
⁵ Аникин В. П. Русская народная сказка. М., 1977. С. 150.

⁶ См. об этом: Пропп В. Я. Русская сказка. Л., 1984. С. 299–309.

⁷ Об особенностях работы над жанром «животной» сказки» с детьми младшего школьного возраста см.: Милюгина Е. Г. Русская народная сказка в круге детского чтения. Тверь, 2001. С. 5–38.

⁸ См. об этом: Стрельцова Л. Е., Тамарченко Н. Д. Мастерская слова. Тверь, 1995. С. 191–192; Милюгина Е. Г. Русская народная сказка в круге детского чтения. С. 12, 24–28.

⁹ См.: Пропп В. Я. Русская сказка. Л., 1984. С. 292–298. О работе с детьми над «животными» сказками кумулятивной композиции см.: Милюгина Е. Г. Русская народная сказка в круге детского чтения. С. 5–18.

¹⁰ См.: Милюгина Е. Г. Русская народная сказка в круге детского чтения. С. 28–30.

Е.Г. Милюгина

Тверь

ИМПРОВИЗАЦИОННЫЕ «ХОББИТСКИЕ ИГРЫ» ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

«Хоббитские игры», получившие бурное развитие в игровой деятельности детей и молодежи Европы и России последних десятилетий, являются комплексными играми сказочно-романтического типа, с синтезом сюжетно-ролевых, сценарных игр и игр с готовыми правилами¹. Этот тип игр – коллективных творческих дел, игр-эпопей, празднеств, состязаний с приключениями и театрализацией – можно отнести к деятельным играм, которые разрабатывали ранее И. Жуков (1930-е), Е. Фомин и С.А. Шмаков (1950-е). Подобная своеобразная игровая культура появляется обычно в знак протеста по отношению к кризисной, переломной действительности, застою времени. Данный тип игр возрождает общечеловеческие общинные ценности, забытые отечественной педагогикой, длительно увлеченной идеологией «революционных перемен».

Сюжетной основой импровизационных игр данного типа стал роман Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец», который по праву считается культовой книгой XX столетия; в качестве прологов к главному труду писателя рассматривают романы «Хоббит» и «Сильмариллион». Все эти книги созданы на базе североевропейского фольклора с его эльфами, троллями, гномами. Толкиен объединил фольклорных героев в придуманный им единый сказочный народ – хоббитов, проживающих в Средиземье. «Хоббит» – это сказка и миф, книга и мир – носитель смыслов человеческой мудрости и этики, борьбы добра и зла, правды и лжи, благородства и низости, самоотверженности и приспособленчества.

Книги Толкиена импонируют мифологическому сознанию детей, потому что представляют собой удивительный феномен игры, принятый детьми за правду и потому способный увести их за рамки обыденности. Сам писатель утверждал, что волшебные сказки несут «восстановление, избавление, утешение» и радость, которую он сравнивал с христианской радостью сотворчества². Подобные игры не только возвращают детям сюжеты европейских мифов, христианской картины мира, которые можно додумывать, досочинять в своих играх, но и моделируют личность и общество будущего.

При всей своей популярности, «хоббитские игры» в отечественной педагогике 1990-х годов связывались с игровой деятельностью лишь старших школьников и студентов. Между тем роман «Хоббит», как известно, был адресован Толкиеном читателям более юного возраста. Следовательно, идея введения в мифотворческое пространство «хоббитских игр» детей младшего школьного возраста принадлежит самому Толкиену и должна быть реализована на практике.

Поскольку игры Толкиена – это путешествие в вымышленный мир мифов, сказок, аллегорий и приключений, «хоббитские игры» призваны способствовать погружению юных читателей в процесс фольклорного и литературного мифотворчества. Это важно в отношении не только текстов самого Толкиена, но и всех фольклорных и литературных мифов и волшебных сказок с реализованной в них идеей путешествия, так как именно их мир и породил толкиеновскую мифологию.

Путь от фольклорной волшебной сказки к философским мифотворческим романам XX века, в том числе и мифологии Толкиена, поможет юным читателям справиться с рядом трудностей в понимании природы и сущности современного мифотворчества. Дети часто не понимают, в чем смысл сказочных чудес, чем вызваны особенности внешности, характера и поведения главных героев, какую этическую и эстетическую функцию выполняют препятствия на их пути, а также не вполне осознают особенности сказочного хронотопа, диалектику взаимосвязи реального и волшебного мира. В результате целостное восприятие сказочного текста и глубокое уяснение сложного комплекса его идей становится для младших школьников проблематичным.

Активизации процесса чтения младшими школьниками авантюрных сказок и повестей, усвоения их идейного богатства и жанрового разнообразия могут способствовать родственные «хоббитским играм» игровые приемы обучения и воспитания, разработанные такими психологами, педагогами и методистами, как Л. Иванова, Б. Палатник, Л. Стрелкова, С.А. Шмаков, З.Г. Шустерман, Д.Б. Эльконин и др.³. Некоторые приемы из созданных ими комплексов эвристических игр уже нашли свое отражение в методике литературного чтения и активно входят в учебную практику со-

временной начальной школы⁴. Менее разработанным на сегодня оказался творчески-импровизационный аспект игровой педагогики и методики. Между тем, как представляется, именно импровизационные литературные игры обладают неисчерпаемым эвристическим и творческим потенциалом, позволяя не только разнообразить урок чтения и стимулировать интерес младших школьников к учебному процессу, но кардинальным образом изменить последний, превратив его в увлекательное путешествие в страну Истины, Добра и Красоты.

Опираясь на идеи современной игровой педагогики и эвристической методики, мы считаем необходимым в процессе чтения и изучения младшими школьниками авантюрных сказок использовать импровизационные игры «литературное путешествие», построенные по аналогии с «хоббитскими играми» и органично предваряющие их. Работа по подготовке и организации импровизационной комплексной игры «литературное путешествие» требует систематичных и регулярных занятий в игровой форме. Эта деятельность должна осуществляться последовательно и поступенно:

- *первая ступень*, соответствующая первому классу начальной школы (по любой системе обучения), ориентирована на знакомство с *фольклорными волшебными сказками* и проведение соответствующих игровых занятий⁵;
- *вторая ступень*, адресованная учащимся второго класса, основана на изучении *волшебных литературных сказок-путешествий* и применении блока соответствующих эвристических игр⁶;
- *третья ступень*, предназначенная учащимся третьего-четвертого классов, предполагает чтение *литературных повестей-сказок* и организацию творческих игр на их материале⁷;
- *заключительной ступенью*, по нашему замыслу, должна стать *импровизационная комплексная литературная игра*.

Следует подчеркнуть, что выделение названных этапов предельно условно, так как движение от игровых приемов через серию эвристических и творческих игр к комплексной литературной игре-импровизации необходимо осуществлять на каждом этапе обучения. Кроме того, необходимо также помнить, что анализ каждого конкретного произведения (любого из перечисленных жанров) должен включать работу над основными его структурными уровнями – системно-образным, сюжетно-композиционным и языковым – и реализоваться в серии соответствующих творчески-эвристических игр.

Рассмотрим более подробно методику подготовки и организации импровизационной «хоббитской игры» типа «литературное путешествие»⁸. Эта деятельность включает следующие этапы и компоненты:

- 1) знакомство с текстом сказочного произведения, на материале которого будет строиться игра; детальный анализ структуры произведения;

- 2) проведение серии «подготовительных» игр (по системе образов, сюжету, словесному оформлению и композиции сказочного текста);
- 3) организация импровизированного инсценирования отдельных эпизодов;
- 4) проведение импровизационной игры.

1. Творческое освоение детьми текста литературной сказки

Первый этап импровизационной комплексной игры на материале сказки-путешествия Толкиена «Хоббит, или Туда и обратно» включает подготовительный блок игровых заданий. Они основаны на проведенном ранее детальном анализе структуры произведения, включающем анализ системы персонажей, сюжета, композиционных и языковых особенностей, и ориентированы на творческое освоение детьми текста литературной сказки.

1.1. Ролевые игры при работе над системой персонажей.

- Игра «Герои среди нас». Персонажи сказки переносятся в современную обстановку и реагируют на все происходящее в соответствии со своими характерами.
- Игра «Домыслите судьбу героя». Игра предполагает развитие идеи автора, домысливание дальнейшей деятельности героя в рамках обстоятельств, которые описаны в книге. Здесь все рассчитано на детскую фантазию, «вживание» в образ главного героя.
- *Игра в сравнения.* Детям предлагается определить, на кого похож герой: например, на кого похож хоббит.
- Игра «Сказочником был...». Детям предлагается пофантазировать о том, как бы выглядела сказка, если бы ее автором был один из героев произведения (например, Бильбо Беггинс или волшебник Гендальф). В данном задании ребенку нужно учесть особенности характера героя, его отношение в целом к путешествию и его собственные приключения во время этого великого путешествия.
- Игра «А если бы герой был другим?» Детям предлагается проанализировать ситуации с известными героями произведения, но при этом характеры героев изменяются (например: «А если бы Горлум был добрым или если бы ему понравился Бильбо, как бы тогда он поступил?»)
- Игра «Этот герой, наверное, зря отправился в путешествие». Предлагается заново составить список участников путешествия, еще раз проанализировать роль каждого из них в произведении.

1.2. Экспериментально-творческие задания при работе над сюжетом.

- Игра «*Кто (что) поможет герою?*». Детям читают эпизод (из главы) до кульминационного момента и предлагают ответить на вопрос: «Кто (или что) поможет герою в данной ситуации?»
- Игра «*Нужна ли эта преграда?*». Учитель читает несколько эпизодов, а затем спрашивает: «А нужна ли была эта преграда (препятствие), ведь было бы проще обойтись без нее?». Задание направлено на внимательное отношение к самому тексту, а также на выяснение индивидуальных препятствий на пути героев.
- Игра «*Самый... момент (эпизод)*». Это может быть или «самый смешной», или «самый страшный», или «самый загадочный» момент.

1.3. Использование «карты путешествий» при работе над композицией.

- Игра «*Составляем карту*». После чтения каждой главы учитель на общей карте путешествия фиксирует пройденный рубеж (препятствие), а учащиеся – на своих индивидуальных картах.
- Игра «*Легкий или трудный план?*». После прочтения сказки детям предлагается составить «другой» план путешествия в соответствии с их индивидуальными взглядами на то, каков был первоначальный план – легкий или трудный.
- Игра «*Перепутанная карта*». На карте путешествия переставляются места основных событий, и получается новая карта, а герои остаются те же, но встречаются они в других местах. В результате «придумывается» другая история.

Предлагаем четыре «перелицованных» варианта толкиеновского «Хоббита», составленных детьми с опорой на «перепутанную» карту.

Первый вариант. Приключения гномов и хоббита Бильбо Беггинса начались сразу же за пределами Хоббитона. Спасаясь от нападения врагов, компания вынуждена была просидеть несколько дней на вершине скалы Каррак, пока орлы не перенесли их в дом Беорна. Затем они решили переправиться через Туманные Горы, но ужасные пауки, которые жили в их пещерах, захватили путешественников в плен. К счастью, волшебник спас их и отвел к своему другу Элронду. Потом гномы и хоббит прошли через Черный Лес, в котором их чуть не поймали гоблины. Но друзья нашли укрытие в городе Эсгароте. Погостив немного во дворце короля эльфов, они отправились к подножию Одинокой Горы.

Второй вариант. Выйдя за пределы Хоббитона, гномы и хоббит Бильбо Беггинс прежде всего отправились в гости к Беорну, который помог им советами и едой. В Черном Лесу им пришлось сражаться с варгами, но им помог Элронд. Затем, спасаясь от нападения полчища гоблинов, они укрылись на вершине скалы Каррак. Здесь им помогли орлы, которые пе-

ренесли их во дворец короля эльфов. А уже оттуда они отправились к подножию Одинокой Горы за сокровищами. Забрав сокровища, друзья погостили в родном городе Торина Эсгароте.

Третий вариант. Как только друзья – гномы и хоббит Бильбо Беггинс – покинули пределы Хоббитона, так сразу попали в плен к эльфам. Спас всех Бильбо. В бочках они доплыли до скалы Каррак, откуда орлы перенесли их к подножию Туманных Гор. В пещерах гор Бильбо и гномы победили дракона, который там хранил из жадности часть сокровищ. Затем они отдохнули в доме Элронда и пошли в Черный лес, где на них неожиданно напали гоблины и варги. Выручивший их из беды Беорн помог им затем добраться до города Эсгарота. Там компания отдохнула и отправилась к подножию Одинокой Горы. Там тоже было много опасностей, в том числе летучие мыши и страшные пауки. Но друзья справились и с ними.

Четвертый вариант. Оставив за спиной родной Хоббитон, компания гномов во главе с Бильбо Беггинсом для начала погостила у Элронда, который помог им разобрать руны. Путь их лежал через Черный Лес, где они сразились со Смогом. Победить в этой борьбе им помог Бэрд. Затем всех их захватили в плен лесные эльфы, но орлы спасли их и перенесли на скалу Каррак. Оттуда они, спустившись по выдолбленным ступенькам, добрались до дома Беорна, который помог им добраться до Туманных Гор. Там их тоже ждала опасность: в пещерах водились страшные пауки. После Туманных Гор друзья добрались до города Эсгарота, где заручились помощью его жителей. Главная опасность ждала их на Одинокой Горе – полчище гоблинов и летучих мышей. Но тут гномам и хоббиту Бильбо пришли на помощь все их друзья и вместе они победили своих врагов и забрали сокровища.

1.4. Игровые задания при работе над словесным оформлением сказки.

- Игра «Совместный поиск». По ходу чтения сказки дети анализируют, какими средствами автор добивается соответствующего впечатления (картины природы, описание героев, их поступков, юмористические пассажи, драматические повороты сюжета).

- Игра «Он сказал это так...». Выбирается какой-либо эпизод и обсуждаются особенности речи каждого из героев.

- Игра «Это было так...». Словесное рисование детьми происходящих событий, которые зафиксированы на иллюстрации.

Данные игровые приемы являются подготовительным этапом к проведению комплексной игры «литературное путешествие». Регулярное и систематическое использование игр данного типа, построенных на материале фольклорных и литературных волшебных сказок, стимулирует творческую активность младших школьников, способствует развитию их логического мышления и интеллектуального потенциала.

1. Творчески-эвристическая трансформация системы образов и сюжетных мотивов

Второй этап отличается принципиальным переходом от репродуктивных заданий к творчески-эвристическим, что выражается прежде всего в *создании новой системы образов и трансформации сюжетных мотивов*. Это качественно новый уровень анализа текста по сравнению с традиционным чтением, предполагающий высокий уровень развития творческой фантазии детей, умение прочувствовать образ любимого героя и найти выход из проблемных ситуаций с учетом особенностей его характера и др.

2.1. «Бильбо – это я?!»

Детям предстоит удивительная трансформация – из обычных мальчиков и девочек превратиться в «живых хоббитят»; при этом главное условие заключается в том, что каждый из них пробует себя в роли мистера Бильбо Беггинса. Каждый ребенок должен учесть в своем новом облике характер героя, особенности его речи, отношений его с другими персонажами сказки. Для более глубокого погружения в образ детям предлагается сочинить мини-истории на следующие темы: «Автобиография Бильбо», «Друзья Бильбо», «Враги мистера Беггинса», «Мой дом – моя крепость», «Мечты и грезы Бильбо».

«Вживаясь» в роль, дети вносят в образ любимого героя и новые черты характера, наделяя его своими собственными эмоциями, взглядами, манерой поведения. Задание направлено на развитие монологической речи, фантазии, образного мышления, внимания к тексту.

2.2. «Друг или враг?»

В данной игре дети оказываются в более сложной ситуации: опираясь на образ Бильбо, а также свои собственные впечатления и знание текста, нужно обстоятельно доказать своим друзьям и самому себе, кто перед ними – друг или враг. В роли «неизвестных» персонажей можно использовать образы волшебника Гендальфа, верховного Гоблина, Беорна, Горлума.

Игра проводится следующим образом: детям зачитывается описание героя, его привычек и характера, а они должны решить, друг это или враг, и аргументировать свое решение. В ходе игры дети учатся мыслить диалектически и объективно оценивать характеры героев с учетом их внутренней сложности и неоднозначности.

2.3. «Что делать?»

Детям нужно предугадать действия мистера Бильбо Беггинса и найти выход из проблемной ситуации. Предлагаются следующие ситуации: «Бильбо Беггинс ждет гостей. Какие вкусные блюда он приготовит для них?»; «Знаменитый хоббит решил жениться. Какое брачное объявление он напишет?»; «Бильбо решил устроиться на работу. Какую профессию он выберет?»; «Бильбо Беггинс заводит четвероногого друга. Кто он – этот

друг? Какой он по характеру? Нужен ли он Бильбо? Или мистеру Беггинсу и так хорошо живется в его уютной хоббичьей норке?»; «Хоббит остался без крова над головой, потому что во время наводнения водой залило норку. Кого Бильбо попросит приютить его?» и др.

Данная игра направлена на развитие творческой фантазии, читательского опыта и логического мышления.

2.4. «Бильбо отправляется в новое путешествие».

Детям предлагается пофантазировать на тему нового путешествия, при этом разрешается «набрать» рюкзак волшебных предметов-помощников из других сказок. Приводя различные списки «нужных» предметов, необходимо аргументировать выбор каждого из них. Например: ковер-самолет нужен, чтобы перебраться через горы; скатерть-самобранка – чтобы гномы и Бильбо, которые очень любили покушать, могли утолить голод, не таская за собой большие мешки с едой, мешающие во время долгого и трудного пути; волшебная дудочка – чтобы заставить троллей плясать под нее до восхода солнца; перо жар-птицы – чтобы не потеряться в Черном Лесу; волшебные таблетки – чтобы обрести чудесную силу и сразиться с гоблинами; сапоги-скороходы – чтобы Бильбо мог бегать в разведку, и т.д.

Задание направлено на развитие воображения и умения творчески использовать знания других волшебных сказок с реализованной идеей путешествия.

2.5. «Новые герои».

Детям предлагается создать новую систему образов на основе известной им сказки Толкиена «Хоббит, или Туда и обратно». Не изменяя сюжета, ведущий вводит новых персонажей и просит ребят продолжить повествование о путешествии хоббита в новых условиях. В качестве «новых» можно использовать знакомых детям героев из других произведений, например русских народных волшебных сказок с реализованной идеей путешествия. Предлагаются следующие ситуации: «В Последнем Домашнем Приюте вместо Элронда поселилась Синеглазка. Как поведет себя хоббит Бильбо Беггинс? Подружится он с ней или нет? Предложит ли Бильбо Синеглазке отправиться вместе с ним в путешествие?»; «В Туманных Горах живет Баба-Яга. Что делать героям?»; «В Черном Лесу обитают три брата-дракона: один – трехголовый, второй – шестиголовый, третий – девятиголовый. Кто будет с ними сражаться и как?»; «В Эсгароте поселился Кощей Бессмертный. Он взял всех жителей в плен. Что делать героям?» и др.

Результатом игры становится новое сказочное путешествие с давно знакомыми, «старыми» героями. Придуманная ребятами коллективная сказка подтверждает возможность органического соединения народных и литературных текстов в игре-импровизации.

3. Игровой комплекс «Новые приключения “старых” героев, или Развитие сюжета в заданном ключе»

Основой проведения третьего этапа является блок творческих заданий, объединенных в игровой комплекс «Новые приключения “старых” героев, или Развитие сюжета в заданном ключе»⁹. Это основной этап работы – организация комплексной игры, основанной на знании текста романа Толкиена «Хоббит» и ориентированной на активное развитие фантазии и творческих способностей детей.

Непременное условие игры заключается в том, что каждый ребенок «становится» главным героем романа – мистером Бильбо Беггинсом. Друзья отправляются в новое путешествие по, казалось бы, старому пути, но теперь каждый шаг золотоискателей диктуется (задается) ведущим игры (учителем). В ходе игры основной упор делается на «карту путешествия героев», составленную в ходе чтения романа.

Приведем фрагмент игры-импровизации.

В е д у щ и й (В.). Мы подошли к Черному Лесу. Будьте внимательны! Здесь очень много опасностей. Вокруг темно. Как вы будете идти?

Д е т и (Д.). Все вместе. Нельзя отходить друг от друга, иначе потеряемся.

В. Кто пойдет первым? Поднимите руки. Можете спросить меня о том, что вы видите.

Д. Впереди нет никакого просвета? Рядом есть ямы? А река далеко?

В. Нет. Но вы забыли про деревья. Мы же в лесу! А на деревьях живут пауки. Так что первые хоббитята попали к ним в плен. Кто идет дальше? Вас подстерегает другая опасность – волки. Они уже близко. Что вы будете делать?

Д. А что у нас есть?

В. Есть волшебные предметы, которые вы сложили в рюкзак¹⁰.

Д. Тогда мы воспользуемся пером жар-птицы. Волки боятся света. Они нападают ночью, при свете луны.

В. Хорошо. Вы все прошли. Кто следующий? Вас поджидают тролли, но теперь их не перехитрить.

Д. А мы воспользуемся волшебной дудочкой и будем играть до утра, сменяя друг друга, пока тролли не превратятся в камни.

В. Кто идет последним? Тебя окружают гоблины. Они повсюду! Каковы твои действия?

Р е б е н о к . Воспользуюсь волшебным кольцом и убегу от них поближе к реке.

В. Молодцы, почти все добрались до реки. Но вброд переходить эту реку нельзя: кто упадет, тот заснет. Что будем делать?

Д. Построим плот.

В. Но у вас нет ни топора, ни пилы, ни веревки.

Д. Позовем на помощь орлов.

В. Они очень далеко и не услышат

Д. Воспользуемся ковром-самолетом.

В. Хорошо. Часть компании улетела. Но не все поместились. Что делать тем, кто остался?

Д. Позовем на помощь Гендальфа и попросим заморозить реку. Тогда мы сможем перебраться по льду.

В. Хитро придумали. Молодцы! Но последние трое хоббитят все-таки не успели.

Д. А мы применим волшебные таблетки и на несколько минут станем большими и сильными – и тогда сразу перешагнем или перепрыгнем речку.

В. Хорошо, все перебрались. Вы становитесь настоящими хоббитами! Можно идти дальше.

Игра продолжается по карте путешествия вплоть до Одинокой Горы. Главное условие, которое должен выдержать ведущий, – принципиальная новизна создаваемых условий и препятствий. Детям необходимо самим дофантазировать дальнейшие события, найти свой выход из создавшейся проблемной ситуации. Именно этот импровизационный момент и нравится детям в данной игре больше всего. Они с удовольствием сражаются с троллями, отдыхают у Беорна, спасаются от пауков и троллей. Каждый ребенок чувствует себя при этом настоящим героем сказки, осуществляя свои мечты и грезы, неосуществимые в реальной жизни.

* * *

Предлагаемая система методических приемов и игр может быть видоизменена с учетом читательского опыта, литературных вкусов и подготовки игрового коллектива (класса), а также в согласии с желанием ведущего (учителя). Описанные приемы с успехом могут быть использованы и при организации и проведении импровизационных игр на материале других произведений типа «литературное путешествие». Их педагогическая и методическая ценность заключается в создании атмосферы творческого поиска, стимулирующей активность детей и способствующей развитию у них памяти, логического и образного мышления, фантазии, воображения и творческих способностей.

¹ См.: Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994. С. 143–145.

² См.: Толкиен Дж.Р.Р. Приключения Тома Бомбадила и другие стихи из Алой книги. М., 1992. С. 181–242.

³ См.: Иванова Л. Игра и пионерский отряд. М., 1975; Палатник Б. Как играть в Хоббитанию? // Первое сентября. 1993. 18 сент. С. 11; Стрелкова Л. Войди в Тридцатое царство. М., 1995; Шмаков С. А. Игра и дети. М., 1968; Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994; Шустерман З. Г. Новые приключения Колобка, или Наука думать для больших и маленьких. М., 1993; Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978 и др.

⁴ О системе дидактических и эвристических игр для детей на материале фольклорной сказки см.: *Милюгина Е. Г.* Русская народная сказка в круге детского чтения. Тверь, 2001.

⁵ См. об этом: *Милюгина Е. Г.* Русская народная сказка в круге детского чтения. Тверь, 2001. С. 39–80.

⁶ См. об этом: *Милюгина Е. Г.* Об особенностях изучения юмористических сказок // Основные направления профессионального самоопределения будущего педагога: В 2 ч. Тверь, 1998. Ч. 1. С. 185–187.

⁷ См. об этом: *Милюгина Е. Г.* Сценарии праздников в детском саду. Тверь, 2001; *Дмитренко Л. Г.* Особенности проведения творческой игры «литературное путешествие» // Основные направления профессионального самоопределения будущего педагога. Ч. 1. С. 204–206.

⁸ В разработке описанной далее системы заданий импровизационной игры «литературное путешествие» принимала участие Л. Г. Дмитренко (Харькова).

⁹ Здесь частично использованы методические идеи Джанни Родари. См.: *Родари Дж.* Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй. М., 1978.

¹⁰ См. подготовительную игру «Бильбо отправляется в новое путешествие», приведенную выше.

Г.А. Парахонская

Тверь

РОЛЬ СКАЗКИ В ПРИОБЩЕНИИ РЕБЕНКА К СОЦИОКУЛЬТУРНЫМ ЦЕННОСТЯМ

Общество для своего сохранения нуждается в воспроизводстве в молодом поколении определенных ценностей, норм, образцов поведения, что осуществляется через социализацию его новых членов. Сказка – один из основных каналов социализации ребенка, усвоения им этнокультурных и общечеловеческих ценностей. В мир сказки ребенок вступает в самом раннем детстве, как только начинает говорить. Школьник знакомится со сказкой и в первых книгах для чтения, и при изучении литературы в старших классах. В сказке все доступно пониманию ребенка, выделяется только главное, четко разделяется добро и зло. Резкое разграничение света и тени, положительного и отрицательного, выпуклость образов в природе детской сказки близки детскому восприятию.

Детского читателя в сказке интересует не только знакомство с удивительными, необычными существами, но и психологическое разнообразие персонажей, душевных порывов, которые подвигают героев на добрые или злые поступки. Художественные образы, сюжет оказывают большое воспитательное воздействие на ребенка, которое в свое время было высоко оценено К. Д. Ушинским. Вводя детей в круг необыкновенных событий