

**Шимохина Галина Сергеевна,**

*воспитатель,*

*ЧДОУ «Детский сад № 199 ОАО «РЖД»,*

*г. Красноярск, Россия*

**«МНОГО СКАЗОК ЕСТЬ НА СВЕТЕ»  
(ИЛИ «СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД»)**

Данная статья предназначена для педагогов, работающих с детьми старшего дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** сказка, сюжет, моделирование, игра, коллективная рефлексия, совместное сюжетосложение, проектная деятельность, внутренний план.

**Galina S. Shimokhina,**

*educator,*

*PPEI «Kindergarten № 199 OJSC «RR»,*

*Krasnoyarsk, Russia*

**«THERE ARE MANY FAIRYTALES AROUND THE WORLD»  
(OR «FAIRYTALE IN A NEW WAY»)**

The article is devoted for the teachers, working with higher preschool children.

**Keywords:** fairytale, plot, modeling, game, collective reflection, joint plot construction, project activity, internal plan.

Все мы родом из детства, и поэтому не понаслышке знаем, что дети всего мира очень любят сказки. С чем это связано? Почему их так манит сказочный мир? Сказки – это не просто интересные волшебные истории, это – величайшее культурное наследие и гениальная педагогическая находка. «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок». И этот урок заключается в том, что сказка учит поступку – личному отношению ребёнка к себе, к людям, к культуре. Сказка есть наиболее удачное и понятное обращение людей к ребёнку, это – форма обращения человечества к детскому поколению: сказка учит поступку.

Механизмом активного включения ребенка в сказочный сюжет является игра. Но сегодня всё чаще встает вопрос о том, что дети выходят из детского сада, не наигравшись, их игра не достигает должного уровня и подменяется на другую ведущую деятельность – учебную. У таких детей появляются проблемы, они не успевают в школе.

Включенность же ребенка в сказочную ситуацию, в сказочное пространство позволяет осуществить пробу поступка, поступать «понарошку». Известно, что в игре дети моделируют и осваивают в особой форме мир отношений взрослых. А в сказочной игровой ситуации дошкольники легко включаются в сюжет, достраивают его, берут инициативу на себя. При этом в зоне ближайшего развития ребёнка лежит деятельность, основанная на коллективной рефлексии игры. Автор статьи считает, что деятельностью, где может быть реализована такая рефлексия, является творчество детей по созданию, придумыванию сказок и игр. Но при этом встает проблема, как организовать такую деятельность, чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и овладели новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением. Отсюда возникает противоречие: опыт напрямую не передается, а лишь приобретается в совместной деятельности. Это порождает проблематику: как приобрести социальный опыт? Разрешение данных противоречий стало возможным в процессе реализации проектной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста.

Целью проекта было моделирование детьми новых сказочных сюжетов.

В исследовательской деятельности для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- 1) создание условного пространства для передачи социального опыта;
- 2) освоение детьми способа моделирования;
- 3) построение открытого действия путем «расшатывания» сюжета известных сказок;
- 4) совместное детско-взрослое моделирование нового сюжета сказки;

##### 5) самостоятельное детское коллективное сюжетосложение.

Автор статьи исходила из предположения, что если в процессе совместной игры-фантазирования дети овладеют способом моделирования новых сказочных сюжетов, то это позволит им быть более успешными на следующей жизненной ступени, так как в процессе совместной игры развивается воображение, творчество, обогащается эмоциональная сфера детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания.

Ребята 5-6 лет не умели пользоваться знаками-символами, поэтому им была предложена видеозапись, где они увидели, как дети договариваются между собой, выбирают оптимальный из предложенных вариантов, учитывают мнение всех участников, используют для фиксации особые значки.

После просмотра видеофильма у дошкольников возникли вопросы: можем ли мы договариваться? Можно ли знаками зарисовать сказку? Какие символы для этого использовать?

В ходе беседы было выявлено желание смоделировать (зарисовать) сказку «Репка». Сосчитав персонажи, дети нарисовали семь кругов и начали превращать их в знак, обозначающий героя сказки. Сначала ребятам было трудно выбрать существенный признак (например, дед – борода, бабка – платок репка – листья и т.д.). Автору, как партнеру по совместной деятельности, приходилось оказывать содействие для достижения соглашения: помогать слышать другого, учить в чём-то уступать или, наоборот, доказывать свою точку зрения. Спустя некоторое время экспериментаторам было предложено изменить концовку сказки, однако данная попытка оказалась неудачной, ведь у детей не было такого опыта.

Следующим проектным шагом стало рождение взрослыми (педагогами и родителями) в присутствии детей новой сказки путем «расшатывания» сюжета сказки «Красная Шапочка». Преобразовывать сказку достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, взрослые лишь изменяли конкретные условия действия персонажей или вообще заменяли героя. Чтобы игра-придумывание не превратилась в учебную задачу, ни в коем случае нельзя

специально объяснять детям схему сюжета и требовать придумывания по «схеме». Так как сказка новая, её нет ни в одной книге, решено было зарисовать её модельно, чтобы не забыть.

Ребята «сняли» способ моделирования и придумали, совместно с взрослыми, «Куручку Рябу» на новый лад. Привлекательность придумывания на этом этапе во многом зависит от эмоционального поведения взрослого, его увлечённости, способности к импровизации, глубокому реагированию на любые предложения детей.

Когда сказка была придумана, с ребятами были обсуждены произведённые действия: что получилось, а что бы сделали по-другому. Это обсуждение (рефлексия) стало важным, потому что ребята смогли выразить отношение к собственной совместной деятельности.

Дальше, уже имея опыт моделирования и «сняв» способ преобразования сюжета, дети легко сотворили сказку «Три поросёнка на новый лад» (представлен ниже по тексту).

### **«Три поросенка»**

*Жили-были три поросенка: Ниф-Ниф, Наф-Наф и Нуф-Нуф. Однажды они решили пойти в лес, нарвать цветов и украсить свой домик, потому что у Ниф-Нифа был день рождения. Он принёс торт, а братцы-поросята подарили ему свои подарки. Всем было весело, но тут к домику поросят подкрался волк. Он схватил все подарки и бросился в лес. Поросята – за ним. Бежали, бежали, а волк укрылся в дупле и зло зарычал. Он не хотел отдавать поросятам подарки. Вдруг под ногами что-то заблестело, и братцы увидели волшебную палочку. Сначала они хотели наказать злого волка, а потом решили поступить по-другому: сделать его добрым. Поросята дотронулись палочкой до дупла и загадали желание. Оно сразу исполнилось. Добрый волк вернул подарки, поросята с ним подружились и пригласили его на чай с пирогами.*

Ребят заинтересовал и увлёк процесс придумывания сказок. Хотя игровая ситуация на основе «сказок на новый лад» возникала не всегда, это и не так

важно, ведь, моделируя сказку, дети проигрывали её «в уме», во внутреннем плане. Сам процесс игры-придумывания собирал вокруг играющих «наблюдателей», которые с интересом следили за ходом событий, пытались предложить свой вариант. Такое, казалось бы, пассивное участие в игре тоже очень полезно – «наблюдатели» частично осваивают умения согласовано строить новые сюжеты.

В ходе проектной деятельности у детей появилась коллективная мыследеятельность, сравнительная рефлексия, развивались мелкая моторика, воображение, речь, сформировалось желание действовать сообща, учитывая мнение других, умение комбинировать предложение участников в общем сюжете.

#### *СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ*

- 1. Веракса Н.Е., Дьяченко О.М. Способы регуляции поведения у детей дошкольного возраста // Вопросы психологии. – 1996. – № 3.*
- 2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Союз, 1997.*
- 3. Зайцева Т.С. Влияние сказки на развитие словесного творчества старших дошкольников - <https://schoolfiles.net/3176489>*
- 4. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду. – М.: Психологический институт Российской академии образования. Международный образовательный и психологический колледж, 1997.*
- 5. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания / Под ред. Венгера Л.А. – М.: Педагогика, 1987.*
- 6. Эльконин Д.Б. Знаковое опосредование и совокупное действие // Вопросы психологии. – 1996. – № 5. – С. 57-63.*