

STORYTELLING

Profesor Ana – Emilia Crișan
Școala Gimnazială Viișoara

“Stories build bridges. When the story ends and the teller’s voice is silenced, the bridge between the teller and the listener remains.” (Elaine Blanchard)

„Poveștile construiesc punți. Când povestea se termină și vocea naratorului se pierde, puntea dintre povestitor și ascultător se păstrează.” (Elaine Blanchard)

Poveștile inspiră, motivează și stimulează mintea, iar arta povestirii este cea care transformă orice profesor într-un narator și orice narator într-un profesor, așa cum orice elev poate fi un narator și orice narator, un elev. De aici și apariția punții menționate de către Elaine Blanchard. Astfel duetul profesor – elev este conectat de povestitor (puntea), prin intermediul căruia legătura dintre cei doi devine mai puternică, colaborativă și eficientă în vederea dezvoltării competențelor lingvistice necesare integrării în societatea actuală.

Arta povestirii sau Storytelling motivează elevii și îi implică activ în dezvoltarea celor patru competențe generale în învățarea limbii engleze (receptarea mesajelor orale și scrise, producerea mesajelor orale și scrise), îmbogățirea vocabularului și stăpânirea structurilor gramaticale prin intermediul materialelor autentice.

Wright¹ menționează faptul că poveștile reprezintă o sursă majoră și constantă de limbă pentru copii, motivându-i, stimulându-le imaginația și stârnindu-le interesul. Acesta oferă câteva motive pentru care storytelling-ul ar trebui folosit la clasă.

1. Poveștile oferă contexte semnificative. Comunicarea presupune folosirea limbajului în contexte specifice. Când folosim povestirea, nu utilizăm doar limbajul în text, ci în întregul context care scoate în evidență sensul, ceea ce face ca noțiunile de gramatică și vocabular întâlnite să fie mai ușor de reținut tocmai datorită situației acestora în context.
2. Poveștile pot oferi repetare naturală. Când un copil citește sau ascultă o poveste acesta are tendința să rețină cuvintele/expresiile – cheie, astfel încât acesta le va repeta în mod natural pe tot parcursul poveștii.
3. Copiii învață o limbă prin extragerea de fragmente, expresii, structuri pe care le vor folosi pe viitor în alte contexte.

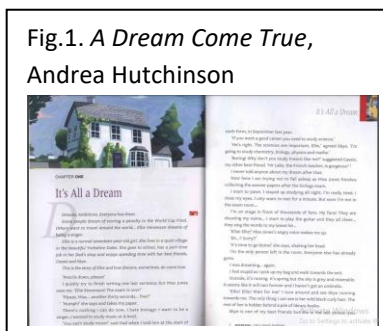
¹ Wright, A. (2004). Storytelling with Children: Resource Books for Teachers. Oxford: Oxford University Press.

4. Utilizarea poveștii dezvoltă abilitățile de ascultare ale acestora. În timp ce copiii ascultă povești, ei încearcă să ghicească sensul cuvintelor noi și să înțeleagă ideea principală. Astfel, povestirea dezvoltă abilitatea copiilor de a asculta, de a căuta detalii, de a-și dezvolta competențele lingvistice.

Storytelling-ul este una dintre metodele folosite de mine la clasă pentru a crea puntea între cadrul didactic și elev, pentru a realiza conexiunea dintre cele două părți și pentru a dezvolta competențele de comunicare în limba engleză. Folosesc povestirea din două perspective, fie cadrul didactic ca povestitor și elevul ca ascultător, fie elevul ca povestitor și cadrul didactic ca ascultător.

1. Cadrul didactic ca povestitor, elevul ca ascultător

- a. *Povestea tradițională* ("A Dream Come True" by Andrea M. Hutchinson; "Charlie and the Chocolate Factory" by Roald Dahl)



Chiar dacă noua generație este una digitală, folosirea poveștilor tradiționale în munca la clasă îi atrage pe elevi cu condiția ca descoperirea lecturii să fie făcută fragmentar, oferindu-le oportunitatea de a-și imagina o posibilă continuare, să își exprime opinia despre evenimente viitoare, personaje și acțiunea acestora. Cele două povești menționate mai sus au fost cele mai populare în rândul

elevilor.

- b. *Povestea digitală* (www.learnenglishkids.com)



Net Generation reprezintă generația internetului, a jocurilor online, a digitalizării, a informației prezentate vizual și interactiv, astfel că poveștile digitale reprezintă varianta cea mai atractivă pentru învățăței, cu condiția ca pe marginea poveștii ascultate, privite, ei să fie stimulați prin diverse activități de predicție, analiză, potrivire, clasificare sau rezolvare de probleme. Site-ul

www.learnenglishkids.com (Fig.2.) oferă o librărie de povești digitale, cu activități de pre-ascultare, ascultare și post-ascultare, toate oferind feedback pe loc. În munca la clasă îmbin cele două tipuri de povești, astfel încât atenția elevilor să fie constant asupra procesului comunicativ.

2. Elevul ca povestitor, cadrul didactic ca ascultător

a. Povestea tradițională (revista de benzi desenate)

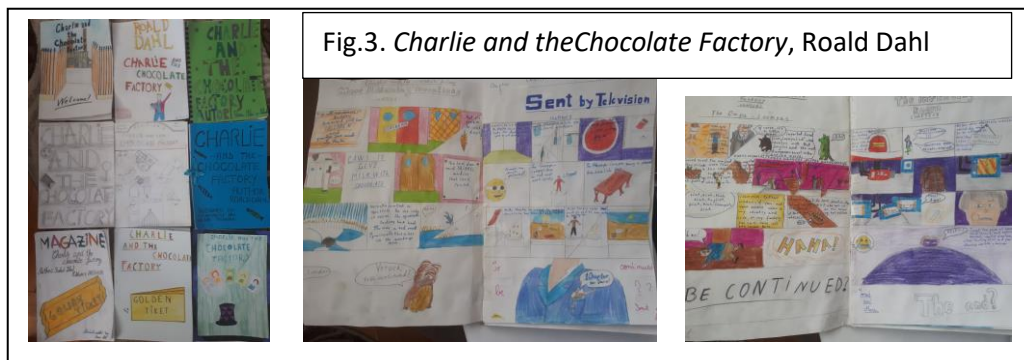


Fig.3. *Charlie and the Chocolate Factory*, Roald Dahl

Elevii devin povestitori, își creează propriile benzi desenate bazate pe cartea *Charlie și fabrica de ciocolată*,

împărțite în capitole și la final legate sub forma unor reviste. (Fig.3.) Activitatea astfel realizată este menită să dezvolte competențele cheie cum sunt comunicarea într-o limbă străină (crearea unei cărți în limba engleză), competențele matematice (alegerea șablonului, calcularea dimensiunilor imaginilor), a învăța să înveți (căutarea de imagini, șabloane), competențele sociale și civice (munca în echipă, ajutor reciproc), spiritul de inițiativă și antreprenoriat (deschiderea propriei biblioteci și invitarea personală a cititorilor) și sensibilizarea și exprimarea culturală (elevii vor deveni pentru prima dată scriitori).

b. Povestea digitală (www.bookcreator.com, www.toontastic.com)

www.bookcreator.com



Fig. 4. <https://app.bookcreator.com/books>

Elevii devin povestitori digitali și pornind de la aceeași scriere, creează de această dată varianta digitală a benzilor desenate. (Fig.4.) La finalul activității, aceștia au biblioteca digitală deschisă, publicată online, fără costuri, însă cu satisfacția de a putea fi văzută, folosită și de alte cadre didactice, elevi sau chiar părinți.

Pe lângă competențele cheie menționate mai sus mai putem adăuga și competențele digitale (creare de material digital utilizând diferite unelte interactive) care au un rol foarte important pentru pregătirea elevilor în vederea integrării în societate.

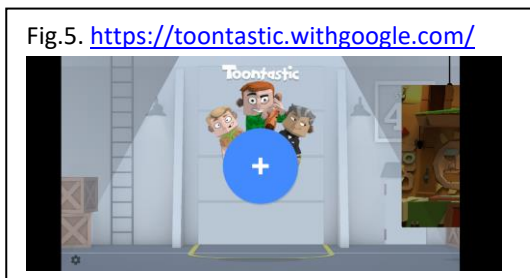
Toontastic 3D transpune povestea la un alt nivel, transformând-o în animație, combinând arta cu tehnologia, literatura cu cinematografia, comunicarea cu actoria, vorbirea cu scrierea, ascultarea cu citirea, iar mai presus de toate este plasat elevul ca scriitor, creator, artist, actor, orator, regizor sau scenarist.

Toontastic 3D este o aplicație gratuită care stimulează procesul de scriere și stârnește creativitatea elevilor prin posibilitatea de a crea propriile lor animații. Tot mai multe cadre didactice de-a lungul timpului au ajuns la concluzia că această aplicație le dezvoltă elevilor competențele de comunicare scrisă și orală, îi motivează și îi implică activ în realizarea sarcinilor date.

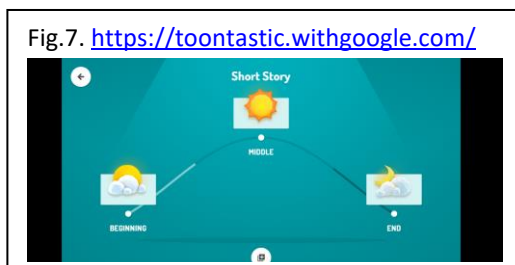
Elevii pot realiza animații folosind personaje aflate în biblioteca aplicației sau pot să își deseneze propriile personaje. Fundalul se alege dintre cele predefinite și pot fi create povești de tipul SHORT STORY (poveste scurtă alcătuită din trei părți: început, mijloc și sfârșit), CLASSIC STORY (poveste clasică în cinci părți: expozițiune, intrigă, desfășurarea acțiunii, punct culminant și deznodământ) sau SCIENCE REPORT (raport științific în cinci părți: întrebare, ipoteză, experiment, rezultate și concluzie).

Pași de urmat în crearea de animații:

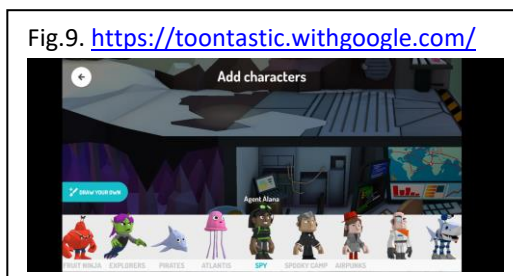
1. Instalăm aplicația Toontastic pe telefon/tabletă. (Fig.5.)
2. Selectăm tipul de poveste dorit. (Fig.6.)



3. În prima parte alegem fundalul dorit, locul de desfășurare al acțiunii sau îl putem desena noi înșine cu ajutorul butonului *draw your own*. (Fig.7., Fig.8.)



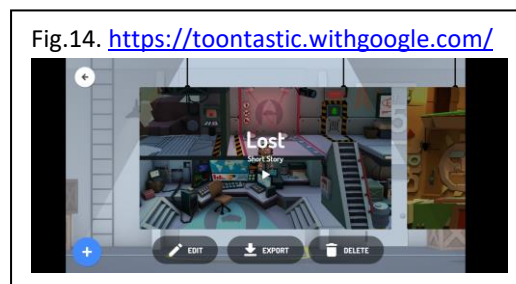
4. Selectăm personajele din galeria dată pe care le putem personaliza (există și posibilitatea de a selecta un personaj iar chipul lui să fie un selfie cu poza noastră) sau chiar crea cu ajutorul aceleiași buton care ne pune la dispoziție o paletă de culori și câteva instrumente. Dacă alegem varianta desen, când desenul este terminat, acesta devine 3D și îi putem da și un nume. (Fig.9, Fig.10)



5. Începem realizarea animației prin apăsarea butonului START. Din acest moment, se înregistrează vocea și mișcarea personajelor. Se mai poate adăuga o melodie de fundal și totodată mai putem adăuga și alte scene. (Fig.11, Fig.12)



6. După terminarea înregistrării vom stabili denumirea animației. Avem posibilitatea să o previzualizăm. (Fig.13, Fig.14)
7. Animația poate fi salvată pe calculator sau exportată în biblioteca dispozitivului.



Pe lângă dezvoltarea abilităților de comunicare într-o limbă străină, storytelling-ul reprezintă o modalitate de a dezvolta gândirea critică (compararea, clasificarea, predicția, rezolvarea de probleme) și o modalitate de a învăța să înveți (organizare, interpretare, folosire de materiale ajutătoare cum sunt dicționarele). Totodată, povestirea creează

conexiuni între limbă (limba engleză în cazul de față) și alte sfere de interes cum ar fi matematica, științele, istoria, geografia sau artele.

Bibliografie:

Wright, A. (2004). Storytelling with Children: Resource Books for Teachers. Oxford: Oxford University Press.

<https://toontastic.withgoogle.com/> Accesat în 5 mai 2022

<https://app.bookcreator.com/library/->

[MMWi9u63qqL534VOCI/0OU8irgN5seaDfYZ6rkDfdDOxhn2/0hXhMlb5Q7OYh3S3Ds9_ig/tjZ_nMcsDSVmIKKNBC0E5_g](https://www.instagram.com/mmwi9u63qqL534VOCI/0OU8irgN5seaDfYZ6rkDfdDOxhn2/0hXhMlb5Q7OYh3S3Ds9_ig/tjZ_nMcsDSVmIKKNBC0E5_g) Accesat în 5 mai 2022

<https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling#:~:text=Storytelling%20Resources-.What%20is%20storytelling%3F,better%20explain%20the%20core%20message>. Accesat în 5 mai 2022

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories/my-favourite-day-christmas> Accesat în 5 mai 2022