

Сторителлинг: история для презентации

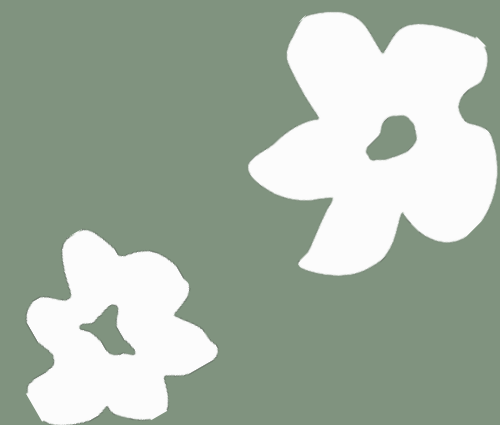
История помогает теме зазвучать и удержать внимание.



Истории в учёбе и выступлениях

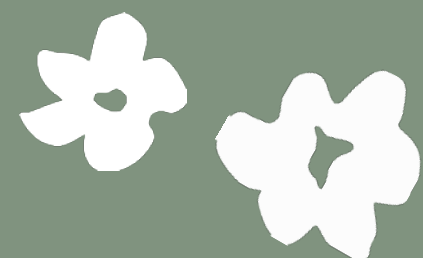
Сторителлинг нужен там, где важно не просто сообщить факт, а провести слушателя через понятную и живую историю. Его используют в презентациях, выступлениях и школьных проектах.





3 части истории — герой, цель и событие —
помогают быстро понять смысл рассказа
и не потерять внимание слушателя.

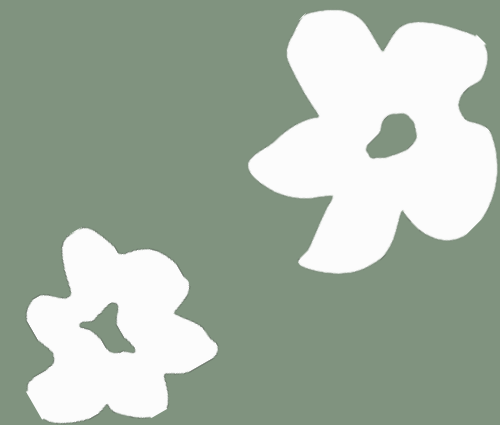
Авторская схема сторителлинга



3

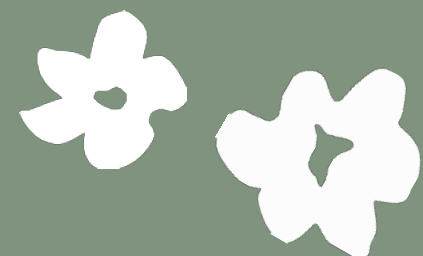
**ключевые части
истории делают
её понятной даже
без длинных объяснений.**





1 герой в центре рассказа сразу задаёт, за кем следить и чего ждать. Без этого история распадается на отдельные факты.

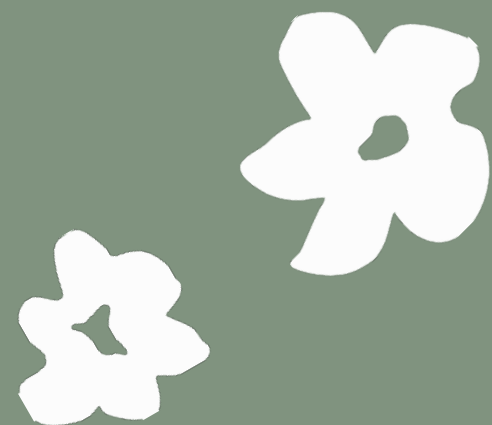
Авторская схема сторителлинга



1

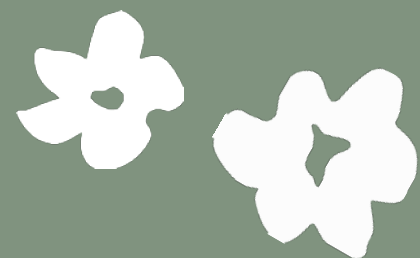
**понятный герой
помогает слушателю
увидеть цель и ход
событий.**





2 опоры делают сюжет интересным: цель героя и препятствие на пути к ней. Именно между ними возникает напряжение и желание узнать итог.

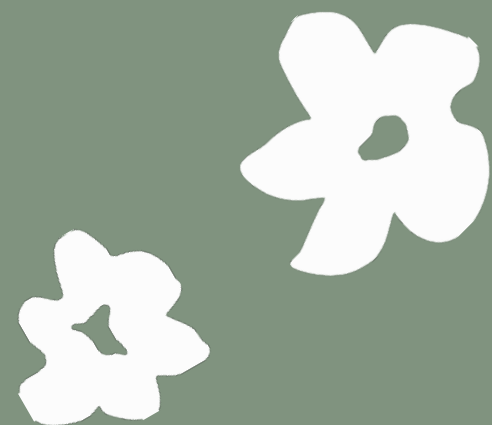
Авторская схема сторителлинга



2

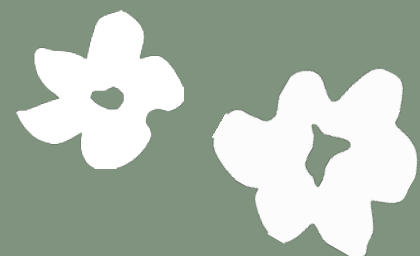
**ЭЛЕМЕНТА — ЦЕЛЬ
И ПРЕПЯТСТВИЕ —
СОЗДАЮТ ДВИЖЕНИЕ
ИСТОРИИ.**





3 важных момента завершают историю:
выбор героя, напряжённый поворот и итог.
Вместе они показывают, как ситуация
изменилась.

Авторская схема сторителлинга



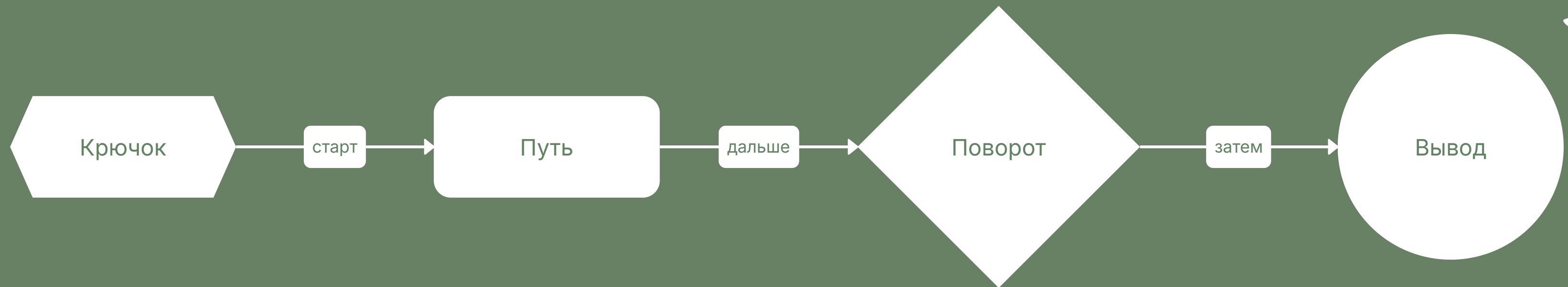
3

**МОМЕНТА ПОМОГАЮТ
ДОВЕСТИ СЮЖЕТ
ДО ЯСНОГО
И ЛОГИЧНОГО КОНЦА.**



Крючок ➤ путь ➤ поворот ➤ вывод

Последовательность помогает быстро собрать историю для устного выступления или слайда.



Сильный старт истории

Вопрос

Начните с вопроса, который сразу заставляет слушателя задуматься. Такой вход работает, потому что человек хочет быстро узнать ответ и продолжает слушать до конца.

Мини-сцена

Подойдёт и маленькая сцена из жизни: один момент, одно действие, одна неожиданность. Короткая деталь делает начало живым и понятным без лишних объяснений.

Неожиданный факт

Можно открыть историю неожиданным фактом, если он связан с темой. Главное — не перегружать старт информацией, а сразу вызвать интерес к дальнейшему рассказу.



Три части вступления



Герой

Сначала слушатель должен понять, кто действует в истории: ученик, команда или класс. Это помогает сразу увидеть, за кем следить и кому сопереживать.



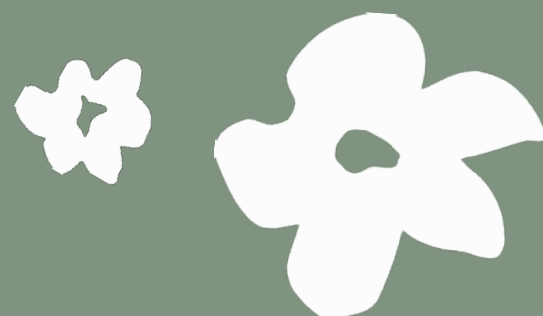
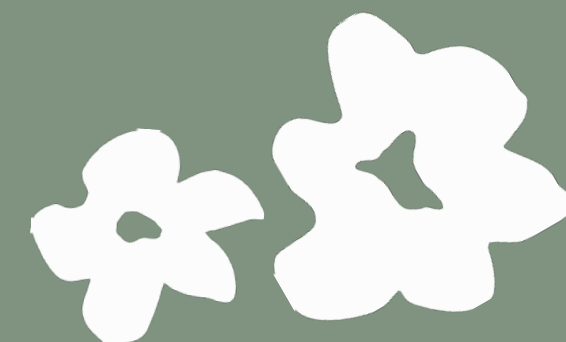
Событие

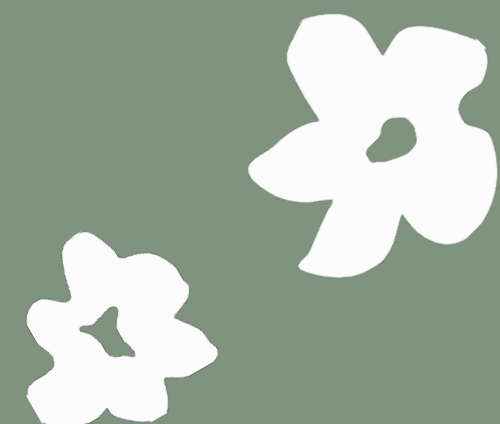
Затем нужно коротко назвать, что произошло и почему ситуация стала важной. Так вступление быстро объясняет, с какой трудностью столкнулся герой.



Значение

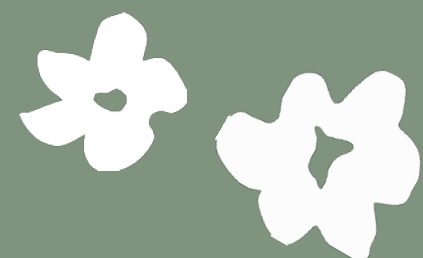
В конце вступления стоит показать, ради чего всё это рассказывается. Тогда слушатель понимает, к чему ведёт история и зачем её слушать дальше.





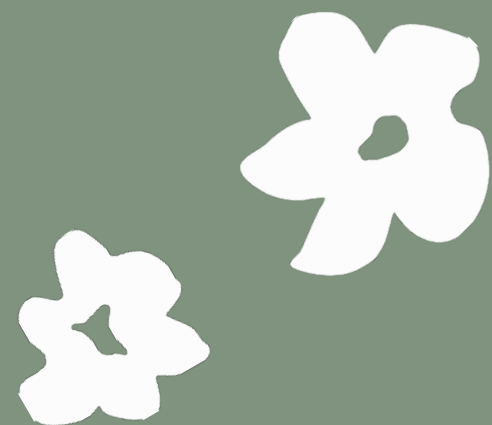
Три действия делают финал убедительным:
вернуться к началу, назвать итог и оставить
одну мысль.

Авторская структура презентации



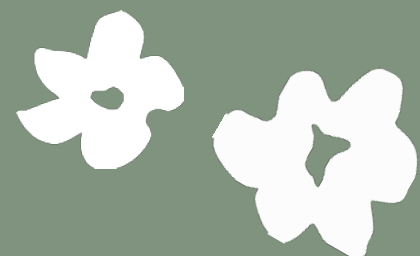
3

**шага помогают
завершить историю
ясно и запоминающе.**



Точная деталь превращает общий рассказ
в сцену, которую легко увидеть и запомнить.

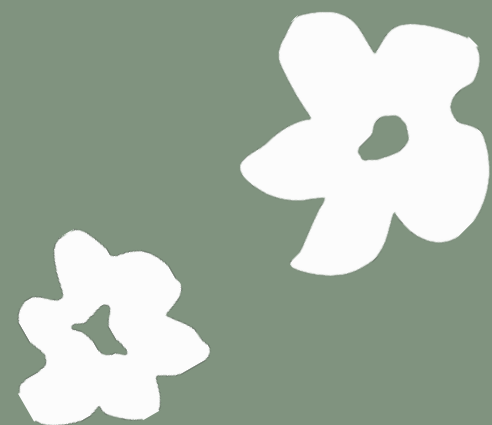
Авторская разработка по материалам презентации



3

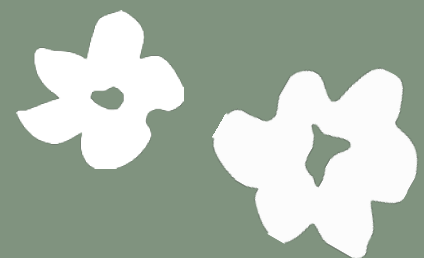
**МИНУТЫ ДО ЗВОНКА
уже создают
напряжение и делают
МОМЕНТ ЖИВЫМ.**





Когда герой переживает событие через звук, запах и цвет, слушателю проще почувствовать атмосферу истории.

Авторская разработка по материалам презентации



4

**сенсорных штриха
достаточно, чтобы
сцена стала ярче
и убедительнее.**



Слабая и сильная формулировка

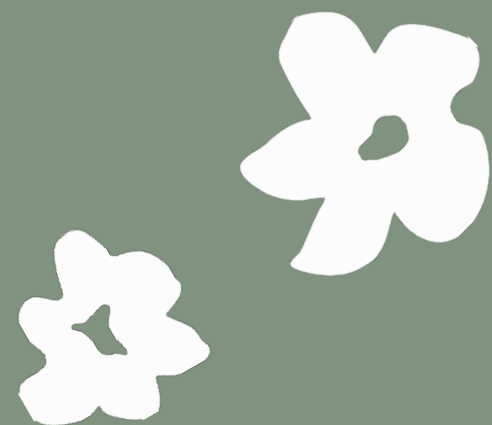
Сравнение двух формулировок показывает, как детали сразу меняют уровень интереса и напряжения.

Конкретная проблема сразу задаёт конфликт и делает историю заметно сильнее.

Версия	Эффект
Мы готовились к ярмарке	общо
Накануне ярмарки сломался стенд	сюжетно

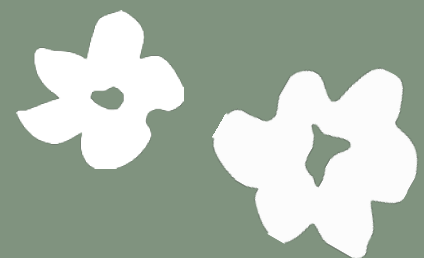
Авторская разработка по материалам презентации





Команда из 5 учеников показывает, что в школьной истории герой может быть не один человек, а целая группа.

Авторская разработка по материалам презентации

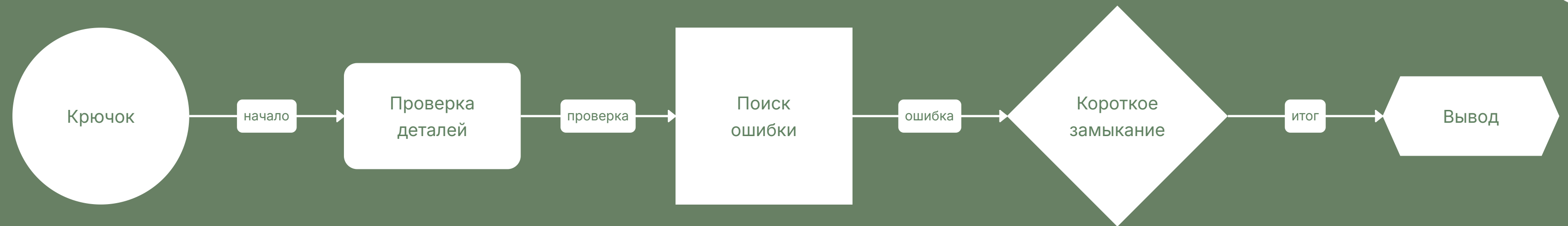


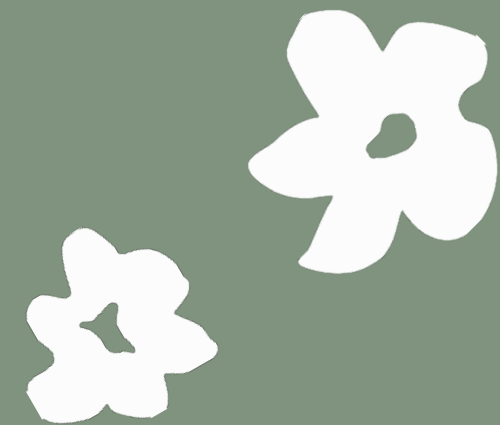
5

**учеников в команде
достаточно, чтобы
каждый взял свою
часть задачи.**

Как пример ложится на схему

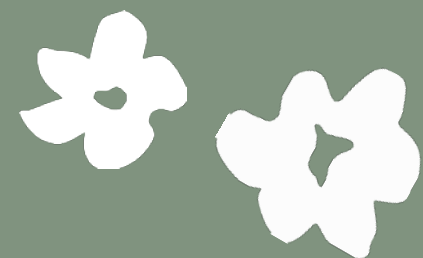
Связь между элементами школьного кейса и схемой сторителлинга.





В истории обычно хватает 7 опорных пунктов: герой, событие, цель, препятствия, выбор, финал и вывод. Такой шаблон помогает не потерять логику и быстро собрать выступление.

Авторская разработка по материалам презентации



7

**опорных пунктов
достаточно, чтобы
история была
понятной и цельной.**



Проверка готовности истории

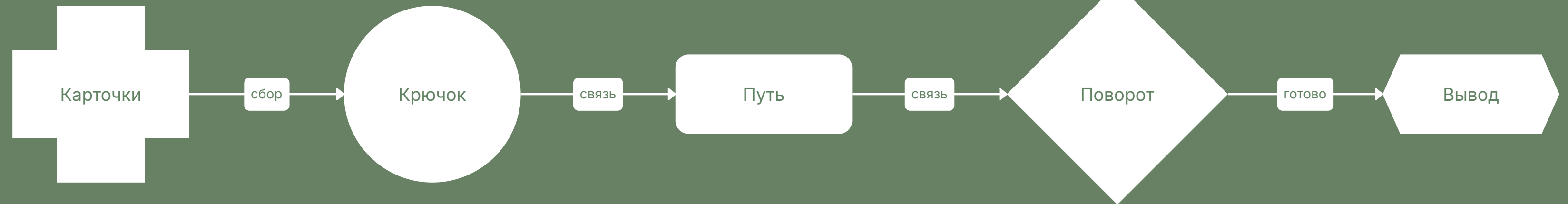
Чек-лист помогает быстро понять, готова ли история к выступлению, или ей ещё нужна доработка.

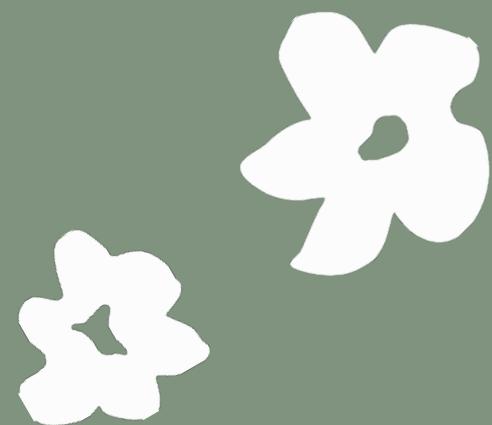
Если хотя бы одного элемента не хватает, рассказ ещё не работает как законченная история.

Проверка	Что есть?
Герой	да/нет
Поворот	да/нет

Собери историю по карточкам

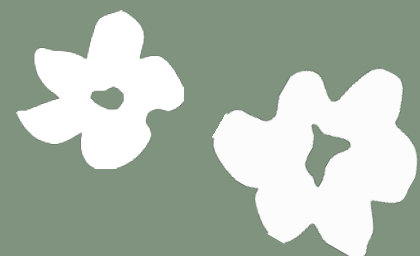
Мини-практика показывает, как превратить отдельные элементы в готовый рассказ.





Четыре шага помогают быстро собрать историю, не теряя главное: внимание, ход событий, поворот и вывод.

Авторская разработка по материалам презентации



4

**шага достаточно,
чтобы выступление
стало ясным
и запоминающимся.**





История готова за минуту

Проверьте историю за одну минуту: есть ли герой, цель, препятствие, выбор и итог. Если все пять пунктов на месте, рассказ уже можно смело рассказывать.