



Технология сторителлинга для формирования функциональной грамотности

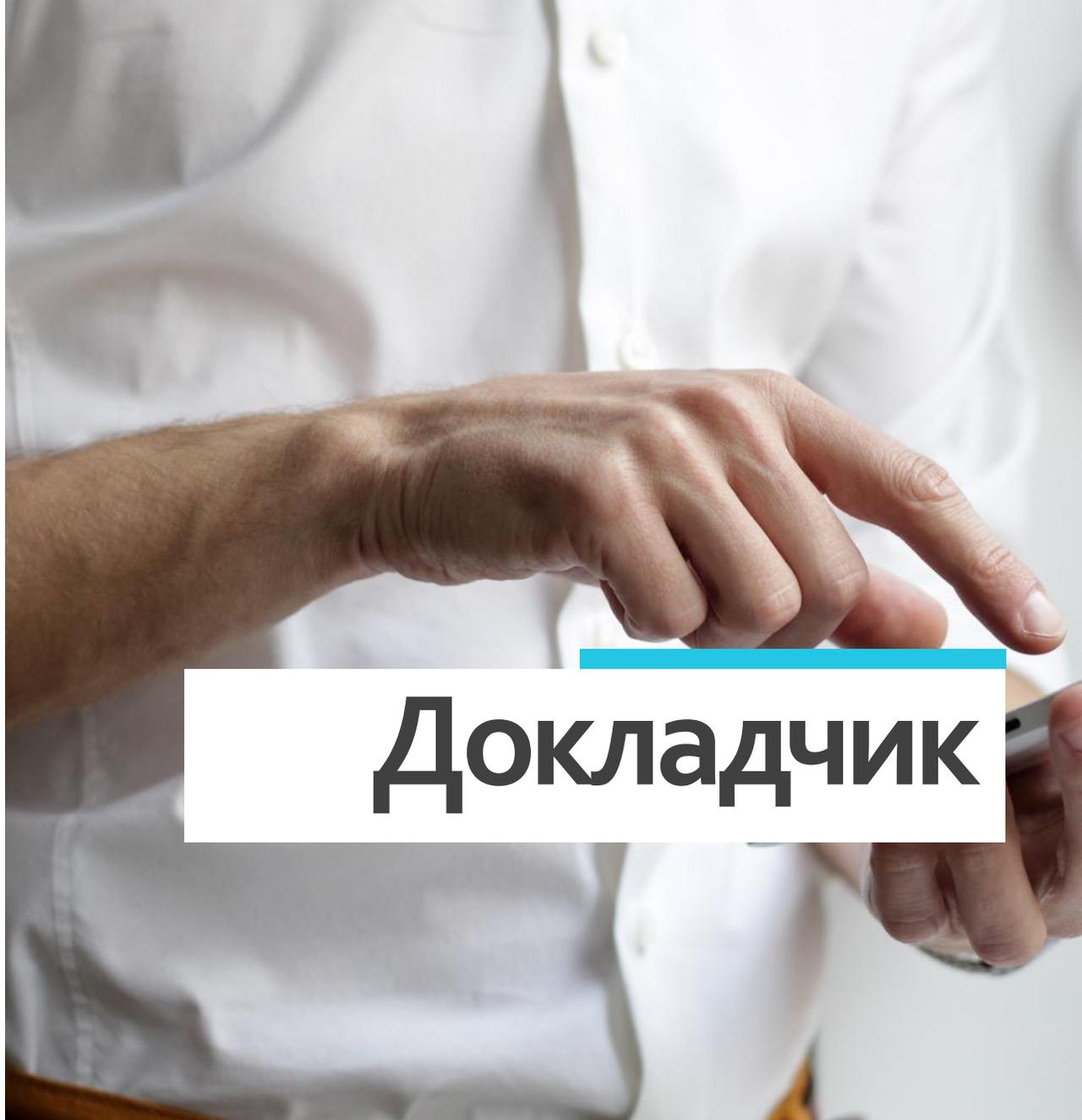
Родина Марина Викторовна

Родина Марина Викторовна

учитель русского языка и литературы высшей
квалификационной категории.

Педагогический стаж 29 лет

В настоящее время - методист онлайн-школы.



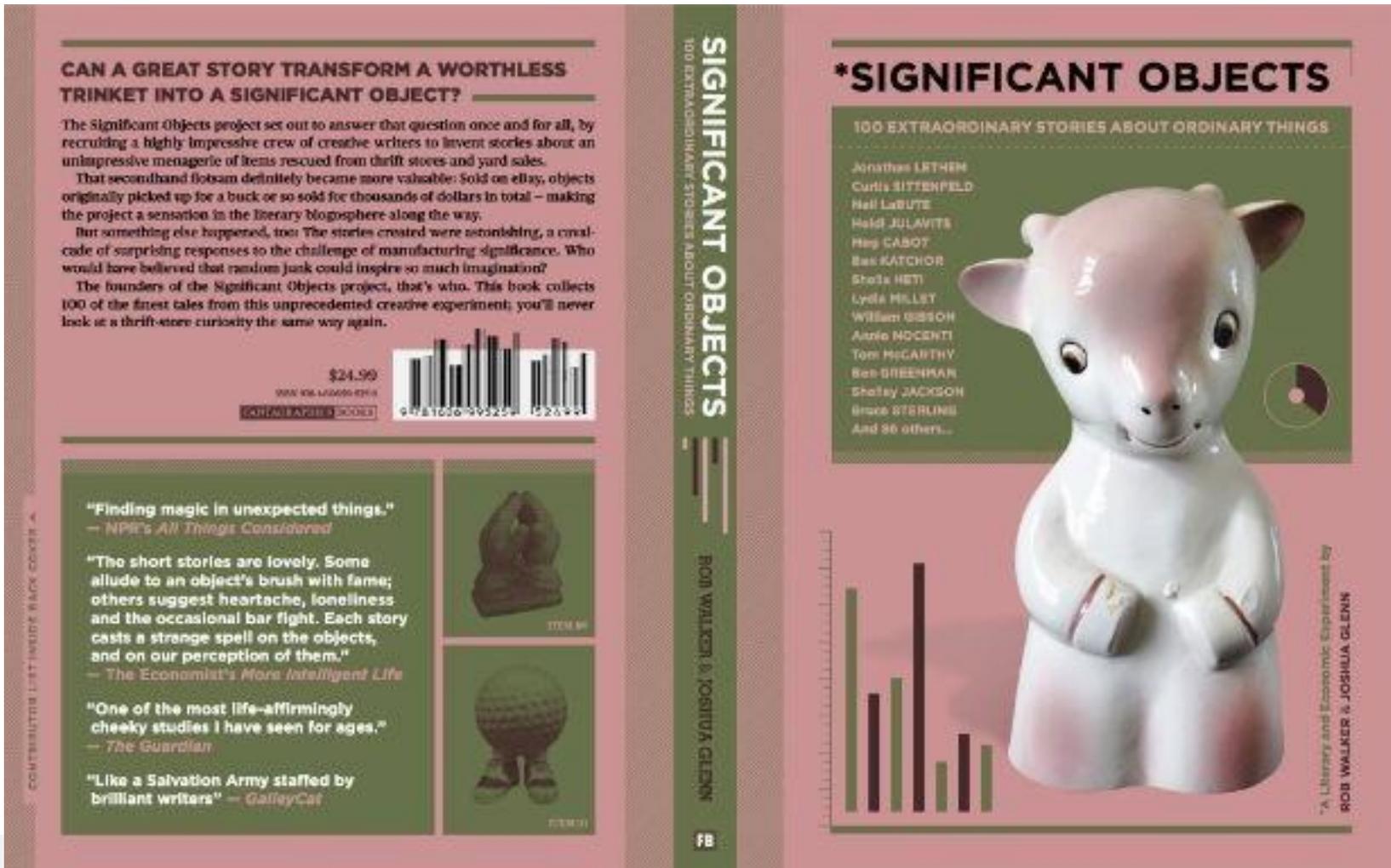
Докладчик

Rob Walker: the Significant Objects Project



The Significant Objects Project (2009)

The objects had cost a total of \$128.74 to buy, the same trinkets netted a whopping \$3,612.51 on eBay when paired with stories



Почему истории?



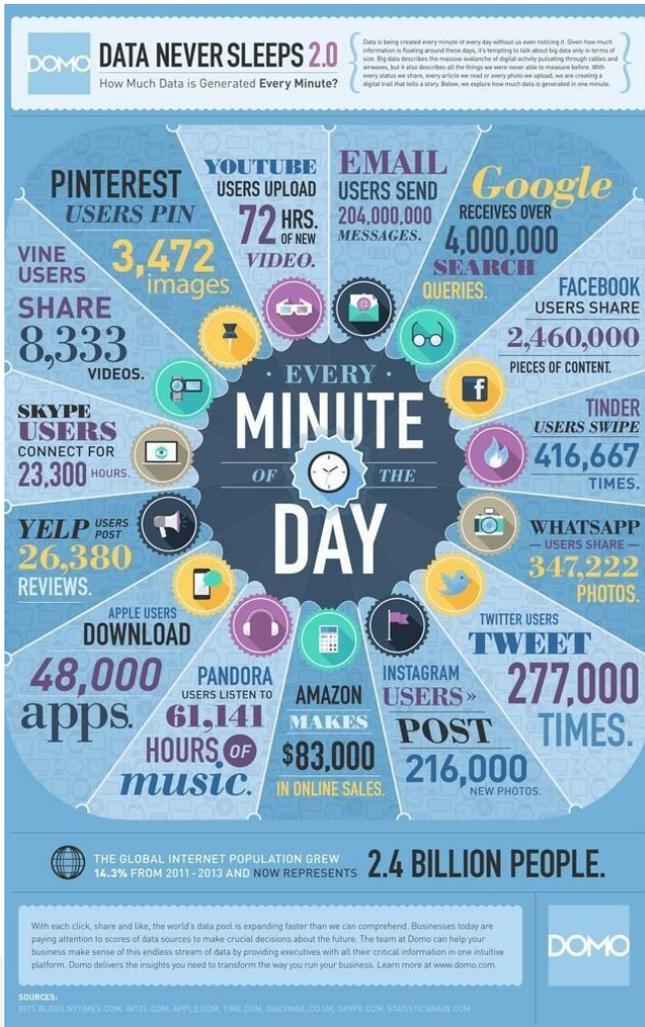
Расскажи мне факты, я их запомню. Расскажи мне правду, я ей поверю. Расскажи мне историю, и она останется в моем сердце.

Китайская мудрость

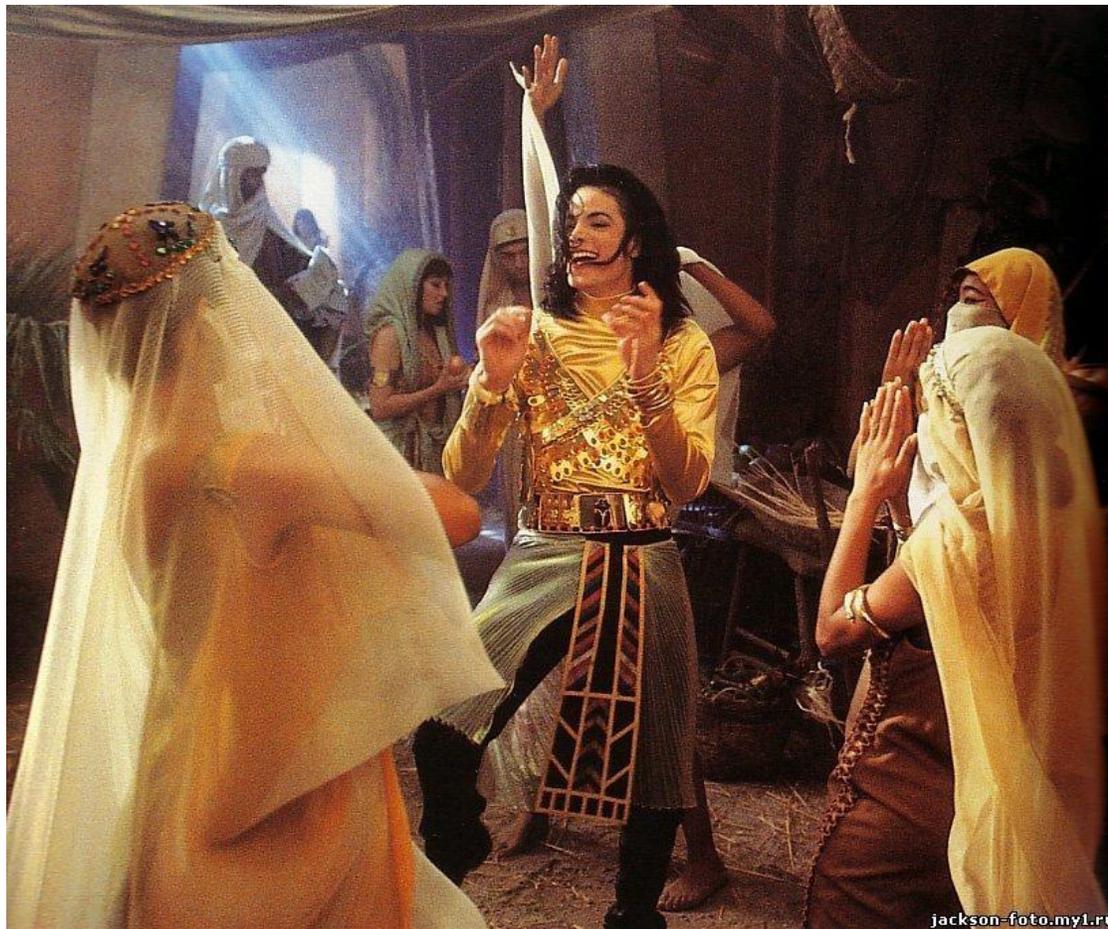
Виртуальная реальность- новые впечатления



Информационная перегрузка: пресыщенность



Клиповое восприятие (до 10 минут)



jackson-foto.myl.ru

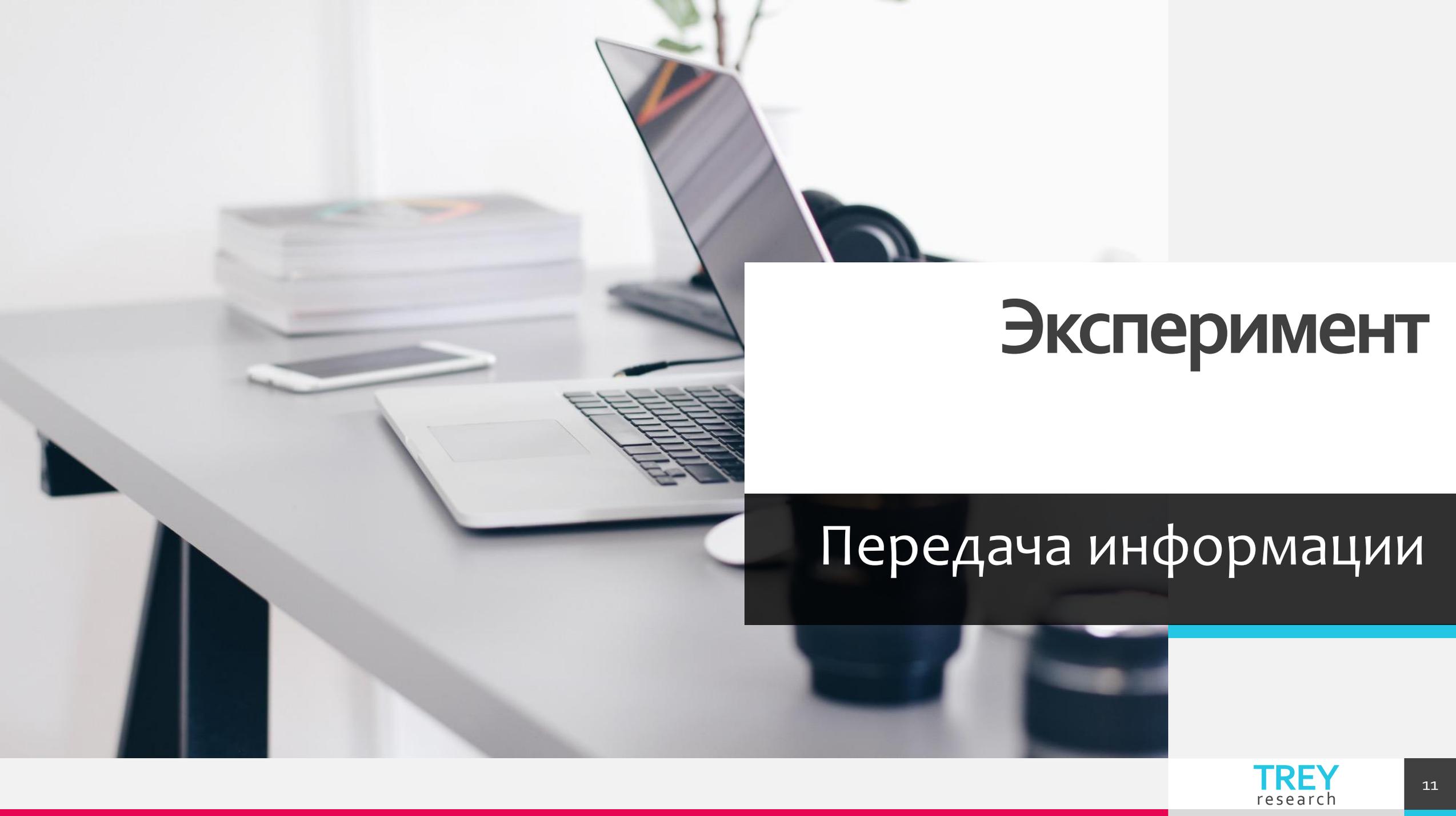
Геометрическая прогрессия





Сторителлинг

— педагогическая техника, построенная на использовании историй с определённой структурой и героем, направленная на решение педагогических задач обучения, наставничества, развития и мотивации.



Эксперимент

Передача информации

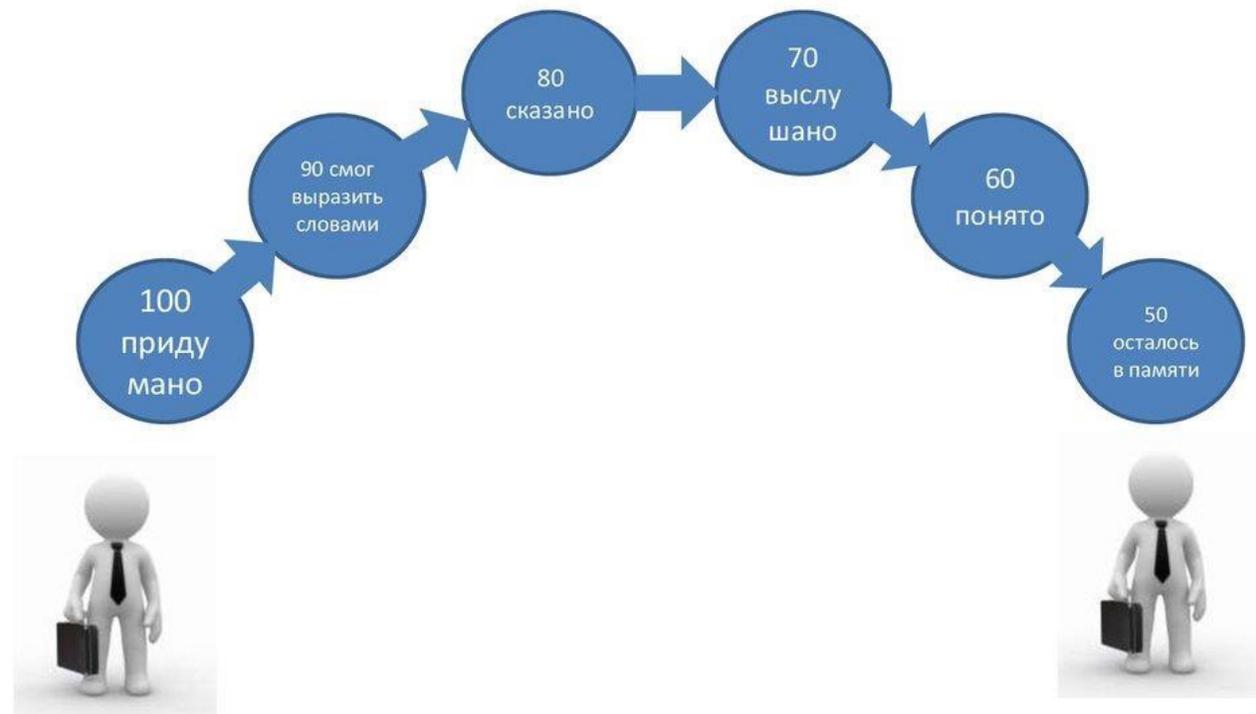
Упражнение : Передать информацию

Фасилитация

«Информация по цепочке»

- Что потеряли?
- Что осталось?
- Почему осталось?
- Что исказили?
- Какие выводы

Потери и искажение информации в процессе общения



Выводы по эксперименту

Мешают

- 1. Предложения больше 7 слов запоминаются плохо
- 2. Причастные и деепричастные обороты замедляют запоминание
- 3. Цифры чаще всего запомнить сложнее

Помогают

- 1. Образные фразы помогают запоминанию.
- 2. Сравнения облегчают запоминание.

Примеры сторителлинга

Школьные предметы



Упражнение : Интерпретация фактов

Фасилитация

Один и тот же набор фактов может быть фундаментом для различных историй



	Амундсен	Скотт
Миль	1866	1635
Дней	99	146
Способ	Лучшие собачьи упряжки	“Человеческая тяга”
Результат	Команда достигла цели и вернулась живой.	Команда погибла в 141 милях от лагеря.

Упражнение : «Белый шум»

Ранним утром, пока принцесса Храпунцель еще спала, мачеха-колдунья отправилась на воскресную ярмарку, что проводилась в центре города в километре от замка. Какой бы злой ни была мачеха, заточившая принцессу на чердаке самой высокой башни этого замка высотой в сто метров, она по-своему любила принцессу и решила сделать ей подарок на день рождения - гребешок ручной работы, украшенный звездами по числу лет принцессы. Сама заколка, на которую могло поместиться не больше 15 звезд, у мастера стоила 2 серебряника, а за каждую звездочку надо было платить отдельно: по 5 серебряников за одну золотую звезду и по 1- за позолоченную. Гребешок обошелся мачехе в 54 серебряника. Так же она купила 4 яблока любимого принцессой сорта для праздничного пирога по цене 8 серебряников за килограмм и поехала домой. Уже через полчаса колдунья оказалась у подножья башни и крикнула пленнице: "Храпунцель, Храпунцель, проснись! Спусти свои косоньки вниз!" Девушка тут же свесила косу из окна башни, по которой мачеха забралась наверх и поздравила принцессу с днем рождения.

Отметьте по пунктам, что мы можем узнать из этой истории, и что не можем:

- А) сколько денег потратила мачеха на ярмарке;
- Б) с какой скоростью колдунья возвращалась в замок;
- В) в какой день недели Храпунцель праздновала свой день рождения;
- Г) сколько лет исполнилось принцессе;
- Д) длину косы принцессы;
- Е) что принцесса долго спит по утрам и во время сна храпит.



Конструктор историй

Путь героя: путешествие и возвращение

Этапы путешествия:

1. Обычный мир
2. Дискомфорт Героя
3. Зов приключения
4. Отказ от вызова
5. Встреча с Наставником
6. Герой переступает порог
7. Знакомство с Союзником
8. Погружение в Бездну: испытания и враги.
Приближение к сокровищу
9. Обретение Меча
10. Поединок с Антагонистом
11. Возвращение с сокровищем
12. Испытание возвращением. Хозяин двух миров.



Конструктор историй (с)

Этапы путешествия:

1. Обычный мир
2. Дискомфорт Героя
3. Зов приключения
4. Отказ от вызова
5. Встреча с Наставником
6. Герой переступает порог
7. Знакомство с Союзником
8. Погружение в Бездну: испытания и враги.
Приближение к сокровищу
9. Обретение Меча
10. Поединок с Антагонистом
11. Возвращение с сокровищем
12. Испытание возвращением. Хозяин двух миров.

Строительный материал:

1. Детали (С)
2. Контрасты (Д)
3. Событие (Д)
4. Ситуация (С)
5. Бреши (С)
6. Характер (С)
7. Сеттинг (С)
8. Структура(С)
9. Барьеры (Д)
10. Конфликт (Д)
11. Пик эмоций (Д)
12. Тема-Контртема (Д)

Перевод текста в визуализацию

Вопрос	Визуализация
Кто?/Что?	Портрет
Сколько?	График
Где?/Куда?	Карта
Когда?	Линия времени
Каким образом?	Блок-схема
Почему?	Факторы взаимодействия и влияния

Вопросы для обсуждения