*Дубских Татьяна Михайловна*

«Использование интерактивного метода в работе с детьми – сторителлинг».

Слово «сторителлинг» в переводе с английского звучит как «рассказывание историй».Несколько лет назад в Европе придумали эту фантастическую игру «Storycubes» («Кубики историй»). Оригинальные кубики сложные, так как на кубиках изображены лишь символы и знаки.

Взяв за идею оригинальную версию игры, педагоги разработали свои «Кубики историй».

Это 9 кубиков, на каждой своей грани имеютяркую, предметнуюкартинку, понятную детям дошкольного возраста, получается 54 картинки.

Больших затрат на изготовление этой игры не требуется, а игра получается интересная, эффективная и может использоваться в любом месте, в любое время и не требует дополнительного оборудования или литературы.

Техника «сторителлинг» очень многогранная, многоцелевая, решающая много обучающих, развивающих и воспитательных задач.

«Кубики историй» — настоящий праздник воображения!

Игр с сюжетными кубиками невозможно сосчитать, их легко придумать самим – стоит только раз попробовать!

Играть можно уже с детьми ясельного возраста:

Дидактические игры: «Кубик потешек»,«Мои любимые игрушки».(по сказкамА.Барто) песни, пальчиковые игры.

«Я кубик поверну, вам потешку расскажу». Покрутили кубик выпала картинка ,например, петушок.. Кто это? Вместе с детьми рассказать потешку, рассмотреть петушка, обратить внимание какой красивый петушок, дать возможность детям сказать какого цвета перышки, как кричит петушок, показать как клюёт, походить как петушок, спросить кто есть у петушка (курочка цыплята)

 Про кого ещё хотите услышать, дать возможность самим покрутить кубик.

Можно на кубики наклеить сказки. Таким образом с помощью кубиков дети последовательно рассказывают сказку.

Детям младшей группы можно предложить рассказать о животном, или о предмете. Чтобы вызвать у ребёнка интерес, можно загадать загадку. Например:«Мягкие лапки, а лапках царапки».Предложить детям найди на картинке кошечку и рассказать о ней.

 Кубики с алгоритмом рассказывания можно предложить, когда дети рассказывают о предмете, птицах, транспорте и т.д.

Таким образом мы развиваем речь, сенсорные эталоны, знания об окружающем, внимание, мелкую моторику, коммуникативные навыки.

 С детьми старшего возраста можно использовать следующие игры с кубиками

1. «Назови одним словом»

 - Найди картинки, на которых изображены предметы, которые мы носим.

-Назови одним словом, что это? (Одежда.) Сосчитай сколько предметов одежды нашёл. А сейчас выберите зимнюю одежду и назовите её. Летнюю (название и цвет), что у нас осталось? (комбинезон). Кто носит комбинезон?

 (дети). Какой одежды больше меньше.

\*«Транспорт». Выберите средства передвижения. Назовите.

 -Назови одним словом, что это? (транспорт). Сосчитайте. Выберите воздушный транспорт, сосчитайте. И так далее.

\* «Продукты питания» (играют так же)

\* «Семья». Найдите картинки с изображением людей. Расставь по возрасту, сосчитай. Сколько людей мужского пола, женского, детей.Сколько людей с длинными волосами. И т.д.

Дидактические игры:

 «Четвёртый лишний». (Майка, юбка, шорты и автобус). Что лишнее? И почему?

«Что к чему подходит и объясни почему?

Например: веник с ведром и кран с водой (мама наливает воду в ведро и моет пол). Корзина и колбаса; мальчик и шорты. И т.д.

Побеждает тот, кто больше подберёт пар.

Кубики можно применять при автоматизации звуков.

-Предложить детям найди картинки слова в которых начинаются на звук «с»;

в середине слова; в конце. Кто больше? Найди слова в которых 2, 3, 4 слога.

 «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.

Словесная игра: «Скажи какой, какое, какая.»

Например, картинка солнца. Спросить детей: «Что делает солнце? (Светит, греет, печёт), или солнце какое?- (лучистое, яркое, желтое). И так далее.

Переходим к более сложному этапу работы с кубиками - рассказыванию:

При составлении рассказа необходимо соблюдать следующуюструктуру:

1. 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…

Затем «сказочники» описывают главного героя истории, где он живет, что делает?

2.Основная часть истории. Описывается основная сюжетная линия.

Что произошло с героем? Кого он встретил или что нашел?

Что он планирует с этим делать?

3. Заключение.

Появляется решение поставленной проблемы.

Короткий вывод (итог рассказа).

Эту игру можно играть как с одним ребёнком, где ребенок самостоятельно составляет историю, так и с подгруппой детей.

У каждой игры есть правила. В игре «Кубики историй» правила просты и легко запоминаются детьми. Сначала выбираем историю, учитывая детский интерес, программную тематику, договариваемся о ком будет история, то есть выбираем главного героя. В истории может быть любой герой, даже карандаш, главное, чтобы у этого героя были чувства, чтобы ребёнок мог ему переживать, а также выбираем жанр рассказа (фантастика, смешная история).

Сторителлинг – это повествование мифов, сказок, притч, былин. Сами рассказы могут быть как о выдуманных (книжных, сказочных, мультипликационных), так и о реальных (детях группы, самом педагоге) героях. Они похожи на сказки, поскольку мораль в них скрыта.

В сторителлинге нужно рассказывать так, чтобы дети верили, что история интересна самому рассказчику. В этом случае важна харизматичность педагога. Хорошее повествование затрагивает чувства ребёнка, переносит его в созданный рассказчиком мир. Но главное не то, что рассказывает педагог, а как он это делает и что представляет собой как личность. Он должен обладать творческими способностями: уметь перевоплощаться, импровизировать, интонировать. Рассказать хорошую историю – это значит рассказать так, чтобы дети «увидели» действие, захотели поучаствовать в нём.

Сначала задачу можно упростить т. к. не у всех детей в достаточной степени развиты коммуникативные способности. Поэтому истории можно составлять по очереди. Например, первый кубик бросает ребёнок, а следующий - воспитатель, и т. д. Таким образом, взрослый сможет направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении.

Прелесть игры, что правил может быть сколько хотите и вы наверняка придумаете какой-то свой способ игры. В этом и суть Кубиков Историй, что они выступают как бы инструментом, поводом, становясь на второстепенное место, а дети играющие в них будут на первом. Любую картинку можно трактовать разными способами, а уж комбинации картинок всегда свяжутся в абсолютно разные рассказы. Таким образом одинаковых историй не получается, каждый раз история получается новая, удивительная, неповторимая.

 Варианты игр:

1. Один кубик (дети берут по одному кубику и используя все стороны кубика составляют рассказ)

-внимательно рассмотрите картинки, подумайте кто будет главный герой. Где живет, что делает?

2. Три кубика (играют 2 ребёнка и составляют один рассказ, используя только 3 кубика).

- Расположите картинки как вы хотите. Подумайте и составьте рассказ.

3. Игра для троих (Дети берут по три кубика)

 - Расположите кубики как хотите. Подумайте о ком или о чем будете рассказывать. Один начинает рассказ, второй продолжает, добавляет свою часть не теряя смысла, третий заканчивает.Задача состоит в том, чтобыполучился рассказ.

4.Грамотно выкладываем кубики.Играют все. Выбрали главного героя,а также выбираем жанр рассказа (фантастика, смешная история).Задача придумать одну историю на всех.

5. Разбрасываем кубики и складываем друг за другом.(Рассказываем по цепочке.)

У данной игры есть еще один вариант, детям предлагается побыть фантазёрами, и придумать смешные рассказы про животных.

Не забудьте про призы за лучшую историю (конфета,жетон и др.,...)

Таким образом, можно выделить следующие преимущества использования техники «сторителлинг» в работе с детьми старшего дошкольного возраста: повышение интереса к заданию и как следствие повышение концентрации внимания; расширение запаса знаний об окружающем мире; развитие речевых и коммуникативных навыков; развитие высших психических функций.