**МАСТЕР-КЛАСС**

**«Сторителлинг – интерактивный метод работы с детьми и подростками»**

1. **Понятие сторителлинга**

«Расскажи мне факты, я их запомню.

Расскажи историю, и она останется в моем сердце»

(Китайская мудрость)

Слово «сторителлинг» - английского происхождения, storytelling и в переводе означает «рассказывание историй», способ передачи информации и нахождение смыслов через рассказывание историй.

В русском языке есть замечательное слово – Сказительство (т. е. повествование, рассказывание сказок, былин, мифов) То есть сторителлинг- способ передачи информации через историю в различных ее формах (анекдот, сказка, притча) можно сказать, что эта технология возникла в древние времена у костра. Да, вот так просто! Выходит, мы занимаемся сторителлингом каждый день? И да, и нет. Используем мы его не так часто, но видим - повсеместно.

Технологию сторителлинга придумал Дэвид Армстронг, глава крупнейшей корпорации, мировой гигант в сфере Энергетики, человек далекий от педагогики, он опробовал его на своем опыте и изложил в книге «Руководство по улучшению работы» где написал серию историй про сотрудников, которые запоминались лучше, чем скучные параграфы. Именно он считается отцом этого направления.

«Истории – это самый эффективный способ эмоционально «зацепить», интеллектуально заинтересовать и завоевать умы и души аудитории, заставить ее думать смелее, живее. Только так информация надолго останется в памяти и направит ход мыслей слушателя в нужное вам русло» *(Шаповалов Михаил Иванович доцент МПГУ, кандидат технических наук, доктор инженерных наук)*

В настоящее время сторителлинг стал популярным и используется в работе с детьми, так или иначе мы используем этот метод. Ведь дети больше любят слушать истории в живую, чем слушать чтение книг.

Единого определения этой технологии нет. Есть достаточно много определений сторителлинга:

*- это технология мягкого воздействия на аудиторию, которая позволяет вызвать эмоциональную связь с рассказчиком и интерес к теме обсуждения через образное восприятие и ассоциации.*

*- это история, которая бьет на эмоции, это история, которая вкладывает в слушателей правду рассказчика так, чтобы они в нее поверили и замещает вашу правду их правдой, а истина – она бесконечна.*

*Сторителлинг — это эффективная педагогическая технология, которая направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения посредством создания истории с конкретной структурой и занимательным героем.*

В структуру техники сторителлинг входят следующие основные элементы – вступление, развитие события, кульминация, заключение.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Вступление | Вступление к истории, как правило, должно быть коротким. Должно быть связано с главной темой вашей истории. |
| 2 | Развитие события | Раскрывается сюжетная линия и характеры действующих лиц. Эта часть позволяет нам глубже приникнуть в проблему или конфликт. О котором мы узнали из вступления. |
| 3 | Кульминация | Напряжение достигает апогея и ситуация начинает казаться невыносимой, возникает решение. |
| 4 | Заключение | По сути, кульминация завершила историю; но здесь должно быть краткое заключение, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне – мораль. |

1. **Основные виды педагогического сторителлинга.**

Выделяют несколько видов педагогического сторителлинга:

классический,

активный,

цифровой.

В **классическом сторителлинге** реальная ситуация из жизни (или вымышленная история) рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию. При использовании классического сторителлинга педагог передает учащимся конкретную информацию: правила, теории и пр., которые представлены в насыщенной форме запоминающейся истории.

В **активном сторителлинге** педагогом задается основа события, формируются ее проблемы, цели и задачи. Слушатели стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй. Данный вид сторителлинга содействует передаче не только очевидного, но и скрытого знания, которое закономерно не формируется и словесно никак не выражается. Оно особенным способом выражается в практической деятельности и предполагает собой передачу умений и навыков.

Обучающиеся могут:

создавать истории самостоятельно, следуя заданию и рекомендациям преподавателя;

моделировать различные ситуации и искать пути выхода;

анализировать истории самостоятельно или с преподавателем.

**Цифровой сторителлинг** – все предыдущее, но с применением цифровых современных устройств, рассказывание истории дополняется визуальными компонентами – видео и инфографикой…

1. **Творческие игры, упражнения, задания активного сторителлинга**

Чтобы у вас и детей появились силы для творчества вам помогут следующие игры и упражнения, позволяющие потренироваться в сторителлинге и фантазировании. Юлия Николаевна Иванова педагог, психолог и детский писатель применяет технологию сторителлинга и делится своими наработками с педагогическим сообществом. Прослушав вебинары Юлии Ивановой «Сторителлинг в работе с подростками: формирование личности, мотивация и поиск себя» я для собственного удобства раздела активный сторителлиг на:

Свободный

С подсказками

По правилам

1. Свободный сторителлинг

**Зарисовки**

Заранее приготовленные вами короткие «зарисовки», где есть какая-то интересная завязка и обязательно открытый финал, позволяющий участнику продолжить рассказ по-своему усмотрению, придумав дальше и развив уже собственный сюжет.

Магазинчик волшебных предметов. *Однажды тебе снится сон, что ты отправился в магазин за продуктами, а попал на самом деле в магазин настоящего волшебника, где на полках стоят разноцветные склянки с необычными снадобьями, а на плече продавца сидит большой филин, который каждый час говорит несколько раз «Угу-угу-угу», обозначая нужное время. Продавец улыбается тебе и предлагает выбрать у него в магазине любой волшебный предмет, который тебе понравится... Расскажи, что ты решил выбрать в магазине волшебника и почему? Как ты себя чувствовал, оказавшись в таком необычном месте? Что происходило с тобой в этой истории дальше? Пригодился ли тебе волшебный предмет? Если захочешь, то нарисуй картинку к своей истории.*

**Незаконченные предложения**

Вам необходимо самим или вместе с детьми заранее придумать и записать на отдельных листах бумаги различные незаконченные предложения, а затем в произвольном порядке раздать их участникам или вытащить из стопки не глядя и попросить продолжить, записав внизу как можно больше ответов, приходящих в голову.

- Если бы у меня была волшебная палочка, то я бы...

- Чаще всего я злюсь/ грущу/ радуюсь/ пугаюсь/ обижаюсь, когда...

- Моя самая любимая еда...

- Если бы я снова оказался маленьким, то...

- Больше всего на свете мне нравится...

- Я ненавижу, когда...

- Если бы я однажды попал в школу волшебников, то...

- Если бы я превратился в птицу и умел летать...

- Когда идёт дождь, я...

- Моя семья...

- Если бы животные и птицы умели разговаривать...

- Желтый цвет напоминает мне...

- Мое имя похоже на...

- Через 10 лет я...

- Если бы я встретил приведение...

- Однажды я увидел необычный сон...

**Загадки/маски**

Предложите детям выбрать по одному сказочному персонажу/ предмету/ явлению природы/ цвету/ 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), а потом описать остальным участникам то, что ты загадал, таким образом, чтобы случайно не назвать сам предмет. Другие дети должны внимательно выслушать рассказ и попробовать разгадать загадку. Можно использовать таймер или песочные часы, чтобы играть на время, а так же 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.

**Интервью**

В этой игре ребёнку или подростку предлагается стать «знаменитостью» и прийти в гости к вам на теле- или радиостудию, чтобы дать интервью и рассказать о себе в вашей передаче. В роли ведущего помимо взрослого, могут выступить другие дети, заранее подготовив наиболее интересные вопросы для «гостя». Данная игра обладает терапевтическим эффектом, помогая неуверенным, с низкой самооценкой и тревожным детям, присвоить себе положительные качества выбранного персонажа, и побыть в центре внимания детского коллектива. Задача взрослого как можно более серьёзно и с большим интересом отнестись к «знаменитому гостю», помогая ему с помощью вопросов раскрыться, рассказать о себе и своих сильных качествах, а также своём пути к успеху.

**Игра «Чепуха»**

Ведущий или кто-то из игроков громко задает вопрос — Кто?

Каждый игрок пишет, что придумает вверху своего листочка, затем заворачивает и игроки меняются листочками (чтобы не запутаться, передают по кругу). Далее следует вопрос — С кем?

Пишут, заворачивают, передают по кругу.

— Где?

— Когда?

— Что делали?

— Что им сказали?

— Чем все закончилось?

По окончании игры каждый разворачивают листок, оказавшийся у него и по очереди зачитывают.

Для игры на уроках, так как необходимо соблюдать тишину, заранее готовятся несколько листочков с вопросами в начале строчки. Задача только написать и бесшумно передать друг другу.

**Разыгрывание истории.**

Правила: разбиваются на группы, вспоминают историю, сказку которую все знают, разбиваются на роли. Придумывают другой конец или начало сказки. Можно добавить реквизиты, костюмы.

1. Сторителлинг с подсказками

**Кубики историй**

Правила: бросают кубики, встраивают выпавшими рисунками в одну линию, сочиняют историю. Никогда не знаешь, что выпадет, что будет за история, полнейшая импровизация, полет фантазии, весело и интересно.

**Сказки по картинкам**

Эта сторителлинг-игра научит красиво формулировать свои мысли, поможет развить креативность и вербальное мышление. Игрокам предстоит связывать рисунки в интересные истории. Два варианта игры:

Перемешайте колоду, раздайте игрокам по 4 карты. За три минуты игрокам нужно придумать историю, в которой будут связаны все 4 карты. Когда все рассказали свою историю, игроки голосуют за самую интересную. Голосовать за себя нельзя! У кого история интереснее, тот и победил.

Это кооперативный вариант игры, в нём нет победителей. Колоду карт положите в центре стола рубашкой вверх. Игроки по очереди открывают карту за картой, продолжая одну и ту же историю. Историю нужно закончить в три круга.

**Сюжетная игра «Коробка сказок»**

Смысл игры — рассказать сказку. И это не так-то просто, ведь ваш персонаж будет путешествовать по причудливому миру, попадать в странные места и непредвиденные ситуации, и выбираться из них при помощи случайных предметов. Куда вы попадете, что у вас окажется под рукой, с кем вы повстречаетесь на пути — решат кубик, «рулетка судьбы» и случай, почти как в жизни. Ваша задача — сплести из всего этого чудесную паутину истории и самому в ней не запутаться. А понадобятся вам фантазия и владение словом.

Играть можно как вдвоём, так и большой компанией, и конечно же, можно и нужно — с детьми. Партия может длиться от получаса до целого вечера. Возраст игроков — от 5 до 99. Правила простые и гибкие, простор для творчества — почти бесконечный.

Механика «Коробки сказок» разработана так, чтобы создать ситуацию развития для природных творческих способностей, не ограничивая при этом свободу самовыражения. Ей присущи соревновательность — но без субъективной оценки «качества» сказок; нацеленность на дружескую атмосферу и поддержку в ходе игры — но и возможность «подложить свинью» партнёру; элемент случайности — но продуманность и сбалансированность.

Выйдет в мае 2024 года.

**Свободные ассоциации с карточками из «Имаджинариум»**

Самый большой стресс после приобретения игры — это разбираться в ее правилах. Разработчики решили облегчить нам жизнь и сформулировали суть «Имаджинариума» в одном предложении: «Игроки подбирают ассоциации к своим картам и угадывают карты

других игроков по их ассоциациям». Они универсальные. Можно адаптировать для любого уровня! Малыши могут открывать карточки в рандомном порядке и просто называть, что видят на картинке (объекты, цвета, их количество)

Ребята постарше могут описывать героев, где они находятся, что делают, что на них надето. Можно предложить - кто сможет составить больше предложений по картинке или говорить без перевыва 1-2 минуты (например).

1. Сторителлинг по правилам

**Сюжетный конструктор**

Создание историй с помощью писательского конструктора. Конструктор Юлии Ивановой:

Экспозиция

Завязка (Конфликт)

Развитие действия (усиление конфликта)

Кульминация

Развязка

Финал

Вариант сюжетного конструктора – «Продолжи историю»

Участники получают начало истории и должны её закончить. Это может быть смешная, страшная или проблемная история. Например: Однажды мальчик Дима пошёл в школу и забыл все учебники. На уроке учитель вызвал его к доске. Дима внутренне был готов получить двойку, как вдруг!.. Что произошло?

(Продолжите историю)

**Ролевая игра «Семь конфликтов»**

Методика «Семь конфликтов» помогает проработать проблемные ситуации в коллективе, в семье, в личной жизни и т.д.

В зависимости от задач ведущего нужно заранее подготовить список из 7 конфликтных ситуаций. Семь – оптимальное число для разбора ситуаций в группе. Лучше начинать с простых ситуаций (2-3 для разогрева). Давать слово всем (после розыгрыша ситуации, дать возможность прокомментировать тем, кто был наблюдателем).

**«Я-история» по принципу «Мономифа или Путешествия героя»**

Есть одна универсальная схема пути героя, которую иначе называют «мономиф». Один и тот же сюжет, который веками повторяется в разных историях, и всё равно заставляет учащенно биться сердца читателей и зрителей.

Схема «Пути героя» для сторителлинга:

1. Герой живёт в обыденном мире (нет проблемы или герой её не осознаёт)
2. Слышит зов к приключениям (герой понимает, что-то не так)
3. Отвергает зов (герой сопротивляется изменениям)
4. Встречает наставника (герой преодолевает сопротивление к изменениям)
5. Делает шаг за порог – попадает в другой мир (герой принимает то, что изменения необходимы)
6. Путешествие по миру (Союзники, враги и испытания) – герой готовится к самому главному изменению
7. Главное испытание (герой сталкивается с проблемой лицом к лицу, и чтобы решить ee – необходимо измениться)
8. Награда и Путь домой (вернувшись в обычный мир, герой не может жить по-прежнему)

Предложите подросткам написать историю о себе, используя схему пути героя:

1. Найти проблему, которую удалось решить
2. Рассказать предысторию
3. Описать путь, который пришлось пройти (друзья, препятствия, принятые решения)
4. Момент кульминации, где герой остаётся лицом к лицу с проблемой
5. Что было после (рефлексия)

Юлия Иванова рекомендовала посмотреть социальный ролик как пример отличного сторителлинга.

*Просмотр ролика*

Что нам дает использования сторителлинга на занятиях?

* Фееричный результат, если обучающие активно включены в работу;
* С результатами детского творчества можно гарантированно побеждать в конкурсах;
* В процессе работы по такой технологии расширяется словарный запас, развиваются творческие и коммуникативные способности, абстрактное и логическое мышление;
* Возникает естественная потребность в красивом представление достижений, желание осваивать новые инструменты и приемы дизайна и обработки информации;
* Эмоциональная удовлетворенность;
* Знания включаются в личную систему мировоззрения.