

Применение виммельбухов (книг для рассматривания) и техники «Сторителлинг» в воспитательно - образовательном процессе с целью речевого развития старших дошкольников»

Дробина Екатерина Евгеньевна,  
воспитатель МБДОУ д/с № 17 «Колобок»

**Слайд 2. Виммельбух** — это книга с иллюстрациями на полный разворот, предназначенная только для рассматривания, а не для чтения. Виммельбух может содержать несколько строк текста, но в классическом варианте не имеет текста совсем. Чаще всего издается на плотном картоне большого формата, от размера А4 и больше. Также виммельбухи называют книгами для рассматривания, книгами - гляделками и книгами-картинками.

**Слайд 3. Сторителлинг** – это искусство увлекательного рассказа. Сторителлинг был разработан и благополучно проверен на собственном опыте Дэвидом Армстронгом, руководителем интернациональной фирмы Armstrong International. Разрабатывая данную технику, Дэвид Армстронг принял к сведению известный общепсихологический фактор: истории выглядят более живыми, интересны, увлекательны и проще соединяются с личным опытом, нежели принципы или директивы. Они быстро запоминаются, им дают больше значимости и их влияние на поведение людей сильнее.

**Слайд 4.** Цель использования технологии в воспитательно - образовательном процессе: развивать способность детей выражать свои мысли, чувства. Виммельбухи в нашем варианте это фоновые картинки, но с меньшим количеством объектов и отсутствием персонажей. История, придуманная здесь и сейчас обсуждается детьми и педагогом и основной задачей становится найти поучительное в каждой истории. Для этого понадобится: фоновые картинки, кубик – ходилка, картинки герои, фишки помогаторы, поле – выбора (картинки на поле: работа, праздник, битва, чудо, находка, опасность, помощь, подвиг).

**Слайд 5.** Правила игры следующие:

- играть может от 3 до 5 детей;
- выбираются герои (считалкой, случайным выбором - закрыв глаза и т.д);
- выбирается фоновая картинка;
- один из игроков начинает рассказ.

Правила рассказывания:

1. Кто я и где я нахожусь (с опорой на фоновую картинку и героя);
2. Какая ситуация со мной произошла (определиться поможет поле – выбора)
3. Что мне помогло справиться и усложнило ситуацию (фишки помогаторы).
4. Рефлексия. Чему научила история?

**Слайд 5.** Предлагаю поиграть. Игра со зрителями.

Проводится игра с тремя участниками.