

a-A O/I N

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

МОДУЛЬ “СТОРИТЕЛІНГ ДЛЯ НАЙМЕНШИХ” UA

У цьому модулі представлено серію вправ для великого семінару, щоб заохотити дітей дошкільного віку використовувати мову, яку вони знають, вивчати нові слова та брати участь у різноманітних веселих і творчих заходах разом із батьками або без них.



ПРО ПРОЕКТ ALADIN

НАЗВА ПРОЄКТУ АНГЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

ПРОЕКТ №

KA210-ADU-239BA964

КООРДИНАТОР

COTA ONG (ФРАНЦІЯ)

ПАРТНЕРСЬКІ ОРГАНІЗАЦІЇ

Comparative Research Network e. V. (НІМЕЧЧИНА)

KOORKULTUR e.V. (НІМЕЧЧИНА)

SINDIAN (ФРАНЦІЯ)

МОДУЛЬ “СТОРІТЕЛІНГ ДЛЯ НАЙМЕНШИХ” UA

Профіль учасників : діти віком 2–6 років із мігрантським походженням разом із батьками

Максимальна кількість учасників: 12 сімей (25 учасників)

Загальна тривалість модульної активності: 150 хвилин (з перервами)

Матеріали: ігри, наочні матеріали та матеріали для розповідання історій. Ці інструменти можна використовувати іншими мовами з малюнками замість слів.

Мовні навички: усне мовлення, вимова, розуміння на слух, розвиток словникового запасу, синтаксис — побудова речень

Інші навички: креативність, художні здібності, організованість, невербальні способи вираження, культурні та міжкультурні навички, самопізнання, міжпоколінне спілкування, командна робота, розвиток дрібної моторики

Рівні: від A1 до C2

Розроблено / Походження / Мова оригіналу: Марінеса Радченко, Koorkultur e.V. / Німеччина, Україна / українська

МОДУЛЬ “СТОРІТЕЛІНГ ДЛЯ НАЙМЕНШИХ” ЦА

Зміст модульної активності:

1. Вступ / Знайомство (айсбрейкінг)
2. Історії на піску (Sand Storytelling)
3. Стоп-танець з малюнками
4. Що було далі? Груповий сторітелінг з кубиками історій
5. Моя фантазійна історія
6. Завершальна сесія / Збір відгуків учасників

Вступ / Знайомство (айсбрейкінг)

а-А Q! N

Тривалість: 10 – 15 хв
Матеріали: м'яч або мікрофон за бажанням

Вступ / Знайомство (айсбрейкінг)

а-А Q! N

Тривалість: 10 – 15 хв
Матеріали: м'яч або мікрофон за бажанням

Вступ / Знайомство (айсбрейкінг)

а-А Q! N

Тривалість: 10 – 15 хв
Матеріали: м'яч або мікрофон за бажанням

Вступ / Знайомство (айсбрейкінг)

а-А Q! N

Тривалість: 10 – 15 хв
Матеріали: м'яч або мікрофон за бажанням



1. Зберіть групу в коло, переконайтесь, що всі добре бачать одне одного.

2. Вступне слово ведучого:

Привітайте всіх на майстер-класі та поясніть, що перша активність допоможе познайомитись одне з одним через улюблені історії.

3. Ім'я та улюблена історія:

- Запропонуйте кожній дитині (і дорослому) представитися словами: «Мене звать [ім'я], і моя улюблена історія — [назва історії]».
- Рухайтесь по колу, щоб усі мали можливість висловитися.

4. Рухлива “Історія оживає”:

- Ведучий називає одну з історій, згаданих дітьми (наприклад, «Троє поросят») та показує певний рух, пов'язаний з історією.
- Питає: «Хто ще любить історію “Троє поросят”?»
- Діти (і дорослі), яким подобається ця історія, встають і виконують певний рух, пов'язаний з нею (наприклад, імітують, як вовк дме на хатинку).
- Повторіть із кількома іншими історіями, для кожної придумайте унікальний рух. Наприклад:
- Для «Попелюшки» — покружляти, ніби на балу.
- Для «Дуже голодної гусениці» — імітувати, як вона їсть і росте.

5. Завершення активності:

- Після кількох історій подякуйте всім за участь.
- Поясніть, що, як виявилось, учасники мають дещо спільне — любов до казок!

Ця активність допоможе дітям розслабитися, відчутти себе частиною групи та почати асоціювати розповідання історій із веселими рухами, що налаштовує на творчу атмосферу майстер-класу.



ІСТОРІЇ НА ПІСКУ

a-AQ!N

Тривалість: 20-30 хв

Матеріали: Кінетичний пісок, мішечок з картонними малюнками персонажів (по 3 персонажа на учасника)



1. Вступ до активності:

- Зберіть дітей за великим столом або на підлозі, де кожен зможе дотягнутися до кінетичного піску.
- Поясніть, що сьогодні вони створюватимуть чарівні історії за допомогою піску.

2. Знайомство з піском:

- Роздайте кожній дитині трохи кінетичного піску. Заохочуйте торкатися, м'яти й формувати пісок, пояснюючи, що він може стати будь-чим, що вони собі уявлять.
- Почніть керовану гру, де ведучий описує різні природні елементи. Наприклад:
 - «А ви можете зробити дощ із піску?» (Нехай пісок просипається між пальцями, як краплі дощу.)
 - «Давайте створимо водоспад.» (Рухайте пісок, ніби це потік води.)
 - «А уявіть собі океан!» (Розрівняйте пісок, щоб він нагадував море.)
- Під час кожної дії діти повторюють ключові слова вголос (наприклад: «дощ», «водоспад», «океан»), щоб посилити атмосферу розповіді.

3. Створення фігур з піску:

- Після гри з піском запропонуйте дітям створити маленькі фігурки або споруди.
- Попросіть їх описати, що саме вони зліпили. Наприклад: «Що ти зробив із піску? Це гора чи, може, замок?»

4. Чарівна торбинка — вибір персонажів:

- Представте «Чарівну торбинку», наповнену картонними персонажами.
- Дозвольте кожній дитині по черзі витягнути з торбинки трьох персонажів.
- Заохочуйте їх розповісти, хто ці персонажі. Наприклад: «У мене дракон, принцеса і чарівник».



5. Створення історії:

- Тепер, коли в дітей є пісочні споруди та персонажі, допоможіть їм скласти власну коротку історію. Заохочуйте подумати, як їхні герої взаємодіють із тим, що вони побудували з піску.
- Наводьте приклади, задавайте питання, щоб надихнути: «Можливо, твій дракон охороняє піщаний замок? Або принцеса пливе через море?»

6. Час розповідати історії:

- Коли всі завершать створення своїх піщаних сцен, пройдіться по колу й дайте кожній дитині можливість коротко поділитися своєю історією.
- Заохочуйте використовувати ключові слова, які вони вивчили раніше (наприклад: дощ, водоспад, океан), і демонструвати свої споруди й персонажів під час розповіді.

7. Завершення активності:

- Подякуйте дітям за їхню креативність і нагадайте, як вони поєднали пісок і уяву, щоб створити казки.
- Зберіть персонажів і плавно переходьте до наступної активності.



Тривалість: 15-20 хв

Матеріали: Різноманітні картки із зображеннями (тварини, предмети, їжа тощо), музичний плеєр.

СТОП-ТАНЕЦЬ З МАЛЮНКАМИ

a-Ad!N



Тривалість: 15-20 хв

Матеріали: Різноманітні картки із зображеннями (тварини, предмети, їжа тощо), музичний плеєр.

СТОП-ТАНЕЦЬ З МАЛЮНКАМИ

a-Ad!N

Тривалість: 15-20 хв

Матеріали: Різноманітні картки із зображеннями (тварини, предмети, їжа тощо), музичний плеєр.

СТОП-ТАНЕЦЬ З МАЛЮНКАМИ

a-Ad!N



Тривалість: 15-20 хв

Матеріали: Різноманітні картки із зображеннями (тварини, предмети, їжа тощо), музичний плеєр.

СТОП-ТАНЕЦЬ З МАЛЮНКАМИ

a-Ad!N



1. Підготовка:

– Розкладіть картки із зображеннями хаотично на підлозі. Переконайтесь, що між ними достатньо місця, щоб діти могли вільно рухатися.

2. Ознайомлення з грою:

– Зберіть дітей разом і поясніть правила гри: вони будуть танцювати й рухатися кімнатою під музику. Але коли музика зупиниться — вони повинні швидко знайти картинку, стати на неї і завмерти!

3. Початок гри:

- Увімкніть веселу музику й заохочуйте дітей танцювати або бігати кімнатою.
- Через деякий час зупиніть музику.
- Діти мають швидко знайти картинку, стати на неї й завмерти.

4. Перший раунд — визначення ознак:

- Коли всі стоять на картинках, ведучий дає інструкції, пов'язані із зображеннями, наприклад:
 - «Якщо на твоїй картинці є щось червоне — підстрибуй вгору-вниз».
 - «Якщо на твоїй картинці щось смачне — плесни в долоні».
 - «Якщо на твоїй картинці тварина — вигукни “Ура!”»
- Дозвольте кільком дітям виконати ці дії, потім дайте нові інструкції (наприклад: щось м'яке, щось кругле).



5. Другий раунд — Називання рідною мовою:

- Після кількох раундів танців і замирання, попросіть дітей подивитися на картинку, на якій вони стоять, і назвати предмет на ній рідною мовою.
- Пройдіться кімнатою, щоб кожна дитина поділилася своїм словом. Це додає грі веселий мультикультурний елемент і заохочує до вивчення нових слів.

6. Просунутий раунд — римування:

- Для додаткового виклику запропонуйте дітям придумати риму до предмета на їхній картинці.
- Наприклад, якщо у дитини картинка з котом, вона може сказати: «Кіт — щит!»
- Допмагайте молодшим дітям у цьому завданні, щоб підтримати творче й ігрове мислення.

7. Повторення гри:

- Увімкніть музику знову й продовжуйте гру ще кілька раундів, додаючи різні інструкції та завдання.
- Змінійте темп гри, щоб вона залишалася динамічною й захопливою.

8. Завершення діяльності:

- Після останнього раунду зберіть дітей у коло. Подякуйте їм за участь і похваліть за те, як вони використовували рух і мову, щоб досліджувати зображення.

ЩО БУЛО ДАЛІ?
ГРУПОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ З КУБИКАМИ ІСТОРІЙ



Тривалість: 20-25 хв

Матеріали: Кубики історій
(куплені в магазині або зроблені
з паперу власноруч)

a-AQ!N

ЩО БУЛО ДАЛІ? ГРУПОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ З КУБИКАМИ ІСТОРІЙ

Активність 4, Покрокова інструкція — ч.1



1. Вступ до активності:

– Зберіть дітей у коло та поясніть, що вони разом створюватимуть історію, використовуючи кубики історій. На кожному кубику зображені різні картинки, які допоможуть їм продовжувати розповідь.

2. Ознайомлення з кубиками:

– Покажіть дітям кубик історій і поясніть, що на кожній його грані — різна картинка (наприклад, тварини, предмети, символи). Скажіть, що після того, як кожна дитина кидатиме кубик, вона використовуватиме зображення, щоб додати нову частину до історії.

3. Ведучий починає історію:

- Ведучий кидає два кубики.
- Дивиться на зображення на гранях і вигадує початок історії. Наприклад, якщо випали замок і дракон, ведучий може сказати: «Одного разу, в далекій країні, був чарівний замок, у якому жив хоробрий дракон».
- Заохочуйте дітей уважно слухати, адже зовсім скоро вони продовжать цю історію!

4. Діти продовжують історію:

- Після початку від ведучого, історію підхоплюють діти.
- Дитина кидає кубик, дивиться на зображення й додає до історії нове речення на його основі. Наприклад, якщо випало дерево, дитина може сказати: «Одного дня дракон полетів до лісу, повного високих дерев».
- Кожна дитина по черзі кидає кубик і додає власне речення до спільної розповіді, поступово розвиваючи сюжет.

ЩО БУЛО ДАЛІ? ГРУПОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ З КУБИКАМИ ІСТОРІЙ

Активність 4, Покрокова інструкція — ч.2



a-AQ!N

5. Заохочуйте креативність:

- Коли кожна дитина продовжує історію, заохочуйте її використовувати уяву й бути настільки креативною, наскільки захоче. Немає неправильних відповідей!
- За потреби допомагайте пов'язати зображення на кубикі з уже створеним сюжетом, ставлячи підказуючі запитання, наприклад: «Що сталося потім? Кого/де/коли зустрів дракон?»

6. Заохочуйте участь усіх у групі:

- Продовжуйте гру по колу, щоб кожна дитина мала змогу кинути кубик і долучитися до історії.
- Слідкуйте, щоб усі отримали слово, а історія розвивалася з кожним новим захопливим елементом.

7. Завершення історії:

- Коли кожна дитина вже взяла участь хоча б один раз, допоможіть групі завершити історію.
- Ведучий може запропонувати фінал або попросити одну з дітей вигадати завершення після останнього кидка кубика.

8. Завершення діяльності:

- Після завершення історії відзначте креативність групи, підсумувавши найвеселіші повороти сюжету.
- Подякуйте всім за участь у спільній розповіді та підкресліть, як кубики допомогли розвинути уяву.

На основі досвіду роботи з кубиками, також використовувалися картки із зображеннями — результат був не менш успішним.



Матеріали: щільний папір, рідка фарба (різних кольорів), піпетки, трубочки для дуття, маркери, очістікери, наліпки, фен (за бажанням, для сушіння фарби).

МОЯ ФАНТАЗІЙНА ІСТОРІЯ

Тривалість: 25-30 хв

a-AQ!N



Активність 5, Покрокова інструкція — ч.1

1. Вступ до діяльності:

- Зберіть дітей за столом і поясніть, що вони створюватимуть власного фантазійного персонажа або істоту, використовуючи фарби, трубочки для дуття та свою уяву.
- Покажіть, як вони створюватимуть форми, дмухаючи на фарбу через трубочку, а потім використовуватимуть маркери, наліпки та очі, щоб «оживити» свої творіння.

2. Роздача матеріалів:

- Дайте кожній дитині аркуш щільного паперу.
- Роздайте піпетки, рідку фарбу, трубочки та маркери.
- Розкладіть на столі рухомі очі й наліпки для додаткового декору.

3. Створення базової форми:

- Покажіть, як користуватися піпеткою, щоб капати невелику кількість фарби на папір.
- Продемонструйте, як дуття через трубочку, щоб фарба розтікалася й утворювала унікальні, абстрактні форми.
- Заохочуйте дітей бути креативними та дозволити плямам і лініям фарби створити свої неповторні дизайни.

4. Дайте фарбі висохнути:

- За потреби скористайтесь феном, щоб швидко висушити фарбу перед наступним етапом.



Активність 5, Покрокова інструкція — ч.2

5. Додайте деталі:

- Коли фарба висохне або майже висохне, діти можуть використовувати маркери, очі-на-клеїці та наліпки, щоб перетворити абстрактні плями фарби на фантастичних істот або персонажів.
- Заохочуйте їх замислитися: «Чи має твоя істота кумедне обличчя? Можливо, у неї є крила або щупальця?»
- Дозвольте дітям додати стільки деталей, скільки вони захочуть, щоб «оживити» своїх фантазійних створінь.

6. Розкажи історію:

- Коли оформлення завершено, попросіть кожну дитину розповісти історію свого персонажа.
- Запропонуйте їм описати, хто або що це таке, як його можуть звати, і в яку пригоду він може вирушити.
- Заохочуйте творче мислення запитаннями:
«Які суперздібності має твій герой?»
«Де він живе?»
«Що він любить робити?»

7. Презентація створених робіт:

- Після того як усі мали можливість представити своїх істот, розмістіть їхні фантазійні створіння на стіні або столі, щоб усі могли їх побачити.
- Відзначте унікальність кожної роботи та похваліть дітей за уяву й креативність.

8. Завершення діяльності:

- Подякуйте дітям за їхні фантастичні історії й художні творіння.
- Поясніть, що вони можуть забрати своїх істот додому як згадку про цю творчу пригоду у світі уяви.

ЗАВЕРШАЛЬНА СЕСІЯ
ЗБІР ВІДГУКІВ УЧАСНИКІВ

Матеріали: картки для руху/
зворотного зв'язку (із різними
зображеннями)

Тривалість: 10-15 хв

a-AQ!N



1. Вступ до активності:

- Зберіть дітей і батьків у коло. Поясніть, що це фінальна частина майстер-класу, де кожен зможе поділитися враженнями та розповісти про свої відчуття після дня, проведеного разом.

2. Ознайомлення з картками з малюнками:

- Розкладіть на підлозі або столі картки. Вони можуть містити прості зображення (наприклад, усміхнене обличчя, серце, палець вгору) або слова (наприклад, «весело», «цікаво», «творчо»), які відображають різні емоції та враження.
- Запропонуйте кожному учаснику вибрати картку, яка найкраще відповідає тому, як вони почуваються після участі в майстер-класі.

3. Обмін враженнями:

- По черзі запросіть кожну дитину та кожного з батьків підняти обрану картку та поділитися своїми враженнями.
- Заохочуйте пояснити, чому вони обрали саме цю картку, що їм сподобалося або здалося цікавим.
- Дітям можна поставити запитання: «Що тобі найбільше сподобалося сьогодні?», «Яка гра запам'яталась?»
- Батькам: «Що ви помітили у поведінці вашої дитини?», «Що вам найбільше запам'яталося сьогодні?»

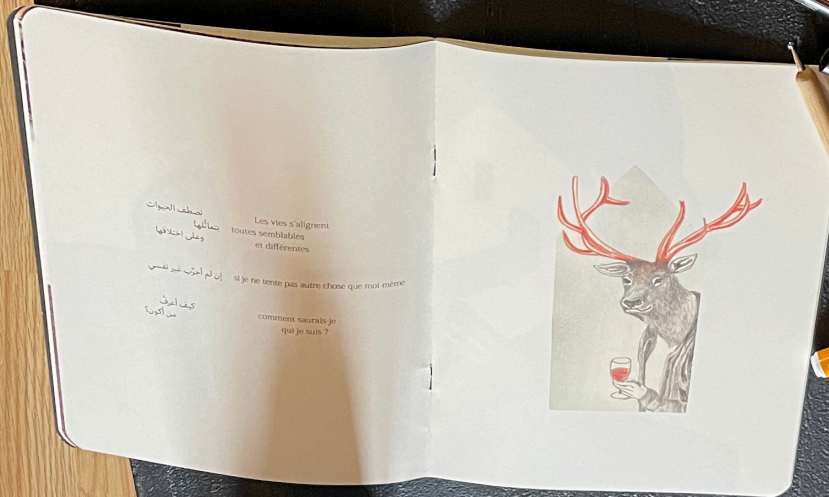
4. Додаткова групова дискусія (за бажанням):

- Після того, як усі висловляться, запропонуйте поділитися додатковими думками або коментарями.
- Запросіть учасників подати ідеї щодо майбутніх майстер-класів або розповісти, що їм особливо сподобалося.

5. Завершення діяльності:

- Подякуйте всім за участь та внесок у майстер-клас.
- Завершіть сесію, відзначивши творчу атмосферу групи та унікальні історії, які вони створили протягом дня.

РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ ТА ВЧИТЕЛІВ МОДУЛЬ «СТОРИТЕЛІНГ ДЛЯ НАЙМЕНШИХ»





Підготовка:

Дізнайтеся про рівень володіння мовою та навички учасників, щоб визначити, чи потрібна підтримка батьків. Підготуйте матеріали та завдання, що відповідають мовному рівню дітей. Для проведення активностей необхідно мати ігри, візуальні матеріали та засоби для сторітелінгу. Ці інструменти можуть бути використані різними мовами — із зображеннями замість слів.

Очікувані результати:

Діти отримали мотивацію говорити та проявляти ініціативу у спілкуванні своєю рідною мовою.
Батьки виявили інтерес до ігор та методик і відзначили їхню ефективність.

Адаптація / Застосування методики:

• Група з різним рівнем мовної підготовки

Метод вимагає мінімального знання мови, доброго розуміння та базових навичок мовлення.

Методики та ігри можна адаптувати під різні мовні рівні.

Завдання можна ускладнювати, вводячи нову лексику або довші, складніші речення.

Заняття можна проводити в групах з учасниками різного рівня.

Методи та ігри є гнучкими й легко адаптуються до мовних здібностей дітей. Для початківців завдання можуть включати базову лексику та прості конструкції, тоді як для просунутих — більш складну лексику та розширене мовлення.

Використання візуальних матеріалів та активностей на основі ілюстрацій дозволяє залучати навіть дітей із мінімальним мовним рівнем, що робить підхід ефективним для змішаних за рівнем груп.



• Інші мови

Усі ці активності легко адаптуються і можуть бути перекладені іншими мовами, оскільки базуються на візуальних матеріалах без використання письмових текстів. Усі ілюстрації універсальні та можуть бути адаптовані до будь-якої мови.

• Білінгвальні / мульти-мовні формати

Заняття можна проводити у білінгвальному або мультикультурному середовищі. Завдяки візуальній основі без письмового компонента методи легко перекладаються та адаптуються до різних мов. Гнучкість завдань дозволяє учасникам використовувати рідну мову, поступово залучаючи цільову. Крім того, активності можуть сприяти міжмовній взаємодії — учасники з різним мовним фоном можуть співпрацювати та спілкуватися, що підвищує ефективність у мультикультурних групах.

• Культурний контекст

Ілюстрації та історії можуть бути адаптовані з урахуванням культурної специфіки. Це робить активності більш близькими та зрозумілими для дітей з різним походженням.

• Інші вікові групи

Заняття легко адаптуються для інших вікових груп.

Для молодших дітей — спрощена лексика, коротші речення, більше інтерактиву, візуальних матеріалів і гри.

Для старших дітей або дорослих — складніші мовні конструкції, розширений словниковий запас і завдання на критичне мислення.

Методика дозволяє варіювати рівень складності, темп та зміст, що робить її універсальною і придатною для широкої аудиторії.



- **Дистанційне навчання**

Активності легко адаптуються до форматів дистанційного навчання, таких як онлайн-курси та воркшопи.

— Цифрові платформи: Завдання можна проводити через інструменти відеозв'язку (наприклад, Zoom, Microsoft Teams), які дозволяють спілкуватися в режимі реального часу. Для роботи в малих групах можна використовувати “breakout rooms”.

— Інтерактивні матеріали: Візуальні матеріали та ігри можна оцифрувати та поширити через онлайн-платформи. Наприклад, слайд-шоу або інтерактивні PDF-файли дозволяють кожному мати однаковий доступ до матеріалів незалежно від місця перебування.

— Онлайн-співпраця: Інструменти, як-от Google Docs, Padlet або Miro, сприяють спільному виконанню завдань, де учасники можуть вносити ідеї, відповідати на питання та взаємодіяти в реальному часі.

— Записані сесії: Воркшопи можна записувати, щоб учасники могли переглядати матеріали зручним для них темпом.

— Асиметричне навчання: Активності можуть бути адаптовані до самостійного виконання. Для цього надаються чіткі інструкції, відеодемонстрації та цікаві онлайн-ресурси, що дозволяють виконувати завдання у зручний час.

- **Формат для батьків**

Батьки можуть повторювати активності з дітьми вдома, особливо після того, як ознайомляться з правилами. Матеріали та формати прості для розуміння, тож діти можуть працювати як самостійно, так і в парі чи групі. Інструкції та завдання легко адаптуються — діти можуть практикуватися на своєму рівні. У групі одна дитина може виступати як ведучий, що дозволяє проводити заняття без постійного нагляду дорослого. Такий підхід заохочує самостійність і розвиток ініціативності в дітей.



- **Виклики**

- Різний рівень володіння мовою: Деякі учасники можуть володіти мовою краще, ніж інші, що ускладнює залучення всіх дітей. Фасилітатор має бути готовим адаптувати активності до різних мовних рівнів і стежити за тим, щоб усі діти були включені в процес.
- Групова динаміка: Іноді важко керувати групою, особливо якщо діти сором'язливі. Важливо створити дружню, підтримуючу атмосферу й заохочувати участь кожної дитини.
- Обмежені ресурси або матеріали: Для деяких активностей можуть знадобитися спеціальні матеріали, яких немає на місці. Варто мати запасні матеріали.
- Управління часом: Іноді активності потребують більше часу, ніж заплановано. Фасилітатор має бути гнучким і готовим змінювати розклад у разі потреби.
- Культурна чутливість: Діти можуть походити з різних культур і по-різному сприймати теми чи активності. Важливо враховувати ці особливості й делікатно реагувати на можливі непорозуміння.
- Обмежений простір: Простір для проведення заходу може не підходити для певних активностей. Перед початком варто оцінити умови і адаптувати формат.
- Втома через тривалі сесії: Довгі заняття можуть призвести до втоми та зниження концентрації. Плануйте перерви і використовуйте різні типи активностей, щоб підтримувати увагу й інтерес.
- Збір зворотного зв'язку: У великих групах важко швидко отримати фідбек. Варто використовувати прості й швидкі анонімні методи оцінювання (наприклад, картки з емоціями, онлайн-опитування тощо).

- **Джерела та ресурси:**

Кубики та картки для сторітелінгу можна придбати тут:

- [Flying Tiger — Гра «Пантоміма і звуки»](#)
- [Flying Tiger — Кубики для сторітелінгу](#)

Instagram Marinessa Radchenko з ідеями активностей та книгами для дітей українською:

https://www.instagram.com/marinessa_rad

Tags:

говоріння, вимова, аудіювання, словниковий запас, синтаксис, креативність, невербальне вираження, впевненість у собі, рухи тіла, живопис, сторітелінг, ігри, малювання, креатив, мова, слова, для дітей, білінгвальний