

## Доклад

### «Использование интерактивной технологии «Сторителлинг» в организованной деятельности

Сторителлинг, или рассказывания историй, был изобретён и успешно опробован на личном опыте Дэвидом Армстронгом, главой международной компании Armstrong International.

Разрабатывая свой метод, Дэвид Армстронг учел известный психологический фактор: истории более выразительны, увлекательны, интересны и легче ассоциируются с личным опытом, чем правила или директивы. Они лучше запоминаются, им придают больше значения и их влияние на поведение людей сильнее.

Термин «сторителлинг» возник от английского слова *storytelling* и в переводе означает «рассказывание историй». Однако, в русском языке этому термину имеется весьма синоним – «*сказительство*», подразумевая под собой исполнение сказаний, искусство увлекательного рассказа.

Цель сторителлинга – обогащение устной речи, развитие у старших дошкольников умения составлять рассказы.

#### Задачи:

1. Обогащать активный и пассивный словарь дошкольников.
2. Уточнять использование грамматических форм речи.
3. Развивать коммуникативные навыки дошкольников.

#### Что развивает у детей сторителлинг?

Сочинение историй способствует обогащению активного словаря и развитию речи, внимания, мышления, воображения, памяти детей дошкольников. Ведь каждый ребенок рассказывает историю с позиции своего жизненного опыта, наделяет героев истории своими эмоциями, чувствами, мечтами, страхами.

Сочиняя, дети «проживают» истории, приобретают способность мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах раскрепощает застенчивых, делает робких - смелыми, молчаливых - разговорчивыми и повышает настроение, потому что сочинять истории - это не только полезно, но еще и очень увлекательно!

Взрослым сочинять истории сложнее, чем детям, - нет детской непосредственности, свободы, полета фантазии. А дошкольятам нравится - они не боятся сказать что-то не так.

Сторителлинг – педагогическая техника, выстроенная в применении историй с конкретной структурой и интересным героем, она направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения. В каждой хорошей истории легко различить ее структуру. Слушатель, скорее, ощущает ее сердцем, нежели осознает разумом. В структуру техники сторителлинг входят следующие основные элементы.

1. Вступление - вызвать у слушателя интерес и увлечь его должно зацепить их внимание и удерживать его.

2. Развитие события - эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или конфликт, о котором рассказывается в вступлении.

3. Кульминация - когда напряжение доходит до апогея и обстановка начинает выглядеть нестерпимой, появляется разрешение поставленной проблемы. Тайна раскрыта. В конечном итоге находится решение, и этот ответ, как правило, совсем не тот, которого мы ожидали.

4. Заключение - должно быть краткое заключение, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне - мораль.

### Визуальный контент.

Начиная сочинять историю, подумайте, как создать ее визуальный контент. Визуализация истории поможет передать атмосферу, раскрыть тему и погрузить ребенка в воображаемый мир. Визуальный контент – это вся визуальная информация, которая сопровождает текст: фотографии, рисунки, схемы, видеоролики, графический дизайн, логотипы и прочее. Например,

- «*Рисовательная*» визуальная история. Это, пожалуй, классический вариант. Картины, схемы нарисованы заранее рукой художника, либо изображаются параллельно со звучащим текстом и предстают перед аудиторией, в нашем случае перед детьми.

- «*Аппликационная*» визуальная история. На лист бумаги или любой другой фон в кадре выкладываются (*наклеиваются*) готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.

- «*Магнитная*» визуальная история. Похожа на аппликационную. Единственное различие — готовые изображения крепятся магнитами на презентационную магнитную доску.

- «*Фланелеграфная*» визуальная история. Используется старый добрый забытый фланелеграф. Это уже почти театр! Хорошо подходит для «*экранизации*» сказок и других историй для детей.

Итак, какие же виды сторителлинга можно использовать с дошкольниками: классический, активный, цифровой.

В классическом сторителлинге реальная ситуация из жизни (*или вымыщенная история*) рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию.

В активном сторителлинге педагогом задается основа события, формируются ее проблемы, цели и задачи. Слушатели стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй.

Цифровой сторителлинг - формат сторителлинг, в котором рассказывание истории дополняется визуальными компонентами (*видео, скрайбинг, майнд-мэп, инфографика*). Скрайбинг - (от английского слова "scribe" – набрасывать эскизы или рисунки.

Инфографика объединяет визуальные элементы и тексты. Основная цель инфографики – информирование. В ДОУ педагоги часто используют мнемотехники для заучивания стихотворений и развитию связной речи по опорным картинкам и схемам. Современные информационно-коммуникативные технологии помогают усовершенствовать это направление работы и способствуют созданию интерактивных плакатов.

Наиболее важные моменты при создании истории

- Начиная сочинять историю, подумайте, как создать ее визуальный контент.
- Визуализация истории поможет передать атмосферу, раскрыть тему и погрузить ребенка в воображаемый мир.
- Соблюдайте очередность действий рассказчика:
- Всегда учитывайте возраст детей и их настроение, начиная историю о приключениях героев.
- При необходимости поменяйте замысел повествования сюжета, его последовательность, окончание истории.
- Рассказывайте историю доступным для детей языком, задействуйте в ней ярких героев.
- Поясняйте перед повествованием,

почему именно сегодня вы решили рассказать эту историю и чем она будет интересна для данной группы детей.

- Начинайте историю с завязки и от первого лица.

«Хочу рассказать, как я...»,

«Я вам уже рассказывала про то, как я...»,

«Однажды со мной произошла такая история...».

## 2. «Кубики историй» как визуальный контент метода сторителлинг.

Техника сторителлинг, которая лежит в основе игры «Кубики историй», открывает уникальную возможность для развития коммуникативной компетенции детей, облегчает запоминание сюжета, эффективна в процессе рассуждения. Импровизированные рассказы вызывают наибольший интерес, обогащают фантазию, развивая логику.

Каждый ребёнок рассказывает свои истории, опираясь на свой жизненный опыт, наделяя героев историй своими эмоциями, чувствами, страхами.

Кубики Историй – это уникальная настольная игра-пособие жанра *storytelling*, развивающая фантазию и речь. Несколько лет назад в Европе придумали фантастическую игру «*Story cubes*» («Кубики историй», оригинальные «*Story cubes*» для детей они сложные т. к. на кубиках изображены лишь символы и знаки. Для наших детей нужны яркие, понятные картинки. Взяя за идею оригинальную версию игры, я решила сделать свои «Кубики историй» (*Сопровождается показом*).

Напоминаем правила: первый участник круга историй (*из всех, кто участвует в сочинении сказки*) бросает первый кубик, чтобы по выпавшему рисунку определить сцену, на фоне которой будут происходить события.

Затем другой участник бросает второй кубик и продолжает рассказ, присоединив детали к предыдущей завязке. И так далее, пока сказка не будет окончена. Можно попытаться записать ход сюжета, вдруг он и впрямь выйдет интересным. *Кубики историй* можно применять при автоматизации звуков. Для этого используются кубики с картинками, в названии которых присутствует автоматизируемый звук в начале, в середине или в конце слова. При составлении рассказа ребёнок будет закреплять в речи тот звук, который требует автоматизации и самоконтроля. Также, можно подобрать набор кубиков для дифференциации звуков.

В таком виде игры у детей развивается ещё один компонент речи-фонематический слух. Определив позицию звуков в словах (начало, середина, конец, и расставив кубики в соответствующей последовательности, исходя из позиции звука, составляется рассказ.

Для старшего возраста используются при обучении детей творческому рассказыванию, сочинению сказок используются карты Проппа.. Это игровое пособие из карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказок. Так как В. Я. Пропп был фольклорист, то он рекомендовал работать с волшебными народными сказками..

Также в сторителлинге активно используется виммельбух.

Виммельбух – что это?

Это такая разновидность книг, которые состоят либо полностью, либо практически полностью из картинок.

Название происходит от немецкого словосочетания *Wimmelbuch*, которое дословно переводится как «книга с мельтешащими картинками». А название такое дано, потому что на страницах виммельбухов невообразимо много героев, каждый из которых занят чем-то своим,

Книга содержит минимум текста (иногда текста нет), а рисунки насыщены деталями. С героями книг-комиксов происходят интересные и забавные события в течение дня, месяца, года. Это дает возможность ребёнку каждый раз по-новому «читать» картинки и придумывать новые истории. Основное назначение такой книги — ознакомление с окружающим миром, развитие речи и воображения.

Как же читать книгу ребенку, если там нет слов, нет текста?

Если приглядеться, все эти мелкие рисунки на страницах не случайны, это все маленькие истории. И эти истории можно бесконечно рассказывать или придумывать вместе с ребенком.

Таким образом можно выделить следующие преимущества использования техники сторителлинг с детьми дошкольного возраста:

1. Сторителлинг – отличный способ разнообразить занятия, чтобы найти подход и заинтересовать любого ребенка. Не требует затрат и может быть использован в любом месте и в любое время.

2. Техника сторителлинга имеет форму дискурса, потому что рассказы представляют большой интерес, а также развивают фантазию, логику и повышают культурное образование.
3. Использование цифрового сторителлинга и ИКТ технологии помогает визуализировать придуманные истории, эмоционально обогатить материал.
3. Сторителлинг может успешно использоваться в проектной деятельности детей.
4. Использование метода сторителлинг в работе с детьми с ООП способствует успешной адаптации их в коллективе сверстников.
5. Сторителлинг объединяет родителей и детей.