

**КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА СУМСЬКИЙ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИЙ  
КОМПЛЕКС «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І СТУПЕНЯ-  
ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД № 9 «ВЕСНЯНКА»**

**м. СУМИ СУМСЬКОЇ ОБЛ.**

**вул. Холодногірська, 47, м. Суми, 40004, тел. (0542) 77-04-85;**

**E-mail: [nvk.vesnjanka@meta.ua](mailto:nvk.vesnjanka@meta.ua)**

**Паспорт  
дидактичного посібника  
«Кубики історій»  
(Технологія Сторітелінга)**

**Упорядник:**

**Карпенко Оксана Сергіївна,**

**вихователь II категорії**

**м. Суми 2020**

## Шановні колеги!

Дидактичний посібник «Кубики історій» призначений для використання в роботі з дітьми дошкільного віку та для корекційної роботи з обмеженими можливостями здоров'я дітей.

«Кубики історій» - одна з технологій сторітелінга.

Термін «Сторітелінг» в перекладі з англійської мови означає «Розповідання історій, спосіб передачі інформації». Методику сторітелінга розробив глава великої корпорації Девід Армстронг. Він вважав, що історії розказані від свого імені, легше сприймаються слухачами, вони більш захоплюючий і цікавіше, ніж читається книга.

Теорія Девіда Армстронга знаходить підтвердження і у нас. Кожному з батьків, педагогу або іншому дорослому, який проводить час з дітьми відомо, що діти з великим інтересом слухають історії розказані, придумані, а не читаються з книг. Що приваблює дітей в першому випадку? Діти більше люблять і краще запам'ятовують імпровізовані історії, ніж завчені тексти. Для чого дітям потрібні історії? Перш за все, вони передають практичний досвід. У них в зрозумілій для дитини формі моделюється та чи інша ситуація, герой в цій ситуації себе якимсь чином проявляє, що викликає ті чи інші наслідки. Так дитина вчиться через співвіднесення себе з персонажем, знаходити вихід для себе в певній ситуації. Крім цього, названі форми сприяють емоційному розвитку, так як все це відбувається через емпатію персонажу, і розширюють образи уяви.

Щоб навчитися цікаво розповідати, ефективно використовувати це вміння в роботі, пропоную познайомитися з методом сторітелінга.

**Сторітелінг** - педагогічна техніка, вибудована в застосуванні історій з конкретною структурою і цікавим героєм, яка спрямована на вирішення педагогічних питань виховання, розвитку та навчання.

### **Актуальність**

Можна виділити наступні переваги використання техніки сторітелінг з дітьми дошкільного віку.

### **Сторітелінг:**

- відмінний спосіб урізноманітнити заняття, щоб знайти підхід і зацікавити будь-яку дитину;
- не вимагає витрат і може бути використаний в будь-якому місці і в будь-який час;
- дозволяє зацікавити кожную дитину в тому, що відбувається в дії;

- дозволяє навчитися сприймати і переробляти зовнішню інформацію;
- сприяє розвитку уваги;
- формує граматично правильну мову;
- розвиває зв'язне мовлення;
- розвиває фантазію, логіку, критичне мислення.

#### **Мета використання дидактичного посібника:**

Захопити увагу дітей з початку розповіді і утримувати його протягом всієї історії, викликати симпатію до героя, донести основну думку історії.

#### **Завдання**

1. Систематизувати і донести інформацію до дітей.
2. Спонукати кожну дитину брати участь у створенні спільної історії.
3. Наочно мотивувати вчинки героїв.
4. Формувати бажання спілкуватися.
5. Виховувати доброзичливе ставлення.

#### **Види сторітелінга**

1. **Сторітелінг на основі реальних ситуацій**. Як приклад застосовуються життєві ситуації, які слід вирішити.
2. **Сторітелінг на основі розповіді**. Інформацію, яку потрібно донести до дітей, представляє герой. Наприклад, «До нас сьогодні на заняття прийшов Незнайка, і у нього ...» щось сталося. Таким чином підвищується інтерес дитини.
3. **Сторітелінг на основі сценарію**. Дитина стає частиною історії і досягає різних результатів в залежності від того, які рішення приймає. Це підходить для закріплення матеріалу, так як дозволяє застосувати раніше набуті знання і досвід. Такі заняття можуть будуватися за типом квестів.
4. **Сторітелінг на основі проблемних ситуацій**. Пошук способу розв'язання проблеми з найкращим результатом.

#### **Методичний опис:**

У наборі використовуються 40 кубиків 5,5Х5,5 см. пластмасові, різнокольорові. У яких на кожній грані своє унікальне зображення та 28 карточок Володимира Проппа (Додаток 1, 2). Таким чином, в грі 240 картини і понад 20 мільйонів комбінацій.

Кубиків можна використовувати від 5 до 15. Кожен гравець може продовжувати історію по 1 кубику або за кількома, або слідувати правилу – казка за 5 ходів.

Вихователь може спрямовувати та координувати сюжет в потрібному напрямку.

Кубики, на кожній з шести сторін який має предметну картинку, з якої потрібно зв'язати свою розповідь. Це рідкісний тип гри, де між гравцями немає конкуренції. У кубиках історій немає переможених або переможців, адже всі учасники по черзі придумують і розповідають пригоди героя, гравець може сам вибрати жанр казки або розповідь. Перевага сторітелінга - захопити вихованця в процес розповідання легко і невимушено. Розповідь, поєднаний з показом сюжетної картинки або картками Володимира Троппа, допомагає виразніше побудувати свій монолог, допомагає позбутися дитині від так званого «Страху говоріння».

Ось один із способів вигадкування історій «Кидай і розповідай».

Найпростіший спосіб гри в Кубики Історій.

Для цього розклавши карти у потрібному порядку, дитина вибирає кубики, підкидає, і за допомогою випавшої картинки починає свою розповідь «Одного разу» (або одне зі слів або пропозицій, які ви бачите нижче).

### **1. ВСТУП**

- Колись - давним давно ...
- Сідайте ближче я вам розповім.
- У деякому царстві, у деякій державі.
- Це сталося темної і дощової ночі.
- Наш герой поняття не мав, що його чекає.
- Тоді здавалося, що це не так важливо.
- Жили були.

Ви можете придумувати свої фрази або слова, за допомогою яких зможете почати Вашу історію. У більшості історій 3 частини

### **2. СПАЛАХ**

Кожна історія повинна починатися з заклику до дії. Щось трапляється з героєм, що штовхає його на подвиги. Коли ви придумуєте історію, постарайтеся здивувати всіх навколо несподіваним початком.

### **3. ПОДОРОЖ**

Довгий шлях це можливість для героя протистояти труднощам, пізнати тим самим себе і світ, який герой повинен вивчити урок?

#### 4. КУЛЬМІНАЦІЯ

Саме тут відбувається загострення всіх інтересів. У цій частині герой виходить чемпіоном (чи ні). Це той момент, де знаходяться всі відповіді на питання.

Важливо і те, коли діти беруть участь в створенні кубиків історій, виготовляють їх разом з педагогом.

Великі кубики і великі картинки використовуються для дітей з порушеннями зору, важливо дотримуватися вимог контрастності, необхідного розміру для оптимального сприйняття дітьми з обмеженими можливостями здоров'я.

Педагог координує, направляє розповіді дітей, якщо необхідно, повертає в початок, щоб нагадати з чого все почалося або повертає оповідачів на кілька ходів назад.

Як тільки ви почнете свою історію, дозвольте їй вільно розвертатися. Довіряйте фантазії дітей, допомагайте, задаючи навідні запитання. Згодом, коли у дітей з'явиться достатньо досвіду по вигадування історій, це буде відбуватися все легше і легше. Важливо, щоб діти не відчували скутості, довіряли педагогу і іншим учасникам гри. Дитині важливо подолати почуття сором'язливості. А завдання педагога допомогти дитині в цій нелегкій роботі.

Якщо дитині важко включитися в сюжет, необхідно попрацювати з ним індивідуально. Запропонувати удвох придумати історію. Педагог починає, а дитина продовжує. Нехай це спочатку буде тільки одна фраза, з часом у дитини з'явиться інтерес, і його розповіді будуть ставати все довшими і цікавіше.

Підходить і дана технологія для корекційної роботи з дітьми обмеженими можливостями здоров'я.

### Картки Проппа. Що це таке?

Володимир Якович Пропп був відомим філологом, фольклористом. Він займався вивченням зарубіжних народних казок. В ході своєї роботи Пропп розділив казку на набір, що складається з 28 функцій. Ці функції можна представити у вигляді схем (карт). При допомозі карт дитина легко засвоює зміст казки, що полегшить її переказ, а в подальшому сприятиме створенню власної казки.

Картки Проппа мають кілька етапів роботи з ними.

- **На першому етапі** знайомим дітей з жанром літературного твору - казка. Виявляємо її відмінність від інших жанрів і виокремлюємо структуру казки. Виготовляємо разом з дітьми самі картки. Таким чином, діти краще запам'ятовують функції казки. При спільному обговоренні вони самі вирішують, як їх позначити.

- **На другому етапі** граємо з дітьми в ігри, які допоможуть освоїти картки.

«**Чарівні імена**» - перераховуємо з дітьми всіх чарівних героїв і намагаємося зрозуміти, чому їх так звать. Чому Попелюшку назвали Попелюшкою, а Коція Безсмертного саме Коцієм Безсмертним.

«**Хто на світі всіх зліше (миліше, розумніший)?**» - виявлення злих і підступних казкових героїв, опис їх зовнішності, характеру, способу життя. Також можна аналізувати і позитивних героїв.

«**Хороший-поганий**» - в цій грі ми проводимо порівняльний аналіз позитивних і негативних якостей будь-якого героя.

Наприклад, Ємеля, його негативні якості (він ледачий, позитивний - Добрий і чуйний).

«**Що в дорозі знадобиться?**» - згадуємо з дітьми різні чарівні речі з різних казок, як українських народних, російських так і зарубіжних. (Скатертину-самобранку, чарівне кільце, клубочок, чарівна паличка).

«**Чарівні або дивні речі**» - у цій грі ми придумуємо чарівну річ для будь-якого героя. Вона спрямована на запам'ятовування і освоєння функцій карт. Можна запропонувати дітям вибрати будь-якого казкового героя.

Наприклад, вигадуємо річ для Івана - Царевича. Нам випав телефон, він металевий, вміє плавати, і тому подібне.

Розглянемо, що хорошого може зробити такий телефон для Івана-Царевича.

- Він може плавати на такому телефоні.
- Може зв'язатися з іншими казковими героями.

Які недоліки має ця річ і як їх можна виправити?

- Він металевий, значить важкий, але можна зменшити його розміри або зав'язати з боку повітряні кульки.
- Він може упливати сам від Івана-Царевича, потрібно приробити якір, щоб телефон не поплив.

- **На третьому етапі** читаємо казку і супроводжуємо викладанням карт.

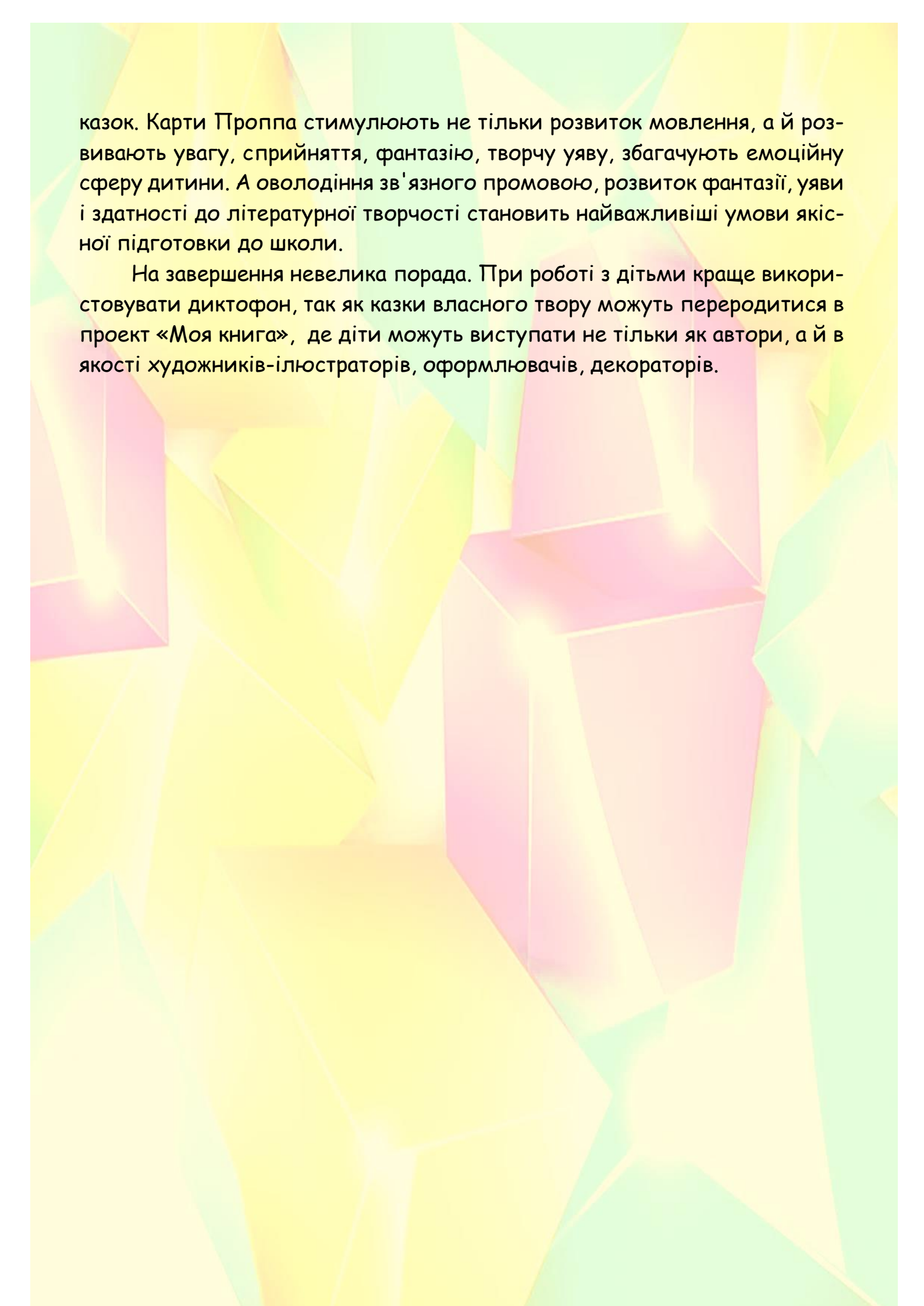
Для початку ми використовуємо 5-8 карт, також варто підбирати невеликі казки, що складаються з 5 -8 функцій і поступово виготовляти і додавати інші карти.

- **На четвертому етапі** пропонуємо переказати дітям казку, спираючись на карти Володимира Троппа. (Дані карти підписані для зручності їх освоєння дорослими, для дітей карти роблять без підписів).

- **На п'ятому етапі** відбувається найцікавіша робота - діти складають казку самі, використовуючи карти Володимира Троппа. Можна скласти казку спираючись, на схематичні зображення, але не всі діти беруть абстракцію, їм можуть допомогти сюжетні картинки, які повинні знаходитися в коробочках або в панно, які можна переміщати по групі в будь-який з центрів.

На цьому етапі дитина може сам вибрати героя, причому можна героєм зробити антигероя, наділивши його позитивними якостями. Дитина може змінити місце дії придумати своє. Придумати чарівний предмет, наділивши повсякденну річ чарівними властивостями. Карти Троппа розвивають не тільки монологічне мовлення, а й стимулюють розвитку діалогу. Дитина може виступати в якості презентатора власної казки, а також можна розгорнути сюжетно рольову гру «Репортер», коли кілька дітей презентують свої казки. Давайте спробуємо скласти свою казку, кількість використовуваних карт не обмежена.

Таким чином, я сподіваюся, ви побачите, як карти Троппа можуть допомогти дітям при переказі казок, при творчому розповіданні, творі



казок. Карты Троппа стимулюють не тільки розвиток мовлення, а й розвивають увагу, сприйняття, фантазію, творчу уяву, збагачують емоційну сферу дитини. А оволодіння зв'язного промовою, розвиток фантазії, уяви і здатності до літературної творчості становить найважливіші умови якісної підготовки до школи.

На завершення невелика порада. При роботі з дітьми краще використовувати диктофон, так як казки власного твору можуть переродитися в проект «Моя книга», де діти можуть виступати не тільки як автори, а й в якості художників-ілюстраторів, оформлювачів, декораторів.

### Значення карток за методом Володимира Проппа.

- 1. Жили-були.** Створюємо казковий простір. (Кожна казка починається з вступних слів «Давним - давно», «Жили-були», «В тридесятому царстві»).
- 2. Особливі обставини** («Помер батько», «Сонце зникло з небосхилу», «Дощі перестали лити, і настала посуха»).
- 3. Заборона** («І не відкриєш віконця», «Не виходь з двору», «Не пий водиці»).
- 4. Порушення заборони** (персонажі казок і в віконце визирають, і з двору відлучаються, і з калюжі водицю п'ють; при цьому в казці з'являється нове обличчя - шкідник).
- 5. Герой залишає будинок** (при цьому герой може або відправлятися, надсилатися з дому, скажімо, з благословення батьків розшукувати сестричку, або виганяти, наприклад, батько відвіз вигнану мачухою дочку в ліс, або йти з дому, перетворившись в козлика після того, як заборона порушений).
- 6. Поява друга-помічника** (сірий вовк, кіт у чоботях).
- 7. Спосіб досягнення цілі** (це може бути політ на килимі-літаку, лампа Аладіна).
- 8. Ворог починає діяти** (змій викрадає царівну, чаклунка отруєє яблуко).
- 9. Здобуття перемоги** (руйнування злих чар, фізичне знищення - Змія, Коція Безсмертного, перемога в змаганні).
- 10. Погоня** (переслідування) (яка казка, як і детектив, обходиться без погоні? Героїв можуть переслідувати гуси-лебеді, Змій Горинич, Баба-яга, Лихо окаянний і інші, не менш «Симпатичні» персонажі).
- 11. Порятунк від переслідування** (ховаючись в грубку, перетворюючись в когось або за допомогою чарівних засобів і долаючи величезні відстані).
- 12. Дарувальник випробовує героя.** І тут з'являється новий персонаж - чаклун, гном, старенька, якій потрібна допомога чи жебрак. Баба-яга дає дівчині завдання виконати домашню роботу, Змій пропонує герою підняти важкий камінь.
- 13. Герой витримує випробування дарувальника** (все очевидно).

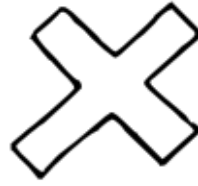
14. **Отримання чарівного засобу** (воно може передаватися, виготовлятися, купуватися, з'являтися невідомо звідки, викрадатися, даватися дарувальником).
15. **Відхід дарувальника** (Баба Яга відпускає з миром, чарівник зникає, дракон ховається назад в печеру).
16. **Герой вступає в битву з ворогом** (іноді це відкритий бій - зі Змієм Гориничем, іноді змагання або гра в карти).
17. **Ворог повержений (переможений)** (в казках не тільки перемагають в бою або змаганнях, але і виганяють або нищать за допомогою хитрості).
18. **Мітять героя** (мітку наносять на тіло або дають особливий предмет - кільце, рушник, образок, він щось забирає у поваленого ворога).
19. **Герою дають складне завдання** (дістати перстень з морського дна; виткати килим; побудувати палац за одну ніч; принести те, не знаю що).
20. **Герой виконує завдання** (а як же інакше?).
21. **Герою дається новий вигляд** (частий прийом - занурення в киплячу воду або гаряче молоко, яке робить героя ще краще).
22. **Герой повертається додому** (зазвичай це відбувається в тих же формах, що і прибуття, але це може бути і переможний приліт на переможному дракону).
23. **Героя не впізнають вдома** (іноді внаслідок що сталися з ним зовнішніх змін, наведеного закляття, каліцтва, дорослішання).
24. **З'являється несправжній герой** (тобто той, хто видає себе за героя або привласнює собі його заслуги).
25. **Викриття несправжнього героя** (це може статися в результаті спеціальних випробувань або свідoctва авторитетних осіб).
26. **Впізнання героя**. (І тут виявляється підміна. Помилковий герой з ганьбою виганяється, а нашого персонажа приймає в обійми любляча королівське подружжя).
27. **Щасливий кінець** (бенкет на весь світ, весілля, половину царства на додачу).
28. **Мораль** (який висновок можна зробити з цієї історії).



1 Жили-були



2. Особливі  
обставини



3. Заборона



4. Порушення  
заборони



5. Герой залишає  
будинок



6. Поява друга -  
помічника



7. Спосіб  
досягнення  
цілі



8. Ворог  
починає діяти



9. Здобуття  
перемоги



10. Погоня  
(переслідування)



11. Порятунк  
від  
переслідування



12. Дарувальник  
випробовує героя



13. Герой  
витримує  
випробування



14. Отримання  
чарівного  
засобу



15. Відхід  
дарувальника



16. Герой вступає  
в битву з ворогом



17. **Ворог  
переможений**



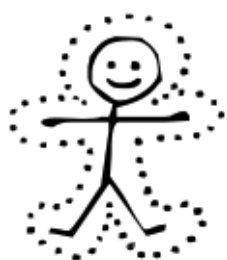
18. **Мітять  
героя**



19. **Герою дають  
складне завдання**



20. **Герой  
виконує завдання**



21. **Герою дається  
новий вигляд**



22. **Герой  
повертається  
додому**



23. **Героя  
не впізнають  
вдома**



24. **З'являється  
несправжній  
герой**



25. **Викриття  
несправжнього  
героя**



26. **Впізнання  
героя**



27. **Щасливий  
кінець**



28. **Мораль**

