**ВЕБІНАР**

***«STORYTELLING – ТЕХНОЛОГІЯ НЕФОРМАЛЬНОГО НАВЧАННЯ»***

Добрий день, вітаю всіх на вебінарі **«Storytelling – технологія неформального навчання».**

На сьогоднішній день, кожна школа увійшла у реформу освіти. Концепцією реформи є Нова українська школа, яка вимагає від учителя нової ролі та нових завдань. Настав час, змінити підхід учителів до навчання учнів і ді­тям запропонувати іншу мо­дель, яка зробить з них не стіль­ки «знаючих», скільки думаю­чих і мислячих, як того вимага­ють сучасні реалії.

Спілкуючись з учителями я бачу, що ставлення до змін у них різне: одні не вірять у реформу (кажуть, що реформ було багато, а результату нуль), інші вважають, що без комп’ютера, мультимедійної дошки чи телевізора нічого не вийде. Ще інші, хочуть знати більше, але не знають, що робити.

Для того, щоб мати можливість запропонувати учням вибір, в нагоді стане власний досвід і знання. У кожного вчителя є своя скринька інструментів, якими він користується у роботі. Технології продовжують розвиватись і їх потрібно розуміти. Перевага в тому, що нові технології є новими як для новачків, так і досвідчених педагогів. Запрошую вчителів розширювати свою скриньку інструментів і спробувати нові способи викладання, яких ви ще не пробували. Оскільки нові технології продовжуватимуть з’являтись, навчання і призвичаювання до них є надзвичайно необхідними. Учитель, повинен завжди бути готовим до змін та до постійного професійного зростання.

Так як, я є вчителем та методистом художньо-естетичного циклу, то й вебінар, буде направлений на реалізації освітньої галузі «Мистецтво».

Отже, головною метою курсу «Мистецтво» є захопити учнів мистецтвом сучасності, знайти емоційний відгук, зацікавити їх настільки, щоб з’явилося бажання самостійно, більш ширше познайомитися з мистецькими шедеврами.

Опанування художнього змісту навчального предмета має здійснюватися у тісному взаємозв’язку традиційних методів навчання (словесних, наочних, діяльнісних) з ігровими, евристичними методами, комп’ютерними технологіями та (що важливо для інтегрованого курсу) інтегративними технологіями, методами і прийомами стимулювання асоціативно-образного мислення, виявленням міжвидових мистецьких аналогій, порівнянь тощо) що зумовлено спільним тематизмом, який об’єднує навчальний матеріал різних видів мистецтва. Ефективними у роботі з підлітками інтерактивні форми навчання. Зокрема, роботу в парах, групах (зокрема методи «Ажурна пилка», «Акваріум» тощо) доцільно використовувати у процесі опанування нового матеріалу; фасилітовану дискусію – під час сприймання творів мистецтва; методів «Прес», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», «Дебати» тощо - під час опрацювання дискусійних питань; «Мозковий штурм», «Асоціативний кущ» тощо – на етапах узагальнення чи актуалізації.

Виникає питання: як потрібно вести урок, аби не просто привернути увагу учнів, а ще й стимулювати їх до подальшого поглиблення знань? Ось тут, і приходить на допомогу неординарний метод навчання: сторітеллінг.

Сторітеллінг (storytelling) – це мистецтво розповідати історії з метою навчання, керування шляхом донесення змісту повідомлення за допомогою спеціальної методики.

Сторітеллінг (story – історія; telling – розповідати) – це ефективний метод донесення інформації до аудиторії шляхом розповідання смішних, зворушливих або повчальних історій з реальними або вигаданими персонажами. Вперше широкій аудиторії представив його керівник корпорації з США Armstrong International – Девід Армстронг. Сутність її проста: «Найкращий спосіб презентувати власну ідею чи себе, передати знання чи мотивувати на діяльність – розповісти історію». Під час розробки свого методу Девід Армстронг врахував той психологічний фактор, що історії більш виразні, захоплюючі, цікаві і легше асоціюються з особистим досвідом, ніж правила або директиви. Вони краще запам'ятовуються, їм надають більше значення і їх вплив на поведінку людей сильніший. Сьогодні сторітеллінг використовується не лише в бізнесі, а й в інших сферах діяльності людини: маркетингу, коучингу, ораторській майстерності, а нещодавно став інновацією і в освіті.

Чому цей метод донесення правильної інформації ефективний в школі? Тому що це: легке засвоєння матеріалу, розвиток уяви, подолання страху публічного виступу, налагодження стосунків з іншими учнями, самопізнання. Тож не дивно, що з кожним роком він стає все більше популярним.

Сторітеллінг включає в себе різні напрямки - в ньому тісно переплетені психологія і педагогіка, дидактика та акторська майстерність. Тут, чим більший у вас словниковий запас, тим більше у вас впевненості у своїх силах; чим допитливий розум, тим кращими виходять історії.

Вид історії, що використовується у сторітеллінгу залежить, як правило, від того, для якої саме аудиторії вона призначена. Щоб вона була цікавою, то до фактів потрібні емоції.

Отже, історія повинна бути ДОСТУПНОЮ і ДИНАМІЧНОЮ, ВИКЛИКАТИ ЕМОЦІЇ і АСОЦІАЦІЇ та МОТИВУВАТИ учнів.

На уроках використовується пасивний і активний сторітеллінг. У пасивному сторітеллінгу за створення історії та її розповідь відповідає вчитель, у активному – йому допомагають учні. Вибір одного чи іншого варіанту залежить від уроку, теми заняття, а також від особистих побажань педагога.

Так, пасивний сторітеллінг оптимально підходить для початку вивчення нової теми. У формі розповіді можна подати нові правила, теорії, закони тощо. А от активний – чудовий варіант для закріплення знань. Учні будуть створювати історії самостійно, а задача вчителя – направляти їх вірним шляхом.

Якщо, сказати учням, щоб вони придумали історію на дану тему, найвірогідніше, виконає 2-3 учні. Тому, наша задача в сторітеллінгу, дати поштовх і зацікавити.

Використовувати можна «машину часу» (переміщення в епохах); «плутанина» (сучасні предмети попадають у іншу епоху); «картини, що оживають»; розповідь «що було до…, і що було після…» та інші.

В історії будь-якого виду є кілька ключових принципів, які відрізняють її від простого викладу фактів:

• наявність героя;

• наявність інтриги;

• наявність сюжету.

Сьогодні я покажу, як задіяти учнів у активному сторітеллінгу.

1. **Вибір епохи.** (Повторення стилів) *вибирають*
2. **Вибір героя.** *Герой* в історії повинен бути цікавим, ефектним, як можна більш близьким до аудиторії, адже інакше слухачі не будуть співпереживати йому, не зможуть «приміряти» образ цього героя на себе. А це якраз одна з основних завдань сторітеллінгу — зробити слухача безпосереднім учасником історії.
3. **Вибір місця** де проходить дія.

Далі вибираємо і даємо ту інформацію, яка закладена у нашій меті. Конкретні слова, факти, вид чи жанр кінематографу або телебачення, тощо.

Отже, у нас є епоха, герой та місце дії, але цього не достатньо для цікавої історії, тому даємо ще одну підказку – що саме повинен зробити герой. Це і є наявність інтриги.

*Інтрига* в історії дозволяє утримати увагу аудиторії, вона змушує послухати всю історію, з нетерпінням чекаючи, чим все скінчиться. Втім, занадто затягнутою інтрига бути не повинна, інакше уваги аудиторії не вистачить, щоб дослухати історію до кінця.

1. **Вибір дії.** Що саме повинен зробити герой.

Далі театральна пауза.

Записуємо дані речення за таблицею.

**Таблиця**

В… (опиши місце дії)

Жив був… (описання очима героя)

Одного разу… (щось відбувається і розпочинається дія)

І ось…. (що саме робить герой далі і чого хоче досягнути)

Але…. (щось йде не так)

Тоді… (як саме герой вирішу дану проблему)

Далі… (вийшло чи ні)

В кінці кінців …

Записуємо короткі речення і перевіряємо дану історію, чи відповідає нашим вимогам, які ми поставили учням.

**ПОДОРОЖ В ІСТОРІЮ**

**ЕПОХА – ГЕРОЙ – МІСЦЕ – ДІЯ – МОТИВ**

Хто подорожує і куди?

Що планує зробити?

Чи зустрівся з видатними діячами мистецтва?

Яка проблема і небезпека?

Прикмети часу (як живуть люди, одягаються, спілкуються, що відчувають, що їдять). Задаємо питання по нашій темі: А є у вашій історії…? Якщо граємо, тоді питання не задаємо.

Якщо ми даємо певні факти, то відповідно вони будуть звучати декілька разів і не потрібно вчити даний матеріал, а прослухавши однокласників, в учнів запам’ятається інформація.

Відповідно, сюжет написаний. Він зазвичай може бути класичним, тобто побудованим у вигляді «ланцюжка» з зав'язки, розвитку, кульмінації і розв'язки. Кінцевий результат може бути записаний на папері, у форматі відео, колажу, малюнку, пісні тощо.

А найкращі історії можна використовувати на уроках в інших класах.

**ЯК ВЧИТЕЛЮ СТВОРИТИ СВОЮ ІСТОРІЮ?**

Варто розуміти, що далеко не кожна розповідь є історією. Щоб її створити, вам потрібно чітко знати тему, розробити сюжет, вигадати непересічного героя, додати трохи цікавих подій та вивести правильні висновки. В цілому алгоритм дій буде наступним:

Визначення теми та мети уроку – від цього залежить вибір сюжету історії.

Розробка детального сюжету та основних подій оповіді.

Вибір головного героя – подумайте над його іменем, характером, зовнішністю тощо.

Вигадка інтриги (чим більш несподіваною вона буде, тим краще!). На цьому етапі вже можна складати перший варіант історії.

Прочитайте готовий варіант та додайте метафори.

Історія може бути вигаданою від початку і до кінця, але також можна використовувати цілком реальні події. Так буде навіть краще, адже випадки з життя завжди викликають величезну цікавість. Зверніть увагу: розповідь має бути емоційною та динамічною, події мають йти одна за одною.

**ВАРІАНТИ СЮЖЕТІВ**

Існує п’ять основних сюжетів сторітеллінгу, які можна використовувати, змінюючи основну лінію згідно з вашими потребами.

**1.Класичний**

Структура: головний герой – ціль – перепони на шляху до цілі – подолання проблеми – результат. Підходить для мотивації, пояснення процесів або явищ, вибору шляхів розв’язання певних проблем чи задач.

**2. Боротьба з монстром**

Структура: Головний герой – ціль – зустріч з дуже сильним  монстром – боротьба та перемога – досягнення цілі. Підходить як мотивація для навчання.

**3. Історія Попелюшки**

Структура: герой – незвична ситуація – поява проблем (або ворогів) – втручання чарівного помічника – щасливе вирішення ситуації. Підходить для мотиваційних промов, пояснення або порівняння процесів та явищ, опису еволюційних змін в певних сферах життя, вибору виду вирішення задач.

**4. День байбака**

Структура: герой – ціль – дії героя та повернення до початкової точки – вибір правильної стратегії дій – досягнення мети. Підходить для проведення роботи над помилками.

**5. Квест**

Структура: герой – ціль – зміна кількох локацій та вирішення в кожній з них певних задач – почергове досягнення міні-результатів – тріумф. Підходить для моделювання проблемних ситуацій, вирішення аналітичних задач, закріплення набутих навичок та вмінь.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

**Спікер: *Кубська Олеся Володимирівна***

Методист художньо-естетичного циклу

Районного науково-методичного центру

Управління освіти

Шевченківської районної в місті Києві

державної адміністрації