**Мастер-класс «Технология «Сторителлинг»**

**как средство развития у детей интереса к чтению»**

Цель **мастер** – класса – повышение мотивации педагогов ДОУ к овладению **интерактивным методом***«****сторителлинг****»* в **работе с детьми** дошкольного возраста.

Задачи:

• Познакомить с **интерактивным методом***«****сторителлинг****»* и преимуществами его использования в организации деятельности с **детьми**.

• Повысить профессиональную компетентность педагогов в использование **метода сторителлинг в работе с детьми** дошкольного возраста через практическую часть **мастер – класса**.

**Методику сторителлинга разработал** глава крупной корпорации Дэвид Армстронг. Он считал, что **истории**, рассказанные от своего имени, легче **воспринимаются слушателями**, они увлекательнее и **интереснее**, чем читаемая книга **Сторителлинг** – это искусство создавать яркие и запоминающиеся **истории**.

Техника *«****сторителлинга****»* очень многогранная, многоцелевая, решающая много обучающих, развивающих и **воспитательных задач**.  В своей **работе** использую **игру***«Кубики****историй****»*. Несколько лет назад в Европе придумали фантастическую игру *«Story cubes»* (*«Кубики****историй****»*) она **интересна как взрослым**, так и детям. 9 кубиков, 54 картинки погружают вас в мир фантазий, иллюзий и приключений. Каждый рисунок – это захватывающий и неожиданный поворот повествования. Люди разного возраста, пола и профессий придумывают невероятные **истории**, превращая обычную дружескую вечеринку в настоящий праздник воображения. Оригинальные *«Story cubes»* можно сейчас заказать через **Интернет**. Но для детей они сложные т. к. на кубиках изображены лишь символы и знаки. Для наших детей нужны яркие, понятные картинки. Взяв за идею оригинальную версию игры, я решила сделать свои *«Кубики****историй****»*. Игра получилась **интересная** и эффективная и использоваться может в любом месте и в любое время. (Кубики можно сделать на любую тематику, и играть в разные игры, ассоциации, вспомни сказку и т. д.)

 Как у каждой игры у неё есть свои правила. Они просты и легко запоминаются **детьми**. Сначала выбираем **историю**, учитывая детский **интерес**, программную тематику, договариваемся, о ком будет **история**, т. е. выбираем главного героя, а также выбираем жанр рассказа *(фантастика, детектив или смешная****история****)*. Игра начинается со слов Однажды, Жили – были и т. д

Предложила педагогам поиграть с кубиками: Первый человек достаёт из волшебного мешочка кубик, бросает его, и в зависимости от выпавшей картинки начинает рассказывать увлекательную **историю**. Затем следующий достаёт и бросает кубик и продолжает **историю**, не теряя нить рассказа.

А какое огромное количество сочетаний из картинок получается! Одинаковых сюжетных линий не бывает, каждый раз **история получается новая**, удивительная. Неповторимая!

Таким образом, техника *«****сторителлинга****»*, которая лежит в основе игры *«Кубики****историй****»*, открывает уникальную возможность для развития коммуникативной компетенции детей, облегчает запоминание сюжета, эффективна в процессе рассуждения.