**«Инновационные технологии и приемы**

**анализа художественного текста русских народных сказок»**

(из опыта работы воспитателя Корневой Е.А.)

 Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда,

 когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии.

 Без этого он засушенный цветок.

 /В.А. Сухомлинский/

Как никакой другой литературный материал, русские народные сказки дают богатый потенциал для развития творческих способностей, познавательной активности, для самовыражения личности. Волшебные сказки вызывают особый интерес у детей. В равной степени привлекательны для них и развитие действия, сопряженное с борьбой светлых и темных сил, и чудесный вымысел, и идеализированные герои, и, счастливый конец. Важно показать детям, из чего состоит сказка, как она «складывается», дать представление о героях, о системе событий, о роли персонажей в сказке, о богатстве изобразительных средств и образности народной речи, что будет способствовать развитию фантазии, словесного творчества детей.

За захватывающим фантастическим сюжетом, за разнообразием персонажей нужно помочь ребенку увидеть главное, что есть в народной сказке, – гибкость и тонкость смысла, яркость и чистоту красок, поэзию народного слова. Эта проблема находит своё решение только в комплексном подходе к изучению русской народной сказки. Идея комплексного подхода к изучению волшебной сказки, принципа целостного её анализа пока ещё не стали общепринятыми в методиках.

В многочисленных публикациях мы находим отдельные интересные наблюдения, касающиеся образов героев, сюжета, языка волшебной сказки, указания на эффективность применения тех или иных приемов её изучения.

Однако эти замечания остаются разрозненными и, не будучи сведены в систему, не обеспечивают продуктивное развитие детей к постижению глубокого метафорического смысла изучаемого текста. Только целостный анализ волшебных сказок позволяет рассматривать все нюансы художественной структуры в тесной связи с содержанием произведения и, тем самым, будет способствовать более высокому уровню понимания его идейного содержания, изобразительных особенностей и художественных достоинств.

Работа в данном направлении состоит из нескольких этапов:

* содержательный анализ сказки: выделение основных сказочных персонажей, определение черт их характера и составление их оценочной характеристики;
* определение типов персонажей по роли, которую они играют в сказке, и их особенностям; создание их словесного портрета (с учетом содержания и функции образов-деталей – портретных подробностей, пейзажных зарисовок, предметного мира и пр.);
* обобщение подобранного материала о главных героях, составление их полной характеристики; нахождение значимых связей между образами в сюжете сказки;
* определение специфики сказки через особенности ее системы образов.

При верном, профессионально грамотном руководстве этим процессом дети легко, с большим интересом осваивают методику и технологические приемы анализа художественного текста. Как показывает практика, они хорошо усваивают алгоритм анализа, а умения превращаются в навыки, остаются в сознании ребёнка, что в свою очередь развивает творческое мышление, а, следовательно, словесное творчество.

Взрослым, которые возьмутся за реализацию данной разработки, необходимо владеть достаточным запасом знаний сказок, творчески подходить к организации занятий, чтобы достичь применения детьми полученных знаний в словесном творчестве. Все виды работы осуществлять с опорой на текстовой и наглядный материал. Особое внимание уделять методическим приемам, облегчающим детям составление связного последовательного сообщения на основе выделения существенных смысловых звеньев сюжета (воспроизведение текста по опорно-графическим схемам с изображением персонажей и главных моментов сюжета, по развернутому словесному плану). Подвести детей к пониманию, что такое видимые результаты коллективного творчества.Показать детям, каких успехов они достигли за время обучения, дать им возможность оценить результаты коллективного труда (спектакль или инсценировка, сборник сказок и сборник рассказов, рисунки и т.п.).

**Технология анализа художественного текста**

**русских народных сказок**

1. **Знакомство со сказками о животных.**

В этих сказках в качестве главных героев выступают животные, птицы, рыбы, а также предметы, растения и явления природы. В сказках они обладают присущими только человеку качествами и живут человеческой жизнью. Они так же разумны, как и люди, и разговаривают, как люди. В сказках о животных человек либо 1) играет второстепенную роль (старик из сказки «Лиса и волк» лиса крадёт рыбу из саней), либо 2) занимает положение, равноценное животному (мужик из сказки «Мужик и медведь»). Существует около 50 видов разновидностей сюжетов сказок о животных. Идейный смысл данного типа – ум всегда побеждает силу.

1. **Знакомство с кумулятивными сказками.**

*Кумуляция* – увеличение, скопление, цепная композиция, когда эпизод цепляется за эпизод, пока не наступит развязка. При изучении кумулятивных сказок необходимо помнить, что кумуляция как явление свойственна не только этому жанру. Нередко используют кумуляцию сказки о животных, а в волшебных сказках, будучи редуцирована до цепочки в три эпизода, выступает обязательным композиционным приёмом – приёмом троекратных повторов, «троичности». Также необходимо помнить, что кумулятивные сказки часто используют не одну, а две или даже несколько цепочек, которые могут строиться по разным принципам. В результате в тексте одной сказки взаимодействуют разные типы кумуляции. Например, «Репка», «Теремок», «Колобок», «Петушок и бобовое зёрнышко» и др.

1. **Типы персонажей в кумулятивной сказке.**

Типы персонажей выделяются в зависимости от того, какой принцип лежит в основе кумуляции, и какую роль играет персонаж в цепочке сказочных событий. Существует прямая связь между типом персонажа и цепочкой событий кумулятивной сказки. Выделяют четыре основных типа персонажей: *тупой болван* (прожорливое чудище) – связан, прежде всего, с цепочкой пожираний, разрушений; *дурачок* (глупый путаник, глупец, чудак) - организует сюжеты, построенные на рядах отсылок, действий невпопад; *хитрый обманщик* (плут, хитрец) - реализуется в сюжетах, основанных на ряде мен, честных и нечестных обменов, коварных советов; *хранитель дома,* семейного очага - выступает организующим началом в сказках с разными цепочками, среди которых «непрошеные гости», «приобретения и награды» и др.

1. **Знакомство с социально-бытовыми сказками.**

Социально-бытовая сказка имеет одинаковую с волшебной сказкой композицию, но качественно отличающаяся от неё. Сказка данного жанра прочно связана с реальностью, здесь существует лишь один, земной мир и реалистично передаются особенности быта, а главный персонаж — обычный человек из народной среды, борющийся за справедливость с властями предержащими и добивающийся своего с помощью смекалки, ловкости и хитрости. Ему противостоят царь, поп, барин, помещик и т.п. «Что общего в этих сказках?» (Состязание умов и победителем всегда выходит человек из народа. Например, «Как мужик гусей делил», «Как мужик генерала кормил», «Каша из топора» и др.).

1. **Знакомство с волшебными сказками.**

В основе сюжета волшебной сказки находится повествование о преодолении потери или недостачи, при помощи чудесных средств, или волшебных помощников. Волшебная сказка имеет в своей основе сложную композицию, которая имеет экспозицию, завязку, развитие сюжета, кульминацию и развязку. В волшебных сказках заложена мечта человечества о безграничных возможностях покорения природы человеком. Существенными отличиями волшебной сказки от сказки другого жанра являются ее *композиционные особенности:* замкнутость сказочного действия, троекратные повторы, типичные сказочные зачины и концовки, особенное пространственно-временное построение и др.

1. **Знакомство с зачином сказки.**

Чтение разных вариантов зачина сказки. Проговаривание зачина сказки вслух.

 («Жил да был…», «жили-были…», «В некотором царстве, в некотором государстве…», «В тридевятом царстве, в тридесятом государстве…» и т.п.) и сравнение с началом рассказа («Однажды…», «Как-то раз …», «Вдруг…» и т.п.).

1. **Любимые сказочные герои.**

Объяснение способов создания сказочного героя разными приемами:

* *Гипербола* – преувеличение (парадоксальные увеличения персонажа: «Гулливер», великан, богатырь);
* *Лилота –* преуменьшение (парадоксальные уменьшения персонажа: Мальчик-с-пальчик, Дюймовочка);
* *Комбинация –*  соединение в создаваемом образе героя двух и более частей тела («Русалка»: женщина + рыба, «Кентавр»: мужчина + лошадь, «Феникс»: женщина + птица);
* *Схема* – отдельные представления сливаются, различия сглаживаются. Отчётливо прорабатываются основные черты сходства. Это может быть любой схематический рисунок);
* *Типизация* – характерное выделение существенных, повторяющихся, однородных в каком-то отношении фактах и воплощении их в конкретном образе. Например, образ врача («Доктор Айболит», «Дядя Стёпа – милиционер»).
* *Акцентирование* - в создаваемом образе выделяется какая-то часть, деталь, особо подчёркивается («Карлик Нос», карикатура, шарж).
1. **Жилище любимого героя**

Рассматривание репродукций, фотографий необычных строений, пейзажей в разных точках земного шара, в разное время года. Беседа о домиках сказочных героев (Дюймовочки, Чебурашки, Снегурочки, и др.) Задание детям придумать жилище для своего героя или героини. Помощь детям – наводящие вопросы:

а) может ли «Огневушка – поскакушка» жить в воде?

б) удобно ли Гулливеру жить у лилипутов?

 Рисование или составление с детьми конструкций, макетов игрушечных домов из бросового материала для своих героев.

1. **Злые персонажи сказок**.

1. Обращение к детям с вопросом, кого из злых героев сказок они знают и как их можно сгруппировать:

а) чудовища – люди: ведьмы, колдуны, лешие, водяные;

б) чудовища – животные: звери, птицы, змеи;

в) злые силы в обычном облике – мачеха, отчим.

2. Обсуждение того, надо ли бояться чудовищ. (Нет, их просто придумали люди, боясь темноты, леса, грозы…). «Вот посмотрите, обыкновенный ком бумаги. А теперь (выключить свет), как он выглядит?»

3. Дидактическая игра «Придумай необычное существо». Обращение к детям с просьбой сесть поудобнее, и попытаться придумать («Можно нарисовать») для своей сказки злое чудовище по плану:

 - какая внешность;

 - какой голос;

 - во что он одет;

Напомнить о приемах создания сказочных образов: преуменьшение, преувеличение, комбинирование и т.п.

**10. Место обитания злых героев.**

1. Обсуждение с детьми, что такое свет и тьма (день и ночь), почему злые герои живут в чащобе, на болоте, в развалинах и т.п. (Потому что жадность, зависть, злоба омерзительны, противны, они это знают и прячутся от людей).

2. Задание детям придумать и описать место, где живет злой герой. Рассказы детей. «Не забудьте, каким должен быть голос, когда вы рассказываете о темных и мрачных местах». Обсуждение.

**11. Завязка сказки или начинающееся противодействие.**

1. Знакомство с завязкой – основными 3 функциями сказки: посредничество, начинающееся противодействие, отправка героя в путь-дорогу.

2. Чтение и обсуждение некоторых отрывков из сказок. Например, посредничество («Иди, Марьюшка, братца искать…»), начинающееся противодействие («Позволь и мне, царь, попытать счастья…»), отправка героя в путь – дорогу («Отправился царевич в дальнюю дорогу за своим счастьем… »).

**12. Запрет или предписание, нарушение запрета или предписания**

Чтение и обсуждение отрывков из 2 – 3 сказок. «Не пей из копытца…», «Не заходи только в десятую комнату…», «Не оставляй братца одного…» и др.

Задание детям придумать, кто или что может заставить доброго героя нарушить запрет. Очевидно – персонажи сказок и со двора отлучаются, и водицу из лужи пьют; при этом в сказке появляется новое лицо – Антагонист, вредитель.

**13. Отъезд героя.**

Объяснение того, что может случиться в пути:

 а) нападение;

 б) засада;

 в) природные преграды (буря, камнепад, разливается море, дремучий лес, непроходимое болото, исчезает дорога и т.п.).

Дети вспоминают знакомые сказки, в которых с героями в пути происходят разные происшествия.

**14. Подвох, вредительство.**

Чтение и обсуждение некоторых отрывков из сказок. Например, волк подражает голосу козы; Царевна ест предложенное Чернавкой яблоко; схватили гуси-лебеди Иванушку; заболел царь тяжёлой болезнью и др.

**15. Путешествие сказочного героя.**

1. Беседа о природных явлениях, во время которых путешествует герой сказки, рассматривание иллюстраций.

 - В какое время года происходят события в этих сказках?

 - Посмотрите, какой пейзаж на картинах художников – иллюстраторов.

2. Дидактическая игра «Волшебные очки». «Придумайте, по какой дороге пойдет, полетит, поплывет ваш герой, в какое время года. Можно нарисовать».

**16. Волшебные дары.**

1. Подборка книг-сказок с красочными иллюстрациями, в которых есть волшебные предметы (ковер-самолет, скатерть-самобранка, шапка-невидимка, волшебная палочка, сапоги-скороходы и др.).Рассматривание иллюстраций и обсуждение.

2. Беседа «Зачем нужны волшебные предметы?» (Чтобы с их помощью герою справиться с предстоящими трудностями, найти спасительную ситуацию).

3. Знакомство с действием волшебного средства. (Это может быть полёт на ковре-самолёте, использование меча-кладенца и т.п.).

4. Рассказ детей о действии своего волшебного предмета. «Например, предмет становится волшебным и добрым людям помогает, а у злых людей меняет свои качества наоборот».

**17. Встреча с дарителем.**

1. Рассматривание портрета дарителя и обсуждение. «Кто их дарит герою и при каких условиях».

2. Игра-задание «Придумай необычное существо». Придумать свой портрет дарителя.

3. Знакомство с условиями получения волшебного средства. (Волшебное средство может передаваться, указываться, изготовляться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, выступать в лице разных персонажей, представляющих себя в распоряжение героя (н-р, «Двое из ларца») и т.п.).

4. Задание детям, при каких условиях произойдёт встреча дарителя с героем. Дети предлагают свои портреты дарителя, и при каких условиях происходит получение волшебного средства.

**18. Сверхъестественные свойства антигероя.**

1. Дается задание детям вспомнить сказки, где злые герои превращаются в добрых людей (зверей). «Для чего они это делали? Как им это удалось?»

 Герои меняли обличье, т.е. внешний вид: голос, лицо, прическу, одежду.

2. Дидактическая игра «Превращение на фланелеграфе чудовища в человека (животное)».

 «Мы изменили облик, внешность чудовища, но сделали ли его добрым?

 Помните в «Аленьком цветочке» чудище внешне страшное, а внутри, в душе какое? Обличье, облик могут обмануть, поэтому злые герои и притворяются».

3. Детям дается задание нарисовать любое чудище, а потом убрать из его внешности все противное, страшное.

**19. Трудные испытания в пути.**

1. Демонстрация обложек известных сказок. «Как эти сказки называются? Я прочитаю маленькие отрывки из сказок «Гуси-лебеди», «Хаврошечка». А вы ответьте на вопросы. Назовите героев сказки. (Не только Аленушка, но и яблонька, реченька, печка.) Природа помогает герою, и она же отказывает в помощи. Почему?

2. Задание детям придумать, как растения, камни, реки и др. будут помогать в дороге выбранному герою. Напомнить способы, которыми природа помогает человеку. «Не забудьте посмотреть на пейзажи (иллюстрации) на столах».

3. Обсуждение:

 а) соответствует ли природа внешнему облику героя (великана, гномика);

 б) или несоответствие выбрано специально;

 в) какой вариант самый интересный.

**20. Борьба добра и зла.**

1. Беседа о героях сказок, которые победили чудовищ, колдунов, злодеев.

2. Знакомство с функцией борьбы - клеймение антагонистом главного героя сказки. («Расцарапал ему Змей всю щеку», «Воткнула Финисту-Ясну Соколу в волосы гребень»).

3. Рассматривание иллюстраций, зачитывание отрывков с описанием эпизодов, как добро побеждает зло.

**21. Победа. Возвращение домой.**

1. Задание детям: выбрать оружие для своего героя, как главный герой одерживает победу над антигероем. («Можно нарисовать»).

2. Знакомство с основными функциями сказок: достижение цели, ликвидация недостачи и преследование (вышла к Ивану из подземелья Царь-девица; героев могут преследовать гуси-лебеди; Змей-Горыныч, Баба Яга, Лихо Окаянное и прочие не менее симпатичные персонажи).

3. Задание детям: «Будет замечательно, если вы придумаете свой вариант борьбы, как главный герой побеждает злодея и пути возвращения домой».

**22. Изобличение и наказание ложного героя.**

1. Знакомство с развязкой сказки – основными функциями: необоснованные притязания, обличение и трансфигурация.

2. Чтение и обсуждение некоторых отрывков из сказок. Например, необоснованные притязания («Генерал заявляет царю: Я – змеев победитель …»), обличение («Рассказала тогда всё царевна, как было…»), трансфигурация («Искупался Иван в горячем молоке, вышел молодцем, лучше прежнего… »).

**23. Чем заканчиваются сказки.**

1. Беседа о том, как заканчиваются сказки, зачитывание концовок различных сказок:

 а) типичные для народных сказок;

 б) типичные для волшебных сказок;

 - Чем похожи концовки всех этих сказок? (Хорошо заканчиваются).

 - Сказки всегда хорошо заканчиваются, потому что люди всегда мечтают о победе добра над злом.

2. Чтение нетипичных концовок (двух – трех), где добро не всегда побеждает зло. «Почему лиса съела колобок?»

3. Дидактическая игра «Старая сказка на новый лад». Задание детям придумать, чем закончится их сказка.

**24. Сочиняем сказку.**

1.«Мы учились придумывать героев, добрых и злых, действия волшебных предметов и превращения с героями, происшествия. Сегодня попробуем придумать сказку. Итак…»

2. Ребёнок сочиняет сказку. Взрослый играет направляющую роль, удачные варианты записывает на кассету.

3. «Послушаем, что получилось». После рассказа ребёнка задаются вопросы: похоже на настоящую сказку? (есть волшебство); какая интонация? (сказочная).

4. «Как много мы всего сделали, чтобы научиться сочинять целую сказку».