

Сторителлинг – искусство донесение поучительной информации, с помощью знаний, рассказов, историй, которые возбуждают у человека эмоции и мышления.



Автор технологии

Дэвид Армстронг, глава международной компании **Armstrong International**, руководит персоналом с помощью революционной модели, изобретённой им самим.

Сторителлинг в образовании – интерактивный метод, выстроенный в применении историй с конкретной структурой и интересным героем, он направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения.

Три вида сторителлинга: классический, активный, цифровой.

В классическом сторителлинге реальная ситуация из жизни или вымышленная история рассказывается взрослым (педагогом или родителем). Дети только слушают и воспринимают информацию. Такой прием применим в работе с детьми младшего и среднего возраста, когда взрослый берет на себя ведущую роль рассказчика.

Цифровой сторителлинг - рассказывание истории дополняется визуальными компонентами (видео, инфографика).

Активный сторителлинг: в нем задается основа события, формируются ее проблемы, цели и задачи. А слушатели стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй. Применим для старшего дошкольного возраста.

Фундамент любой истории:

Герой - главное действующее лицо. Это можете быть вы, ваш друг, мама, мифический персонаж — кто угодно.

Место и контекст. Среда, где разворачиваются события.

Цель. Какое-то послание, мораль. То, ради чего вы затеяли рассказ.

Сюжет. То, что объединяет предыдущие пункты.

Структура историй

Вступление

Начать рассказ нужно интересно, можно предложить детям вспомнить начало сказок:
Однажды, много лет назад...
В некотором царстве, в некотором государстве...
Когда-то давным-давно...
Жили-были...
Случилось это в одном городке...

Развитие события

Описание главного героя истории:
Где он живет, что делает?
Что произошло с героем?
Кого он встретил или что нашел?
Что он планирует с этим делать?

Кульминация

Появляется разрешение поставленной проблемы. Тайна раскрыта. В конечном итоге находится решение, и этот ответ, как правило, совсем не тот, которого мы ожидали.

Заключение

Краткое заключение, которое подытоживает рассказ одним предложением.

Находки для сюжетов.

Магазинчик волшебных предметов.

Однажды тебе снится сон, что ты отправился в магазин за продуктами, а попал в магазин настоящего волшебника, где на полках стоят разноцветные склянки с необычными снадобьями, а на плече продавца сидит большой филин, который каждый час говорит несколько раз "Угу-угу-угу", обозначая нужное время. Продавец улыбается тебе и предлагает выбрать у него в магазине любой волшебный предмет, который тебе понравится... Расскажи, что ты

решил выбрать в магазине волшебника и почему? Как ты себя чувствовал, оказавшись в таком необычном месте? Что происходило с тобой в этой истории дальше? Пригодился ли тебе волшебный предмет? Если захочешь, то нарисуй картинку к своей истории".

Загадки. Предложите детям выбрать по одному сказочному персонажу/ предмету/ явлению природы/ цветку/ животному/ растению/ действию/ чувству и так далее, но не называть это слово вслух (можно записать на бумажке, чтобы не забыть самому и спрятать ее в карман), а потом описать остальным участникам то, что ты загадал, таким образом, чтобы случайно не назвать сам предмет. Другие дети должны внимательно выслушать рассказ и попробовать разгадать загадку. Можно использовать таймер или песочные часы, чтобы играть на время, а так же ввести жетоны, например, красивые пуговицы или камушки, чтобы выбрать того, кто больше всех разгадает загадок, либо сочинит самую трудную/ захватывающую/ смешную загадку. Эта игра развивает не только воображение и речь, но и память, внимание, ассоциативное мышление.

Волшебный мешочек. Будет здорово, если вместе с детьми вы сошьёте симпатичный мешочек, или же возьмёте уже готовый, и сложите различные мелкие предметы и игрушки: камушки, стеклянные шарики, пёрышки, шишки, фигурки из киндер-сюрприза, монетки, пластмассовых солдатиков или же животных и так далее. Затем каждый из игроков может достать, не глядя, один или несколько любых предметов, чтобы на их основе сочинить свою собственную историю или же групповую.

В первом случае игроки могут записать для начала придуманные истории на бумаге, а потом зачитать их друг другу. Такой мешочек удобно брать с собой в поездки, чтобы отвлечь ребёнка.

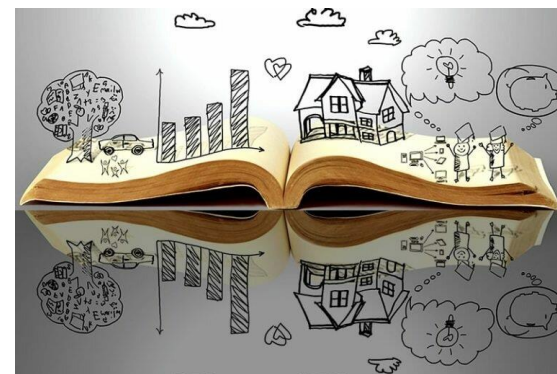
Клуб путешественников. Основная идея этой игры заключается в создании ребёнком или всей семьёй "карточек-воспоминаний" о приятных совместных путешествиях или значимых событиях в жизни ребёнка, которые будут их иллюстрировать и помогать пересказывать друзьям и близким, как вы провели летние или зимние каникулы, семейные праздники и многое другое. Карточки можно нарисовать от руки, либо сделать коллаж из фотографий и вырезок из различных журналов, снабдив их небольшими комментариями, например: "Когда мы приехали на море, то в первый день был сильный шторм", или "Больше всего мне понравился земляничный торт, который для меня испекла мама на даче!". Так же можно сшить "волшебный мешочек", в котором будут храниться памятные вещицы из семейных поездок: ракушки, камушки, шишки, монетки, браслетки, обертки от конфет, старые билетки и многое другое. Ребёнок будет их доставать, трогать, рассматривать и строить свой рассказ со зрительной опорой на эти предметы. Если вы создали несколько наборов таких карточек к разным семейным событиям или путешествиям, то попробуйте их перемешать и предложить ребёнку снова разложить на две стопки в соответствии с подходящим событием. Кроме того, эти карточки станут прекрасной основой для придумывания новых историй о каких-нибудь фантастических путешествиях, в которых вы или дети хотели бы побывать.

Спасибо за внимание!

Муниципальное образование город Муравленко

«Развитие речи дошкольников, с помощью интерактивного метода «Сторителлинг»,

Васильева Елена Анатольевна,
учитель-логопед высшей квалификационной категории



МБОУ «Прогимназия «Эврика»