

СТОРИТЕЛЛИНГ

Педагог-психолог МБДОУ
г. Иркутска детского сада №
25

Печерская
Владимировна

Ольга

Технология «Сторителлинг»

Технология «Сторителлинг» пришла к нам из бизнеса разработана Дэвидом Амстронгом, главой крупной международной корпорации.

Дословно Сторителлинг переводится с английского как **«рассказывание историй»**, это своеобразный способ передачи информации и нахождение смыслов через рассказывание историй.

На данный момент технология сторителлинга активно применяется в педагогике.

Целью сторителлинга является управление вниманием и чувствами слушателя, расставление правильных и нужных акцентов. Это необходимо для того, чтобы история осталась в памяти на долгое время. Происходит это через формирование психологических взаимосвязей, или ассоциаций.

Виды сторителлинга:

В педагогике сторителлинг является техникой, которая через применение историй с определённой структурой и интересным героем направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения.

Выделяют несколько видов педагогического сторителлинга:

- Классический;
- Активный;
- Цифровой.

Классический сторителлинг:

История рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию. При его использовании педагог передает детям конкретную информацию, которая представлена в насыщенной форме запоминающейся истории.

АКТИВНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ

Педагог задает основу события, формирует ее проблемы, цели и задачи. Дети вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй.

В любой истории **должен быть интересный герой**. Это может быть, кто или что хотите, хоть обычный карандаш, если вам нужно научить детей им пользоваться. Важно, чтобы у этого героя были чувства, чтобы ребенок мог ему сопереживать, а также, чтобы герой не был оторван от ситуации, то есть он не существует сам по себе, а «живёт» в каком-то мире.

Как это может выглядеть? Педагог делает введение, допустим, к нам на занятие сегодня пришёл стул. Откуда он к нам пришёл? Как он выглядит? Что он чувствует? Мне кажется, он грустит, как вы думаете, почему? А каким он был раньше? А раньше что он чувствовал? Что мы с вами можем сделать, чтобы он перестал грустить? То есть педагог создал основу, а далее своими вопросами побуждает детей к созданию истории.

Цифровой сторителлинг

Это формат, в котором рассказывание истории дополняется/сопровождается визуальными компонентами (картинки, презентации, видео, скрайбинг, интеллект-карты, инфографика).

Примеры визуального компонента:

- Отрывок из мультфильма «Смешарики»;

Виды сторителлинга, которые можно использовать в работе с дошкольниками.

- 1. Сторителлинг на основе реальных ситуаций.** В качестве примера применяются жизненные ситуации, которые следует решить. Так достаточно просто учить правила поведения. **Может быть классическим и активным.**
- 2. Сторителлинг на основе повествования.** Информацию, которую нужно донести до детей, представляет герой. Например, «к нам сегодня на занятие пришёл Незнайка, и у него...» что-то произошло. Таким образом повышается интерес ребёнка. **Классический сторителлинг.**
- 3. Сторителлинг на основе сценария.** Ребёнок становится частью истории и достигает различных результатов в зависимости от того, какие решения принимает. Это подходит для закрепления материала, так как позволяет применить ранее приобретённые знания и опыт. Такие занятия могут строиться по типу квестов. **Активный сторителлинг.**
- 4. Сторителлинг на основе проблемных ситуаций.** Поиск способа решения проблемы с наилучшим результатом. **Активный сторителлинг.**

Алгоритм составления историй.

1. Вступление: должно быть коротким, здесь дети входят с ситуацией и знакомятся с героем.

Варианты вступления: Когда-то давным-давно...., Садитесь поближе, я вам расскажу..., Однажды..., В некотором царстве, в некотором государстве..., Жили-были...., Это произошло темной и дождливой ночью..., Наш герой понятия не имел, что его ждет...

2. Развитие событий.

Здесь выявляются сюжетные направления и нравы персонажей. Эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или в конфликт, о котором рассказывается в вступлении. Герой погружается в ситуацию, которая не становится разрешенной, а наоборот, становится все напряжённее.

3. Кульминация: именно здесь происходит накал всех страстей. В этой части герой выходит чемпионом (или нет). Это тот момент, где находятся все ответы на вопросы, появляется решение поставленной проблемы. Тайна раскрыта!

4. Заключение: должно быть кратким, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне – мораль.

Итог: важно, чтобы в них было вступление, где дети входят в ситуацию и знакомятся с героем. Обязательно наличие героя, которому нужно сопереживать. Дальше идёт развитие событий, где герой погружается в ситуацию, кульминация и развязка. Истории должны быть просты и понятны, не нужно оставлять открытого финала, концовка должна быть однозначной.

Методы, применяемые в сторителлинге:

1. Кубики историй.

Несколько лет назад в Европе придумали фантастическую игру «Storycubes» («Кубики историй»), картинки погружают в мир фантазий, иллюзий и приключений. Каждый рисунок – это захватывающий и неожиданный поворот повествования. Оригинальные «Storycubes» можно заказать через Интернет. Но для детей они сложные, так как на кубиках изображены лишь символы и знаки. Для наших детей нужны яркие, понятные картинки. Взяв за идею оригинальную версию игры, можно изготовить кубики самостоятельно.

Правила работы с кубиками могут варьироваться в зависимости от целей. Например, сначала выбираем **историю**, учитывая детский интерес, программную тематику, договариваемся, о ком будет история, т. е. выбираем главного героя, а также выбираем жанр рассказа (фантастика, детектив или смешная история). И игра начинается!

Методы, применяемые в сторителлинге:

2. Карты Проппа.

Владимир Яковлевич Пропп был русским учёным филологом-фольклористом, и основные его труды были посвящены структуре и происхождению волшебной сказки. Так, в структуре он выделил набор постоянных элементов, или функций. Используя карты Проппа, можно научить детей видеть структуру сказки, что в дальнейшем облегчит усвоение материала и будет способствовать запоминанию. В последующем же на основании карт, ребёнок от воспроизведения переходит к творчеству, то есть к сочинению.

Работа с картами Проппа проходит в несколько этапов:

- I. Познакомить детей со сказкой как жанром и объяснить общую структуру, то есть завязка (приглашение в сказку, повествование, развязка).
- II. Чтение и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа.
- III. Пересказ с опорой на карты.
- IV. Сочинение на основе карт. Для этого отбираются 5-8 карт,

Методы, применяемые в сторителлинге:

3. Составление рассказов по сюжетным картинкам.

Сюжеты и количество изображений подбираются исходя из возраста и уровня развития детей. Этот способ сочинительства проще, чем по картам Проппа, так как персонажа и ситуацию не нужно придумывать, это уже сделал автор изображений. Но сочиняя таким образом, всё равно есть некая вариативность историй, ведь каждый ребёнок наделяет персонажа качествами, чувствами, переживаниями и по-своему интерпретирует изображения.

Методы, применяемые в сторителлинге:

4. Детские книги – виммельбухи.

Появились они в Германии. По содержанию они представляют собой книгу большого формата с небольшим количеством разворотов. В них нет текста либо он минимален, а на страницах – множество мелких изображений.

Такие книги хорошо тренируют память и внимание и в зависимости от того, для какого возраста они рассчитаны, можно некоторые из них использовать для развития сочинительства. Дело в том, что, например, для годовалых детей они будут представлять собой рисунки по принципу «найди и покажи», а для детей постарше изображения намного сложнее.

Примечания:

Иногда сочинение историй даётся очень тяжело. Может быть тяжело из-за особенностей развития речи, воображения, эмоциональной сферы.

Тем не менее, если перейти этот барьер, можно добиться высоких результатов в разных сферах. **Но как этот барьер перейти?**

Например, при помощи рисунка. Рисунок может стать посредником между внутренним миром и устной историей.



Спасибо

за

внимание!