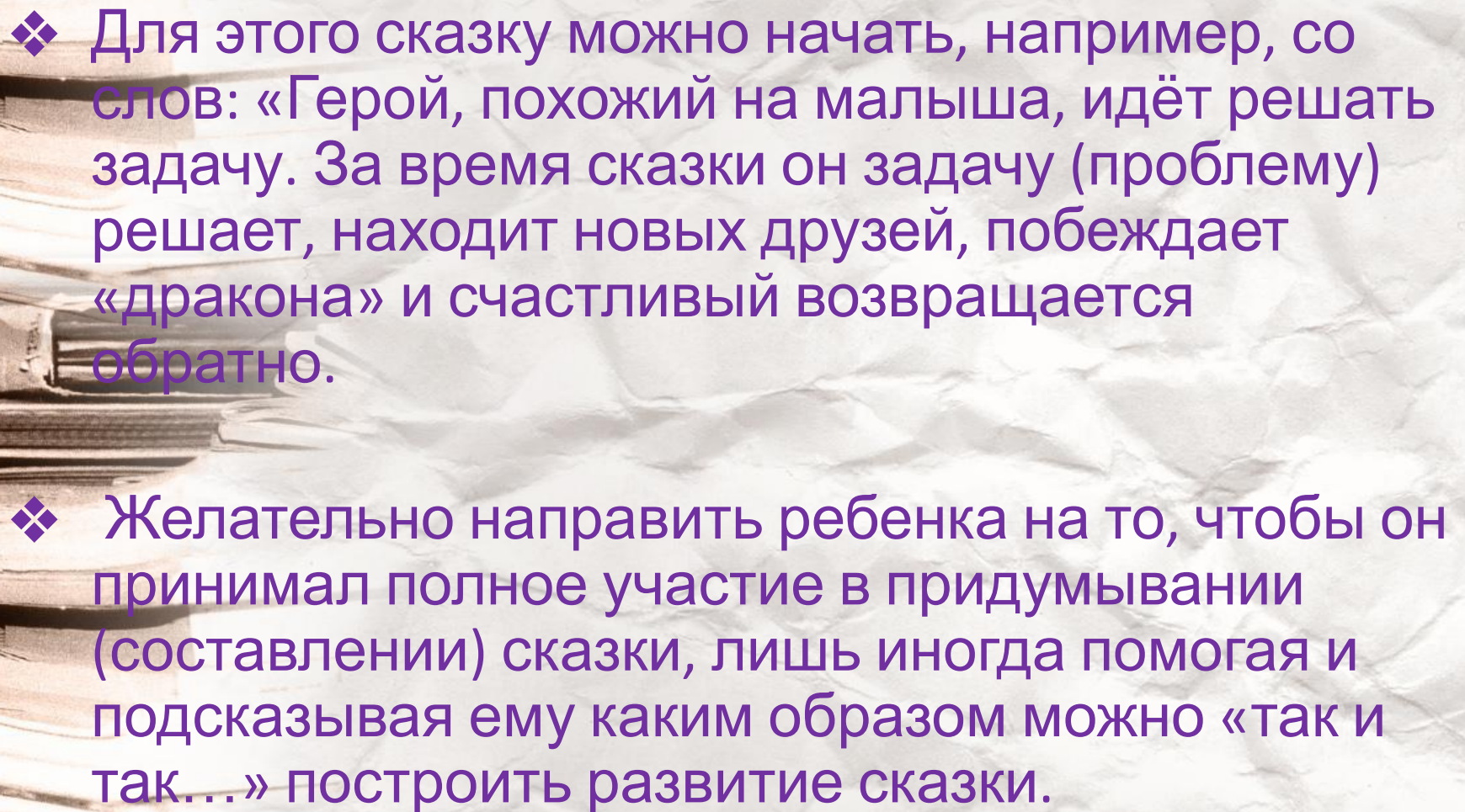
28. Мораль

- **13. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).**

Как можно использовать метод сказки для того, чтобы помочь ребенку справиться с какой-то задачей?



- Применяя этот метод ребенок, так или иначе, отождествляет себя с главным героем, проигрывает ситуации, что в итоге помогает опять же творчески подойти к возникшей перед ним задаче и подготовиться к ней психологически.

- 
- ❖ Для этого сказку можно начать, например, со слов: «Герой, похожий на малыша, идёт решать задачу. За время сказки он задачу (проблему) решает, находит новых друзей, побеждает «дракона» и счастливый возвращается обратно.
 - ❖ Желательно направить ребенка на то, чтобы он принимал полное участие в придумывании (составлении) сказки, лишь иногда помогая и подсказывая ему каким образом можно «так и так...» построить развитие сказки.

Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых правил:

- 1 Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.

2 Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»...





- 3 Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг- помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.
- 4 В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачку, приобретает определенный навык и преобразуется.

- 5 В сказку вводится антигерой – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).
- 6 Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полкоролевства и красавицу жену.



Эта всесторонне развивающая игра будет интересна всем детям, если удастся провести все четко по правилам. Благодаря такому направлению библиотечно-информационного обслуживания библиотека привлечет к себе внимание новых и новых читателей



Благодаря таким интересным проектам мы сможем привлечь детей в библиотеки и привить им любовь к чтению. И тогда Россия вновь станет самой читающей страной!





Спасибо за
внимание!

Работу выполнила
Егорова Елена 21411