*Картотека игр с «кубиками историй»*

*для детей старшего дошкольного возраста*

Составила Петухова М.В.

2022г.

**Цель:**

Развитие связной речи и воображения у детей посредством инновационной технологии «сторителлинг» с использованием «Кубиков историй».

**Задачи:**

- учить детей составлять предложения, рассказ с опорой на картинки;

- учить составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания;

- стимулировать мыслительную и речевую активность и творческое

воображение;

- развивать умение внимательно слушать товарища;

- развивать связную речь, внимание, мышление;

- учить детей работать сообща, помогать друг другу;

- воспитывать доброжелательность, отзывчивость, доброту, культуру речевого общения.

**Структура сторителлинга.**

В структуру техники «сторителлинг» входят следующие элементы:

1. Вступление.

Оно должно быть коротким, здесь дети входят с ситуацию и знакомятся с героем.

Варианты вступления:

• Когда-то давным-давно….

• Садитесь поближе, я вам расскажу…

• Однажды…

• В некотором царстве, в некотором государстве…

• Жили-были….

• Это произошло темной и дождливой ночью…

• Наш герой понятия не имел, что его ждет…

2. Развитие событий.

Здесь выявляются сюжетные направления и нравы персонажей. Эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или в конфликт, о котором рассказывается в вступлении. Герой погружается в ситуацию, которая не становится разрешенной, а наоборот, становится все напряжённее.

3. Кульминация.

Именно здесь происходит накал всех страстей. В этой части герой выходит чемпионом (или нет). Это тот момент, где находятся все ответы на вопросы, появляется решение поставленной проблемы. Тайна раскрыта!

4. Заключение.

Заключение должно быть кратким, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне – мораль.

Техника «сторителлинг» очень многогранная, многоцелевая, решающая много обучающих, развивающих и воспитательных задач. Правила этой игры просты и легко запоминаются детьми, суть её – «бросай» и «рассказывай». Сначала выбираем историю, учитывая детский интерес, программную тематику, выбираем главного героя, а также жанр рассказа (фантастика, детектив или смешная история). Опираясь на кубики, ребёнок рассказывает историю. Когда играет больше трёх человек, кубики кидают по очереди и продолжают друг за другом историю. Воспитатель может начать историю, а дети будут продолжать её рассказывать, бросая кубики. Таким образом, дети плавно переходят от одной картинки к другой и сочиняют необычные истории.

В истории должен быть интересный герой. Это может быть кто или что, хоть обычный карандаш, если вам нужно научить детей им пользоваться. Важно, чтобы у этого героя были чувства, чтобы ребенок мог ему сопереживать, а также чтобы герой не был оторван от ситуации, то есть он не существует сам по себе, а «живёт» в каком-то мире.

Рассказ или история, совмещенные с показом сюжетной картинки, помогают более выразительно построить свой монолог, избавиться ребенку от так называемого «страха говорения».

И так! Игра начинается!

Ребенок достает из «волшебного мешочка» кубик, бросает его, и в зависимости от выпавшего изображения начинает рассказывать своим друзьям невероятную историю, затем следующий игрок достает и бросает кубик и продолжает историю, не теряя нить рассказа. Таким образом, плавно переходят от одной картинки к другой и сочиняют необычные смешные, а иногда и грустные истории.

Сначала задачу можно упростить, так как не у всех детей в достаточной степени развиты коммуникативные способности. Поэтому сначала составлять истории можно по очереди так: первый кубик бросает ребенок, а следующий-воспитатель и т. д. Таким образом, взрослый сможет направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении.

Дети довольно быстро учатся. Уже после 2-3 игр могут свободно составить рассказ, историю, понимая, как интерпретировать и связать картинки в сюжетную линию, как начинать и заканчивать повествование.

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. Импровизированные рассказы вызывают наибольший интерес, обогащая фантазию, развивая логику.

Каждый ребёнок рассказывает свои истории, опираясь на свой жизненный опыт, наделяя героев историй своими эмоциями, чувствами, мечтами, страхами.

**Таким образом, с помощью игры в «Кубики историй» формируется способ передачи опыта в процессе обучения и воспитания детей.**

Можно придумать много разнообразных игр с «Кубиками историй».

1. Бросить все 9 кубиков, выбрать один из них как точку старта и рассказать историю, сочетающую все выпавшие элементы.

2. Выбрать заголовок или тему, бросить все 9 кубиков и рассказать историю, связав все выпавшие элементы. Например, с кубиками в наборе «действия» сочините историю: «Плохой день Семёна».

3. Раздать кубики всем играющим. Один начинает. По очереди каждый бросает кубик и продолжает историю на основании выпавшей пиктограммы.

4. Придумайте историю, связав все пиктограммы на одном выбранном кубике.

5. «Главный герой». Сочините образ главного героя, выбрав три кубика. Может получиться индейское прозвище или имя и фамилия, и место, откуда герой родом или особенность внешности.

6. «Помощники» Выберите только те пиктограммы, которые обладают общим качеством, например, «помогают людям».

7. Используйте кубики для обучения чтению и письму. Например, на специально подготовленных бланках с изображениями с кубиков, запишите слова, с которыми будете сочинять историю. Или, например, запишите всё, что на кубиках может быть съедобным.

8. Найдите все картинки с признаками предметов- твёрдые, мелкие предметы и т.д.

9. «Парочки» Подберите к предметам (цветок) признаки (пришелец) получится «неземной красоты цветок».

10. «Что общего?» Бросьте два кубика и сравните две картинки: найдите общее или отличия. Больше общего можно найти, смешав кубики из разных наборов. Главное творческий подход! Что общего между рыбкой и волшебной палочкой?

11. Придумайте рифму к слову, обозначенному картинкой. Например, к картинке "пчела", можно подобрать рифму к словам, ассоциирующимся с картинкой- летать, жало, рой, крылышки, полоски, насекомое, испуг, глаз и т.д.

12. «Словарь». Соберите всю информацию о слове, обозначенном картинкой (по возрасту). Например. Что? "фонтан" - существительное, глагол (что делает?) - «плещется, струится», прилагательное(какой?) - «серебристый, шумный, музыкальный» и т.д.

13. «Энциклопедия». Выбери картинку и «расскажи 10 фактов о...»

14. Сочини историю, но «не говори слово...» выберите запретное слово, например, из набора действий - «пошёл».

15. Бросьте кубик и запомните картинку. Бросьте кубики снова и расскажите историю по картинкам, но с точки зрения первого выпавшего лица или предмета.

16. «Запомни и назови». Бросьте кубики и рассмотрите их все 30 секунд. Прикройте кубики и постарайтесь вспомнить картинки через минуту. Секрет: картинки легче запомнить, связав их мысленно в историю.

17. «Башня» или «Вертикальная история». Выбирайте по кубику из разных наборов и, сочиняя историю, складывайте кубики один на другой. Посмотрите, какую высокую башню получится построить!

18. «Алфавит». Найдите по очереди картинки на букву «А», букву «Б» и т.д., используя не только прямое значение, например, «телескоп» может быть не только на букву «Т», но и на букву «Н» - небо или «З» звёзды.

19. «Неожиданный поворот». Первый игрок рассказывает свою историю (про кино, которое смотрел или сказку), второй игрок в это время бросает два кубика с точками до тех про, пока выпадет одинаковое количество точек на двух кубиках. Тогда он имеет право прервать рассказчика и, выбрав новую картинку, изменить сюжет истории.

20. «Реклама». Сочините рекламную историю с целью похвалить или продать свой "продукт".

21. «Изобретение» - игра с применением ТРИЗ (теория решения изобретательных задач). Выберите две пиктограммы и придумайте, что получится, если их объединить- как и для чего можно применить их комбинацию.

22. «Подвижные кубики». Детям нравится так бросать кубики, что они разлетаются в разные стороны. Используйте этот момент, а заодно и дайте возможность подвигаться! Пусть игроки добираются до разлетевшихся кубиков разными способами (пятятся задом, допрыгивают на одной ножке, ползут) – от одного кубика к другому и сочиняют историю!

23. «Короткая история». Постарайтесь сочинить максимально короткое грамматически правильное предложение, связав все выпавшие картинки, даже если оно будет нелогичным и смешным.

24. Подберите синонимы к выпавшему слову, обозначенному картинкой.

25. «И жили они долго и счастливо» Сочините историю наоборот!

26. Соберите картинки с кубиков для иллюстрации сказки и перескажите её. Можно нарисовать целый комикс.

27. Стратегия для сочинения связного текста: «кто», «что сделал?», «но…» (что произошло?), «так..» (решение проблемы), «тогда…» (чем всё закончилось?). Шаги записать заранее. Можно даже записать стирающимся маркером прямо на столе. Игроку нужно только выбрать по иллюстрации на каждый шаг- положить кубик на запись и рассказать историю.

28. «Что, где, когда». Для игры потребуется дополнительный кубик, на котором нужно написать наводящие вопросы: кто? что? когда? где? почему? как? Сначала игрок бросает кубик с вопросом, а потом бросает сюжетный кубик и сочиняет историю.

29. Упражнение «Стишки в кубике» (на кубике изображены картинки из детских стихов, игрок должен угадать из какого стихотворения картинка и рассказать его)

30. Упражнение «История в кубиках» (игроки по очереди выбрасывают кубик и придумывают историю).

31. Упражнение «Кубик-помощник» (для расширения словаря) – игрок бросает кубик, на грани куба выпадает изображение какого-либо предмета, игрок рассказывает, что это за предмет, называет слово, если затрудняется, педагог оказывает помощь.