

**Мастер-класс «Путешествие Героя»**  
**(групповое сочинение истории о себе по волшебной-сказочной структуре)**  
**Как построить театральное действие за 45 минут?**  
**Как «запустить» разговор с детьми о культуре, о взаимоотношениях в классе,**  
**о самих себе?**

*Автор и ведущий - Ряшина Вера Викторовна*

Количество участников мастер-класса: от 7 до 20 чел.

Характер работы: психологический тренинг; конкурс; творческая групповая работа.

Задачи мастер-класса:

- Развитие способности понимания групповой ситуации и собственных способов действия
- Развитие позитивного способа мышления
- Получение опыта сотрудничества в группе
- Получение опыта позитивного эмоционального отреагирования

Структура сюжета народной русской волшебной сказки представляет собой своеобразный «алгоритм» разрешения сложной ситуации в пространстве волшебной сказки - «Путешествие героя», и служит культурно-адекватной основой для сочинения (и последующего разыгрывания) участниками собственной истории с помощью волшебной-сказочной структуры.

Ход работы.

Разминка – игра «Ассоциации»: ведущий бросает мячик и предлагает каждому, к кому он попадает, называть первое пришедшее в голову слово на тему - ... (варианты: наша группа, этот семинар, мое состояние сегодня).

Участникам предлагаются «Карты Проппа».

Задание.

А. Сочинение истории. Каждый участник берет себе любую карту. Затем по очереди, заданной номером карты, группа сочиняет рассказ о самих себе (о нашей группе). Начинает тот, у кого карта 1 «Начальная ситуация» - вводит героев сказки, время и место действия, затем продолжает тот, у кого карта 2 «Недостача, проблема» - вводит какую-то неразрешимую ситуацию, близкую всем членам группы, и т.д. Важно, чтобы сочиняемая история складывалась из фрагментов каждого, но сюжет при этом не разрывался.

Б. Разыгрывание истории. Каждый выбирает себе роль любого персонажа из получившейся истории. Строится место действия. Далее группа спонтанно разыгрывает сюжет.

Обсуждение.

Обсуждение строится по 3 линиям:

1 – актуальные чувства и состояние до и после сказки, чувства в роли.

2 – как действовали при сочинении и разыгрывании сказки: что было легко, что трудно, где сбивались и почему, что помогло, что мешало; бывает ли подобное в других ситуациях и что вы с этим делаете;

3 – о чем эта сказка: любые возможные интерпретации сюжета и персонажей и ассоциации - с собой, с группой, с культурными контекстами и т.д.

Если сочинение и разыгрывание сказки проводится в форме соревнования между командами, то обсуждение ведется по линии интерпретации «о чем эта сказка»: кто больше гипотез предложит.

В зависимости от количества участников и характера работы возможно различные типы «карт Проппа»:

Ситуация конкурса: общее количество участников не ограничено; распределение на группы по 7-10 чел. (не более), сочинение истории по 10 картам.

Ситуация психологического тренинга: общее количество участников не более 20 человек, сочинение истории по 20 картам, в малой группе (до 10 чел.) – по 10 картам.

Ситуация групповой творческой работы – возможно по любому сценарию, но большие группы предпочтительнее делить на подгруппы 7-10 чел.

Литература:

Ряшина В.В. Рефлексия проблемных жизненных ситуаций в раннем юношеском возрасте: диссертация кандидата психологических наук: 19.00.11. – Москва, 1996. – 209 с. - Код доступа на сайте РГБ <https://search.rsl.ru/ru/record/01000157454>

**Приложение 1. «Карты Проппа» (10)**

**1. Начальная ситуация**

**2. Недостача, проблема**

**3. Герой отправляется в путешествие**

**4. Даритель испытывает Героя**

**5. Реакция Героя**

**6. Получение волшебного средства**

**7. Встреча с Врагом**

**8. Борьба**

**9. Победа над Врагом**

**10. Счастливый конец: свадьба, пир, воцарение  
Героя**

**Приложение 2. «Карты Проппа» (20)**

**1. Начальная ситуация**

**2. Недостача, проблема**

**3. Герой отправляется в путешествие**

**4. Даритель испытывает Героя**

**5. Реакция Героя**

**6. Получение волшебного средства**

**7. Встреча с Врагом**

**8. Борьба**

**9. Победа над Врагом**

**10. Ликвидация исходной проблемы**

**11. Возвращение Героя**

**12. Преследование , погоня**

**13. Спасение Героя от преследования**

**14. Прибытие Героя домой (неузнанное)**

**15. Необоснованные притязания Ложного героя: он  
стремится занять место Героя**

**16. Трудная задача**

**17. Решение**

**18. Новый облик Героя**

**19. Наказание Ложного героя**

**20. Счастливый конец: свадьба, пир, воцарение  
Героя**