

ОКУ «Курский Центр для несовершеннолетних»

Отделение методической помощи

**Мастер-класс
«Сторителлинг как интерактивный
метод работы с детьми»**

**Подготовила:
соц. педагог
Быканова М.А.**

г. Курск – 2023 год

Цель: повышение профессионального умения педагогов в процессе активного общения по освоению опыта по работе с технологией сторителлинг.

Задачи:

- познакомить педагогов с особенностями работы по использованию технологии сторителлинг;
- обучить участников мастер-класса методам и приемам обучения несовершеннолетних сочинению историй;
- развивать интерес к оригинальным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии.

Оборудование: мультимедиа презентация, ноутбук, карточки с незаконченными предложениями, материал для подготовки коллажа (иллюстрированные журналы, клей, ножницы, плотные листы картона или ватмана), материал для игры «Волшебный мешочек», цветные магниты, картинки, кубики историй, цветные карандаши, ватман, «карта островов» для рефлексии

Ход мастер-класса

Говори не так, как тебе удобно говорить, а так, как слушателю удобно воспринимать.

Скилеф (Феликс Кирсанов)

Люди охотнее слушают истории, чем инструкции
Дэвид Армстронг

I. Вводная часть

1. Орг. момент

2. Вступительная беседа

Все мы не раз замечали, как внимательно дети слушают, когда мы рассказываем им сказку, и как быстро они начинают отвлекаться, если мы читаем ее в книге.

Что привлекает их в первом случае? Дети больше любят и лучше запоминают импровизированные истории, чем заученные тексты.

Чтобы научиться правильно и интересно рассказывать, эффективно использовать это умение в работе, необходимо овладеть грамотной, эмоционально-окрашенной, осмысленной, связной устной речью. Этому может способствовать такая технология, как **сторителлинг**, который полезен не только детям, но и нам педагогам.

Данную технологию разработал глава крупной корпорации Дэвид Армстронг. Он считал, что истории, рассказанные от своего имени, легче воспринимаются слушателями, они увлекательнее и интереснее, чем читаемая книга.

Термин возник от слияния английских слов **story** – **история** и **telling** – **рассказывать**, и в переводе означает «расскажи историю», т.е. это способ передачи информации и нахождение смыслов через рассказывание историй.

В русском языке этому термину имеется синоним «сказительство» – искусство увлекательного рассказа, исполнение сказаний. Сами рассказы

могут быть как о выдуманных героях (книжных, сказочных, мультипликационных), так и о реальных (детях группы, самом педагоге). Они похожи на сказки, поскольку мораль в них скрыта.

Чем сторителлинг может быть полезен в работе с детьми?

Остановимся подробнее на целях и задачах сторителлинга в педагогике.

Цели: захватить внимание детей с начала повествования и удерживать его в течение всей истории, вызвать симпатию к герою, донести основную мысль истории.

Задачи:

- развивать красивую грамотную речь, творческое мышление, воображение, уверенность в выступлениях на публике;
- повышать уровень учебной мотивации;
- способствовать раскрытию талантов и самовыражения;
- наглядно мотивировать поступки героев;
- формировать умственное восприятие и переработку информации, желание общаться.

Таким образом, **сторителлинг** позволяет:

- разнообразить образовательную деятельность с детьми;
- заинтересовать каждого ребенка в происходящем действии;
- обогатить устную речь несовершеннолетних;
- облегчить процесс запоминания сюжета.

Сама технология не требует особых затрат и может быть использована в любом месте и в любое время. Эффективна в процессе рассуждения, потому что импровизированные рассказы вызывают у детей большой интерес, развивают фантазию, логику.

Выделяют три вида педагогического сторителлинга:

- **классический;**
- **активный;**
- **цифровой.**

В **классическом сторителлинге** реальная ситуация из жизни или вымышленная история рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию, как пример использования настольного театра, ковролин.

Активный сторителлинг. Педагог задает основу события, формируются ее проблемы, цели и задачи. Слушатели стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй.

При использовании **цифрового сторителлинга** рассказывание истории дополняется визуальными компонентами (видео, инфографика), как пример озвучивание мультфильмов.

Как использовать сторителлинг в педагогической деятельности?

Технику сторителлинг можно применять как на индивидуальных, так и на подгрупповых и групповых занятиях, где каждая тема может раскрываться историей в картинках.

Нужно рассказывать так, чтобы дети верили, что история интересна самому рассказчику. Хорошее повествование затрагивает чувства ребенка, переносит его в созданный рассказчиком мир. Но главное не то, что рассказывает педагог, а то, как он это делает. Он должен уметь перевоплощаться, импровизировать, интонировать. Рассказать хорошую историю – это значит рассказать так, чтобы дети «увидели» действие, захотели поучаствовать в нем.

Как составлять истории?

➤ **Историю нужно сделать живучей.** Она должна быть устойчивой при многочисленных пересказах. Для этого необходимо наполнить ее эмоциональным зарядом и передать его детям. Таким зарядом может быть юмор, неожиданность развязки. Дети любят путаницы, приключения, необычайные происшествия, поэтому рассказ будет им интересен.

➤ **История должна быть убедительной, правдивой,** даже если в ней будут фантастические и сказочные сюжеты или животные, общение зверей и людей. Она должна затрагивать важные для детей темы, способствовать решению значимых проблем. Педагог должен сам «верить» в правдоподобность развязки, иначе он не сможет убедить воспитанников. Правильно рассказанная история воздействует на детей и их поступки.

➤ **История должна быть трансформируемой,** т.е. запускать у детей процесс изменений. С помощью этой технологии можно ненавязчиво, не морализируя, объяснить воспитанникам нормы поведения. При прослушивании истории у детей активизируется подсознание, которое обрабатывает информацию, выраженную в образах или символах. В результате ребенок получает опыт, изложенный естественно и без поучений.

Структура технологии

1. Вступление – вызвать у слушателя интерес и увлечь его, зацепить внимание и удерживать его. Оно должно быть коротким, здесь дети входят в ситуацию 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...*

2. Развитие события. На данном этапе выявляются сюжетные направления и нравы персонажей. Эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или конфликт, о котором рассказывается в вступлении. Герой погружается в ситуацию, которая не становится разрешенной, а наоборот, требует каких-то решений.

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 - как в басне – мораль, должно быть краткое, которое подытоживает рассказ одним предложением.

Правила техники рассказа историй:

➤ Визуальный контент (информация, которая сопровождает текст: фотографии, рисунки, схемы, видеоролики, графический дизайн). Визуализация поможет передать атмосферу, раскрыть тему и погрузить ребенка в воображаемый мир.

➤ Учет возраста детей и их настроения. Начиная историю о приключениях героев, всегда учитывайте возраст детей и их настроение.

➤ Рассказ истории от первого лица. 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...»). Это сразу привлечет внимание детей, даже если речь в ней пойдет о фантастических событиях и героях.

➤ Доступность языка, яркие герои. Основной персонаж непременно должен вызывать симпатию.

➤ Открытые вопросы в адрес детей, которые привлекают их к участию в рассказывании истории.

➤ Смена сюжета повествования, его последовательности, окончания.

Как строится деятельность с использованием технологии сторителлинг?

Технологию сторителлинг применяют совместно с нетрадиционными приемами рисования, лепки, конструирования в ходе интерактивных игр с детьми.

Для младшего возраста больше подойдут такие средства сторителлинга, как конверт-доска и кубики историй с простым сюжетом.

Конверт-доска (от английского **convert** – преобразовывать) – плоскостное изображение с помощью рисования или лепки на определенную тему. Она может использоваться на познавательных занятиях и в изобразительной деятельности. Благодаря такой технологии в процессе совместной работы с детьми или при объяснении материала педагог может изменять содержание, дополнять изображение на доске различными элементами или удалять их с помощью стеки.

Кубики историй. Игра состоит из 9 кубиков, 54 картинки, которые погружают в мир фантазий, иллюзий и приключений. Историю можно составлять без определённой темы.

Игра открывает уникальную возможность для развития коммуникативной компетенции детей, облегчает запоминание сюжета, эффективна в процессе рассуждения – (компетенция «критическое мышление»). Импровизированные рассказы вызывают наибольший интерес, обогащают фантазию, развивая логику, креативность.

Рассказывание историй позволяет застенчивым детям быть более раскрепощенными, робких делает смелее, молчаливые становятся более разговорчивыми. Каждый ребёнок рассказывает свои истории, опираясь на свой жизненный опыт, наделяя героев историй своими эмоциями, чувствами, страхами.

«Кубики историй» – настоящий праздник воображения! Ведь сочинять истории не только полезно, но и очень увлекательно!

II. Основная часть.

Сейчас мы с вами попробуем поиграть.

1. «Незаконченные предложения»

Начнем мы с методики, которая вам всем хорошо известна. Это «Незаконченные предложения». Данная методика помогает запустить фантазию ребенка и служит основой для придумывания новых историй.

Я предлагаю вам выбрать по одной карточке и закончить предложенную фразу.

- 1) Если бы у меня была волшебная палочка, то я бы...
- 2) Чаще всего я злюсь/ грущу/ радуюсь/ пугаюсь/ обижаюсь, когда...
- 3) Моя самая любимая еда...
- 4) Если бы я снова оказался маленьким, то...
- 5) Больше всего на свете мне нравится...
- 6) Я ненавижу, когда...
- 7) На работе я...
- 8) Если бы я однажды попал в школу волшебников, то...
- 9) Если бы я превратился в птицу и умел летать...
- 10) Когда идёт дождь, я...
- 11) Моя семья...
- 12) Если бы животные и птицы умели разговаривать...
- 13) Желтый цвет напоминает мне...
- 14) Мое имя похоже на...
- 15) Через 10 лет я...
- 16) Море/ горы/ небо/ огонь/ земля ...
- 17) Если бы я встретил приведение...
- 18) Однажды я увидел необычный сон...
- 19) Если бы я был известным литературным персонажем или историческим деятелем, я был бы...
- 20) Если бы я был отрицательным персонажем сказки, я был бы...
- 21) Не люблю людей, которые...
- 22) Наступит тот день, когда...

С детьми будет полезно обсудить их ответы на незаконченные предложения:

- *Трудно или легко им было писать?*
- *Что вызвало, быть может, напряжение или дискомфорт?*
- *Какие чувства они испытывали в процессе?*
- *Какие образы представляли?*

2. «Загадки»

Я предлагаю вам 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). Затем опишите остальным участникам то, что вы загадали, таким образом, чтобы случайно не назвать сам предмет.

Другие участники должны внимательно выслушать рассказ и попробовать разгадать загадку.

(Можно использовать таймер или песочные часы, чтобы играть на время, а также 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.

3. «Сделай коллаж и расскажи»

Для этой игры вам понадобятся: различные иллюстрированные журналы, клей, ножницы, плотные листы картона или ватмана.

Я предлагаю вам найти наиболее понравившиеся картинки в журналах, вырезать их и наклеить на более плотную основу так, чтобы у каждого получилось от 10 до 15 карточек. Размер произвольный и вы можете его выбрать заранее сами.

Из иллюстраций можно по-своему усмотрению делать коллажи на карточках, либо просто произвольно наклеивать понравившиеся фрагменты картинок из журнала.

После подготовки карточки перемешиваются и кладутся картинками вниз. Участники игры по очереди открывают по одной карточке, придумывая и рассказывая свою часть общей истории, продолжая с того момента, где остановился предыдущий игрок.

История должна иметь начало, завязку и конец. Ведущий может в это время записывать получившееся повествование, а потом прочесть всем, какая история получилась.

4. «Волшебный мешочек»

Участникам предлагается мешочек с различными мелкими предметами и игрушками: камушки, стеклянные шарики, пёрышки, шишки, фигурки из киндер-сюрприза, монетки, пластмассовые солдатики, фигурки животных и т.д.

Каждый из игроков должен 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. Педагоги могут в соответствии с темой занятия подобрать игрушки или предметы, относящиеся к определённой категории, например, к теме «осень», или «Новый год» и т.д.

5. «Истории с помощью разноцветных магнитиков»

Данная игра помогает детям визуализировать детали будущей истории, научиться составлять план и сформировать пространственно-временные представления. Для игры понадобятся различные небольшие разноцветные картинки, вырезанные из журналов, открыток или пособий (их можно заламинировать), плоские магниты, клей, магнитная доска. Картинки приклеиваются к магнитам и таким образом позволяют их перемещать в любой последовательности на пространстве доски.

Ход игры можно организовать следующим образом: первый участник выбирает один магнит для себя и начинает рассказ, а потом прикрепляет ещё один магнит для следующего участника, так повествование идёт по кругу, пока все игроки не примут участие или история не примет завершённую форму. Играть можно по-разному, например, в свободной форме или придумать свои правила. Педагоги могут создавать магниты с картинками на заданную тему в соответствии с целью и содержанием занятия.

6. «Кубики историй»

Кубики историй можно приобрести в магазине («Story cubes») либо изготовить самостоятельно.

Для этого понадобятся небольшие по размеру деревянные (можно использовать старые детские) или картонные кубики от 6 до 10 шт., способные уместиться в детской ладони, чтобы ребёнку было их удобно захватывать и кидать. На них можно нарисовать специальными тонкими фломастерами или же наклеить сверху различные символы, изображающие предметы, природные явления, людей, животных, сказочных существ, эмоции и вообще все что угодно, пришедшее вам в голову.

Чтобы с помощью кубиков выпадали наиболее интересные комбинации, лучше всего сделать для каждой категории свой отдельный кубик, например, один только с персонажами, второй только с предметами, третий с событиями или местом действия и так далее. Тогда при бросании кубиков вы гарантированно получите для будущего сюжета все необходимые элементы.

Наиболее интересные и удачные истории можно записывать и потом перечитывать вместе.

Правила игры:

- Договориться, кто начинает первым, кто продолжает, кто заканчивает.
- Каждый участник по очереди бросает кубики и придумывает свою часть общего повествования так, чтобы фрагмент одного участника соединялся со следующим, пока у истории не появится начало, середина и конец.
- Вы можете использовать столько кубиков, сколько захотите, или следовать правилу – сказка за 5, 6, 7, ... ходов.
- Первый игрок берет кубик, бросает его. В зависимости от выпавшего изображения, на верхней грани, начинает рассказывать историю.
- Последующие игроки совершают такое же действие и продолжают историю, не теряя нить повествования.

– Начать можно используя варианты вступления: «Однажды...», «Когда-то давным-давно...», «В некотором царстве, в некотором государстве...»

(Сочинение истории педагогами)

7. «Карта волшебной страны»

Сейчас я предлагаю вам сочинить историю про сказочную страну, придумав ее название, природу и ландшафт с лесами, горами, пустынями, озёрами, реками и морями, жителей этой страны, города, в которых они живут, законы и обычаи, а также важные события, разворачивающиеся в этой стране в текущий период времени.

Теперь вы должны нарисовать одну общую карту придуманной вами волшебной страны.

Можно предложить каждому проявить свою фантазию и создать отдельные карты, посмотрев и обсудив в конце получившиеся варианты и видение каждого. Может быть вы обнаружите похожие карты? А чем будут отличаться изображения одной и той же страны?

III. Заключительная часть

1. Рефлексия.

ОСТРОВА

На большом листе бумаги рисуется карта с изображением эмоциональных «островов»: о. Радости, о. Грусти, о. Недоумения, о. Тревоги, о. Ожидания, о. Просветления, о. Воодушевления, о. Удовольствия, о. Наслаждения, Бермудский треугольник и др.

Карта островов вывешивается на флипчарт и каждому участнику взаимодействия предлагается выйти к карте и маркером нарисовать свой кораблик в соответствующем районе карты, который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние участника после состоявшегося взаимодействия.

Например, *«Мое состояние после состоявшегося взаимодействия характеризуется удовлетворением, осознанием полезности дела, положительными эмоциями. Я нарисую свою яхту, дрейфующей между островами Удовольствия, Радости и Просветления».*

Каждый из участников имеет право нарисовать на карте и какой-либо новый остров со своим названием, если его не совсем устраивают уже имеющиеся. После заполнения карта вывешивается на всеобщее обозрение, Педагог может предложить проанализировать его.

2. Подведение итогов мастер-класса

В заключении хочу подвести **итог**: рассказывание историй раскрепощает застенчивых, делает робких – смелыми, молчаливых – разговорчивыми, повышает настроение, потому что сочинять истории – это не только полезно, но ещё и очень увлекательно!

Научиться говорить можно только говоря.

Скилеф (Феликс Кирсанов)

Источники:

1. <https://www.maam.ru/detskijsad/-storiteling-kak-inovacionaja-tehnologija-razvitija-rechi-i-komunikativnyh-kachestv-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>
2. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2020/08/31/storitelling-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnika-dlya>
3. https://a2b2.ru/methods/43819_master-klassstoritelling_interaktivnyy_metod_raboty_s_detmi/
4. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2021/02/20/master-klass-novyy-interaktivnyy-metod-raboty-s-detmi-storitelling>
5. <https://infourok.ru/master-klass-dlya-pedagogov-dou-storitelling-interaktivniy-metod-raboti-s-detmi-3775777.html>
6. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/04/02/kartoteka-tvorcheskih-igr-i-uprazhneniy-po-metodu>
7. <https://www.maam.ru/detskijsad/master-klas-dlja-pedagogov-dou-kubiki-istorii-kak-vizualnyi-kontent-metoda-storiteling.html>