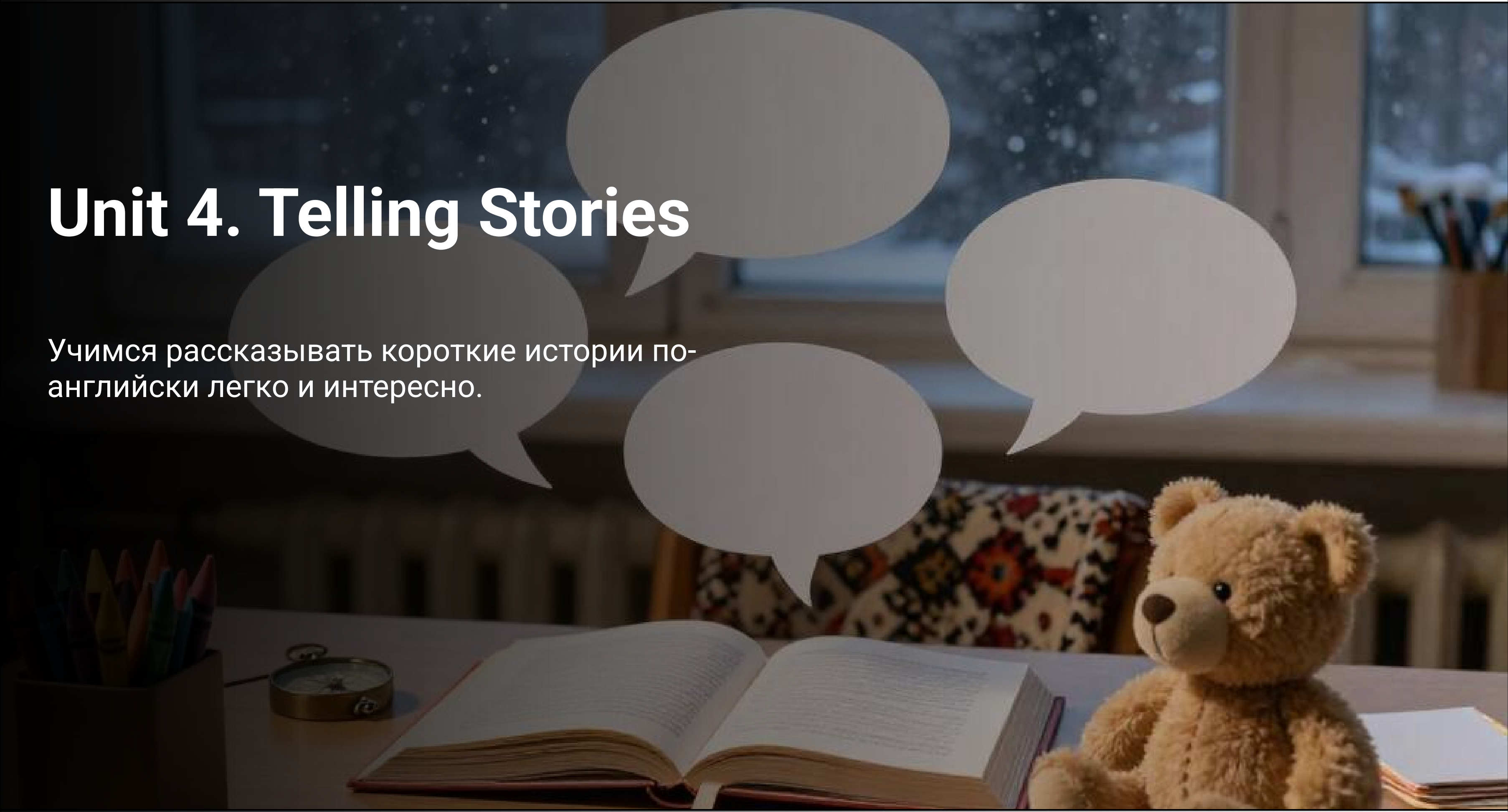


Unit 4. Telling Stories

Учимся рассказывать короткие истории по-английски легко и интересно.



Зачем учиться рассказывать истории

Истории помогают говорить не отдельными словами, а целыми фразами. На уроке английского это особенно полезно: дети описывают героев, место, события и учатся заканчивать мысль понятно и красиво.



Из чего состоит короткая история

1

Начало

Сначала читатель узнаёт, кто главный герой и где он находится. Это помогает сразу войти в сюжет и понять, о чём будет рассказ.

2

Середина

Потом происходит важное событие или появляется маленькая проблема. Именно здесь история становится интересной, а герою нужно что-то решить или исправить.

3

Конец

В конце всё завершается ясно и спокойно. Слова first, then, after that, finally помогают поставить события по порядку и не запутаться.

Главный герой истории

Кто это может быть

Героем может стать ребёнок, животное, игрушка или сказочный персонаж. Для младших школьников такие герои особенно удобны: их легко представить и описать.

Имя и цель

У героя часто есть имя и маленькая цель: найти мяч, помочь другу или вернуться домой. Тогда история сразу становится понятной и живой.

Характер героя

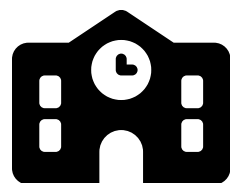
Герой может быть brave, funny, kind, sleepy или curious. Одно такое слово уже добавляет характер и делает персонажа запоминающимся.

Простой пример

Для 4 класса хорошо подходят a boy, a girl, a cat, a dog или a teddy bear. С ними легко придумать короткий рассказ без лишней сложности.



Где и когда происходит действие



В школе

История может происходить at school: в классе, на перемене или на уроке. Такое место легко узнать, а значит, проще подобрать нужные слова.



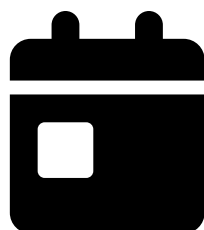
Дома

At home часто случается что-то знакомое: потерялась вещь, кто-то помогает по дому или появляется сюрприз. Домашняя сцена звучит близко и понятно.



На улице

In the park, in the forest или in the playground создают яркую картину. Место сразу подсказывает, какие действия и предметы могут появиться в рассказе.

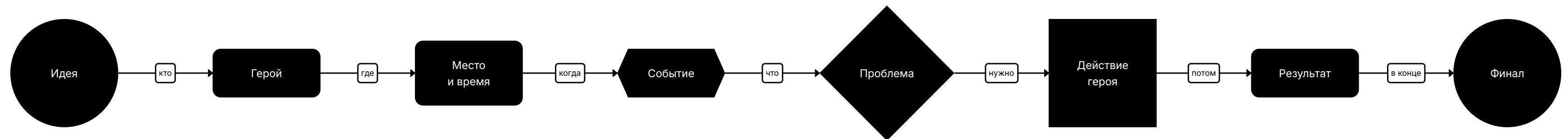


Когда это было

Фразы in the morning, on Monday или one day помогают точно начать рассказ. Время делает историю последовательной и помогает представить её как маленький эпизод из жизни.

Как строится история шаг за шагом

Схема показывает простой порядок, который помогает ребёнку собрать короткий связный рассказ на английском языке.



Слова-связки для последовательности

1 First

Слово first показывает самое начало истории. Оно помогает слушателю понять, с чего всё началось, и сразу настраивает рассказ на порядок.

2 Then и next

Слова then и next показывают, что произошло дальше. Они очень удобны, когда в истории несколько маленьких шагов, и каждый идёт за предыдущим.

3 After that

Выражение after that связывает два события и делает рассказ плавным. Оно словно аккуратно соединяет одну часть истории с другой, без резкого прыжка.

4 Suddenly

Слово suddenly добавляет неожиданность. С его помощью можно показать смешной поворот, внезапный шум или событие, которое герой совсем не ждал.

5 Finally

Слово finally помогает закончить рассказ. Оно подсказывает, что история подошла к концу, и читатель уже готов узнать итог.

Как добавлять детали в рассказ

Покажи точнее

Вместо общего слова лучше выбрать более точное: a dog можно заменить на a small brown dog. Такая деталь сразу делает картинку яснее.

Опиши место

Деталь может рассказать о месте: a quiet room with a blue chair или a noisy classroom. Несколько слов помогают представить сцену почти как в фильме.

Не перегружай текст

Деталей должно быть немного, чтобы рассказ оставался лёгким для 4 класса. Лучше одна-две яркие подробности, чем длинный и тяжёлый список.



Чувства персонажей



Happy

Когда герой находит друга, подарок или удачный ответ, он становится happy. Такое чувство делает историю тёплой и радостной, почти как солнечный день.



Sad

Если герой потерял мяч, опоздал или не получил то, что хотел, он может быть sad. Это чувство помогает понять, почему он действует именно так.



Angry

Angry показывает сильное недовольство. В истории это может быть короткий момент спора, когда персонажу нужно успокоиться и решить проблему без лишнего шума.



Surprised

Surprised подходит для неожиданных событий: внезапного подарка, нового друга или странного звука. Это слово делает сюжет живее и немного смешнее.



Scared и proud

Scared помогает описать страх перед громким звуком или тёмной комнатой, а proud — радость от удачного поступка. Оба слова делают героя более настоящим.

Короткий диалог в истории

1

Простые реплики

Для диалога подходят короткие фразы: Hello! How are you? What happened? Такие реплики легко понять и быстро вставить в детскую историю.

2

Живой сюжет

Даже две или три фразы уже оживляют рассказ. Диалог показывает реакцию героя, его настроение и отношения с другими персонажами, как в настоящей беседе.

3

Как записывать

В письменной истории каждая реплика обычно идёт отдельно и коротко. Так текст остаётся аккуратным, а читать его становится легче и интереснее.

Хорошее начало истории



Начать сразу

Фразы *Once upon a time* и *One day* помогают мгновенно войти в сюжет. Ребёнок сразу понимает: сейчас начнётся история, а не просто отдельные предложения или список слов.



Показать героя

В начале удобно назвать *boy*, *girl*, *cat*, *dog* или *teddy bear*. Такой герой звучит просто и знакомо, поэтому слушателю легко представить, кто станет главным в рассказе.



Подсказать место

Короткое начало часто добавляет место и настроение: *in the park*, *at school*, *one rainy morning*. Эти детали делают первые строки ясными и помогают быстро увидеть сцену.

Середина: событие и маленькая проблема

Что-то меняется

В середине истории появляется неожиданное событие: потеря вещи, опоздание или смешное недоразумение. Именно здесь сюжет оживает, а слушателю хочется узнать, что будет дальше.

Есть маленькая трудность

Проблема не должна быть слишком сложной. Для 4 класса подойдут забытый рюкзак, дождь, спор друзей или закрытая коробка. Такие ситуации понятны и легко описываются простыми словами.

Герой действует

После проблемы герой делает что-то важное: asks for help, looks for a bag, runs home или calls a friend. Действие показывает, что история не стоит на месте.

Сюжет становится интересным

Именно в этой части дети видят, почему рассказ захватывает внимание. Событие уже произошло, но развязка ещё впереди, поэтому история звучит живо и немного похоже на приключение.



Финал истории

Проблема решена

Герой находит выход из ситуации, получает помощь или справляется сам. Становится ясно, что самое трудное уже позади.

Добрый вывод

В конце часто звучит короткая мысль: everyone was happy, the boy smiled, the cat slept well. Такой финал оставляет приятное впечатление.

Событие заканчивается

История показывает результат: мяч найден, друг пришёл, дождь закончился, игрушка вернулась домой. Сюжет становится понятным и завершённым.

Проверка готовой истории

Простой контроль помогает проверить рассказ перед устным ответом или письмом: есть ли в нём все важные части и звучит ли он понятно.

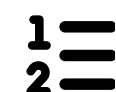


История по картинке



Сначала смотрим

Ребёнок сначала называет то, что видно на картинке: кто здесь, где он находится и что делает. Это помогает начать рассказ без лишнего напряжения и догадок.



Потом добавляем порядок

После описания видимого можно сказать, что могло быть before и what happened after. Так история становится длиннее, но остаётся понятной и логичной для младшего школьника.



Делаем предположение

Картинка не всегда показывает всё. Поэтому дети могут аккуратно предположить, почему герой грустит, радуется или спешит. Это развивает речь и делает рассказ живее.



Собираем короткий текст

По изображению легко создать небольшой связный рассказ из простых фраз. Ребёнок опирается на картинку, а не на сложное правило, и спокойно говорит или пишет по теме.

Истории из школьной и домашней жизни

Потерянный пенал

Утром Петя пришёл в класс и не нашёл свой пенал. Он заглянул под парту, посмотрел в рюкзак и попросил друга помочь. В конце пенал оказался в книге, и оба засмеялись.



Новый питомец дома

После уроков девочка вернулась домой и увидела маленького котёнка. Он был sleepy and curious, поэтому медленно ходил по комнате и нюхал игрушки. Вечером семья устроила ему тёплое место у окна.



Дождливый путь на площадку

Дети вышли гулять, но начался сильный дождь. Они быстро побежали под крышу и решили играть дома. Потом они построили башню из кубиков, и игра стала даже веселее, чем на улице.



Как не запутаться в рассказе

1 Идти по порядку

Сначала рассказывайте, что было в начале, потом — что случилось дальше. Если перепрыгивать через события, слушателю трудно понять историю и запомнить её.

2 Не делать фразы слишком длинными

Короткие предложения помогают 4 классу говорить увереннее. Одну мысль лучше выразить просто, чем собирать сразу три события в одно длинное предложение.

3 Повторять не всё подряд

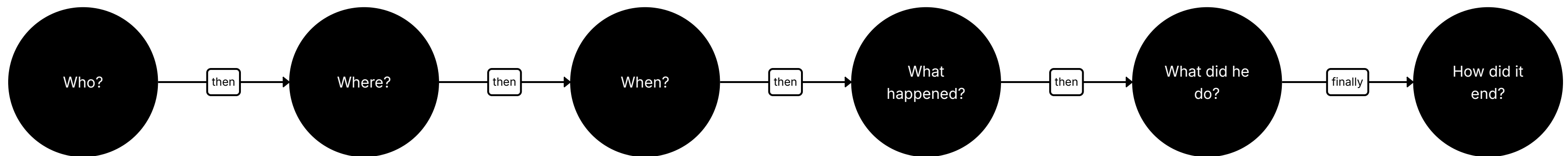
Если одно и то же слово повторяется слишком часто, рассказ звучит скучно. Лучше менять слова аккуратно и использовать простые замены, которые уже знакомы детям.

4 Заканчивать ясно

В финале нужно показать, чем всё закончилось. Тогда история не обрывается на полуслове, а звучит цельно и приятно для слушателя.

План для устного и письменного рассказа

Этот план помогает собрать короткую историю по картинке, личному опыту или теме урока и ничего важного не забыть.



Удачные темы для детских историй

Потерянная варежка

Здесь легко придумать героя, маленькую проблему и добрый финал. Ребёнок может показать, где варежка исчезла, кто её искал и как она нашлась.

Смелый кролик

Такой сюжет сразу вызывает интерес, потому что герой кажется маленьким, но очень храбрым. В истории могут появиться лес, друзья и неожиданное испытание.

Новый друг

Тема о дружбе всегда понятна детям. Можно рассказать, как герой познакомился с кем-то в классе, на площадке или в парке, и как они стали играть вместе.

Игрушечное приключение

Ожившая игрушка делает историю немного волшебной и очень весёлой. Она может потеряться, отправиться в путь и вернуться домой к радостному финалу.



Что даёт Unit 4. Telling stories

Этот раздел учит детей собирать короткую историю из простых частей: герой, место, событие, чувства и финал. Так английская речь становится связной, понятной и по-настоящему живой.