

Мастер-класс «"Кубики историй", или сторителлинг как средство развития связной речи детей дошкольного возраста»

Цель: повышение профессиональной компетентности педагогов ДОО по развитию связной речи у детей старшего дошкольного возраста, посредством использования техники «сторителлинг».

Задачи: - Познакомить педагогов с опытом работы по использованию технологии сторителлинг с детьми дошкольного возраста;

- Обучить участников мастер-класса методам и приемам обучения дошкольников сочинению историй в педагогическом процессе;

- Развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии.

Современные дети - это уникальные создания, требующие особого подхода. Каким должен быть современный ребенок? Уверенным в себе, коммуникабельным, самостоятельным, настойчивым, обладать способностью мыслить творчески и нестандартно, видеть необычное в обычном – вот неотъемлемые качества современного ребенка. Как же нам педагогам развить перечисленное в детях? Для этого нужно быть современным воспитателем и использовать в своей деятельности современные интерактивные формы, методы и технологии.

В настоящее время в образовательной практике накоплено достаточное количество методик, научных трудов, статей по развитию связной речи дошкольников. Многие педагоги успешно используют в своей работе техники и технологии, заимствованные из других научных сфер. Представляю вашему вниманию мастер-класс на тему «"Кубики историй", или сторителлинг как средство развития связной речи у детей старшего дошкольного возраста».

Принципиально важно, чтобы педагогическая технология определяла позицию ребенка по отношению к взрослому: «Мы вместе!». Совсем недавно я обратила внимание на новую интерактивную технику сторителлинг. Техника сторителлинг, заимствованная из сферы маркетинга, заинтересовала меня тем, что позволяет расширить возможности для развития и обогащения речи, воображения и коммуникативных навыков детей старшего дошкольного возраста. Все мы, педагоги, работающие с дошкольниками, так или иначе сторителлинг используем. Встречали ли вы раньше этот термин?

Сторителлинг – это инновационная технология развития речи детей. Сторителлинг в переводе с английского означает «рассказывание историй». В русском языке ему соответствует наиболее подходящий замечательный синоним «сказительство», т. е. повествование сказок, былин, мифов и т.п.

Игру сторителлинг придумал и успешно опробовал на личном опыте Дэвид Армстронг, человек, далёкий от педагогики, глава крупнейшей международной корпорации, и предназначена игра была для взрослых.

Сторителлинг – это игра, которая интересна не только взрослым, но и детям. Состоит она из девяти кубиков, на которые наклеены 54 картинки, которые погружают в мир фантазий и приключений. В оригинале кубики сложны для дошкольников, но творческие педагоги нашли и апробировали в своей работе другой вариант использования кубиков.

Преимущества использования техники сторителлинг с детьми дошкольного возраста:

- 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.
- Техника сторителлинга имеет форму дискурса, потому что рассказы представляют большой интерес, развивают фантазию, логику и повышают культурное образование.
- Дошкольникам сторителлинг помогает научиться умственному восприятию и переработке внешней информации, обогащает устную речь, помогает запомнить материал, развивает грамотность.
- Сторителлинг может успешно использоваться в проектной и совместной деятельности детей. Дошкольникам намного проще запомнить материал в виде интересной истории. Сухие факты запоминаются плохо, в то время как красочные истории остаются в памяти надолго. Сторителлинг – это замечательный метод преподнесения любого материала.
- Рассказывание историй раскрепощает застенчивых, делает робких-смелыми, молчаливых-разговорчивыми и повышает настроение, потому что сочинять истории – это не только полезно, но ещё и очень увлекательно!
- Технику сторителлинг можно применять как на индивидуальных, так и на подгрупповых занятиях, где каждая лексическая тема может раскрываться историей в картинках.

Как и у каждой игры в сторителлинге есть свои правила. Они просты и легко запоминаются детьми. Сначала выбираем историю, учитывая детский интерес, тематику, договариваемся о ком будет история, т. е., выбираем главного героя, а также выбираем жанр рассказа (фантастика, детектив или смешная история).

Американские специалисты Чип и Ден Хиз выделили несколько **принципов хороших историй**:

- простота,
- неожиданность,
- конкретность (персонажи, истории должны быть знакомы и понятны дошкольникам,
- реалистичность (самая лучшая история не понравится и не запомнится, если дети в неё не поверят).

Структура сторителлинга.

В структуру техники сторителлинг входят следующие элементы:

1. Вступление.

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...
- 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.

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

Техника сторителлинга очень многогранная, многоцелевая, решающая много обучающих, развивающих и воспитательных задач. Чтобы детям было интересно, я взяла за основу игру «Кубики историй» и адаптировала под своих детей. Правила этой игры просты и легко запоминаются детьми, суть её – «бросай» и «рассказывай». Сначала выбираем историю, учитывая детский интерес, программную тематику, выбираем главного героя, а также жанр рассказа (фантастика, детектив или смешная история). Например, игра для одного ребенка. Бросить 9 кубиков на стол, разделить их на 3 части – начало истории, середина и развязка. Опираясь на кубики, ребёнок рассказывает историю. Когда играет больше трёх человек, кубики кидают по очереди и продолжают друг за другом историю. Воспитатель может начать историю, а дети будут продолжать её рассказывать, бросая кубики. Таким образом, дети плавно переходят от одной картинке к другой и сочиняют необычные истории.

В истории должен быть интересный герой. Это может быть кто или что, 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.

Рассказ или история, совмещенные с показом сюжетной картинке, помогают более выразительно построить свой монолог, избавиться ребенку от так называемого «страха говорения».

И так! Игра начинается!

Ребенок достает из «волшебного мешочка» кубик, бросает его, и в зависимости от выпавшего изображения начинает рассказывать своим друзьям невероятную историю, затем следующий игрок достает и бросает кубик и продолжает историю, не теряя нить рассказа. Таким образом, плавно переходят от одной картинке к другой и сочиняют необычные смешные, а иногда и грустные истории.

Сначала задачу можно упростить, так как не у всех детей в достаточной степени развиты коммуникативные способности. Поэтому сначала составлять истории можно по очереди так: первый кубик бросает ребенок, а следующий-воспитатель и т. д. Таким

образом, взрослый сможет направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении.

Дети довольно быстро учатся. Уже после 2-3 игр могут свободно составить рассказ, историю, понимая, как интерпретировать и связать картинки в сюжетную линию, как начинать и заканчивать повествование.

Таким образом, техника «*сторителлинга*», 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, обогащая фантазию, развивая логику.

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

Таким образом, с помощью игры в «*Кубики историй*» формируется способ передачи опыта в процессе обучения и воспитания детей.

Можно придумать очень много игр с «*Кубиками историй*» .

1. Бросить все 9 кубиков, выбрать один из них как точку старта и рассказать историю, сочетающую все выпавшие элементы.
2. Выбрать заголовок или тему, бросить все 9 кубиков и рассказать историю, связав все выпавшие элементы. Например, с кубиками в наборе «действия» сочините историю: «Плохой день Семёна».
3. Раздать кубики всем играющим. Один начинает. По очереди каждый бросает кубик и продолжает историю на основании выпавшей пиктограммы.
4. Придумайте историю, связав все пиктограммы на одном выбранном кубике;
5. «Главный герой». Сочините образ главного героя, выбрав три кубика. Может получиться индейское прозвище или имя и фамилия, и место, откуда герой родом или особенность внешности;
6. «Помощники» Выберите только те пиктограммы, которые обладают общим качеством, например, «помогают людям»;
7. Используйте кубики для обучения чтению и письму. Например, на специально подготовленных бланках с изображениями с кубиков, запишите слова, с которыми будете сочинять историю. Или, например, запишите всё, что на кубиках может быть съедобным!
8. Найдите все картинки с признаками предметов- твёрдые, мелкие предметы и т.д.
9. «Парочки» Подберите к предметам (цветок) признаки (пришелец) получится «неземной красоты цветок»;
10. «Что общее?» Бросьте два кубика и сравните две картинки: найдите общее или отличия. Больше общего можно найти, смешав кубики из разных наборов. Главное творческий подход! Что общего между рыбкой и волшебной палочкой?
11. Придумайте рифму к слову, обозначенному картинкой. Например, к картинке "пчела", можно подобрать рифму к словам, ассоциирующимся с картинкой-летать, жало, ой, крылышки, полоски, насекомое, испуг, глаз и т.д.

12. «Словарь». Соберите всю информацию о слове, обозначенном картинкой (по возрасту). Например. Что? "фонтан" - существительное, глагол (что делает?) - «плещется, струится», прилагательное(какой?) - «серебристый, шумный, музыкальный» и т.д.
13. «Энциклопедия». Выбери картинку и «расскажи 10 фактов о...»
14. Сочини историю, но «не говори слово...» выберите запретное слово, например, из набора действий - «пошёл».
15. Бросьте кубик и запомните картинку. Бросьте кубики снова и расскажите историю по картинкам, но с точки зрения первого выпавшего лица или предмета.
16. Бросьте кубики и рассмотрите их все 30 секунд. Прикройте кубики и постарайтесь вспомнить картинки через минуту. Секрет: картинки легче запомнить, связав их мысленно в историю.
17. «Башня» или «Вертикальная история». Выбирайте по кубику из разных наборов и сочиняя историю, складывайте кубики один на другой. Посмотрите, какую высокую башню получится построить!
18. «Алфавит». Найдите по очереди картинки на букву «А», букву «Б» и т.д., используя не только прямое значение, например, «телескоп» может быть не только на букву «Т», но и на букву «Н» - небо или «З» звёзды.
19. «Неожиданный поворот». Игрок номер один рассказывает свою историю (про кино, которое смотрел или сказку), второй игрок в это время бросает два кубика с точками до тех пор, пока выпадет одинаковое количество точек на двух кубиках. Тогда он имеет право прервать рассказчика и, выбрав новую картинку, изменить сюжет истории.
20. «Реклама». Сочините рекламную историю с целью похвалить или продать свой "продукт".
21. «Изобретение» - игра с применением ТРИЗ (теория решения изобретательных задач). Выберите две пиктограммы и придумайте, что получится, если их объединить- как и для чего можно применить их комбинацию
22. «Подвижные кубики». Детям нравится так бросать кубики, что они разлетаются в разные стороны. Используйте этот момент, а заодно и дайте возможность подвигаться! Пусть игроки добираются до разлетевшихся кубиков разными способами (пялятся задом, допрыгивают на одной ножке, ползут) – от одного кубика к другому и сочиняют историю!
23. «Короткая история». Постарайтесь сочинить максимально короткое грамматически правильное предложение, связав все выпавшие картинки, даже если оно будет нелогичным и смешным.
24. Подберите синонимы к выпавшему слову, обозначенному картинкой.
25. «И жили они долго и счастливо» Сочините историю наоборот!
26. Соберите картинки с кубиков для иллюстрации сказки и перескажите её. Можно нарисовать целый комикс.

27. Стратегия для сочинения связного текста: «кто», «что сделал?», «но...» (что произошло?), «так..» (решение проблемы), «тогда...» (чем всё закончилось?). Шаги записать заранее. Можно даже записать стирающимся маркером прямо на столе. Игроку нужно только выбрать по иллюстрации на каждый шаг- положить кубик на запись и рассказать историю.
28. «Что, где, когда». Для игры потребуется дополнительный кубик, на котором нужно написать наводящие вопросы: кто? что? когда? где? почему? как? Сначала игрок бросает кубик с вопросом, а потом бросает сюжетный кубик и сочиняет историю.

Уважаемые педагоги! В преддверии Нового года, я предлагаю вам попробовать сочинить сказочную историю, а помогут вам в этом «Кубики историй». Главный герой истории -колобок! Пользуемся ниже приведенной схемой!