

СТОРИТЕЛЛИНГ

ТЕХНОЛОГИЯ ТРИЗ

СЛОВО «СТОРИТЕЛЛИНГ» В ПЕРЕВОДЕ С АНГЛИЙСКОГО ЗВУЧИТ КАК «РАССКАЗЫВАНИЕ ИСТОРИЙ». ТЕХНИКА «СТОРИТЕЛЛИНГ» ОЧЕНЬ МНОГОГРАННАЯ, МНОГОЦЕЛЕВАЯ, РЕШАЮЩАЯ МНОГО ОБУЧАЮЩИХ, РАЗВИВАЮЩИХ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ. ЦЕЛЬ СТОРИТЕЛЛИНГА – ОБОГАЩЕНИЕ УСТНОЙ РЕЧИ, РАЗВИТИЕ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ УМЕНИЯ СОСТАВЛЯТЬ РАССКАЗЫ.

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

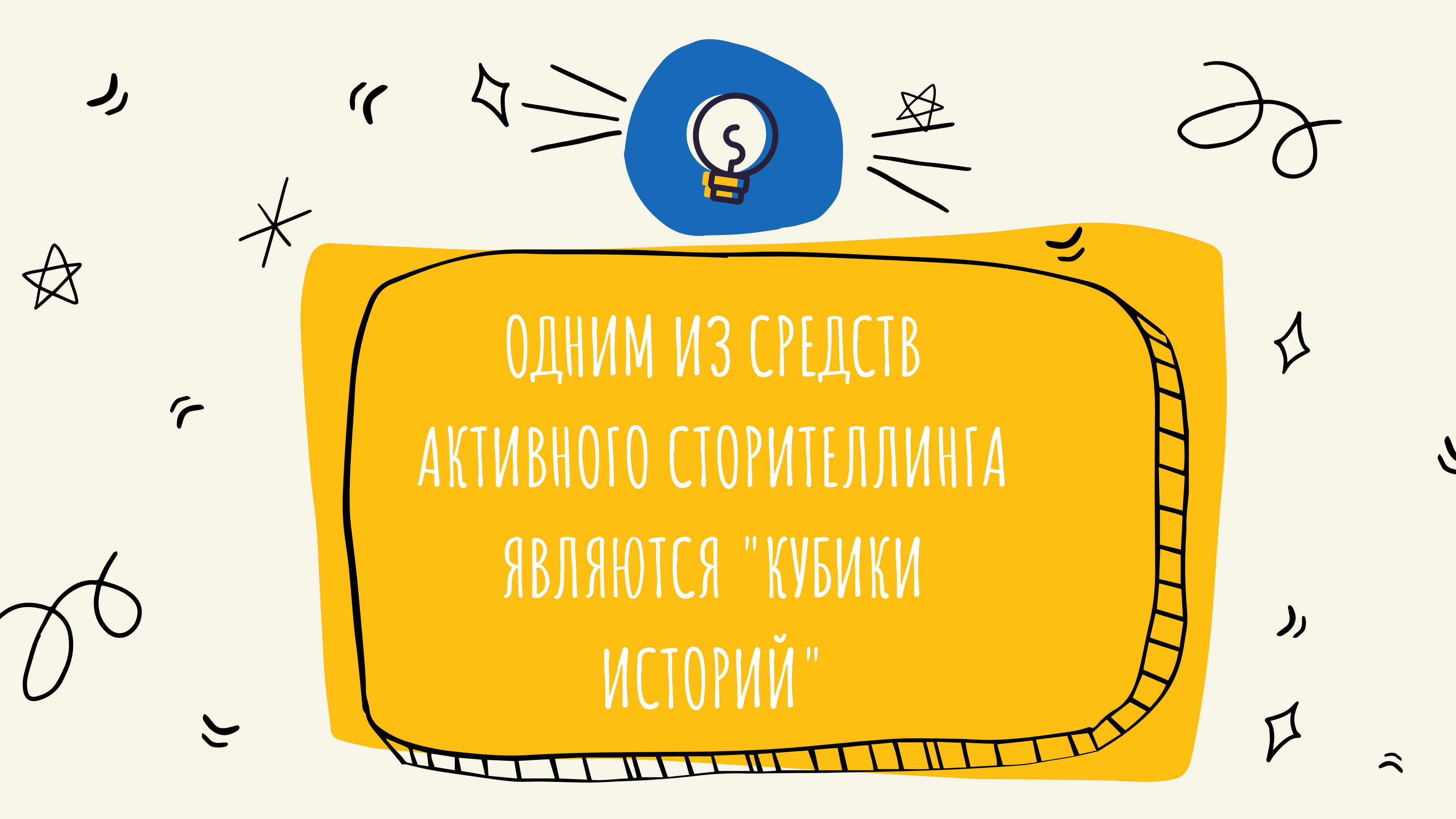
РЕАЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ ИЗ ЖИЗНИ ИЛИ ВЫМЫШЛЕННАЯ ИСТОРИЯ РАССКАЗЫВАЕТСЯ САМИМ ПЕДАГОГОМ. ДЕТИ ТОЛЬКО СЛУШАЮТ И ВОСПРИНИМАЮТ ИНФОРМАЦИЮ.

АКТИВНЫЙ

ПЕДАГОГОМ ЗАДАЁТСЯ ОСНОВА СОБЫТИЯ, ФОРМИРУЮТСЯ ЕЁ ПРОБЛЕМЫ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ. ДЕТИ СТРЕМИТЕЛЬНО ВОВЛЕКАЮТСЯ В ПРОЦЕСС ФОРМИРОВАНИЯ И ПЕРЕСКАЗА ИСТОРИЙ.

ЦИФРОВОЙ

ТАКОЙ ФОРМАТ ПОДРАЗУМЕВАЕТ СОЧЕТАНИЕ РАССКАЗЫВАНИЯ ИСТОРИИ С ВИЗУАЛЬНЫМИ ИЛИ АУДИАЛЬНЫМИ КОМПОНЕНТАМИ (КАРТИНКИ, ПРЕЗЕНТАЦИИ, ВИДЕО)



ОДНИМ ИЗ СРЕДСТВ
АКТИВНОГО СТОРИТЕЛЛИНГА
ЯВЛЯЮТСЯ "КУБИКИ
ИСТОРИЙ"

КУБИКИ ИСТОРИЙ



КУБИК РАЗМЕРОМ 4*4СМ
НА КАЖДОЙ ИЗ ШЕСТИ
ГРАНЕЙ ИМЕЕТ
ПРЕДМЕТНУЮ КАРТИНКУ, С
КОТОРОЙ НУЖНО СВЯЗАТЬ
СВОЙ РАССКАЗ.



ЭТО РЕДКИЙ ТИП ИГРЫ, ГДЕ МЕЖДУ
ИГРОКАМИ НЕТ КОНКУРЕНЦИИ – В
КУБИКАХ ИСТОРИЙ НЕТ ПОБЕЖДЕННЫХ
ИЛИ ПОБЕДИТЕЛЕЙ, ВЕДЬ ВСЕ
УЧАСТНИКИ ПО ОЧЕРЕДИ
ПРИДУМЫВАЮТ И РАССКАЗЫВАЮТ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАКОГО-ТО ГЕРОЯ,
ИГРОК МОЖЕТ САМ ВЫБРАТЬ ЖАНР
СКАЗКУ ИЛИ РАССКАЗ.



НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ДЕТИ В СВОИХ
РАССКАЗАХ ИСПОЛЬЗУЮТ КОНКРЕТНЫЙ
ОБРАЗ, КОТОРЫЙ ВЫПАДАЕТ НА КУБИКЕ.
ПРИ СИСТЕМАТИЧЕСКОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ
«КУБИКОВ ИСТОРИЙ» ДЕТИ, НАЧИНАЮТ
СВЯЗЫВАТЬ ОБРАЗ НА КУБИКЕ, С КАКИМИ-
ТО СВОИМИ АССОЦИАЦИЯМИ, И ТОГДА
РАССКАЗ СТАНОВИТСЯ ПОЛНЕЕ И
ИНТЕРЕСНЕЕ.

"СКАЗОЧНИКИ"



В данном варианте игры могут участвовать от 1 до 6 детей. Первый игрок бросает кубик и, в зависимости от выпавшей картинки, начинает рассказывать увлекательную историю. Затем, следующие игроки выбирают и бросают кубики и продолжают историю, не теряя нить рассказа.

При составлении рассказа необходимо соблюдать следующую структуру:

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?

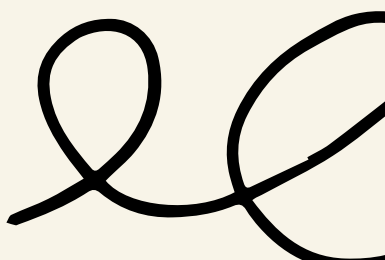
2. Основная часть истории.

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).

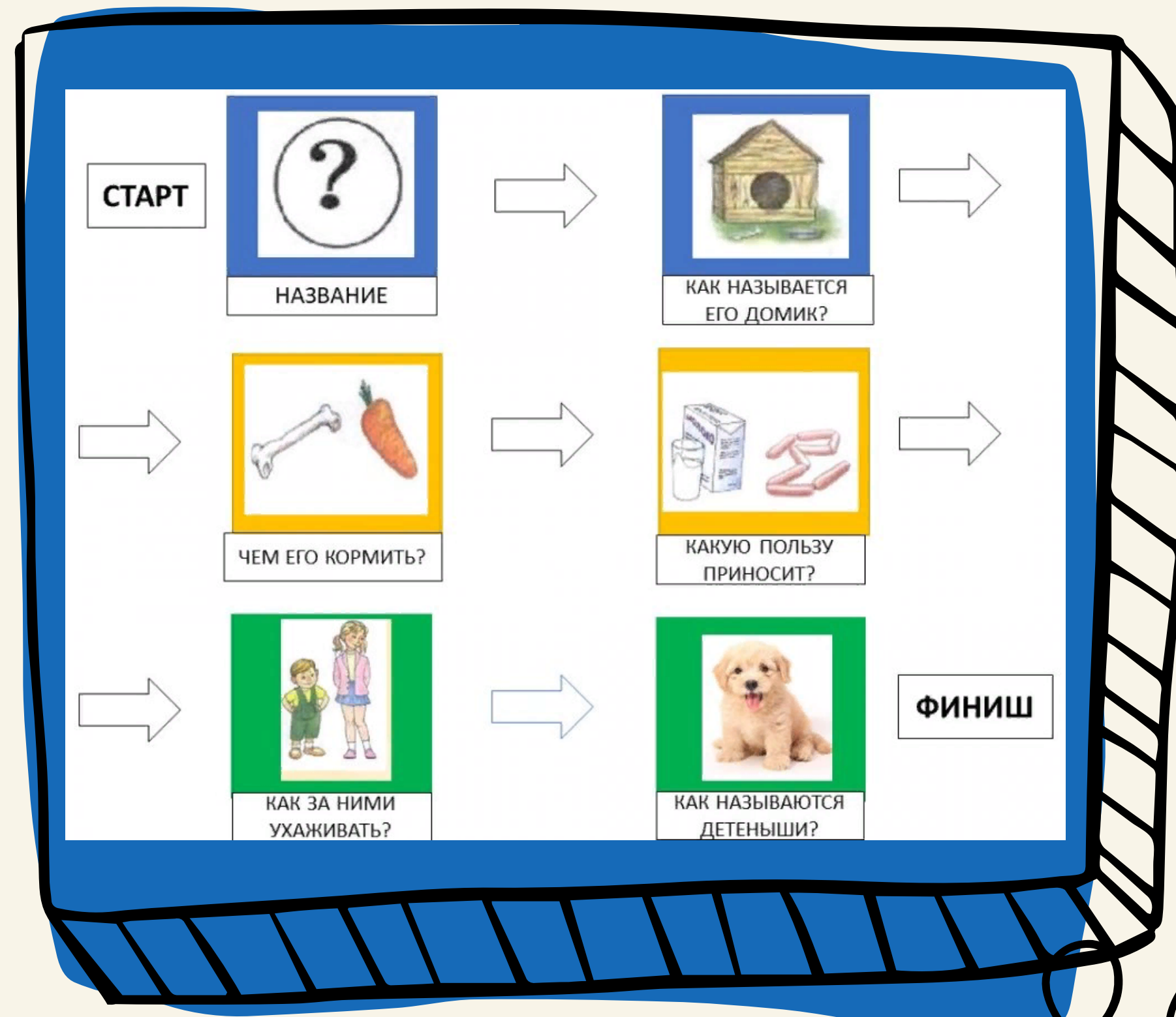




"УЧЕНЫЕ"

В данном варианте игры используются мнемосхемы, в которых представлен алгоритм составления рассказа, включающий: начало рассказа, середину и конец. Учитывая программную тематику, картинки на кубиках можно менять и по каждой лексической теме, составлять новые рассказы. Например, рассказ по лексической теме «Домашние животные».

При составлении рассказа используется мнемосхема, составленная на основе Н.Э. Теремковой, которая поделена на три части (начало, середина, конец), каждая часть рассказа обозначена своим цветом (начало-синим, середина-жёлтым, конец-зеленым). Ребенок бросает первый синий кубик и называет животное, изображение которого выпало. Затем, подбирает на втором синем кубике изображение, ориентируясь по мнемосхеме («как называется домик животного?»). Второй «ученый» по жёлтым кубикам рассказывает середину истории, а третий «ученый» с помощью зеленых кубиков заканчивает рассказ.

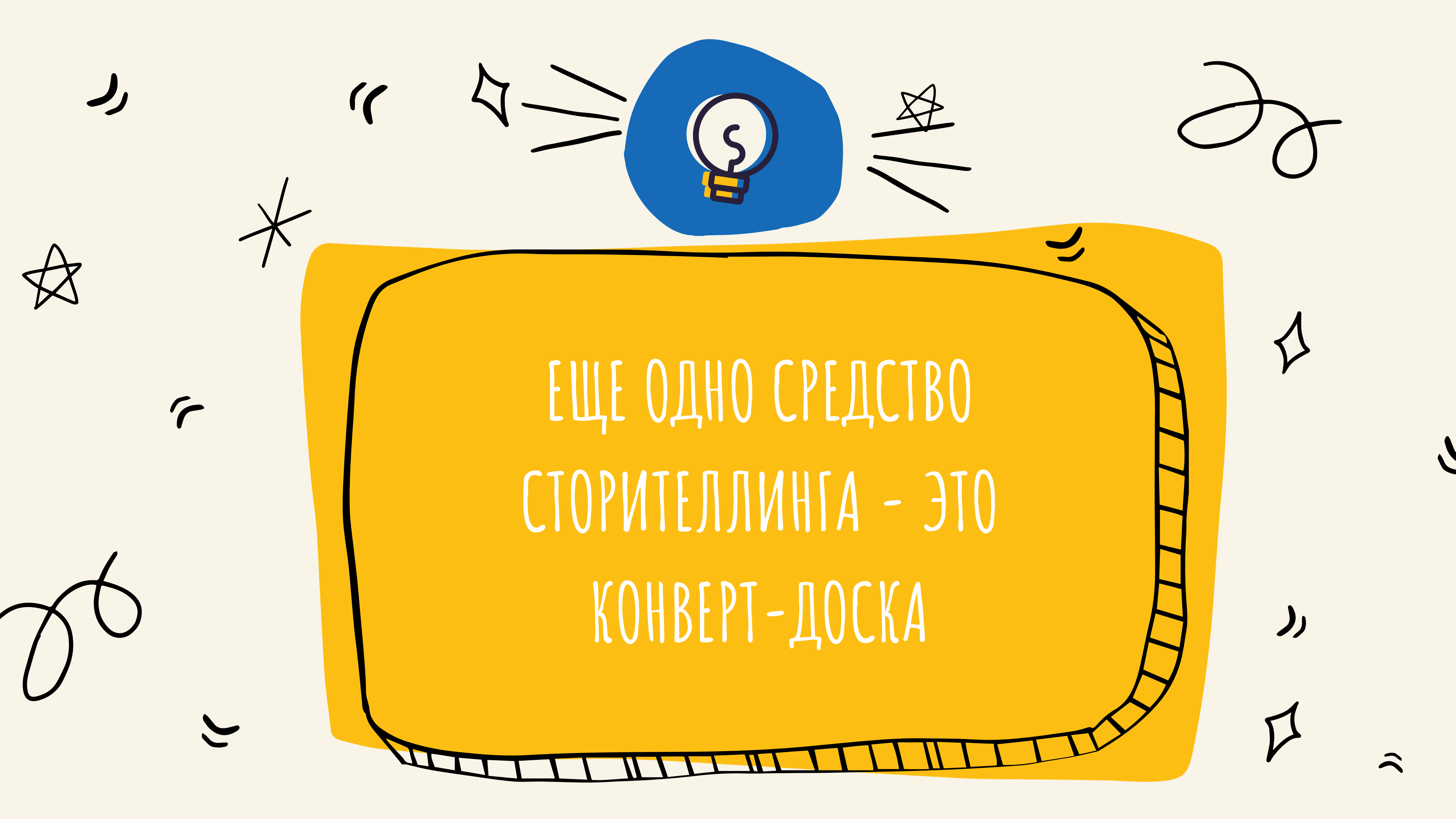


"ОПАСНЫЕ СИТУАЦИИ"

СТОРИТЕЛЛИНГ НА ОСНОВЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ:
СПОСОБ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ С НАИЛУЧШИМИ
РЕЗУЛЬТАТАМИ.

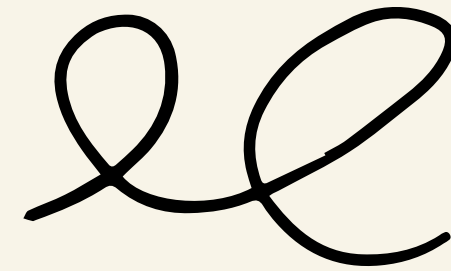
ЭТОТ МЕТОД ПОМОГАЕТ РАЗВИТЬ НАВЫКИ РЕШЕНИЯ
ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ И ПРИМЕНЯТЬ ЗНАНИЯ НА
ПРАКТИКЕ. В ИГРУ ДОБАВЛЯЕТСЯ КУБИК С
ИЗОБРАЖЕНИЕМ ОПАСНЫХ БЫТОВЫХ СИТУАЦИЙ И
РЕБЕНОК ПОМОГАЕТ ГЕРОЮ, ПОПАВШЕМУ В БЕДУ
ПРИНЯТЬ ПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ.



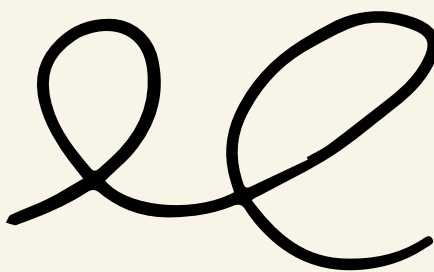


ЕЩЕ ОДНО СРЕДСТВО
СТОРИТЕЛЛИНГА - ЭТО
КОНВЕРТ-ДОСКА

КОНВЕРТ-ДОСКА (ОТ АНГЛ. CONVERT – ПРЕОБРАЗОВЫВАТЬ) – ПЛОСКОСТНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ПЛАСТИЛИНА И ДВП НА ОПРЕДЕЛЕННУЮ ТЕМУ. ОНА МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ НА ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ЗАНЯТИЯХ, 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.



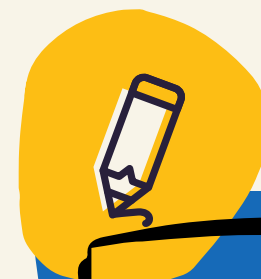
ПЛАСТИЛИНОВАЯ КОНВЕРТ-ДОСКА





ДЛЯ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ
КРАТЫ ПРОППА

В. Я. Пропп был фольклорист и поэтому рекомендовал работать с волшебными народными сказками. Прежде, чем приступить к сочинению сказок по картам, следует организовать подготовительные игры, в процессе которых, ребята познакомятся, и освоят все сказочные функции. В этом и помогут карты Проппа, своеобразные схемы, по которым дети узнают те события и эпизоды сказки, которые символически изображены на этих картах.



Конструирование сказок по картам Проппа

 1. Жили-были	 2. Особое обстоятельство	 3. Запрет	 4. Нарушение запрета	 5. Герой покидает дом	 6. Появление друга - помощника	 7. Способ достижения цели
 8. Враг начинает действовать	 9. Одержанье победы	 10. Погоня (преследование)	 11. Спасение от преследования	 12. Даритель испытывает героя	 13. Герой выдерживает испытание	 14. Получение волшебного средства
 15. Отлучка дарителя	 16. Герой вступает в битву с врагом	 17. Враг оказывается поверженным	 18. Метит героя	 19. Герою дают сложное задание	 20. Герой выполняет задание	 21. Герою дается новый облик
 22. Герой возвращается домой	 23. Героя не узнают дома	 24. Появляется ложный герой	 25. Разоблачение ложного героя	 26. Узнавание героя	 27. Счастливая концовка	

МЕТОД СТОРИТЕЛЛИНГА ПОЗВОЛЯЕТ: РАЗНООБРАЗИТЬ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ДЕТЬМИ,
ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ КАЖДОГО РЕБЕНКА В ПРОИСХОДЯЩЕМ
ДЕЙСТВИИ, ОБОГАТИТЬ УСТНУЮ РЕЧЬ ДОШКОЛЬНИКОВ,
ОБЛЕГЧИТЬ ПРОЦЕСС ЗАПОМИНАНИЯ СЮЖЕТА. САМ ПРИЕМ
НЕ ТРЕБУЕТ ЗАТРАТ И МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН В ЛЮБОМ
МЕСТЕ И В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. ЭФФЕКТИВЕН В ПРОЦЕССЕ
РАССУЖДЕНИЯ, ПОТОМУ ЧТО ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ
РАССКАЗЫ ВЫЗЫВАЮТ У ДЕТЕЙ БОЛЬШОЙ ИНТЕРЕС,
РАЗВИВАЮТ ФАНТАЗИЮ, ЛОГИКУ

