УПРАВЛЕНИЕ ПО ДЕЛАМ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ЧЕЛЯБИНСКА

**Муниципальное БЮДЖЕТНОЕ общеобразовательное учреждение**

**ЦЕНТР ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ, МЕДИЦИНСКОЙ И СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ**

**МЕТАЛЛУРГИЧЕСКОГО РАЙОНА Г. ЧЕЛЯБИНСКА**

Липецкая ул.27, г. Челябинск, 454047, тел./факс: (351) 721-02-10, е-mail: mcenter-74@ mail.ru

|  |
| --- |
|  |

**Занятие для педагогов с элементами тренинга:**

**«*Использование методов и приемов сказкотерапии***

***в работе с детьми дошкольного возраста с ОВЗ»***

Подготовила:

*педагог-психолог МБОУ ЦППМСП г. Челябинска*

*Козлова Ольга Александровна*

2014г.

Требования  Стандарта к результатам освоения образовательной Программы представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования, которые представляют собой социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка на этапе завершения уровня дошкольного образования. Целевые ориентиры образовательной Программы выступают основаниями преемственности дошкольного и начального общего образования. При соблюдении требований к условиям реализации образовательной Программы настоящие целевые ориентиры предполагают формирование у детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

Для успешной реализации образовательной Программы должны быть обеспечены следующие психолого-педагогические условия:

1. Уважение взрослых к человеческому достоинству детей, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях.
2. Использование в образовательной деятельности форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям.
3. Построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающего социальную ситуацию его развития.

Профессиональному росту педагога способствует организация повышения квалификации как в виде проблемно-аналитических семинаров, практикумов с моделированием фрагментов педагогической реальности и их обсуждением, интенсивного погружения и глубокой концентрации на материале, аттестации так и за счет участия в активных формах: тренингах, деловых играх и т.п. В отличие от традиционных способов повышения квалификации тренинги в первую очередь направлены на формирование и развитие педагогических компетентностей, ценностного отношения к индивидуальному и профессиональному опыту, рефлексивной культуры педагога.

С целью расширения представления участников образовательного процесса о роли арт-терапевтических приемов в работе с детьми и дальнейшей возможностью применения этих приемов разработано и проведено занятие для педагогов с элементами тренинга «Использование методов и приемов сказкотерапии в работе с детьми дошкольного возраста с ОВЗ».

В соответствии с “Концепцией модернизации российского образования” актуальной становится задача повышения эффективности работы педагогов в ДОУ по развитию познавательных психических процессов у детей с ОВЗ, а именно, образного мышления, внимания, памяти, воображения, развития эмпатии, формирования моделей выражения основных эмоций и чувств, овладение навыками управления своим поведением, творческой активности, воспитания нравственности.

Метод сказкотерапии является здоровьесберегающей технологией, комплексной системой, направленной на коррекцию имеющихся нарушений, личностное развитие ребенка и сохранение его здоровья, и позволяет эффективному решению в рамках сказки обучающих, коррекционных, воспитательных задач.

**Цель:** представление педагогам методов и приемов сказкотерапии, используемых в воспитательно-образовательной работе с детьми дошкольного возраста с ОВЗ.

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов с возможностями сказкотерапии.

2. Помочь освоить на практике различные методы и приемы сказкотерапии, как психологического направления.

3. Способствовать повышению продуктивности, эффективности профессиональной деятельности.

**Материал:** бумага А3, цветная бумага, карандаши, краски, фломастеры, степплер, клей, картон.

**Этапы проведения:**

I. Презентация педагогического опыта:

- кратко характеризуются основные идеи метода сказкотерапии.

II. Проведение имитационной игры:

- педагог-психолог проводит учебное занятие со слушателями, демонстрируя приемы эффективной работы с детьми.

**III. Моделирование:**

- педагог-психолог организует самостоятельную работу педагогов и управляет ею.

- педагоги выполняют самостоятельную работу.

**IV. Рефлексия:**

- педагог-психолог организует обмен мнениями присутствующих.

**Ход занятия:**

Вступительное слово:

Мой **мастер-класс** построен по принципу игры, что поможет вам не только настроиться на работу, но и в игровой ситуации продемонстрирует структуру занятия, построенного с использованием сказкотерапии.

Прежде, чем начать нашу работу, я познакомлю вас с основными этапами занятия:

**I этап.** Ритуал «входа» в сказку. Создать настрой на совместную работу (он может быть произвольным).

**II этап.** Решение проблемы. Непосредственно образовательная деятельность. Здесь дети учатся устанавливать контакты и действовать в различных ситуациях.

**III этап.** Развивающий элементы самосознания. Дети погружаются в своё внутреннее состояние. Прощаются со сказкой.

**IV этап.** Ритуал «выхода из сказки». Повторение ритуала «входа в сказку».

**V этап.** Рефлексия. Когда мы «возвращаемся» в группу, подводим итог, что у нас всё получилось, и мы справились с этой проблемой только потому, что были все вместе, выполняли дружно. Мы всегда готовы прийти на помощь, а добро может творить настоящие чудеса.

Уважаемые коллеги я предлагаю вам на время вернуться в детство, снова обрести окружающий мир таким, каким он виделся, чувствовался, был для нас в детстве. Вновь поверить в волшебство.

**I этап.** Ритуал «входа» в сказку.

Сегодня мы будем говорить о сказке. Прежде чем переместиться с ребенком в сказку необходимо подготовить его, создать атмосферу сказки. Обязательным атрибутом является светящийся предмет – у меня это зажжённая свеча. Что еще можно использовать?

Передавайте ее по кругу. Скажите, что такое в вашем понимании сказка?

Обязателен «вход» в сказку – ритуал перемещения (на чем будем перемещаться), фоном можно использовать спокойную музыку.

Не стоит удивляться, что ребенок хочет быть сегодня мальчиком с пальчиком, а завтра Великаном – ощущение себя тем или иным сказочным героем ситуативно и зависит от событий, происходящих вокруг.

Главное в работе со сказкой принцип ненасилия. Если ребенок не хочет участвовать – пусть находится рядом. Основное правило – выслушивать каждого до конца - не перебивать.

**II этап.** Решение проблемы.

Я предлагаю вам вспомнить сказки (5-7) и рассказать о чем они. Например, Дюймовочка – доброта притягивает к себе доброе отношение со стороны других и т.д.

Ребенок пропускает сказку через себя – высказывает субъективную точку зрения.

По окончанию работы со сказкой обязательно рефлексирование – ряд вопросов для обсуждения. Можно предложить – придумать новый вариант окончания сказки.

В методическую копилку:

Приемы, которые могут быть использованы педагогом в работе со сказкой:

1) использование сказки как метафоры;

2) рисование по мотивам сказки;

3) «Почему герой так поступил?» - активная работа с текстом, где обсуждение поведения и мотивов персонажа служит поводом к обсуждению ценностей и поведения человека. Вводятся оценки и критерии «хорошо» — «плохо»;

4) проигрывание эпизодов сказки. Участие в этих эпизодах дает возможность ребенку прочувствовать некоторые эмоционально-значимые ситуации и «сыграть» эмоции;

5) использование сказки как притчи, подсказка с помощью метафоры варианта разрешения ситуации;

6) переделка или творческая работа по мотивам сказки;

7) работа с ролевым поведением через народные игры (обсуждение не личности, а поведения);

8) эмоциональный анализ сказки: какие чувства испытывал тот или иной герой, ребенок соотносит свое эмоциональное состояние, переживаемое в реальной ситуации, с состоянием сказочного героя и т.п. «Что ты чувствовал? Что ты чувствуешь в образе сказочного героя?»

Ребенку задаются следующие вопросы:

1. Что тебе нравится в этом герое? (2-4 качества).

2. Что тебе в этом герое не нравится? (1-3 качества)

3. Что герой делает в сказке? (хорошего/плохого)

4. Кто или что тебе помогает? (советует)

5. Что вам нравится в помощнике?

6. Кто или что мешает вашему герою чувствовать себя комфортно в сказке?

7. Если бы сказочная история имела продолжение, то, что было бы с вашим сказочным героем?

Исследователь народных и социальных сказок В.Я. Пропп в книге «Морфология сказки, на основе обобщения различных фольклорных источников», выявил такие сказочные функции (акции):

I. Отлучка.

Многие сказки начинаются с того, что один из персонажей временно (а порой навсегда) удаляется, оставив героя на произвол судьбы. Родители уходят, оставив девочку с маленьким братцем (впоследствии унесенным гусями). Мать Золушки умирает, оставляя дочь на произвол новой жены отца. Праотец наш Адам, если помните, как раз отлучился, чем дал змею шанс поговорить с Евой.

II. Запрет.

III. Нарушение запрета.

Порой сказка описывает благополучную или стабильную ситуацию, в которую вмешивается будто камешек в ботинке, какой-нибудь запрет. "Не пей из лужи - козленочком станешь", "Не бери пера жар-птицы", "В этот чулан не заглядывай" и так далее. Заметим, что запреты эти всегда, в обязательном порядке нарушаются. И дело здесь не только в том, что иначе не было бы сказки. Вспомним самый главный Запрет, о котором рассказывают уже сколько веков - не есть яблока с Древа Познания. Что бы стало с миром, если бы этот запрет не был нарушен?

IV. Выведывание ситуации антагонистом.

V. Выдача сведений о жертве.

Здесь в сказку вступает новое лицо - вредитель, или, как его называет Пропп, антагонист. Его роль - нарушить покой или нанести какой-нибудь вред. Однако не всегда это происходит сразу, иногда ему требуется получить дополнительную информацию. Вспомним мультфильм по сказке "Волшебное кольцо". Царевна Ульянка после свадьбы начинает приставать и выспрашивать: "Ваня, откель у тебя это богатство?". И снова – сказки бы и не было, не выведай Ульянка-вредитель у нашего героя коммерческую тайну. Мачеха получает сведения о Белоснежке у зеркальца – не специально, впрочем, однако информация оказалась ключевой для сказки. Заметим, как мало внимания уделяется этому важному архетипу только потому, что он весь представляет собой исключительно диалог, а не сюжет и не образ. Следуя дальше Сказке-Сказок: Змей вступает в разговор с Евой и обнаруживает то слабое место, в которое можно нанести удар.

VI. Обман.

VII. Пособничество.

Получив необходимые сведения, мачеха Белоснежки приступает к действиям. Обзаведясь отравленным яблоком, она переодевается в нищенку и идет к домику гномов. Волк надевает шкуру козы и поет ее голосом. Переодевание или превращение в сказке имеет один смысл - вредитель, отправляясь к своей предполагаемой жертве, принимает чужой облик. Иногда в качестве чужого облика выступает "чужое" поведение, обычно неожиданно ласковое, изображающее любовь и заботу. Так, Змей предлагал Еве яблоко, мотивируя это заботой о людях. Иногда обман в сказках выглядит как обманный договор типа "я тебе помогу, а ты отдай то, чего дома не знаешь". Как запреты всегда нарушаются, обманные предложения всегда принимаются и выполняются, пишет Пропп. Поэтому здесь реакцию героя можно смело назвать пособничеством врагу. Ведь если бы герой был сильнее духом, внимательнее, больше доверял бы друзьям и старшим, и не поверил клевете или обману, антагонист ушел бы ни с чем.   
Эти семь функций можно рассматривать как подготовительную часть сказки, а со следующей начинается завязка.

VIII. Вредительство.

VIII-a Недостача.

Здесь мы имеем дело с абсолютно самостоятельным элементом, который можно определить кодовым словом "неприятность". Неприятности бывают разного вида: нанесенные непосредственно вредителем (это собственно вредительство) и существовавшие до и без вредителя: например, крайняя бедность, тяжелая болезнь, отсутствие детей, невесты, молодильных яблок и т.д. Без беды не будет сказки, ход жизни остановится. Причем обратите внимание: для создания завязки сюжета (того, ради чего вообще все рассказывается) совершенно безразлично, в чем именно будет состоять беда, какую именно гадость сделал враг или чего именно будет не хватать одному из персонажей. Главное то, что будет некое "плохо", в результате чего появится герой, который начнет действовать, чтобы беду устранить. Соответственно, перед нами самый что ни на есть ключевой архетип из всех - архетип "беды, без которой ничего не произойдет".   
Вот и разгадка вечного вопроса "почему создатель мира допускает беды?". Можно смело перестать думать, что неприятности - это ошибки и сбои, в которых кто-то виноват, а сравнить их с работающим двигателем этого мира. Представьте, что солнце светило бы в небе постоянно, и не было бы никакой ночи. Представьте, что с неба постоянно шел бы дождь. Представьте, что вас поместили в ванну со специальным раствором, в точности соответствующим температуре тела. Ничего не болит, не чешется, не колется, не холодно, не жарко, не твердо, не мягко, никак... ничего не чувствую... тела нет... ничего нет... меня нет... помогите...

Эксперименты с такой ванной, вызывающей состояние сенсорной депривации (отсутствие любых ощущений) проводились неоднократно, результат один: состояние, близкое к умопомешательству. Разницы, перепады, старое и новое, усталость и отдых, остановка и снова движение - так происходит жизнь.

Здесь важно сказать несколько слов о герое, и о том, каким он вообще бывает. Для надежности процитирую первоисточник.

"Герой волшебной сказки – это персонаж, или непосредственно пострадавший от действия вредителя в завязке (ощущающий некоторую нехватку), или согласившийся ликвидировать беду или недостачу другого лица. В ходе действия герой – это лицо, которое снабжается волшебным средством (волшебным помощником) и пользуется или обслуживается им.

IX. Герой узнает о беде.

Отдельный элемент сказки - то, каким образом герой становится в курсе произошедшего (если только это не произошло с ним самим, разумеется, или у него на глазах). Обычно кто-то доносит клич от царя о похищенной принцессе, или случайно найденный золотой волос разжигает неутолимую страсть по обронившей его красавице, или член семьи рассказывает о приключившемся в отсутствие героя. Здесь опять же не имеет значения то, каким образом дошло послание, главное, зачем оно нужно - обеспечить отправку героя в дорогу. Здесь архетипический образ, знакомый нам - вестник, посредник.

X. Герой-искатель соглашается или решается на противодействие.

Герой-искатель, то есть, тот, кто будет что-то добывать или спасать, получает обычно задание, приказ или просьбу. Иногда такой герой уходит из дому по своей воле - погулять, мир посмотреть, а на самом деле "на дело" - бороться и искать. Только герой-искатель исполняет еще один элемент сказки, предназначенный только для него - согласие или осознанное волевое решение идти и что-то делать.

Другой вид героев Пропп называет героями пострадавшими. Это те, кого похитили, изгнали, околдовали, подменили или тайно отпустили обреченного на смерть (например, та же Белоснежка). Такой герой уходит из дома безо всякой цели и не по своей воле, никакого согласия на это они не давали. Однако в любом случае с ним случается то же, что и с героем-искателем: он отправляется из дома, и ему придется пройти весь путь до конца.

XI. Герой покидает дом.

"Прыгнул Колобок с окошка и покатился по дорожке", "Вдруг Алиса очутилась на каминной полке и прошла сквозь зеркало", "И изгнал Он человека" и так далее.

Иногда один из персонажей сказки исполняет специальную роль отправителя. Это может быть царь, отправляющий сыновей на поиски молодильных яблок, или фея, отправляющая Золушку на бал. Отправитель - это именно роль, функция, а не характеристика персонажа, поэтому ее может исполнять почти кто угодно, включая самого героя: "Скучно стало Колобку, решил он погулять".

Эти функции: вредительство, извещение героя, согласие героя и его отправка составляют завязку сказки. Дальше развивается сам ход действия.

XII. Герой испытывается, чтобы получить волшебное средство.

Для выполнения задания, добывания желаемого или избавления от беды герою обязательно нужно что-то особенное, что поможет ему в этом. Для заполучения этого "особенного" нужно приложить специальные усилия, иногда большие, иногда не очень, но обязательно что-то сделать. Отпустить щуку обратно в прорубь (проявить доброту), выкрасть у старухи волшебные туфли-скороходы, проработать у бабы-яги три дня, прослужить мужичку-с-ноготок три года и так далее. Иногда нужно и подраться, победить кого-то, прежде чем он станет служить герою или сделает ценный подарок, или эту ценность получится у него отобрать. Испытания могут быть самыми разными, суть одна: в результате правильного поведения герою в руки попадает волшебное средство, без которого ему задания не выполнить.   
Существо, от которого волшебное средство было получено - добром или худом, называется дарителем. Дарителем часто выступает совершенно отдельный персонаж, например баба-яга, от которой Иван получает волшебный клубочек или коня, фея, дарящая Золушке платье и карету. Кстати, она же, как мы помним, берет на себя роль отправителя героя, в данном случае, на бал. Иногда это просто указание дороги, как в случае Элли, отправляющейся в Изумрудный город.

Существо-даритель архетип достаточно распространенный и любимый. Обычно на эту роль помещают Мудрого Старца или Добрую Фею. Предполагается, что помощь будет бескорыстной и даваться охотно, хотя по сказкам мы видим, что это не обязательно так.

XIII. Герой реагирует на действия будущего дарителя.

Реакция бывает в большинстве случаев положительной или отрицательной, герой или выдерживает испытание или нет. Он отвечает или не отвечает на приветствие, оказывает или не оказывает услугу и т.д. Герой, отреагировавший на испытание дарителя отрицательно, дальше попросту не проходит. Он оказывается съеденным, околдованным или просто возвращается домой ни с чем. Герой, правильно прошедший испытание, получает волшебное средство.

XIV. В распоряжение героя попадает волшебное средство.

Волшебными средствами могут служить несколько видов... скажем так, объектов. Во-первых, животные (например, конь или волк), во-вторых – предметы, из которых появляются волшебные помощники (например, огниво, которое вызывает собак с деньгами), в-третьих, предметы, имеющие волшебные свойства (например, меч-кладенец), различные помощники с необычными свойствами (например, Объедало и Опивало), а также качества (например, сила, способность превращаться в животное и т.д.).

Если волшебное средство – предмет или качество, герой будет применять его, а если это живое существо – мы назовем его волшебный помощник, то оно будет слушаться приказов героя и оказывать ему всяческую помощь. В случае волшебного помощника часто, кажется, что герой теряет всякое значение: помощник все делает за него или диктует буквально каждый шаг. Например, Конек-Горбунок или волк из сказки о молодильных яблоках. Однако реальность сказки такова, что без героя, формулирующего намерение и ситуацию, никакая волшебная сила не сработает. Сам по себе никакой волшебный помощник не может спасти принцессу, получить полцарства, оживить мертвого или излечить больного, ему обязательно нужно делать это для кого-то. Этот кто-то и есть герой сказки. Впрочем, и волшебное средство само по себе совершенно бесполезно, пока кто-то не воспользуется им.

Заметим, что и здесь повторяется архетип запрет-нарушение: волшебный помощник частенько предостерегает героя не делать то или другое, и эти запреты герой исправно нарушает.

XV. Путь Героя.

Место, в котором находится нужная цель - похищенная, растущая, живущая, текущая и так далее, почти всегда находится в "другом" царстве или мире. В этот "другой" мир нужно как-то попасть. Обычно он находится очень далеко по горизонтали, или очень глубоко (или высоко) по вертикали. Для преодоления пути используются самые разные методы: подвижные (герой летит по воздуху на ковре-самолете или на спине птицы, едет на волке или в карете и т.д.), неподвижные (взбирается по лестнице или поднимается на гору, спускается через подземный ход), или пешком, ведомый специальным предметом-путеводителем, обычно клубочком, или живым существом, показывающим путь. Впрочем, без специального руководства по перемещению герой вполне может обойтись и дойти до цели самостоятельно.

XVI. Бой с антагонистом.

Это самая высшая точка сюжета, пик и кульминация. Бой героя с врагом может происходить как в виде реальной драки "в чистом поле", так и в виде карточной игры, загадывания загадок или любого другого состязания. Важно здесь одно: в результате этой битвы в руки героя попадает не волшебное средство для достижения цели, как было описано раньше, а сама цель, сам объект поисков. Собственно судьба антагониста не слишком важна. Он может быть убит, изгнан, покалечен или просто признать себя проигравшим. Герой проявляет себя героем не тогда, когда побеждает врага, а когда в результате победы над врагом достигает своей цели.

VII. Героя метят.

Во время решающего боя, либо непосредственно перед или после него, герой может получить особую метку. Это может быть след на теле (ранка, ожог, след от поцелуя), предмет (перстень, который дарит в награду король или платок, которым принцесса перевязывает рану) или что-нибудь еще. Кроме того, меткой может быть и предмет, потерянный героем или героиней (как туфелька Золушки). Внимание: меткой не может быть изначальное свойство героя, даже если по этому свойству его все знают, и не может быть приобретенное волшебное средство, даже если все знают, что оно у героя есть. Приведу пример. В сказке "Ослиная Шкура" собственно шкура является приобретенным уникальным свойством героини. По этой шкуре ее все ЗНАЮТ, но реальной меткой является кольцо, которое она теряет, и по которому принц ее УЗНАЕТ. Именно узнавание является истинной целью, ради которого вообще нужна метка. Это некий специфический знак, по которому героя можно опознать в ситуации инкогнито, которая будет описана позже.

XVIII. Победа.

Собственно победа над антагонистом, которая является естественным следствием боя. Почему она является отдельным элементом? Потому, что если на бой вышли несколько героев, например, Иван-Царевич и генерал, то реальным победителем будет только один, а другой спрячется и выйдет только когда все уже закончится. Этот сказочный элемент может оказаться финальным, а может заключать в себе семена продолжения сказки - если при победе присутствовал заинтересованный в том же результате свидетель.

XIX. Ликвидация беды или недостачи.

Объект поисков оказывается в руках героя тем или иным путем, убитый оживляется, пленный освобождается, бедность мгновенно изживается и так далее. Это делает либо сам герой, применив волшебное средство, либо волшебный помощник. Многие сказки, собственно, на этом и заканчиваются.

XX. Герой возвращается.

Если по сюжету для героя предусмотрено возвращение домой, он может сделать это тем же путем, что и прибытие, а может другим. Путь обратно всегда будет короче и быстрее, чем путь "туда", хотя не обязательно легче. Иногда возвращение обратно - это бегство от преследователей.

XXI. Преследование.

Бывает так, что уйти "оттуда" добром герою не удается, тем более с ценной добычей. За ним отправляется в погоню либо сам антагонист, либо его родня, либо его слуги. Гуси-лебеди преследуют девочку и ее братца, змей догоняет Ивана и Марью-Царевну. Нередко оказывается, что для спасения от преследования герою нужно приложить больше сил, чем для того, чтобы заполучить свой объект поисков. Например, молодильные яблоки можно украсть темной ночью, но утром за вором кинутся в погоню, и чтобы спастись, придется попотеть. То есть, достичь цели может оказаться недостаточно, как недостаточно было победить. Теперь нужно сохранить добытое и унести домой, иначе сказка не сможет закончиться и придется начинать сначала.

XXII. Герой спасается от преследования.

Герой, спасаясь бегством, часто применяет все имеющиеся у него средства, которые должны защитить от данного конкретного преследователя. Он прячется, как спрятались девочка с братцем от гусей-лебедей, он бросает за собой гребенку, полотенце, зеркальце (они превращаются в непроходимые горы, леса, озера), он быстро превращается в разных животных, прыгает с дерева на дерево и так далее.

На спасении от преследования очень многие сказки кончаются. Герой прибывает домой, затем, если была добыта девушка, женится и т. д.

Но это бывает далеко не всегда.

Помните, во время боя Ивана со змеем присутствовал еще генерал, спрятавшийся в безопасное место? Или братья, провалившие испытание у дарителя, и пропивающие взятые из дому деньги в корчме, или лежащие в лесу заколдованными? Чужой успех не дает им спать. Такой персонаж, назовем его ложным героем, убивает или каким-либо другим способом избавляется от Ивана, крадет его добычу (если это девушка - угрозами заставляет молчать) и отправляется домой, выдавая за героя себя.   
Герой должен теперь начинать пусть сначала, встречая дарителя, проходя испытание, получая волшебное средство, ища путь вернуться в свой мир или свое царство. После этого сказка идет по новому пути.

XXIII. Неузнанное прибытие героя.

После такого незапланированного похода герой возвращается обычно инкогнито. Он не идет прямо домой, а устраивается на какую-нибудь незаметную должность, часто приобретая заодно неприятный или слишком простой облик.

XXIV. Необоснованные притязания ложного героя.

В это время ложный герой предъявляет необоснованные притязания на победу и добычу: царевну, яблоки и так далее, а также полагающуюся награду.

XXV. Трудная задача.

XXVI. Решение задачи.

Часто герою нужно поучаствовать в сложном испытании и выдержать его. Такие задания могут быть любой степени разнообразности. Часто они необходимы именно для того, чтобы доказать свое право на победу. Например, только победитель змея может поднять срубленные змеиные головы.

XXVII. Узнавание героя.

Помните отметку или предмет, которую получил когда-то герой? По ней он будет узнан и распознан.

XXVIII. Изобличение ложного героя или антагониста.

Иногда важный свидетель рассказывает, как все было. Иногда правду выдают случайно. Так или иначе, в результате всем становится очевидна лживость или злобность отрицательного героя.

XXIX. Герою дается новый облик.

Часто, пока раскрывается правда и изобличается злодей, герой получает новый облик или новое имущество (что сравнимо с обликом). Так, искупавшийся в молоке и трех водах Иван превращается в красавца, а Ослиная Шкура сбрасывает свой маскировочный наряд и предстает перед всеми в прекрасном платье.

XXX. Наказание врага.

Существует множество способов окончательно расправиться с врагом, в том числе и великодушное прощение - на этот раз без шансов на дальнейшие пакости. Естественно, если в сказке был бой, то вредитель был убит уже тогда, или погиб при погоне.

XXXI. Свадьба, воцарение, долгая и счастливая жизнь.  
Этим сказка завершается.

Таким образом, знание этих функций поможет вам направлять детей во время придумывания сказок.

Уважаемые педагоги, предлагаю вам разделиться на подгруппы и придумать свою сказку. Можно использовать последовательность событий по Проппу.

Попробуйте инсценировать ее (используя атрибуты).

О чем ваша сказка, для какого возраста?

**III этап** – Развивающий элементы самосознания.

Я предлагаю окунуться в свое детство и вспомнить себя совсем юными, когда мы все верили в сказку. Верили, что добро победит зло и красота спасет мир! Давайте же не дадим больше уснуть этому чувству! Протянем руки и загадаем свое самое сокровенное желание. Оно обязательно сбудется!

(звучит спокойная музыка, педагоги погружаются в своё внутреннее состояние и прощаются со сказкой).

**IV этап** - Ритуал «выхода из сказки».

И вот настало время - возвращения в реальность, а с собой мы возьмем все, что нам понравилось, с чем познакомились.

**V этап - заключительный** – рефлексия.

Вот мы и вернулись. Как вы думаете, мы выполнили свою задачу? Решили поставленную перед нами цель?

Сейчас мы будем передавать свечу, и расскажем, что понравилось, чему научились, что хотели бы добавить *(педагоги передают свечу по кругу).*

Уважаемые коллеги, мне было с вами приятно сотрудничать.

Благодарю за внимание и участие в нашем тренинге!

**Литература:**

1. Алферова Г.В. Новые подходы к коррекционно-развивающей работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья // Дефектология. - 2001. - №3, С.12.
2. Волковская Т.Н., Юсупова Г.Х. Психологическая помощь дошкольникам с общим недоразвитием речи / Под научной редакцией И.Ю. Левченко. – М.: Книголюб, 2008. - 96с. (Специальная психология.)
3. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по сказкотерапии. – СПб.: Речь, 2000. – 310с.
4. Михайлова А.Я. Современный ребенок и сказка: проблемы диалога. – М.: Генезис, 2002. – 128с.
5. Панфилова М.А. Игротерапия общения: тесты и коррекционные игры. – М.: Генезис, 2002. – 205с.
6. Поляк Л.Я. Театр сказок: сценарии для дошкольников по мотивам русских сказок. – СПб.: Речь, 2001. – 178с.
7. Пропп В.Я. Морфология сказки, на основе обобщения различных фольклорных источников. – М.: Лабиринт, 1998. – 512с.
8. Русанов В.Л. Занимательные задачи сказочного характера // Начальная школа. 1987. - №4 С.13-15.
9. Сертакова Н.М. Методика сказкотерапии в социально-педагогической работе с детьми дошкольного возраста: Методическое пособие для педагогов и психологов ДОУ. – СПб.: ООО ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2012. – 224с.
10. Тропинка к своему Я. Дошкольники. Как сохранить психологическое здоровье дошкольников/ Хухлаева О.В., Хухлаев О.Е., Первушина И.М.. – М.: Генезис, 2007. – 175с.
11. Чернецкая Л.В. Психологические игры и тренинги в детском саду. Ростов-на-Дону, 2005. – 140с.