



Проект


« Я – сказочник »

4 класс



Цель проекта

Формировать у обучающихся умение составлять и рассказывать сказки, используя элементы эмоциональной выразительности.



Задачи

- Познакомить обучающихся со структурой сказки (зачин, основная часть, концовка), знакомство со словами, которые часто используются в каждой части сказки, составление предложений к каждой части сказки.
- Развивать творческую активность обучающихся; формировать умение составлять связные высказывания по собственному замыслу, обсуждать замысел сказки, коллективное составление сказки.
- Воспитывать интерес к сочинению и рассказыванию придуманных сказок.
- Воспитывать умение работать в коллективе, взаимодействовать друг с другом во время работы.
- Познакомиться с эмоциональными проявлениями сказочных персонажей, что вызывает их чувства; развивать жесты и мимику обучающихся; формировать умение передавать особенности образа конкретного персонажа, использовать средства эмоциональной выразительности в рассказывании и инсценировке придуманной сказки.
- Совершенствовать интонационные и жестово – мимические умения обучающихся.
- Подвести обучающихся к выводу о том, что сказка чему-то учит, в ней есть определённая мудрость.

Этапы работы

- Актуализация знаний о сказках (беседы с опорой на иллюстрации, обсуждение содержания, постановка проблемного вопроса).
- Знакомство с новыми сказками.
- Викторина по русским народным сказкам.
- Знакомство с разными видами сказок.
- Знакомство со структурой сказки.
- Обсуждение героев сказки.
- Игра «Чего на свете не бывает».
- Игровое занятие «Фантастическое животное».
- Упражнение «Придумай свой (другой) конец сказки».
- Обсуждение замысла сказки.
- Составление предложений к каждой части придумываемой сказки с опорой на вопросный план.
- Коллективное составление сказки под руководством учителя.
- Индивидуальное составление сказки.
- Иллюстрирование сказки согласно замыслу.
- Рассказывание вариантов сказки, получившихся у обучающихся.

Основные элементы (особенности) сказок

- **Сказочные формулы:** зачин, основная часть и концовка.

Зачин – традиционное начало («Жили-были...», «В некотором царстве, в некотором государстве...», «Было у царя три сына...» и др.)

Основная часть – в ней разворачиваются основные действия, которые происходят с героями сказки.

Концовка – традиционный конец сказки («Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец», «Стали жить-поживать, да добра наживать» и др.)

- **Троекратные повторы на уровне сюжета:** 3 испытания, события повторяются 3 раза.
- **Деление героев на хороших и плохих**, т.к. в сказке сталкивается добро и зло (борьба между добром и злом, где добро побеждает зло).
- **Сказочное место действия** (Тридешатое царство, Тридевятое государство и др.).
- **Фантастические герои** (леший, водяной, баба Яга и др.).
- **Волшебные предметы** (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, шапка-невидимка, серебряное блюдечко и наливное яблочко и др.).

Виды сказок

- **Волшебные** К ним относятся сказки про «чудесные» приключения, где герою помогают волшебные предметы или помощники.
- **Бытовые** сказки связаны с реальностью, передают детали быта и не имеют фантастических элементов в сюжете, а героями являются обычные люди.
- **Сказки о животных** – это сказки, в которых главными героями являются животные, наделённые чертами человека.

Развитие творческого воображения у обучающихся

- Обогащение жизненного опыта (чтение стихов, сказок, рассказов; экскурсии, посещение театров, музеев и т.д.)
- Творческая переработка имеющегося опыта (рисование того, что увидели, лепка по замыслу, рассказы о том, что они пережили и т.п.)
- Развитие и мотивация детского сочинительства во всех его проявлениях.
- Многогранность игровой деятельности, в которой наиболее активно развивается творческое воображение.
- Разнообразная конструктивная деятельность обучающихся. Чем больше видов конструирования предлагается ребёнку, тем лучше развивается его творческое воображение.
- Использование для развития творческого воображения специальных игр и упражнений («Волшебные кляксы», «Волшебники», «Чудесный лес» и др.)

Игры и упражнения для развития творческого воображения

«Придумай свой конец сказки». Предложить обучающимся изменить и сочинить свой конец знакомой сказки. Например, «Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил...»; «Волку не удалось съесть козлят потому что...» и т. п.

«Сказочное животное». Предложить обучающимся придумать и нарисовать фантастическое животное, не похожее на настоящее. Затем ребёнок рассказывает что он нарисовал, придумывает ему название; одноклассники ищут в его рисунке черты настоящих животных.

«Чудесный лес». Раздать детям листы, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Учитель предлагает дорисовать лес, полный чудес и рассказать про него сказочную историю.

«Волшебные фигуры». Детям раздают листы, на которых изображены разные геометрические фигуры, которые расположены так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания предмета. Каждую фигуру обучающиеся могут превратить в цельное изображение, для этого надо пририсовать к фигуре всё, что угодно. Затем дети рассказывают о своих изображениях.

«Камешки на берегу». На большом листе нарисован берег моря, на нем камешки разной формы, но каждый имеет отдаленное сходство с каким-либо предметом, животным, человеком. Учитель рассказывает: «По берегу прошёл волшебник и всё, что было на его пути превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу и рассказать про каждый камешек на кого или на что он похож.