



Согласовано  
Педагогическим советом ДОУ  
Протокол № 1 от 19.08.2022

УТВЕРЖДЕНО  
Заведующий МБДОУ №312  
Н.В.СНИЩЕНКО  
Приказ № 88-0 от 18.08.2023



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

учителя-логопеда по «Развитию речи 2.0» 2045100

На базе учебного комплекса конструктора

LEGO Education Story Starter «Построй свою историю»

и программного обеспечения Story Vizualier

На 2023-2024 учебный год

Учитель логопед: Зыкина Т.А.

## **Содержание:**

### **I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

I.1. Пояснительная записка

I.2. Цели и задачи программы

I.3. Принципы

### **II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

III.1. Материально- техническое обеспечение  
рабочей программы Литература

Приложение №1

Приложение №2

# I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

## I.1. Пояснительная записка

В дошкольном возрасте развитие речи имеет главное значение. Именно в это время ребёнок наиболее восприимчив к её постижению. О важности речевого развития говорится во многих работах различных авторов (Л.С. Выготский, А.А. Леонтьев, М.И. Лисина, З.А. Репина и др.). Речь играет решающую роль в формировании личности ребёнка. Подготовка к жизни в современном информационном обществе полноправного гражданина является одной из актуальных задач воспитания и образования. Решение этой задачи усложняется при работе с детьми, имеющими нарушения развития.

В последнее время увеличилось количество детей с тяжёлыми нарушениями речи. Отклонения в развитии речи влияют на психическое развитие ребёнка, задерживают формирование познавательных процессов, затрудняют общение с другими детьми и взрослыми, тем самым препятствуют развитию полноценной личности. Об этом говорится в работах Л.В. Мелеховой, Р.И. Мартыновой, Е.Ф. Собонович, Г.В. Гуровец, Т.Б. Филичевой, Г.В. Чиркиной и др.

Эти дети обладают целым комплексом дополнительных прав и гарантий, которые определены государством, с целью обеспечения их оптимальной защиты в обществе.

Данная программа составлена в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании», Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, Конвенцией ООН о правах ребенка, Всемирной декларацией об обеспечении выживания, защиты и развития детей, Концепцией дошкольного воспитания, Декларацией прав ребенка, Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях, а также разработками отечественных ученых в области общей и специальной педагогики и психологии (Н.В. Серебрякова, Т.Б. Филичева, Е.М.Мастюкова, Р.И. Лалаева, Н.С. Жукова, Г. В. Чиркина, З.А. Репина).

Речь ребенка напрямую зависит от развития моторики пальцев рук. Поэтому включить в коррекционную работу такое направление как конструирование с помощью всемирно известного конструктора LEGO было естественным и верным шагом. LEGO Education Story Starter «Развитие речи 2.0» 2045100 «Построй свою историю» - это уникальное образовательное направление компании. Основная его задача привить детям интерес к обучению, сделать процесс обучения интересным, увлекательным и простым. Это экологичная и здоровье сберегающая методика, основанная на принципах гуманности и

уважения к личности ребенка. Она подходит абсолютно всем детям вне зависимости от их уровня подготовки и помогает без лишнего напряжения и больших нагрузок добиться отличных результатов не только в освоении материала, но и в личностном развитии. Ведь основная ее цель - воспитание всесторонне развитой, творческой, уверенной в себе личности, которая верит в свои силы и не боится решать даже самые сложные жизненные задачи.

«Развитие речи 2.0» 2045100 «Построй свою историю» - это мощный инструмент, повышающий грамотность и помогающий детям дошкольного возраста сочинять и делиться своими историями, рассказами, событиями из повседневной жизни. Выстраивание событий в естественном порядке способствует познанию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает малышам находить совершенно новые идеи, развивает мелкую моторику. Формирует, так необходимые в современном мире, качественные навыки владения цифровым оборудованием при помощи программного обеспечения Story Vizualizer (для создания авторских фильмов, мультфильмов).

### **Цель программы:**

- развитие навыков повествования, обучение сочинению рассказов в естественных условиях, развитие навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия.
- вовлечение дошкольников в продуктивную деятельность, мотивируя использовать их воображение для сочинения и логичного построения рассказов, описание персонаже и выстраивание сюжетных линий.
- стимулирование к совместной работе, обмену опытом, идеями, методами.
- формирование навыков качественного владения цифровым оборудованием.

### **Задачи программы:**

- Научить старших дошкольников уверенно говорить на разные темы.
- Научить сочинять, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы.
- Улучшить навыки звукопроизношения и восприятия речи.
- Развивать навыки чтения и письма.
- Научить анализировать рассказы, персонажей, сюжеты.
- Научить определять и понимать концепции жанров.
- Развивать моторику рук.
- Естественным образом объединить классическое и цифровое обучение.

Деятельность педагогов по развитию речи дошкольников с ОНР при использовании ЛЕГО - технологий должна учитывать основные принципы Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и опираться на следующие ***теоретико-методологические принципы:***

***Принцип развития.*** Предполагает выделение в деятельности педагога по речевому развитию детей тех задач, трудностей, этапов, которые находятся в зоне ближайшего развития ребёнка (по Л.С. Выготскому).

Онтогенетический принцип. Разработка педагогической методики ведётся с учётом последовательности появления форм и функций речи, а также видов деятельности ребёнка в онтогенезе.

Принцип связи речи с другими сторонами психического развития ребёнка.

Все психические процессы у ребёнка – память, внимание, воображение, мышление, целенаправленное поведение – развиваются при непосредственном участии речи (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, А.В. Запорожец и др.).

Принцип деятельностного подхода. В дошкольном возрасте ведущей формой деятельности становится игра, в процессе которой происходит интенсивное развитие речи.

Принцип поэтапного формирования умственных действий опирается на идеи П.Я.Гальперина и Д.Б.Эльконина. Становление умственных действий – длительный процесс, который начинается с развернутых внешних операций с использованием вспомогательных материализованных средств опоры, а затем постепенно сокращается, автоматизируется, переводится в умственный план.

Принцип дифференцированного подхода предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Активное привлечение ближайшего социального окружения к работе с ребенком, содействие и сотрудничество детей и взрослых. Получение нового, позитивного опыта ребенком возможно лишь с помощью родителей, воспитателей и педагогов дошкольного учреждения.

Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Ведущая роль в деятельности с ЛЕГО - конструктором принадлежит педагогу, однако решение поставленных задач доступными для него средствами осуществляет ребенок.

Принцип рационального сочетания разных видов деятельности, основанный на утверждениях Л. С Выготского и А.Н. Леонтьева, что личность ребёнка развивается в процессе деятельности.

Принцип воспитывающего обучения. Использование ЛЕГО – технологии в коррекционной работе позволяет воспитывать у дошкольников волевые и нравственные качества. Этому способствует деятельность ребенка, направленная на решение проблемной ситуации, желание достичь необходимого результата при повышенной мотивации деятельности.

Принцип интеграции образовательных областей, который позволяет формировать у ребёнка целостное представление о мире.

**Предмет исследования:**

- комплект конструктора LEGO Education Story Starter «Развитие речи 2.0» 2045100 «Построй свою историю».
- Програмное обеспечение Story Vizualizer.

**Объект:** дети подготовительной логопедической группы с ОНР

**Тип:** долгосрочный (2023-2024 год)

**Периодичность занятий:** 1 раз в неделю.

### **1.1. Психолого-педагогическая характеристика дошкольников с общим недоразвитием речи**

Общее недоразвитие речи рассматривается как системное нарушение речевой деятельности, сложные речевые расстройства, при которых у детей нарушено формирование всех компонентов речевой системы, касающихся и звуковой, и смысловой сторон, при нормальном слухе и сохранном интеллекте (Р. Е. Левина, Т. Б. Филичева, Г. В. Чиркина). Речевая недостаточность при общем недоразвитии речи у дошкольников может варьироваться от полного отсутствия речи до развернутой речи с выраженными проявлениями лексико-грамматического и фонетико-фонематического недоразвития (Р. Е. Левина). В настоящее время выделяют четыре уровня речевого развития, отражающие состояние всех компонентов языковой системы у детей с общим недоразвитием речи (Т. Б. Филичева).

*При первом уровне* речевого развития речевые средства ребенка ограничены, активный словарь практически не сформирован и состоит из звукоподражаний, звукокомплексов, лепетных слов. Высказывания сопровождаются жестами и мимикой. Характерна многозначность употребляемых слов, когда одни и те же лепетные слова используются для обозначения разных предметов и явлений. Возможна замена названий предметов названиями действий и наоборот. В активной речи преобладают корневые слова, лишённые флексий. Пассивный словарь шире активного, но тоже крайне ограничен. Практически отсутствует понимание категории числа существительных и глаголов, времени, рода, падежа. Произношение звуков носит диффузный характер. Фонематическое развитие находится в зачаточном состоянии. Ограничена способность восприятия и воспроизведения слоговой структуры слова.

*При переходе ко второму уровню* речевого развития речевая активность ребенка возрастает. Активный словарный запас расширяется за счет обиходной предметной и глагольной лексики. Возможно использование местоимений, союзов и иногда простых предлогов. В самостоятельных высказываниях ребенка уже есть простые нераспространенные предложения. При этом отмечаются грубые ошибки в употреблении грамматических конструкций, отсутствует согласование прилагательных с существительными, отмечается смешение падежных форм. Понимание обращенной речи значительно развивается, хотя пассивный словарный запас ограничен, не сформирован предметный и глагольный словарь, связанный с трудовыми действиями взрослых, растительным и животным миром. Отмечается незнание не только оттенков цветов, но и основных цветов.

Типичны грубые нарушения слоговой структуры и звуконаполняемости слов. У детей выявляется недостаточность фонетической стороны речи (большое количество несформированных звуков).

*Третий уровень* речевого развития характеризуется наличием развернутой фразовой речи с элементами лексико-грамматического и фонетико-фонематического недоразвития. Отмечаются попытки употребления даже предложений сложных конструкций. Лексика ребенка включает все части речи. При этом может наблюдаться неточное употребление лексических значений слов. Появляются первые навыки словообразования. Ребенок образует существительные и прилагательные с уменьшительными суффиксами, глаголы движения с приставками. Отмечаются трудности при образовании прилагательных от существительных. По-прежнему отмечаются множественные аграмматизмы. Ребенок может неправильно употреблять предлоги, допускает ошибки в согласовании прилагательных и числительных с существительными. Характерно недифференцированное произношение звуков, причем замены могут быть нестойкими. Недостатки произношения могут выражаться в искажении, замене или смещении звуков. Более устойчивым становится произношение слов сложной слоговой структуры. Ребенок может повторять трех- и четырехсложные слова вслед за взрослым, но искажает их в речевом потоке. Понимание речи приближается к норме, хотя отмечается недостаточное понимание значений слов, выраженных приставками и суффиксами.

*Четвертый уровень* речевого развития (Т. Б. Филичева) характеризуется незначительными нарушениями компонентов языковой системы ребенка. Отмечается недостаточная дифференциация звуков [т—т'—с—с'—ц], [р—р'—л—л'—j] и т.д. Характерны своеобразные нарушения слоговой структуры слов, проявляющиеся в неспособности ребенка удерживать в памяти фонематический образ слова при понимании его значения. Следствием этого является искажение звуконаполняемости слов в различных вариантах.

Недостаточная внятность речи и нечеткая дикция оставляют впечатление «смазанности». Остаются стойкими ошибки при употреблении суффиксов (единичности, эмоционально-оттеночных, уменьшительно-ласкательных). Отмечаются трудности в образовании сложных слов. Кроме того, ребенок испытывает затруднения при планировании высказывания и отборе соответствующих языковых средств, что обуславливает своеобразие его связной речи. Особую трудность для этой категории детей представляют сложные предложения с разными придаточными.

Л.С. Волкова отмечает у детей с общим недоразвитием речи стойкое отставание в формировании всех компонентов языковой системы: фонетики, лексики и грамматики.

Речевая деятельность формируется и функционирует в тесной связи с психикой ребёнка (Л.С. Выготский). Дети с общим недоразвитием речи имеют по сравнению с возрастной нормой особенности развития сенсомоторных, высших психических функций, психической активности.

Р.М. Боскис, Р.Е. Левина, Н.А. Никашина отмечают, что у детей с ОНР страдает не только речевая, но и связанные с ней высшие психические



функции (внимание, восприятие различной модальности, зрительно-пространственные представления, оптико-моторные координации, память и мышление), недостаточно развита мелкая моторика пальцев рук.

Т.Б. Филичева также отмечает, что при относительно сохранной смысловой, логической памяти у детей снижены по сравнению с нормально говорящими сверстниками вербальная память и продуктивность запоминания. У некоторых дошкольников отмечается низкая активность припоминания, которая сочетается с ограниченными возможностями развития познавательной деятельности. Связь между речевыми нарушениями и другими сторонами психического развития обуславливает некоторые специфические особенности мышления. Обладая полноценными предпосылками для овладения мыслительными операциями, доступными их возрасту, дети отстают в развитии наглядно-образной сферы мышления, без специального обучения с трудом овладевают анализом и синтезом, сравнением. Для многих из них характерна ригидность мышления. Такие дети испытывают затруднения при классификации предметов, обобщении явлений и признаков.

Нередки у детей с общим недоразвитием речи и личностные проблемы: сниженная самооценка, коммуникативные нарушения, тревожность, агрессивность.

По мнению Г.В. Чиркиной у детей нестабильное и исекающее внимание, слабо сформированное произвольное внимание. Детям трудно сосредоточиться на одном предмете и по специальному заданию переключиться на другой. Отмечаются особенности в протекании мыслительных операций: наряду с преобладанием наглядно-образного мышления дети могут затрудняться в понимании абстрактных понятий и отношений. Скорость протекания мыслительных операций может быть несколько замедленной.

Р. Е. Левина, Г.А. Каше, Т. А. Ткаченко, С. Н. Шаховская, Т. Б. Филичева, Г. В. Чиркина, Г. А. Волкова отмечают, что при ОНР фонетические нарушения являются распространенными, имеют стойкий характер, сходны по своим проявлениям с другими артикуляторными расстройствами и представляют значительные трудности для дифференциальной диагностики и коррекции. Эти нарушения оказывают отрицательное влияние на формирование и развитие фонематической стороны речи.

Е.Ф. Собонович, А. Ф. Чернопольская, Л. В. Мелехова отмечает у детей с ОНР неточность, слабость движений органов артикуляционного аппарата, их быструю истощаемость, недостатки произношения устранялись только в результате артикуляционной гимнастики и выработки правильного артикуляционного уклада того или иного звука. Автоматизация звуков крайне затруднена.

В педагогическом плане дошкольников с ОНР Г.В. Чиркина характеризует следующим образом: «поведение у детей может быть нестабильным, с частой сменой настроения. На занятиях дети быстро утомляются, для них сложно выполнение одного задания в течение длительного времени. Возможны затруднения в запоминании инструкций педагога, особенно двух-, трёх-,

четырёхступенчатых, требующих поэтапного и последовательного выполнения». Эти нарушения оказывают отрицательное влияние на формирование и развитие других сторон речи (фонематической, лексической, грамматической, связного высказывания).

Т.Б. Филичева, Н.А. Чевелёва у детей с ОНР отмечают отклонения в эмоционально-волевой сфере. Детям присущи нестойкость интересов, пониженная наблюдательность, сниженная мотивация, негативизм, неуверенность в себе, повышенная раздражительность, трудности в общении с окружающими, в налаживании контактов со своими сверстниками, трудности формирования саморегуляции и самоконтроля.

### **Характеристика контингента воспитанников.**

Структура дефектов у дошкольников неоднородна.

На основании заключения ПМПК №1 г. Ростова-на-Дону и Акта ПП(к) МБДОУ № 312 от 31.08.2020 наполняемость подготовительной группы компенсирующей направленности на 2023-2024 уч.год. составляет – 16 человек:

- с ОНР – 3 уровня – 6 человек,
- с ОНР 4 уровня – 8 человек,
- с ОВЗ - 100%,
- с Дизартрией – 100%

## **II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **Содержание коррекционно-развивающей программы по «Развитию речи 2.0» 2045100 на базе учебного комплекта конструктора LEGO Education Story Starter. Построй свою историю» и программного обеспечения Story Vizualizer**

Развитие речи и конструктивных способностей для детей старшего дошкольного возраста на основе комплекта учебных проектов для Базового набора 45100 «Развитие речи 2.0» от Компании LEGO® Education.

Конструктор «Развитие речи 2.0» — адаптирован для детей старшего дошкольного возраста. Решение «Развитие речи 2.0» предназначено для

развития навыков устной речи, чтения, словарного запаса, письма, развития знаний в областях технологий и цифрового обучения.

«Развитие речи 2.0» — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет старшим дошкольникам освоить навыки повествования и научиться сочинять рассказы в естественных условиях. Он способствует развитию навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия. Решение «Развитие речи 2.0» сразу вовлекает детей в работу, мотивирует их

использовать своё воображение для сочинения и построения рассказов, персонажей и сюжетных линий.

Изложение и сочинение рассказов с опорой на заданную структуру — это мощные инструменты, повышающие грамотность и помогающие старшим дошкольникам делиться своими историями, рассказами и событиями из повседневной жизни.

Выстраивание событий в естественном порядке способствует познанию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает детям находить совершенно новые идеи.

Старшие дошкольники совершенствуют навыки владения родным или иностранным языком, творческое и критическое мышление во время практических занятий, на которых они создают карты событий, сцены, объекты и животных, образы, диалоги, придумывают увлекательное действие и захватывающие сюжетные линии с заранее определённым началом и концом, заданными временными рамками и последовательностью событий. Сценарии ведения учебной деятельности, подстраиваемые под уровень подготовки учеников, очень разнообразны и стимулируют совместную работу детей и обмен идеями, методами и опытом.

### **Типы заданий:**

Есть четыре категории заданий:

- Первые шаги
- Повседневное повествование
- Построение и рассказывание историй
- Пересказ и анализ рассказов

### **Первые шаги**

Очень важно, чтобы дети познакомились с материалами, научились распознавать отдельные элементы, поняли, для чего они нужны и как они взаимодействуют. Если дети недостаточно хорошо знакомы с материалами, они не смогут применить их правильно в процессе строительства и придумывания рассказа. Чтобы приступить к работе можно было быстрее, начальные задания собраны вместе.

### **Повседневное повествование**

Эти задания дают педагогу возможность предложить детям поговорить о значимых для них случаях и происшествиях, например о днях рождения, выездах на природу, документальных фильмах, событиях, связанных с жизнью общества, о книгах или статьях. Примеры представлены в сценариях возможных проблем «Подготовка к работе», где дети строят одну сценическую конструкцию.

### **Создание и пересказ историй**

Выполняя эти задания, старшие дошкольники знакомятся с основными элементами структуры рассказа. Общая структура рассказа, часто называемая «сюжетной линией», состоит из разных сцен. Каждая сцена — независимое звено в цепи событий рассказа.

В зависимости от уровня и возможностей детей, структура рассказа может включать в себя либо три сценические конструкции — начало (завязка), середина (действие) и конец (развязка), — либо пять сценических

конструкций: начало, завязка, кульминация, развязка и конец. Сочинять рассказ могут до пяти детей — они вместе придумывают сюжет рассказа, а затем каждый из них собирает одну из сцен рассказа.

### Пересказ и анализ рассказов

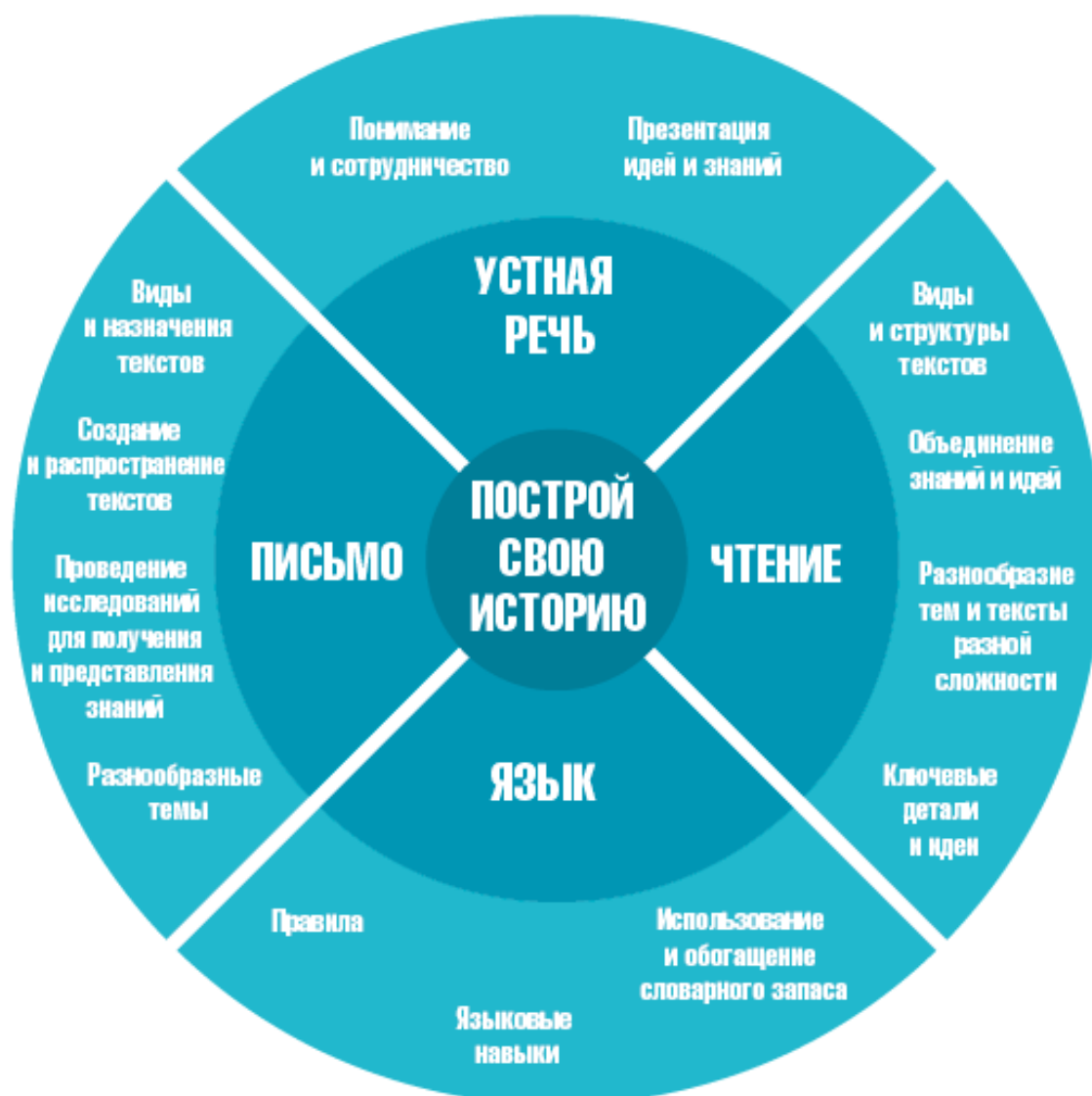
Эти задания дают возможность адаптировать всем знакомые истории таким образом, чтобы они соответствовали уровню старших дошкольников и являлись основой для анализа и работы с разными жанрами. Прочитайте детям рассказ и попросите их переделать и пересказать сюжет. Используйте это задание для анализа особенностей жанров и анализа персонажей.

Дети могут добавить свою последовательность событий и окончание. Также можно изменить начало всем знакомой истории, тем самым изменив чувства, настроения персонажей и место действия. Дети могут ознакомиться с тем, как изменения сказались на сюжете и ходе событий в рассказе.

### Учебный курс:

#### Общеобразовательные стандарты

Материалы всех заданий сформированы с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта НОД. Старшие дошкольники развивают широкий спектр навыков в процессе активного обучения, созидания, строительства, повествования, выяснения и обсуждения. Набор «Развитие речи 2.0» помогает детям совершенствовать навыки, расширять познания и углублять понимание в области устной речи, чтения, словарного запаса и письма, как показано схеме развиваемых компетенций ниже.



## План учебного курса:

Тип задания	Категории заданий	Темы занятий
I	Первые шаги	1. Вращай и строй
		2. Создай настроение
II	Повседневное повествование	3. Какой прекрасный опыт
		4. Спасите дерево
		5. Извержение вулкана в Малиновке
		6. Подарок старика
		7. Сбежавший котенок
		8. Лесной остров
		9. Зимний мир чудес
		10. Суперстадион
		11. У костра
		12. Невероятные новости
		13. Прикольный цирк
III	Построение и рассказывание историй	14. «Липкие» ситуации
		15. Стеснительный Андрей катается на скейте в парке
		16. Одинокая роботесса Заклёпка
		17. Мечта Антона
		18. Очень секретная карта
IV	Пересказ и анализ рассказов	19. Выбери меня, выбери меня!
		20. Ночь в музее
		21. Русалочка
		22. Страшилка
		23. Моё маленькое стихотворение
		24. Давняя легенда
		25. Своя история

### Распределение заданий

Все вышеуказанные задания находятся в приложении №2 и могут использоваться в любом порядке в соответствии с задачами учебного плана, предпочтениями отдельного педагога и детского коллектива. Однако рекомендуется прежде выполнить начальные задания, а затем — задания, связанные с описанием ежедневных событий вместе с заданиями на создание и пересказ. Такой порядок обеспечивает естественное формирование и совершенствование навыков сочинения рассказа. Задания на пересказ и анализ рассказов можно выполнять на любом этапе.

### Структура заданий

Структура каждого отдельного задания обеспечивает естественный процесс обучения и приобретения опыта обучения:

### Подготовка к работе

Подготовка к работе заключается в раздаче наборов «Развитие речи 2.0» и обсуждении с детьми сценария будущей истории, т. е. фактически постановки

задачи, связанной с реальной жизненной ситуацией. Его можно прочитать вслух или просто пересказать, используя иллюстрацию из набора «Развитие речи 2.0». В этих иллюстрациях намеренно не показана определенная развязка. Их цель — побудить старших дошкольников к обсуждению и помочь выстроить сюжетную линию.

Как правило, в тексте или в прилагаемой иллюстрации содержится вопрос, проблема, задача или возможность. Они никогда не носят конкретный характер.

Но этого достаточно, чтобы сориентировать подготовленных детей.

Дополнительные ориентиры для менее подготовленных детей даны в разделах «Построение рассказа» и «Размышление». Попросите старших дошкольников прокомментировать, как они понимают эти вопросы, и предложить возможные решения.

### **Построение рассказа**

Строительство из кубиков ЛЕГО® — это органичный и быстрый процесс.

Старшие дошкольники могут составлять планы на бумаге, в уме или с помощью карты событий. Их планы будут естественным образом развиваться по мере появления новых возможностей в ходе строительства.

Начав строительство, дети постепенно создадут персонажей, место действия, специальные элементы, развитие сюжета и определят, сколько им необходимо сценических конструкций — одна, три или пять.

### **Размышление**

Размышление влечет за собой пересмотр, изменение, сомнение, адаптацию и продолжению строительства. Задача старших дошкольников — создать убедительные и выразительные сценарии, описывающие участие различных персонажей в череде событий. В процессе сборки сцен и размышления дети общаются, выражают своё мнение и развивают важные языковые навыки.

Во время строительства появляются новые яркие возможности, которые нельзя было предвидеть при создании карты событий или в набросках диалогов. Чтобы учесть эти новые возможности, дети могут отойти от предварительного плана. Они должны общаться и развивать рассказ в процессе построения.

Необходимо помочь детям придерживаться задания в ходе размышления над своей работой и сосредотачиваться на задачах учебного плана при выполнении заданий с использованием программного обеспечения StoryVisualizer.

Определены несколько общих вопросов, которые помогут детям оценить свои успехи в ходе конструирования. Эти вопросы помогут определить их уровень знаний и подготовки с учётом выполнения заданий учебного плана:

- Вы можете кратко описать сценарий или сюжет?
- Какая из созданных вами сцен самая любимая и яркая, и почему?

- Что чувствуют ваши персонажи в каждой сцене?
- Как вы раскроете эти чувства в своём рассказе?
- Как сделать сюжетную линию захватывающей?
- Вы можете вкратце описать диалоги, части речи и выразительные средства, которые собираетесь использовать? (Конкретные примеры прилагательных и описательных слов, местоимений в зависимости от предмета изучения).
- Кто ваш любимый персонаж в рассказе и почему?

### **Совместное использование и оформление**

В процессе совместного использования и оформления дети должны последовательно представить сценические конструкции своего рассказа аудитории или друг другу. Необходимо дать детям возможность задать вопросы после каждого показа. Нужно помнить, что каждый их рассказ уникален и не может быть «неправильным», но сочинитель рассказа может пояснить, изменить или расширить его. Наглядно представить рассказ можно с помощью непосредственно сценических конструкций или с помощью проектора.

Перед использованием программного обеспечения StoryVisualizer старшие дошкольники могут подготовить карты событий, рассказы и цели обучения в черновом варианте.

### **Расширение**

При расширении используются дополнительные идеи для формирования исходного замысла и дальнейшего развития сюжета. Такие предложения предназначаются для всех детей и служат основой дополнительных заданий и идей.

Дополнительные задания с использованием программного обеспечения тоже включены в этот раздел для дальнейшего развития сюжета и опыта написания рассказа.

### **Принцип 4-х вопросов**

Принцип 4-х вопросов (схема 4В) можно использовать со всеми заданиями. Эта схема задает структуру рассказа и помогает детям сосредоточиться на основных элементах сочинения рассказа. Обратите внимание, что в ходе сочинения рассказа необходимо учитывать все четыре элемента.

#### **О ком это повествование?**

Этот вопрос побуждает детей подумать о персонажах рассказа.

#### **Где происходит действие?**

Этот вопрос побуждает детей придумать подходящее место действия.

#### **Когда происходит действие?**

Этот вопрос побуждает детей подумать, в какой промежуток времени происходит действие в рассказе.

#### **Что именно произошло?**

Этот вопрос побуждает детей сосредоточиться на описании сюжета — событий, из которых состоит рассказ, и на их взаимосвязи, сочетании или последовательности.



**Перспективный план подгрупповых занятий  
«Своя историю» (свободная фантазия),  
Создание ЛЕГО-коммиксов по сюжету историй.**

<b>месяц</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во детей</b>
сентябрь	Знакомство с сюжетом	все дети
октябрь	подгруппа детей	4 человека
ноябрь	подгруппа детей	4 человека
декабрь	подгруппа детей	4 человека
январь	подгруппа детей	4 человека
февраль	подгруппа детей	4 человека
март	подгруппа детей	4 человека
апрель	подгруппа детей	4 человека
май	подгруппа детей	5 человек

**Планируемые результаты обучения:**

Работа по программе «Развитие речи 2.0» поможет старшим дошкольникам:

- Научиться уверенно говорить на разные темы.
- Научиться сочинять, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы.
- Улучшить навыки говорения и восприятия речи.
- Развить навыки чтения и письма.
- Научиться анализировать рассказы, персонажей и сюжеты.
- Научиться определять и понимать концепции жанров.
- Естественным образом объединять классическое и цифровое обучение.

### **III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

#### **III.1. Материально-техническое обеспечение рабочей программы:**

Решение «Развитие речи 2.0» состоит из набора деталей ЛЕГО®, упакованных в прочную коробку для хранения с двумя лотками для деталей, листом с наклейками и перечнем деталей, с помощью которого можно облегчить организацию работы в классе. Один набор «Развитие речи 2.0» рассчитан на совместное создание рассказа максимум пятью детьми.

Превышать это число крайне не рекомендуется.

Кроме того, в рабочую программу входит Комплект учебных проектов и программное обеспечение StoryVisualizer с 24 заданиями по широкому спектру задач учебной программы по родному языку, иностранному языку, литературному чтению, окружающему миру. Материал также подходит для других программ обучения.

Базовый набор «Развитие речи 2.0»

Базовый набор «Развитие речи 2.0» состоит из 1144 тщательно отобранных



элементов ЛЕГО, в число которых входят разнообразные персонажи, животные, принадлежности, традиционные детали, базовые кубики, строительные пластины для создания до пяти сцен действия плюс одну дополнительную строительную пластину для сборки стрелки-указателя «Развитие речи 2.0».

В набор входят два лотка для деталей с отделениями для сортировки деталей по категориям. Отделения помогают организовать ход сочинения рассказа и снабжены надписями:

#### Персонажи

В этом отделении находятся животные и элементы персонажей (голова, туловище, ноги, волосы и головные уборы).

#### Дополнительные предметы

В этом отделении находятся предметы, которые персонажи могут держать, например: еда, инструменты, огонь, вода, кристаллы и т. д. Здесь же содержатся такие традиционные детали, как цепи, части колес, коробки и флаги.

#### Элементы ландшафта

В этом отделении находятся базовые кубики ЛЕГО для создания сцен и сюжетов, в которых изображаются растения.

#### Детали

В этом отделении находятся более мелкие элементы для детализации сценария.

#### Строительные платформы

В этом отделении находятся строительные пластины, на которых строится сцена, а также элементы и строительная пластина для стрелки-указателя «Развитие речи 2.0». Такие платформы называются «сценическими

конструкциями». Для каждой сценической конструкции используется одна строительная пластина. Рассказ, созданный с помощью набора «Развитие речи 2.0», может состоять из одной, трёх или пяти сценических конструкций.

#### Прикрепите наклейки

Сначала прикрепите наклейки на соответствующие отделения, как показано на рисунке. Затем рассортируйте детали по соответствующим отделениям.

#### Стрелка-указатель

Уникальная стрелка-указатель с четырьмя специальными карточками (двумя карточками, иллюстрированными с обеих сторон) позволяет детям построить рассказ, ввести в повествование персонажей, место действия и придумать сюжет. Стрелка-указатель вносит в игру элемент случайности и делает её более интересной. Это весело и мотивирует детей на построение и сочинение рассказа, а также поддерживает разнообразие сюжетов. Четыре карточки для стрелки-указателя:

#### Указатель категории

Эта карточка даёт возможность быстрого выбора и начала строительства. Дети вращают стрелку и выбирают элементы той цветовой категории, на которую указывает стрелка:

- Зелёная: место действия.

- Жёлтая: герои (нужно выбрать персонажа или животное).
- Синяя: элементы (нужно выбрать целый элемент, например: флаг вместе с флажтком).
- Красная: мелкие детали.

#### Указатель места действия

Эта карточка позволяет выбрать место действия. Надо вращать стрелку, чтобы определить, где будет происходить действие:

- Зелёный: парк, лес, сад, город или дом.
- Жёлтый: пляж, пустыня, остров или другое жаркое или экзотическое место.
- Синий: внутри или снаружи жилища, море или река.
- Голубой: город, сельская или отдалённая местность.

#### Указатель времени действия

Эта карточка определяет, когда происходит действие:

- Зелёный: действие происходит в прошлом.
- Голубой: действие происходит в настоящем.
- Тёмно-синий: действие происходит в будущем.

#### Указатель настроения

Эта карточка определяет настроение героев и рассказа в целом. Повращайте стрелку, чтобы узнать, какая это будет история:

- Печальная (левая верхняя часть)
- Счастливая (правая верхняя часть)
- Романтическая (нижняя левая часть)
- Злая (нижняя правая часть)

Дети могут сделать собственные карточки для стрелки-указателя по своему желанию.

### **Типы заданий:**

Есть четыре категории заданий:

- Первые шаги
- Повседневное повествование
- Построение и рассказывание историй
- Пересказ и анализ рассказов

#### **Первые шаги**

Очень важно, чтобы дети познакомились с материалами, научились распознавать отдельные элементы, поняли, для чего они нужны и как они взаимодействуют. Если дети недостаточно хорошо знакомы с материалами, они не смогут применить их правильно в процессе строительства и придумывания рассказа. Чтобы приступить к работе можно было быстрее, начальные задания собраны вместе.

#### **Повседневное повествование**

Эти задания дают педагогу возможность предложить детям поговорить о значимых для них случаях и происшествиях, например о днях рождения, выездах на природу, документальных фильмах, событиях, связанных с жизнью общества, о книгах или статьях. Примеры представлены в сценариях возможных проблем «Подготовка к работе», где дети строят одну сценическую конструкцию.

## **Создание и пересказ историй**

Выполняя эти задания, старшие дошкольники знакомятся с основными элементами структуры рассказа. Общая структура рассказа, часто называемая «сюжетной линией», состоит из разных сцен. Каждая сцена — независимое звено в цепи событий рассказа.

В зависимости от уровня и возможностей детей, структура рассказа может включать в себя либо три сценические конструкции — начало (завязка), середина (действие) и конец (развязка), — либо пять сценических конструкций: начало, завязка, кульминация, развязка и конец. Сочинять рассказ могут до пяти детей — они вместе придумывают сюжет рассказа, а затем каждый из них собирает одну из сцен рассказа.

## **Пересказ и анализ рассказов**

Эти задания дают возможность адаптировать всем знакомые истории таким образом, чтобы они соответствовали уровню старших дошкольников и являлись основой для анализа и работы с разными жанрами. Прочитайте детям рассказ и попросите их переделать и пересказать сюжет. Используйте это задание для анализа особенностей жанров и анализа персонажей.

Дети могут добавить свою последовательность событий и окончание. Также можно изменить начало всем знакомой истории, тем самым изменив чувства, настроения персонажей и место действия. Дети могут ознакомиться с тем, как изменения сказались на сюжете и ходе событий в рассказе.

# **Программное обеспечение StoryVisualizer**

## **Программное обеспечение StoryVisualizer в детском саду**

В связи с возрастными особенностями детей старшего дошкольного возраста, недостаточностью знаний в работе с компьютером и другой цифровой техникой детям необходима помощь и контроль педагога. Многие старшие дошкольники быстро читают, но письмо вызывает у них сложности. У них есть идеи, но недостаточно сформированы навыки письменного оформления начала рассказа, упорядочивания идей и написания логического заключения. Таким детям проще подкреплять своё письмо рисунками и обсуждать свои идеи.

Читающим и пишущим детям программное обеспечение StoryVisualizer позволяет сочетать элементарные слова и фразы для решения затруднений, возникающих при изложении рассказа, из которых они не могли бы выйти, пользуясь лишь словами. Педагоги могут поддержать учебный процесс, оказывая необходимую помощь и конструктивную поддержку.

Программное обеспечение включает в себя множество схем вёрстки, которые дети могут использовать в качестве рабочих платформ в соответствии со своим уровнем. Например, схема «комикс» позволяет детям использовать для создания истории последовательность изображений, сопровождаемых текстом. Эта схема вёрстки также помогает научиться переносить конкретные элементы непосредственно в документы,

содержащие только текст. Например, текст из текстового облачка можно заключить в кавычки. Схемы вёрстки можно менять согласно желанию и возможностям пользователя.

Программное обеспечение StoryVisualizer позволяет старшим дошкольникам публиковать материалы по-новому. С его помощью дети могут легко писать, печатать, публиковать рассказы и делиться ими с другими детьми.

Документы можно посылать по электронной почте родителям или публиковать на сайтах.

### **Достоинства ПО StoryVisualizer:**

- Прекрасное наглядное представление знаний
- Легко запоминающееся яркое представление основной информации
- Приобщение детей к обдумыванию, сочинению и написанию текстов
- Предоставление прекрасных возможностей для написания диалогов
- Вовлечение в работу детей, которые не достаточно владеют техникой письма
- Систематизация материала с помощью изложения событий и обозначения их на карте
- Осмысление рассказа или темы на основе наглядности
- Развитие творческих способностей и способности к размышлению
- Развитие умения писать сочинения с опорой на взаимосвязь наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического мышления
- Улучшение навыков чтения, письма и мышления
- Средство оценки и анализа

Программное обеспечение StoryVisualizer позволяет вам оформлять свои рассказы, созданные с помощью набора «Развитие речи 2.0». Простой и удобный графический интерфейс позволяет детям легко создавать высококачественные рассказы, которые можно распечатать и представить вниманию окружающих.

У ПО StoryVisualizer множество комплексных функций, позволяющих детям развивать сюжетные линии своих рассказов, используя дополнительно вводимые изображения, снимки, сделанные веб-камерой, фоны, изображения из коллекции картинок и удобные средства работы с текстом. С помощью этого ПО пользователи играючи развивают свои творческие способности и применяют навыки творческого письма.

### **Системные требования**

#### **Windows**

- Процессор 2,33 ГГц или быстрее, совместимый с x86
- 512 МБ оперативной памяти
- 128 МБ графической памяти
- Microsoft® Windows® XP (32-битная), Windows Vista® (32-битная), Windows 7 (32-битная и 64-битная) или Windows 8 (режим рабочего стола, Metrostyle не поддерживается)
- Скоростной Интернет (для загрузки программного обеспечения)
- Минимальное разрешение экрана: 1024 x 768 пикселей

## Mac OS

- Процессор Intel Core™ Duo 1,33 ГГц или быстрее
- 512 МБ оперативной памяти
- 128 МБ графической памяти
- Mac OS X версия 10.7 или 10.8
- Скоростной Интернет (для загрузки программного обеспечения)
- Минимальное разрешение экрана: 1024 x 768 пикселей

## Как установить StoryVisualizer

### Версия для ПК и Mac:

Необходимо загрузите и установите программное обеспечение StoryVisualizer с сайта онлайнных ресурсов LEGO® Education Resources Online (LERO): <http://legoeducation.com/LERO>.

Вы можете скопировать и установить программное обеспечение StoryVisualizer на нескольких компьютерах ПК или Mac в своем учебном заведении.

Воспользуйтесь руководством по установке, которое также приведено на сайте LERO.

### Версия для планшетов:

Найдите и установите приложение LEGO Education StoryVisualizer на вашем планшете. Введите свой код доступа и запустите приложение.

Подробнее о приложении StoryVisualizer для планшетов и своём коде доступа см. <http://legoeducation.com/LERO>.

У версии ПО StoryVisualizer для планшетов те же общие функциональные возможности, что и у версии для ПК/Mac, но она специально адаптирована для планшетной платформы. В случае затруднений при пользовании версией для планшетов, обратитесь за инструкциями к разделу о программном обеспечении в комплекте учебных проектов.

### Смена языка или проверка доступных обновлений программного обеспечения в версии для ПК или Mac:

Чтобы изменить язык, выделите пункт «Изменить язык» в верхней строке меню и выберите другой язык.

При наличии обновленной версии ПО, доступной после подключения к Интернету, в верхней строке меню появится текст «Обнаружены обновления».

Щелкните текст «Обнаружены обновления», и вы будете перенаправлены на сайт LEGO Education Resource Online, где сможете ознакомиться со всеми доступными обновлениями.

## Подробная информация о программном обеспечении StoryVisualizer

### Общая информация о программном обеспечении

Программное обеспечение StoryVisualizer включает следующее:

1. Верхняя панель меню — содержит меню для выполнения заданий.
2. Организатор страниц — обеспечивает быстрый доступ к выбранной странице

StoryVisualizer.

Кроме того, здесь вы можете изменить порядок страниц.

**3.** Библиотека — содержит разные элементы StoryVisualizer, например текстовые облачка, изображения, фотографии, сделанные веб-камерой, фоны и инструменты работы с текстом.

**4.** Рабочая область — предоставляет ряд шаблонов расположения для создания рассказов.

**5.** Панель свойств — позволяет менять свойства, например цвет, размер текста и др.

### **Работа со стандартными схемами вёрстки**

Сначала выберите ориентацию страницы (книжную или альбомную), затем выберите расположение, щёлкнув по одной из стандартных схем вёрстки.

Вы можете выбрать какую-либо из стандартных схем или создать свою собственную схему вёрстки. Можно использовать разные схемы вёрстки для каждой страницы или одну схему для всего проекта.

### **Работа с индивидуальными схемами вёрстки**

Для создания своей схемы вёрстки нажмите кнопку «Индивидуальная схема вёрстки» (Custom layout) на панели расположения.

Затем перетяните фигуры с панели библиотеки в свою стандартную индивидуальную схему вёрстки.

Щёлкните по фигуре, чтобы активировать её, и используйте зелёные контрольные точки для изменения её размера и формы. Можно создать несколько схем вёрстки.

Щёлкните на кнопке «Готово» (Done), чтобы принять индивидуальную схему вёрстки. Помните, что после нажатия на кнопку «Готово» (Done) вы не сможете редактировать индивидуальную схему вёрстки.

### **Работа с текстом**

Щёлкните по текстовой вкладке на панели библиотеки. Перетяните текстовое облачко или текстовый блок в рабочую область. Внутри текстового облачка появится текст «Напишите что-нибудь прикольное» (“Write something cool”). Щёлкните два раза для редактирования текста. Текстовое облачко/текстовый блок автоматически меняет размер, чтобы вместить весь ваш текст.

Текстовые облачка можно переносить в любое выбранное вами место. Для перемещения конечной части текстового облачка подведите курсор к исходной точке облачка, захватите захватите и переместите в нужное положение зелёную контрольную точку.

### **Работа с изображениями**

Для добавления в проект изображения сначала вы должны импортировать его в библиотеку изображений. Щёлкните по кнопке «Импортировать изображение» (Import image) на верхней панели меню и выберите изображения, сохранённые на жёстком диске компьютера. Программное

обеспечение StoryVisualizer отфильтрует изображения и покажет только поддерживаемые файлы с изображениями. Поддерживаемые форматы изображений — JPEG и PNG.

Перенесите изображение из «Библиотеки изображений» (Image library) в рабочую область.

Можно передвигать изображение в пределах рамок схемы вёрстки.

Для удаления импортированного изображения щёлкните в окошке и нажмите кнопку «Удалить» (Delete).

Вы можете удалять изображения из библиотеки изображений, только если они не используются в вашем проекте.

Для изменения вида изображения щёлкните по кнопке «Видоизменение» (Effects). Выбирайте любой из предлагаемых эффектов стиля изображения.

Для выбора одного из стандартных фонов изображения щёлкните по вкладке «Фон изображения» (Image backdrop).

### **Работа с наложением маски на изображение**

Маска позволяет удалить фон изображения.

Переместите изображение с панели «Библиотека изображений» (Image library) в рабочую область, затем щёлкните по кнопке «Стереть» (Erase) для получения доступа к ластикам.

Имеется два ластика: твёрдый круглый и мягкий круглый. Размер ластика можно регулировать ползунком.

### **Работа с захватом изображения**

Захват позволяет получать делать изображения с помощью внешней или встроенной веб-камеры.

Щёлкните по кнопке «Захват изображения» (Capture image) в верхнем меню, чтобы захватить изображение с помощью веб-камеры.

После первого щелчка по кнопке «Захват изображения» (Capture image) программное обеспечение StoryVisualizer выполнит поиск доступных веб-камер.

После завершения поиска вы увидите список доступных веб-камер.

Щёлкните по веб-камере, которую хотите использовать.

Теперь можно снимать выбранной веб-камерой.

Щелкните по кнопке «Камера» (Camera), чтобы добавить изображение в библиотеку изображений.

Для продолжения съёмки достаточно ещё раз щёлкнуть по кнопке «Камера» (Camera).

Чтобы выйти из зоны захвата изображения, щёлкните по кнопке «Заккрыть» (Close).

Теперь вы можете переместить сделанные с помощью веб-камеры изображения в рабочую область и использовать инструменты, указанные в разделе «Работа с изображениями».

## **Работа с другими преобразователями изображений**

Для захвата изображений можно использовать цифровую камеру, смартфон или любой сотовый телефон со встроенной камерой.

### **Если вы используете смартфон, сделайте следующее:**

- Сделайте фотографию.
- Подсоедините смартфон к компьютеру.
- Скопируйте изображение со смартфона на жёсткий диск компьютера.
- Щёлкните по кнопке «Импорт изображения» (Image import) программного обеспечения StoryVisualizer и выберите папку, содержащую фотографию, сделанную смартфоном.

### **Работа с картинками Clip art**

Щёлкните по вкладке «Коллекция картинок» (Clip art) на панели библиотеки и переместите картинку в рабочую область.

Работа с изображением Clip art аналогична работе с импортированным изображением в формате JPEG или PNG.

### **Используйте панель свойств для:**

- Вращения
- Изменения масштаба
- Изменения стиля

### **Сохранение и публикация**

Программное обеспечение StoryVisualizer позволяет сохранять проекты в двух разных форматах.

Щёлкните по кнопке «Сохранить» (Save), чтобы сохранить проект как файл проекта StoryVisualizer (.LSP) или как файл в формате PDF.

Файлы будут сохранены на жёсткий диск.

### **Повторно открывать можно только файлы проекта StoryVisualizer!**

Если хотите отправить свой проект по электронной почте, откройте свой ящик и прикрепите сохранённый файл к письму.

Можно также распечатать свой проект, используя кнопку «Печать» (Print) в верхнем меню.

### **Создание новых проектов или открытие файла проекта**

Для создания нового проекта щёлкните по кнопке «+» в верхнем меню.

Для открытия проекта StoryVisualizer щёлкните по кнопке «Открыть проект» (Open project) в верхнем меню.

Открыть проект StoryVisualizer можно только с помощью программного обеспечения StoryVisualizer.

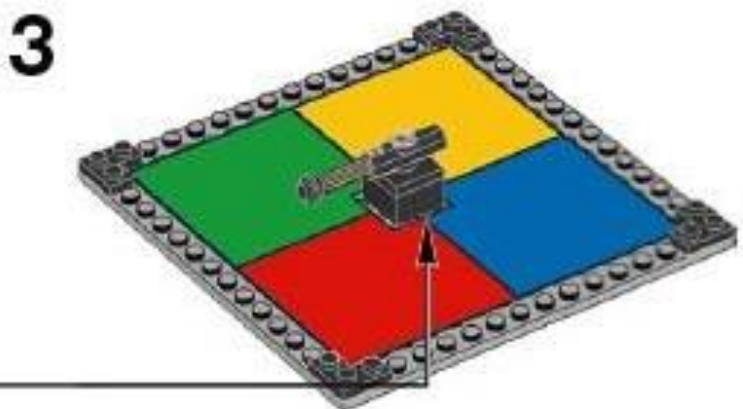
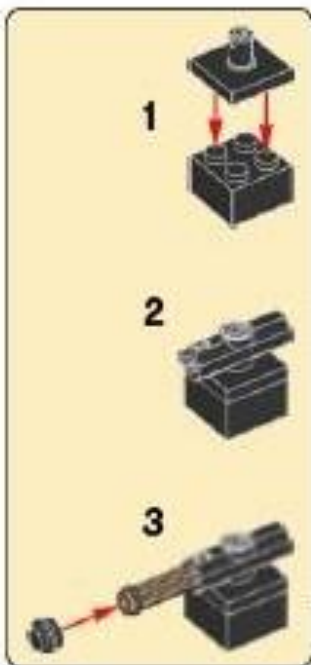
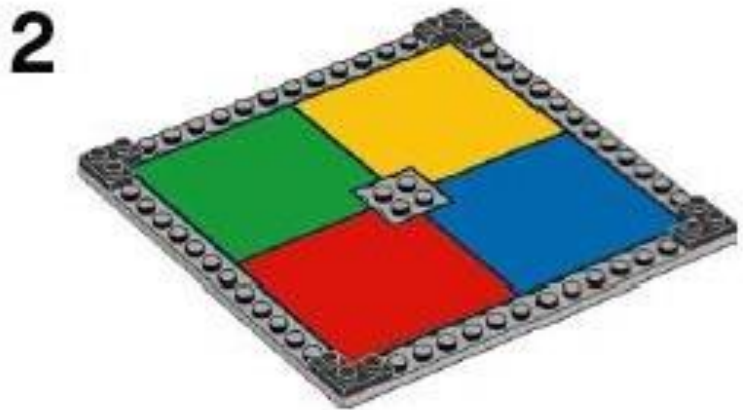


## **Источники, литература**

1. Комплект учебных проектов по «Развитию речи 2.0» 2045100 на базе учебного комплекта конструктора LEGO Education Story Starter. Построй свою историю»
2. Техническая программа программного обеспечения Story Vizualizer от LEGO Education программное обеспечение StoryVisualizer с сайта онлайн-ресурсов LEGO® Education Resources Online (LERO).
3. Интернет ресурсы.

## **Приложение №1**

**Инструкции по сборке (см. ниже).**



















## **Приложение №2**

### **Конспекты занятий:**

#### **«Первые шаги»**

#### **Занятие № 1**

### **Вращай и строй**

#### **Цели обучения**

- Рассказать историю, используя соответствующие детали описания для раскрытия основной идеи рассказа.
- Выделить и описать персонажей, места действия и основные события рассказа, используя основные детали.
- Написать рассказ, в котором описывается какая-то ситуация и персонажи.
- Продемонстрировать речевые навыки.

#### **Подготовка к работе**

- Сформировать группу детей для работы с одним Базовым набором «Построй свою историю».
- Собрать стрелку-указатель и прикрепить четырёхцветный указатель категории.
- Указатель состоит из стрелки и карточки, разделенной на четыре цветных секции, каждая из которых соответствует цвету отделения лотка с деталями. Ученики по очереди вращают стрелку-указатель. Остановившись, стрелка укажет на какой-либо цвет. Ребенок, который вращал стрелку, берёт два кубика из отделения соответствующего цвета.
- Дети также могут выбрать наугад двух готовых персонажей.
- Каждый ребенок вращает стрелку-указатель пять раз, для того чтобы собрать свои кубики и подготовить строительную пластину.

#### **Построение рассказа**

Предложить детям создать свой первый рассказ на строительной пластине.

- Убедитесь в том, что они отвечают на два вопроса: «Кто» (персонажи) и «Где» (место действия)
- Попросите их дать подробное описание персонажей и действий.
- Где происходит действие? Как это передано?

#### **Размышление**

Пусть дети поразмышляют и расскажут о каждом своём персонаже в процессе строительства. Что они делают? Что они говорят? Что они чувствуют?

Попросите детей продемонстрировать, как их модель помогает им выразить свои мысли.

#### **Совместное использование и оформление**

- Желательно отрепетировать свои рассказы детей друг с другом, прежде чем представить их аудитории. Рассказы можно представлять в подгруппах или всей группе. Пусть дети зададут вопросы и ответят на них.
- Сфотографируйте каждую сценическую конструкцию и импортируйте

изображение, используя программное обеспечение StoryVisualizer. Выберите в меню схем вёрстки ту, которая соответствует возрасту и уровню возможностей ребенка, сделайте аудиозапись рассказа детей.

### **Расширение**

- Пусть дети выберут дополнительные детали и добавят их в конструкцию.
- По возможности пусть дети обмениваются деталями для создания своего рассказа.
- Пусть дети работают в парах или группах и создадут рассказ, в котором они используют все свои детали и строительные пластины. Попросите их согласовать персонажей и место действия до начала строительства. Поясните, почему они должны сохранять преемственность сцен, иметь соответствующее количество персонажей, животных и декораций для завершения рассказа.

## Создай настроение

### Цели обучения

- Рассказать историю, используя соответствующие характерные подробности для раскрытия основной идеи рассказа.
- Определять и описывать персонажей, места действия и основные события рассказа, используя основные детали.
- Пояснить, как конкретные аспекты рассказа влияют на настроение, поведение персонажа или место действия.
- Использовать единообразный тон и стиль.
- Написать рассказ, используя характерные подробности и чувства для воспроизведения событий или ответных действий персонажей рассказа в разных ситуациях.

### Подготовка к работе

- Сформировать группу для работы с одним Базовым набором «Развитие речи 2.0».
- Соберите стрелку-указатель и прикрепите указатель настроения. Вращайте стрелку, чтобы определить настроение истории: счастливая, грустная, злая или жестокая, или романтическая.
- После этого замените указатель настроения на указатель категории.
- Карточка разделена на четыре цветные секции, каждая из которых соответствует цвету отделения лотка с деталями. Ученики по очереди вращают стрелку-указатель. Остановившаяся стрелка указывает на один из цветов. Вращавший стрелку ученик берёт два кубика из отделения соответствующего цвета.
- Дети также могут выбрать наугад двух готовых персонажей.
- Каждый ребенок вращает стрелку-указатель пять раз, для того чтобы собрать свои кубики и подготовить строительную пластину.

### Построение рассказа

Попросите детей создать рассказ на строительной пластине.

- Убедитесь в том, что они отвечают на три вопроса: «Кто» (персонажи), «Где» (место действия) и «Что» (настроение).
- Где происходит действие рассказа? Как это передано?
- Попросите детей отрепетировать свои рассказы с партнёром, прежде чем представить их аудитории.

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и расскажут о каждом своём персонаже в процессе строительства. Что персонажи делают? Что говорят? Что чувствуют? Попросите детей продемонстрировать, как их модель помогает им выражать мысли.

Указатель настроения

Указатель категории

### Совместное использование и оформление

- Рассказы можно представлять в подгруппах или всей группе. Пусть дети зададут вопросы и ответят на них.

- Сфотографируйте каждую сценическую конструкцию и импортируйте изображение, используя программное обеспечение StoryVisualizer. Выберите в меню схем вёрстки ту, которая соответствует возрасту и уровню возможностей ребенка.

### **Расширение**

- Дети могут выбрать дополнительные детали и добавят их в конструкцию.
  - По возможности дети могут обмениваются деталями для создания своего рассказа.
  - Одни дети могут построить начало рассказа, а другие создадут середину и конец.
  - Попросите детей построить только конец рассказа. Предложите им посоревноваться друг с другом и придумать начало и середину рассказа.
  - Дети могут работать в парах или группах и создадут рассказ, в котором они используют все свои детали и строительные пластины. Попросите их согласовать персонажей и место действия до начала строительства.
- Поясните, почему они должны сохранять преемственность сцен, иметь соответствующее количество персонажей, животных и декораций для завершения истории.

## Какой прекрасный опыт!

### Цели обучения

- Рассказать случай из жизни. Повествование должно быть систематизированным, с использованием соответствующих фактов и характерных подробностей.
- Правильно образовывать временные формы глаголов в письменной и устной речи.
- Написать рассказ о реальном случае или событии.
- Использовать конкретные слова, фразы и смысловые элементы, описывающие случаи и события.
- Строить и использовать формы глаголов (я шёл по улице, я буду идти по улице).

### Подготовка к работе

Соберите подгруппу детей в круг и обсудите некоторые из следующих вопросов.

- Что вы делали на выходных (в праздники)?
- Чем вы занимались?
- С кем вы были?
- Вам понравилось?
- Где вы провели время?
- У вас есть какие-то истории, которыми хочется поделиться?

### Построение рассказа

Попросите детей сочинить рассказ на основе произошедшего с ними случая.

- Что запомнилось?
- С кем вы были?
- Где это происходило и что происходило?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о персонажах в ходе строительства. Что персонажи делают? Что говорят? Что чувствуют?

Попросите учеников продемонстрировать, как их модель помогает им выражать мысли.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей выбрать схему вёрстки в программном обеспечении StoryVisualizer — в зависимости от направленности рассказа и модели — для того, чтобы записать случай из жизни и рассказать о нём в группе.

### Расширение

- Устройте большой показ всех памятных событий из жизни детей. Сделайте большие афиши об историях, созданных с помощью StoryVisualizer, и выставьте их в группе или/и в других местах д/с, где их могут увидеть другие дети.

Пригласите на показ зрителей.

## Спасите дерево

### Цели обучения

- Определить точку зрения персонажа.
- Установить причины и свидетельства в пользу конкретных точек зрения.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.
- Проанализировать, как точка зрения персонажей влияет на описание персонажей, действия и события.
- Написать сочинение, обосновывая одну из точек зрения и подтверждая её фактами.
- Показать различия между формальным стилем авторской речи и неформальным стилем речи персонажей.

### Подготовка к работе

Под известным гигантским дубом разгорелась борьба между демонстрантами и лесничим Городского совета.

Представители Городского совета считают, что скользкие листья мешают ходить.

Они также говорят, что беспокоятся из-за того, что с дуба могут сорваться дети, а падающие ветки грозят повредить автомобили. Сегодня они намерены срубить дерево. Демонстранты с лозунгами «Спасите наш дуб» считают, что проблему можно решить иначе. На дерево любят залезать дети, а рядом хорошо устраивать пикники. На его ветвях вьют гнёзда редкие птицы, питающиеся его плодами. Дерево настолько известно, что упоминается в путеводителях как достопримечательность и даже изображено на рекламном проспекте города.

Остановите уничтожение и спасите дерево!

Как нам помочь им найти убедительную причину для сохранения дерева?

Предложите ученикам обсудить разные вопросы, сочинить и представить рассказ, в котором показаны разные точки зрения.

### Построение рассказа

Попросите детей:

- Построить свой особенный дуб.
- Добавить демонстрантов.
- Использовать много персонажей.
- Решить, каким людям нравится дерево, против чего они выступают и почему.

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о персонажах в ходе строительства. Что они делают? Что говорят? Что чувствуют? Попросите детей изложить мысли и точки зрения с помощью сценических конструкций.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer

для выражения различных точек зрения. Пусть они расскажут свою историю аудитории. Дети должны акцентировать внимание на различиях между персонажами, учитывая их возраст, точку зрения и отношение к гигантскому дубу.

Идеи для сценария:

«В этом дупле есть гнездо совы редкого вида. Поэтому закон запрещает рубить это дерево».

«Дедушка всегда приводит нас сюда на пикник, и мы всегда залезаем на наше старое дерево. Это так весело! Пожалуйста, давайте его сохраним!»

«Это дерево очень старое, ветви того и гляди отвалятся, а из-за листьев дорога становится скользкой. Если что-то случится, люди будут обвинять местный совет, поэтому, как ни жаль, его нужно срубить!»

«Куда я буду ставить коляску, если не будет тени от дерева?»

**Пример**

**Расширение**

- Через 10 лет. Те же персонажи собираются на том же самом месте на большой пикник. Что будет происходить? Какие у них точки зрения, мнения и мысли сейчас? Это история со счастливым концом? Придумайте конец рассказа.
- Добавьте телевизионного репортёра. Представьте, что он ведёт репортаж о происходящем. Чью сторону примет телерепортёр в этой ситуации?



## Извержение вулкана в Малиновке

### Цели обучения

- Пояснить события из нехудожественных текстов (что случилось и почему).
- Выделить основные факты и дополнительные детали из прочитанного вслух текста или информации, представленной разными способами (документальная литература).
- Создать диалог на основе реальных случаев, событий и действий персонажей в сложившихся ситуациях.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности для создания выразительности и впечатления.
- Разыграть случай из реальной жизни, сделав его более интересным, но передав при этом основные моменты.

### Подготовка к работе

«Я веду свой репортаж из деревни Малиновка. Облака, которые вы видите, идут не с востока или запада. Они идут из огорода бабушки Татьяны прямо за моей спиной! Хотите верить, хотите нет, но Малиновке произошло извержение вулкана! Здесь собрались геологи и журналисты, ставшие очевидцами этого события, и, конечно, об этом говорит весь город». Что это значит для бабушки Татьяны? Что случится с Малиновкой? Кого они зовут на помощь? Можете себе представить эту сцену?

### **ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?**

*В феврале 1943 года на кукурузном поле на одной ферме в Мексике возник новый вулкан.*

*Это был первый зафиксированный случай, когда люди наблюдали появление вулкана на суше. Геологи и вулканологи во всём мире были восхищены.*

*Поначалу вулкан был невелик, прямо как показано на странице 50. Прославив учёных, вулкан навсегда уничтожил ферму, окрестные земли и деревни.*

*К счастью, никто не пострадал, но облако пепла вызвало разряды молний, от которых погибли три человека. Год спустя под пеплом были погребены ферма и две деревни. Бывает в жизни и такое.*

### Построение рассказа

Попросите детей построить свой «особенный» вулкан с репортёром и оператором.

- Как они покажут, что это вулкан?
- Какие детали можно использовать, чтобы создать вулкан?
- Кто придёт посмотреть на вулкан? Это могут быть журналисты, геологи, местные жители, представители власти, страховые агенты...
- Кто беспокоится из-за вулкана и что они скажут?

### **Размышление**

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о персонажах в процессе создания.

- Где бабушка Татьяна? Где ее семья?
- Что она делает и говорит?
- Что чувствуют бабушка Татьяна и ее семья?
- Как это будет отражено в завтрашних заголовках газет?
- Кто беспокоится из-за вулкана и что они скажут?

Можно использовать при подготовке к работе:

### **Совместное использование и оформление**

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для оформления рассказа и представления точки зрения репортёра. Пусть они представят свой рассказ аудитории.

#### Идеи для сценария:

«Это чудо природы — рождение нового вулкана, которому всего одна неделя. Это так волнительно».

«Мы все являемся свидетелями того, как неуправляемая сила природы полностью разрушила ферму. Это так печально».

«Как репортёр, я должен быть в центре событий, даже если при этом мне грозит опасность. Это очень опасно. Везде вокруг меня расплавленная лава».

«Мы пытались взять интервью у бабушки Татьяны, но она слишком расстроена».

### **Пример**

#### **Расширение**

- Сделайте новостной сюжет с интервью бабушки Татьяны и других персонажей, используя программное обеспечение StoryVisualizer. Что они думают? Хотят ли они что-то сказать об этом ужасном извержении?
- Подготовьте и представьте новостной репортаж о событиях из реальной жизни.

## Подарок старика

### Цели обучения

- Определить причины и доказательства событий или конкретной точки зрения в рассказе.
- Описать персонажей рассказа и пояснить, как их действия влияют на очередность событий.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности для создания выразительности и формирования впечатления.
- Придумать и обсудить дальнейший ход событий.
- Записать и запомнить рассказ о придуманном случае или событии.
- Показать различия между формальным и неформальным стилями в устной и письменной речи.

### Подготовка к работе

«Спасибо тебе за то, что помог старику перейти дорогу», — сказал загадочный незнакомец, одетый весь в чёрное. Маша уже опаздывала в школу, но старик настаивал, чтобы она немного задержалась.

«Теперь я должен чем-то тебя отблагодарить», — продолжил он. — Возьми эту волшебную рыбку и эти золотые кристаллы в школу. Вот увидишь, случится волшебство и всё изменится». Старик засмеялся и исчез в облаке дыма.

Как вы думаете, что произойдёт, когда Маша придёт в школу с подарками?

### Построение рассказа

Попросите детей создать собственную сцену, описывающую, что произойдёт в школе, когда Маша придёт туда с золотой рыбкой и золотыми кристаллами.

- Что произойдёт и с кем?
- Что подумают школьные друзья Маши? Как они отреагируют?
- Как они могут быть вовлечены в дальнейшие события?
- Используйте разнообразных персонажей.

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах.

- Что они делают? Что говорят?
- Какие чудеса могут произойти?
- Как реагируют другие персонажи? Что они чувствуют?

### Совместное использование и оформление

Помогите детям использовать программное обеспечение StoryVisualizer для создания рассказа о волшебных чудесах, которые происходят в школе.

Пусть они расскажут свою историю аудитории, добавят драматические эффекты, звуки и неожиданные элементы.

### Идеи для сценария:

«Когда лучи солнца падают на золотые кристаллы, они волшебным образом...»

«Сначала рыбка казалась мёртвой, но вдруг она шевельнулась, из-под нижнего плавника стал пробиваться странный свет, её брюшко медленно раскрылось, и оттуда появился...»

«Когда я взмахнул волшебными золотыми кристаллами, все затихли. За дверью было слышно лёгкое потрескивание. Что это? Неужели моё желание и вправду сбудется?»

«Учитель обратил на меня взгляд, лучившийся, прямо как мои кристаллы, добротой и дружелюбием, и сказал мне, что я единственный ученик в школе, которого отобрали для участия в самом знаменательном...»

### **Расширение**

- Вы знаете другие рассказы о предсказателях и волшебниках?
- Составьте список известных произведений, затем прочитайте одну книгу из списка и напишите её краткое содержание. Расскажите её краткое содержание детям.
- Выберите два фантастических произведения, принадлежащих к разным культурам. Изучите историю, легенды и научные факты, лежащие в основе популярной литературы о магии и волшебстве.
- Представьте, что вы репортёр, раскрывающий секрет волшебства. Помогите детям написать мини-статью для местной газеты.

## Сбежавший котёнок

### Цели обучения

- Проанализировать конец рассказа для создания подходящего начала.
- Придумать начало рассказа, используя связующие слова и смысловые элементы, описывающие случаи и события.
- Выделить важные элементы художественного рассказа.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.
- Научиться выделять и конкретизировать элементы, связанные с призраками и ужасом.
- Ознакомить аудиторию со случаями, описанными в статьях и документальных материалах.

### Подготовка к работе

«Ну и приключение!» — сказала Аня, неся сбежавшего котёнка домой. Она была очень взволнована и хотела поговорить о том, что с ней только что произошло. Это было просто невероятно, она спасла Кису из большого, страшного старого дома на холме. Одни люди говорили, что этот дом полон привидений, другие говорили, что в нём живет старая ведьма. На самом деле никто точно не знал, что происходит внутри большого старого дома... до сего дня.

Как вы думаете, какие приключения пережили Аня и Киса в большом старом доме? Как Ане удалось спасти котёнка?

### Построение рассказа

Попросите детей сочинить собственный сценарий рассказа «Сбежавший котёнок» со счастливым концом:

- Как сделать так, чтобы большой старый дом выглядел устрашающе?
- Какие детали можно добавить?
- Какие приключения ждут котёнка Кису в этом доме?

### Размышление

Предложите детям поразмышлять и обсудить в процессе рассказа элементы, обеспечивающие его связность и последовательность:

- Как удалось спасти Кису?
- Что случилось с Аней и Кисой?
- Какие элементы помогут создать нужную атмосферу и общий настрой рассказа?
- Попросите детей использовать свои сценические конструкции для создания связного рассказа.

### Совместное использование и оформление

Используйте программное обеспечение StoryVisualizer для создания рассказа, в котором ясно изложено, что происходило внутри большого старого дома и как удалось спасти Кису. Добавьте элементы, передающие ощущение опасности и ужаса ситуации.

### Расширение

- Представьте себе жуткие события, которые могли произойти с Кисой, пока она была одна в большом старом доме. Она могла упасть в большой чан с водой, и, зная, с какой неприязнью Киса относится к воде, это могло бы быть действительно страшно. Составьте список страшных событий, которые могли произойти в доме с привидениями.
- У этой истории счастливый конец. Сделайте короткий документальный телефильм о спасении Кисы из большого старого дома.
- Чтобы оживить рассказ, авторы пользуются словами. Они создают множество черновиков и набросков, прежде чем найти идеальные слова. Сочините короткий сценарий вашего рассказа «Сбежавший котёнок» (начало, середина и конец) с тремя иллюстрациями. Поупражняйтесь в лаконичности, придумав для каждой иллюстрации подпись, которая передаёт смысл, впечатление или чувство.

**Вы можете использовать:**

Три примера образного языка

- сравнения
- метафоры

Три прилагательных, передающих страх

- пример: испуганный, перепуганный, оторопевший.

## Лесной остров

### Цели обучения

- Выделять конкретную информацию и критерии, использовать их для создания рассказов.
- Пофантазировать и придумать естественное течение событий.
- Излагать свои идеи в общем обсуждении в процессе творчества.
- Сделать вывод, используя связующие слова и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Создать диалог на основе случаев, событий и действий персонажей в опасных ситуациях.
- Описать, как точка зрения человека может влиять на реакцию, события, понимание и повествование.
- Создать текст документального характера, основанный на вымышленном случае.

### Подготовка к работе

«Ну, и что теперь делать?», — спросила Полина, — Мы застряли посреди океана вместе с сумасшедшим пиратом, который считает себя королём Лесного острова».

«И вдобавок мы связаны», — сказал Пётр.

«Подожди! Мы не все связаны! Посмотри на пёсика Солти, он-то свободен!- воскликнула Полина, — У меня есть прекрасная идея!»

Как вы думаете, какая идея родилась у Полины? Как думаете, что произойдёт дальше?

### Построение рассказа

Попросите детей создать свой собственный рассказ о спасении. Что будут делать персонажи для того, чтобы убежать с Лесного острова?

- Назовите персонажей, которые уже есть в рассказе. Это сумасшедший пират, Полина, Пётр и пёсик Солти. Определите их роли и действия.
- Используйте указатель настроения, чтобы определить характер пирата. Каким он будет, — милым, злым, глупым или умным?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах. Что они делают? Что говорят? Что чувствуют?

- Попросите учеников обсудить возможности побега с Лесного острова и использовать свои сценические конструкции для изложения своих идей и точек зрения.
- Как лучше всего сбежать с острова и почему?

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для отображения различных точек зрения. Пусть они расскажут свою историю аудитории. Акцентируйте внимание на различных точках зрения, решениях и интересных особенностях.

Идеи для сценария:

«А теперь, если нам удастся успокоить сумасшедшего пирата и привлечь его внимание к...»

«Возможно, мы сможем его как-то усыпить, и тогда освободимся, построим... и сбежим отсюда».

«Полина, давай я пойду и поговорю с ним. Может, удастся выманить его...»

### **Расширение**

- Представьте, что вы прочли в газете статью о Полине и Петре. Представьте, как бы выглядела такая статья. Какие бы элементы входили в статью для того, чтобы сделать её интересной и захватывающей? Напишите статью, акцентируйте внимание на документальных подробностях, которые делают её интересной для чтения. Статья может включать в себя: заголовок, фотографии, подписи под фотографиями, графики, карты и др.
- Добавьте женщину-телерепортёра. Пусть она кружит над островом на вертолёте и ведёт прямой репортаж о том, что происходит. Помните, этот репортаж транслируется для миллионов людей.



## Зимний мир чудес

### Цели обучения

- Рассказать случай из жизни. Повествование должно быть систематизированным, с использованием соответствующих, уместных фактов и характерных подробностей.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.
- Написать сочинение, подкрепляя одну из точек зрения фактами, информацией и доказательствами из текста.
- Показать различия между формальным и неформальным стилем в речи персонажей.
- Правильно образовывать временные формы глаголов в письменной и устной речи.
- Создать диалог на основе случаев, событий и действий персонажей в сложившихся ситуациях.
- Описать, как точка зрения человека может влиять на реакцию, события, понимание и повествование.

### Подготовка к работе

«Наконец снегопад прекратился! Улицы и парки города покрыты толстым слоем снега. Пора отложить в сторону сачки и футбольные мячи!»

«Но что же делать зимой городским детям, которые любят спорт?»

«Все они смотрели Олимпийские игры по телевизору. Как детям устроить Олимпиаду у себя в городе?»

### Построение рассказа

Попросите детей создать свои собственные соревнования из серии зимних Олимпийских игр.

- Как передать зимнюю погоду и холод?
- Как будут экипированы звёзды зимних видов спорта?
- Это будет соревнование? Будет ли комментатор?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах. Что они делают? Что говорят? Что чувствуют?

- Что им помогает собраться и сосредоточиться?
- Соревнуются ли они с другими персонажами?
- Будут ли это лыжные соревнования?
- Что обычно происходит на лыжных соревнованиях?
- Приняты ли во внимание все аспекты обеспечения безопасности?

Можно использовать при подготовке к работе.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для изображения зимних Олимпийских игр с разных точек зрения. Пусть они расскажут свою историю аудитории.

Идеи для сценария:

Комментатор: «Прекрасное холодное утро, под ногами хрустит снег, а здесь, в центре города, проходят соревнования по прыжкам на лыжах с трамплина... Передаю слово диспетчерам».

Диспетчер: «Красный лыжник, вы готовы? Синий лыжник, вы готовы?»

Красный и синий лыжники: «Всё в порядке, мы готовы!»

Диспетчер: «Становись на лыжи... на старт... внимание...»

### **Пример**

#### **Расширение**

- Добавь телевизионного репортёра. Представь, что он ведёт репортаж о текущих событиях. Будет ли репортёр разговаривать так, как и другие персонажи? На что он будет обращать особое внимание?
- Зимние виды спорта захватывающее и полное неожиданностей зрелище. Какой забавный инцидент произойдёт на вашем соревновании? Построй его и разыграй.
- Придумай абсолютно новый зимний вид спорта, который был бы одновременно и весёлым, и захватывающим. Придумай свои собственные правила и расскажи всем!

## Суперстадион

### Цели обучения

- Разобрать и высказать разные точки зрения.
- Определять основные идеи и дополнительные подробности текста или информации, представленных разными способами и в разных форматах.
- Подробно описать персонажа, место действия или событие, используя конкретные подробности из текста.
- Рассмотреть, как персонаж и действия передают эмоции.
- Показать отличия между формальным и неформальным стилем в устной и письменной речи.

### Подготовка к работе

Во многих крупных городах нет места для размещения больших игровых полей.

А в некоторых городах нет даже парков.

Но дети любят заниматься спортом, и, заботясь о безопасности, родители предпочитают, чтобы дети играли где-то неподалёку, как правило, на заднем дворе или на улице за домом.

Помогите создать маленькую спортивную площадку, куда дети могут пригласить своих друзей и семью, чтобы посмотреть захватывающие игры.

### Построение рассказа

Попросите детей построить свою маленькую спортплощадку.

- На ней будут ворота?
- Где будут находиться места для зрителей?
- Чем будут отличаться разные команды?
- Будут ли судья и комментатор?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах. Что они делают? Что говорят? Что чувствуют?

- Какие характерные особенности имеет суперстадион?
- Что необходимо для размещения игроков и зрителей?
- Все спортивные состязания имеют правила. Например, какие «законы игры» существуют в футболе?
- Как взаимодействуют игроки друг с другом и с судьёй?
- Есть ли специальная зона для СМИ и комментатора?

Можно использовать при подготовке к работе.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для изображения маленькой спортивной площадки, проходящей игры и того, что говорится. Пусть они расскажут свою историю аудитории.

Идеи для сценария:

Комментатор: «... и вот нападающий красных бежит в центр поля, это прекрасный футбольный матч... он обходит недоумевающего защитника синих... и...» Вратарь красных: «Бей, бей, бей!»

Вратарь синих: «Вне игры, он был вне игры! Судья, почему не даёшь свисток?!»

Болельщики красных: «Мы чемпионы, мы чемпионы...!»

### **Пример**

#### **Расширение**

- Придумайте спортивную речёвку для команды. Запишите её и исполните с одноклассниками.
- Сделайте календарь событий для стадиона.
- Сделайте брошюру для раздачи местным жителям. Брошюра должна сообщать об открытии нового стадиона. Акцентируйте внимание на пользе для родителей, детей и общества в целом.
- Церемония открытия стадиона. Все очень взволнованы! Представьте, что вы местный репортёр. Возьмите интервью у зрителей разных поколений. Набросайте статью о том, что значит стадион для людей, у которых вы взяли интервью, и какую пользу он принесёт местным жителям.

#### **Совместное использование и оформление**

Попросите учеников оформить рассказ и описать общение участников похода с помощью ПО StoryVisualizer. Пусть они расскажут свою историю аудитории.

Идеи для сценария:

Персонаж 1: «Посмотрите на звёзды... это же Млечный Путь!»

Персонаж 2: «Я вам рассказывал историю, — мой друг клянётся, что это правда, — о двух туристах и медведе-призраке?..»

Персонаж 3: «Мне нравится умиротворение и покой; только сверчки, треск костра и запах жареной пастилы... ням-ням!»

Персонаж 4: «... а ещё комариный звон и рычание голодных волков...»

### **Пример**

#### **Расширение**

- Напишите весёлую походную песню. В словах песни должны упоминаться приятные и неприятные моменты похода. Разные персонажи могут петь и разыгрывать различные куплеты песни.
- Организуйте походы на выходных и пригласите других людей на ваше особенное место для разбивки лагеря. Хватит ли места? Что можно сделать, чтобы место для разбивки лагеря стало удобным? Создайте рекламную брошюру о вашем лагере. Где вы выставите свою рекламу и как будете её подавать?
- Найдите сведения и напишите о животном, которое обитает рядом с вашим лагерем. Работайте сообща, каждый участник может сосредоточиться на какой-то одной особенности животного, отличающей его от других.
- Прочтите тексты художественного и документального характера и обратите внимание, как разные авторы описывают сельскую местность.

## У костра

### Цели обучения

- Обсудить основные идеи, высказанные в процессе творчества в развитие идей других детей, и высказать свои собственные идеи.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.
- Рассмотреть, как персонаж и действия передают эмоции.
- Подробно описать персонажа, место действия или событие, используя конкретные подробности из текста.
- Создать диалог на основе событий и действий персонажей в сложившихся ситуациях.
- Показать различия между формальным и неформальным стилем в устной и письменной речи.

### Подготовка к работе

Многие городские дети просто мечтают отправиться за город или посидеть вокруг костра. В городе нет замечательных диких животных, городские огни мешают рассмотреть звёзды на ночном небе. За городом просто бескрайнее небо и очень тёмные ночи. Ярко светят звёзды, а в темноте притаились разные создания. Представьте, что вы с друзьями пошли в поход и разжигаете костёр первый раз в жизни.

Как разжечь костёр? Что делать с наступлением темноты?

### Построение рассказа

Попросите детей построить свой лагерь с костром.

- Как вы изобразите сельскую местность?
- Что может произойти с наступлением темноты?
- Появятся ли какие-то дикие животные? Какие дикие животные?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах. Что они делают? Что говорят? Что чувствуют?

- Как они реагируют на дикую фауну и каких животных они встретят?
- Одни люди боятся ходить в походы или скучают по дому во время походов, а другие бывают настолько взволнованы, что не могут уснуть. Что творится вокруг вашего костра?
- Какая еда есть у персонажей?
- Как они готовят еду?

### Совместное использование и оформление

Попросите детей оформить рассказ и описать общение участников похода с помощью ПО StoryVisualizer. Пусть они расскажут свою историю аудитории.

Идеи для сценария:

Персонаж 1: «Посмотрите на звёзды... это же Млечный Путь!»

Персонаж 2: «Я вам рассказывал историю, — мой друг клянётся, что это правда, — о двух туристах и медведе-призраке?..»

Персонаж 3: «Мне нравится умиротворение и покой; только сверчки, треск

костра и запах жареной пастилы... ням-ням!»

Персонаж 4: «... а ещё комариный звон и рычание голодных волков...»

### **Расширение**

- Напишите весёлую походную песню. В словах песни должны упоминаться приятные и неприятные моменты похода. Разные персонажи могут петь и разыгрывать различные куплеты песни.
- Организуйте походы на выходных и пригласите других людей на ваше особенное место для разбивки лагеря. Хватит ли места? Что можно сделать, чтобы место для разбивки лагеря стало удобным? Создайте рекламную брошюру о вашем лагере. Где вы выставите свою рекламу и как будете её подавать?
- Найдите сведения и напишите о животном, которое обитает рядом с вашим лагерем. Работайте сообща, каждый участник может сосредоточиться на какой-то одной особенности животного, отличающей его от других.
- Прочтите тексты художественного и документального характера и обратите внимание, как разные авторы описывают сельскую местность.

## Невероятные новости

### Цели обучения

- Собрать фактические данные из произведений художественной литературы и документальных текстов для обсуждения темы события или описания случая.
- Описать общую структуру (причина, следствие, проблема и решение) событий, идей и информации в тексте.
- Описать, как точка зрения человека может влиять на реакцию, события, понимание и повествование.
- Создать диалог на основе случаев, событий и действий персонажей в сложившихся ситуациях.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для создания выразительности и впечатления.
- Разыграть подлинный случай из жизни, сделав его более интересным, но передав при этом основные моменты.

### Подготовка к работе

«Он прямо как Джек Шепард», — сказала старая миссис Лопез.

Ловкий Ларри, известный вор, уже несколько раз сбежал из местной тюрьмы. Вчера это случилось снова. В этот раз его схватили на месте преступления с обеденным сервизом миссис Лопез!

Сегодня в тюрьму попало несколько человек, и они очень подавлены.

Некоторые задают вопросы и клянутся, что больше это не повторится.

Возможно, Ларри — это современный Робин Гуд, который отбирает добро у богатых и отдаёт бедным? Может, он просто запутался? Или он самый настоящий вор?

Люди спрашивают: «Как ему удалось сбежать в этот раз? Куда смотрела полиция?

Как его поймали? Нам нужны ответы!»

### Построение рассказа

Попросите детей построить свою «особенную» тюрьму и продемонстрировать, как Ларри убегает из неё.

- Кто будет на сцене (репортёры, полицейские, Ларри...)?
- Как вы изобразите побег Ларри?
- Как вы изобразите его поимку?
- Добавьте в рассказ несколько местных жителей. Что они думают? Что бы они сказали? Как бы они отреагировали?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах.

- Что делают персонажи? Присутствует ли Ларри на сцене или он снова исчез?
- Как реагируют полицейские? Что говорят полицейские?
- Разозлила ли кого-нибудь эта ситуация? На что они жалуются?

- Как взаимодействуют персонажи?  
Можно использовать при подготовке к работе.

### **ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?**

*Джек Шеппард — вор, известный в Англии XVIII века своими побегами из тюрьмы. А в Америке Фрэнк и Джесси Джеймс писали письма в газету Kansas City Star («Звезда Канзаса») под псевдонимом «Джек Шеппард». Английские моряки называют Джеком любого человека с фамилией Шеппард. Настоящий Джек Шеппард сбежал из тюрьмы четыре раза и был пойман пять раз.*

*Его повесили в Тайберне 16 ноября 1724 года, на казни присутствовали 200 000 его опечаленных приверженцев.*

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_Sheppard](http://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Sheppard)

### **Совместное использование и оформление**

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для создания газетной статьи о происшествии. Ученики должны создать сценарий «по-своему». Повествование должно вестись на литературном языке, а персонажи рассказа могут использовать жаргон.

Идеи для сценария:

Полицейский: «Мы задействовали ищеек, чтобы выследить Ларри по запаху его футболки. Так мы его и поймали. Теперь не сбежит».

Репортёр: «Вопрос в том, как ему удалось выбраться из-за решетки? У него был сообщник на воле?»

Житель: «Злодея поймают за один день. В бегах ему быть недолго!»

### **Пример**

#### **Расширение**

- Помогите полиции найти Ларри. Напишите объявление, которое передадут по телевидению, чтобы помочь поймать Ларри, пообещайте награду за его поимку.
- Измените схему вёрстки объявления с помощью ПО StoryVisualizer. Поработайте со стилем изображения и используйте функции коллекции картинок clip art для улучшения документа. Поэкспериментируйте со шрифтами, размерами шрифтов, эффектами и стилями изображения.



## Прикольный цирк

### Цели обучения

- Рассказать историю или случай из жизни, при этом повествование должно быть систематизированным, с использованием характерных подробностей.
- Сформулировать вопросы и ответить на них для демонстрации полного понимания данного текста.
- Правильно образовывать временные формы глаголов в письменной и устной речи.
- Описать, как точка зрения человека может влиять на реакцию, события, понимание и повествование.
- Создать диалог на основе случаев, событий и действий персонажей в сложившихся ситуациях.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.

### Подготовка к работе

Дети устали от компьютерных игр. Уже несколько дней за окном льёт дождь, а они хотят побегать. Мама и папа давно пообещали сходить всей семьёй в передвижной цирк, когда он в следующий раз приедет в город. Сегодня в город приехал цирк, поэтому вся семья собирается провести великолепный день!

Вернувшись домой, они обсуждают увиденное представление.

«Давайте сделаем своё цирковое представление!» — радостно кричат они. — Для этого можно использовать разные домашние вещи! Сначала мы поупражняемся в трюках, а потом устроим представление для семьи и друзей!»

Какие прикольные цирковые трюки они собираются выполнять?

### Построение рассказа

Попросите детей создать своё собственное представление «Цирковые мини-трюки»:

- Как будут представлены цирковые номера?
- Нужен ли инспектор манежа?
- Что можно сказать для усиления эмоционального подъёма?
- Где должны сидеть зрители, чтобы им было лучше видно?

### Размышление

Пусть дети поразмышляют и поговорят друг с другом о создаваемых персонажах.

- Что они делают? Что говорят?
- Что делает номер смешным, а что нет?
- Как инспектор манежа усиливает напряжение и волнение зрителей?
- Нужны ли музыка, барабаны и звуковые эффекты?

Попросите учеников продемонстрировать, как их сценические конструкции помогают им выражать мысли.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать программное обеспечение StoryVisualizer для создания своего рассказа и обратите внимание на различные точки зрения разных участников. Пусть они расскажут свою историю аудитории.

Идеи для сценария:

Инспектор манежа: «Внимание! Внимание! Только посмотрите, как эта прекрасная,

словно парящая в воздухе, девушка по имени «Балансирующая Марина» идёт по брусу. Упадёт ли она? Не сегодня... только взгляните, на что она способна!»

Мускулистый Макс: «Если вы все будете есть шпинат, то тоже сможете с лёгкостью поднять 100 шин!»

Зрители: «Интересно, насколько это сложно? Я попробую выполнить этот трюк, когда приду домой».

Клоун: «Ну, кто хочет стать моей жертвой, ой, я имею в виду... кто хочет поучаствовать? Кто хочет поймать летающее яйцо головой, ой, я имею в виду... шляпой?»

### **Пример**

Научитесь создавать впечатляющие фотоэффекты, описанные в главе «Советы фотографу», раздел «Советы и рекомендации» на странице 32.

### **Расширение**

- Сделайте ролик или комикс, рекламирующий ваш цирк, для привлечения большего количества зрителей.
- Для усиления драматического эффекта приглушите в комнате свет на время вашего циркового представления. В качестве прожектора используйте фонарик.

**«Липкие» ситуации**

**Цели обучения**

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Пояснить, как komponуются сцены для обеспечения плавного перехода и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Сделать вывод, используя связующие слова, фразы и смысловые элементы для описания персонажей и событий.
- Продемонстрировать правильное использование грамматики русского языка и устной речи.

**Подготовка к работе**

Прекрасное тёплое утро в парке. Маляр Полина вышла на улицу рано: «Я должна закончить покраску этой скамейки в парке до того, как придут люди», — думает она. Но Полине срочно нужно в туалет.

«Нужно не забыть повесить табличку «Осторожно, окрашено», — думает она, проводя кистью последний раз. «Ой, нет... Мне нужно отойти», — вскрикивает она и быстро бежит в туалет. Нет времени на то, чтобы повесить табличку.

Первые посетители, Максим и Маша, идут по тропинке. В это прекрасное утро они решили посидеть на скамейке, посмотреть на озеро и покормить уток. Что же случится дальше?

**Построение рассказа**

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Как изобразить сцену в парке? Как это построить?
- Как показать свежую или липкую краску? Как показать процесс её удаления?

**Размышление**

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Где происходит действие? Как вы изобразите «липкую» ситуацию, в которую попала Полина?
- Есть ли в парке другие посетители? Что они делают?
- Как вы изобразите меняющееся настроение и атмосферу каждого события? Например, расслабленность, удивление, злость или ярость?

## **Стеснительный Андрей катается на скейте в парке**

### **Цели обучения**

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Упорядочить события и пересказать историю, следя за речью.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Сделать вывод, используя связующие слова и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Использовать больше прилагательных и описательный язык.

### **Подготовка к работе**

Это первый скейтборд стеснительного Андрея. Он не хочет, чтобы кто-то видел, как он учится кататься на нём, поэтому отправляется в местный парк ранним туманным утром. Он думает, что в такую рань в парке никого не будет.

Но, к своему удивлению, видит, что в парке полно людей. В выходные люди берут корзинки для пикника и спозаранку отправляются в парк, чтобы занять хорошее место.

Стеснительный Андрей осторожно становится на скейтборд и медленно съезжает по влажной и скользкой дорожке. Вдруг он понимает, что набирает скорость, мчится всё быстрее и быстрее, еле держась на ногах, с грохотом проносится по бугристому виражу и вдруг сталкивается лицом к лицу с...!

Ваша задача — придумать начало и конец рассказа.

### **Построение рассказа**

Попросите учеников работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- В кого или во что врезался Андрей? Как он вышел из этой неловкой ситуации? В чём суть рассказа?

### **Размышление**

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Что чувствует Андрей в начале рассказа? Счастье, волнение, грусть или скуку?

Почему?

- Как взаимодействует Андрей с другим персонажем, которого встречает по ходу рассказа?
- Что делает рассказ более увлекательным?
- Что чувствует Андрей в конце рассказа?

Можно использовать при подготовке к работе.

### **Совместное использование и оформление**

Попросите детей сосредоточить внимание на изменении стиля подачи

материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией. Попросите их использовать описательный язык и пунктуацию при сочинении и записи текста.

*Пример: «Осторожно! Пожалуйста, не сбей моего котёнка!»*

*«Ой, простите. Я не хотел наехать на вашу корзину для пикника!»*

1. Стеснительный Андрей звонит маме и говорит, что катается на скейтборде.
2. Прямо перед ним оказывается крошечный котёнок.
3. Он врывается в застенчивую девушку, которая пришла на пикник.
4. Он извиняется и помогает ей навести порядок.
5. Они становятся друзьями и продолжают пикник вместе.

### **Расширение**

- Что случилось бы, встретить стеснительный Андрей кого-то другого в ином настроении? Используйте указатель настроения и измените настроение персонажа. Подумайте над сюжетом истории и поясните, как изменилась бы история, будь персонажи в другом настроении. Каким бы был новый диалог?
- Представьте, что вы книгоиздатель. Вы собираетесь выпустить новую книгу о приключениях Андрея в парке. Разработайте афишу о книге.

## Одинокая роботесса Заклёпка

### Цели обучения

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Пояснить, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Сделать вывод, используя связующие слова, фразы и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Продемонстрировать правильное использование грамматики русского языка в письменной и устной речи.

### Подготовка к работе

Роботессе Заклёпке скучно и одиноко. Ей интересно, есть ли где-то в огромном мире другой робот, такой же, как она, который ищет друга. Где бы ей найти такого друга? Как бы им встретиться? Как бы выглядел её новый друг?

К счастью, Заклёпка — «морфобот». Она может трансформироваться, во что пожелает, и может путешествовать куда угодно. Ей всего лишь нужно немного помочь.

Поможем Заклёпке? Она всегда будет грустить? Где, когда и как она найдёт друга? Как будет выглядеть её новый друг? Что он или она будет делать?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Заклёпка может трансформироваться, но первоначальные части её тела всегда видны, независимо от того, во что она превращается.

### Размышление

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой сцены? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Как вы выразите одиночество роботессы?
- Умеет ли она говорить? Или вы говорите за неё?
- Как вы покажете, что история происходит на далёкой планете?
- Сколько роботов-друзей она найдёт? Как они отпразднуют это событие?

Можно использовать при подготовке к работе.

### Совместное использование и оформление

- Попросите детей рассказать свои истории аудитории. Пусть им после рассказа зададут вопросы, предложите ученикам пояснить или пересказать свои истории. Предложите им внести изменения в свою сюжетную линию.

- Пусть ученики оформят свои рассказы с помощью программного обеспечения StoryVisualizer.
- Попросите детей при написании историй или повествовании акцентировать внимание на изображении Заклёпки и персонажей, которых она встретит.

Пример:

1. Заклёпка грустит— она совсем одна среди пустынного, лишённого растительности ландшафта планеты. Она должна найти друга, иначе заржавеет от слёз.
2. Она трансформируется в ракету и улетает в космос.
3. Она отправляется в путешествие на поиски друга. Вы видите, что Заклёпка-часть ракеты.
4. После многолетних поисков в космосе Заклёпка приземляется на далекой планете с великолепным замком. Её датчики уловили из замка радиосигналы. На этой планете она находит трёх друзей.
5. Заклёпка и её друзья собираются устроить большую вечеринку. Всё в порядке, ведь правда?

### **Расширение**

- С помощью программного обеспечения StoryVisualizer напишите письмо воображаемому другу из космоса. Расскажите своему другу, как живётся на Земле. Поищите и найдите изображения далекой планеты и Земли.

## Мечта Антона

### Цели обучения

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Пояснить, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Сделать вывод, используя связующие слова, фразы и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Продемонстрировать использование рифмующихся слов и букв.

### Подготовка к работе

Антон лежит на пляже, погрузившись в мечты. Мимо проносится скейтбордист, и Антон думает: «Только представь, “Колёсный мир Антона” — необычный скейт-парк!».

Скейтбордист пропадает из виду, Антон думает: «Ага, найди я давным-давно пропавшее сокровище, моя мечта могла бы сбыться!»

Эта мысль приводит Антона в восторг. «Я знаменитый охотник за сокровищами. В лес! В лес!»...

Давайте поможем Антону осуществить его мечту. Как он найдёт сокровище? Что ещё случится? Построит ли он когда-нибудь скейт-парк своей мечты? Как он будет выглядеть? Кому принесёт пользу?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Помните, что мы воплощаем в жизнь мечту! Поэтому могут случиться невероятные события, которые никогда бы не произошли в реальной жизни. Проявите творчество и изобретательность.

### Размышление

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания.

Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Как воплотить мечту с помощью сценических конструкций?
- Как другие персонажи взаимодействуют с Антоном — являются ли они частью его мечты?
- В реальной жизни он «Мечтатель Антон», а в мечтах — «Охотник за сокровищами»?
- Как он находит сокровище?
- Проанализируйте эмоции Антона в разных сценах.

Можно использовать при подготовке к работе.

### Совместное использование и оформление



Попросите учеников сосредоточить внимание на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией, а также использовать описательные слова и рифмующиеся буквы.

### **Пример**

1. Антон отправляется в лес.

2. Он видит загадочную пещеру, из которой вырываются языки пламени. «Ух ты... этот огонь горячий!» Вход в пещеру охраняют «волосатые огненные

пауки» и «смертельные языки пламени».

3. Антон находит меч, спрятанный в колодце недалеко от загадочной пещеры.

Это «Волшебный меч»!

4. После ожесточённой битвы пламя потушено, а пауки мертвы. Он входит в пещеру и находит сундук, полный золота!

5. Теперь Антон очень богат, он строит скейт-парк, которым любой может пользоваться абсолютно бесплатно. Он реставрирует пещеру и открывает её для туристов, посетители платят за вход, чтобы увидеть мёртвых огненных пауков.

### **Расширение**

- Воспользуйтесь стрелкой-указателем, чтобы изменить сценарий. Измените время действия в рассказе. Перескажите историю в другом времени.

- С помощью программного обеспечения StoryVisualizer создайте плакат с объявлением об открытии нового «Скейт-парка» Антона.

## Очень секретная карта

### Цели обучения

- Сформулировать и развить идеи в ходе совместного обсуждения.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Сделать вывод, используя связующие слова, фразы и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Проанализировать, как графические и мультимедийные элементы помогают раскрыть смысл, создать настроение и сделать текст привлекательнее.
- Использовать короткие стихотворения, рифмы или строфы.

### Подготовка к работе

«ЛЯЗГ! ЛЯЗГ!» — громко звякает полотно лопаты Дениса. Искатель Леонид много лет ждал этого звука. В этот раз Леонид и его партнёр Денис явно нашли что-то большое!

Недавно они обнаружили секретную карту, о которой все говорили. Она была спрятана в дыре в стене древней пирамиды посреди джунглей. И хотя Денис умеет читать карты (даже по старым картам с плохими указателями), эта была такой неразборчивой, что ему пришлось накопать ям по всему городу — и всё тщетно. До нынешнего дня!

Оба искателя невероятно взволнованы и хотят копать дальше. Карта даёт лишь одну подсказку о том, что они найдут. Подсказка представляет собой короткое стихотворение, которое они должны читать, пока копают.

«Кто не из робкого десятка,  
Богатство здесь найдёт в достатке».  
Как ты думаешь, что они найдут?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Из каких сцен состоит рассказ? Какие опасности может таить в себе выкопанный секрет? Стоит ли добавить пару строчек к стихотворению и какие строчки? Как вы опишете чувство страха, восхищения, ужаса и удивления? Что найдут Леонид и Денис?

### Размышление

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Что ожидает найти Денис?
- Разбогатеют ли они? Если да, на что они потратят своё богатство?
- Можно ли сделать историю ещё увлекательнее? Как?

Можно использовать при подготовке к работе.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей сосредоточить внимание на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед

аудиторией. Попросите учеников использовать описательный язык и прилагательные при сочинении и записи текста.

### **Расширение**

- Воспользуйтесь стрелкой-указателем, чтобы изменить сценарий. Измените время действия в рассказе. Перескажите историю в другом времени. Как выглядела бы секретная карта? Что нашли бы Денис и Леонид?
- Используйте программное обеспечение StoryVisualizer для написания вашего рассказа. Используйте фотографии и добавьте ваше собственное стихотворение или песенку.

## Выбери меня, выбери меня!

### Цели обучения

- Упорядочить события и рассказать историю, следя за речью.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Использовать персонажей, действия и повествование для передачи содержания, раскрытия темы и выражения эмоций.
- Излагать свои идеи в общих обсуждениях в процессе творчества.
- Сделать вывод, используя связующие слова и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- Проанализировать, как графические и мультимедийные элементы помогают раскрыть смысл, создать настроение или сделать текст привлекательнее.

### Подготовка к работе

Давным-давно жили-были два рыцаря, жили они на противоположных сторонах глубокой долины. Они были лучшими друзьями до того самого дня, пока в большой замок, расположенный в глубине долины, не переехала жить прекрасная принцесса.

Однажды оба рыцаря подъехали к замку, облачившись в свои лучшие доспехи, и вызвали друг друга на поединок за благосклонность и симпатии принцессы.

«Выбери меня! Выбери меня! — сказал темноволосый рыцарь. — Мои сверкающие доспехи крепки и беззвучны, я буду с тобой всю свою жизнь и не пророню ни звука».

«Выбери меня! Выбери меня! — сказал рыжеволосый рыцарь. — Я бьюсь за короля в поединках и всегда буду защищать тебя!»

Но принцесса не могла решить, кого ей выбрать. Оба рыцаря всё больше и больше ревновали друг к другу до тех пор, пока...

Как вы думаете, что произошло дальше? Какое продолжение у этой истории и чем она заканчивается?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Как изобразить замок или историческую обстановку?
- Что сделают рыцари для того, чтобы получить руку белокурой принцессы? Будут ли они сражаться честно?

### Размышление

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. В чём суть каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- Как вы передадите серьёзность положения принцессы? Что она чувствует? Как она выражает свои чувства?
- Опишите сюжетную линию и перипетии сюжета. Есть ли здесь «положительный герой» и «отрицательный герой»?

- Эта история закончится словами «и жили они долго и счастливо или у нее будет необычный исход.

### **Совместное использование и оформление**

Попросите учеников сосредоточить внимание на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией. Попросите учеников использовать описательный язык и прилагательные при написании текста.

### **Пример:**

1. Оба рыцаря красуются перед принцессой. Но ей скучно, и она устало смотрит по сторонам.
2. Темноволосый рыцарь похищает рыжеволосого, заковывает в цепи и заточает в замке. Чтобы узник не сбежал, он разжигает вокруг замка огонь.
3. Волшебной лягушке становится жаль рыжеволосого рыцаря, и она освобождает его от цепей, которые распались, как только она их лизнула.
4. Рыжеволосый рыцарь разрушает планы темноволосого и вызывает его на поединок.
5. Рыжеволосый рыцарь побеждает и заточает темноволосого рыцаря в замке. После этого он женится на белокурой принцессе, и они живут долго и счастливо.

### **Расширение**

- В давние времена было много рыцарей, ведьм и чародеев. Всего за пару кусочков золота можно было превратиться — или превратить кого-то другого — в любое животное. Представь, что именно так и происходит в придуманной тобой истории... персонажи превращаются в животных! Как изменится история?
- Обменяйтесь мыслями с напарником и предстаньте в роли двух рыцарей. Каждый из вас должен написать письмо принцессе, объясняя, почему она должна принять именно ваше предложение руки и сердца. «Дражайшая принцесса! ...»

**Ночь в музее**

**Цели обучения**

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Упорядочить события и рассказать историю, следя за речью.
- Воссоздать в подробностях персонажей, место действия и события на основании выводов и фактов из текста.
- Пояснить, как komponуются сцены для обеспечения плавного перехода и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Сделать вывод, используя связующие слова и смысловые элементы для описания персонажей и событий.
- Использовать больше прилагательных и описательных средств языка.
- Проанализировать, как графические и мультимедийные элементы помогают раскрыть смысл, создать настроение и сделать текст привлекательнее.

**Подготовка к работе**

Скрип, треск, писк, треск, лязг...

«Что это за жуткий шум? Где все? Где я?»

«Последнее, что я помню, — я был в автобусе, ведь так? Мы ехали на школьную прогулку в музей? Наверняка я заснул. Где все? Они что, ушли домой без меня?»

Уже практически стемнело, а ты заперт в музее. И музей не откроется до завтрашнего утра! Звук, который ты слышал, похож на звук движения?

Кажется, он доносился из-за угла...

Что происходит в музее с заката до рассвета? Откуда идет этот жуткий звук?

Что делать?

**Построение рассказа**

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- Кто издаёт этот жуткий звук? Здесь опасно? Почему? Почему нет?
- В каком музее вы находитесь? С какими неожиданностями вы можете столкнуться?
- Придумайте связный рассказ о ваших приключениях ночью в музее.

**Размышление**

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены?

- В каком настроении вы пребываете в начале рассказа: счастливы, взволнованы, грустны или скучаете? Почему? Меняется ли ваше настроение?
- Как сделать рассказ захватывающим?
- Как вы изобразите тёмную ночь?

## Русалочка

### Цели обучения

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Определить тему рассказа, драмы или стихотворения.
- Пояснить, как komponуются сцены для обеспечения плавного перехода и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Развивать навыки анализа персонажей.
- Сравнить и противопоставить темы, жанры, сюжеты и цепи событий в историях, мифах и традиционной литературе.
- Продемонстрировать понимание образного языка.

### Подготовка к работе

- Прочитайте классу сказку «Русалочка».
- Обсудите с детьми основные детали рассказа.
- Обсудите и выделите основных персонажей сказки и её жанр.
- Какие части рассказа требуют визуального отображения? Что способствует развитию рассказа?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий для рассказа с тремя-пятью сценами. Рассказ должен начинаться словами «Давным-давно...»

Несколько основных предложений по созданию сцены:

- Дворец Морского царя с русалочками.
- Корабль принца попадает в шторм.
- Русалочка спасает принца.
- Колдунья даёт Русалочке волшебный напиток, который превращает её в человека.
- Принц женится на русалочке (или на ком-то другом).

### Размышление

Эти вопросы предназначены для стимулирования и развития размышления:

- Какими отличительными характеристиками обладает каждый жанр?

Назовите их.

- Какая ваша любимая сцена? О чём эта сцена?
- Что происходит до и после вашей любимой сцены?

## Страшилка

### Цели обучения

- Прочитать текст, затем написать краткое изложение и прочесть его вслух.
- Пояснить, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру конкретных жанров, например мистики, научной фантастики и ужасов.
- Находить в художественных текстах факты для анализа и рассуждения.
- Развивать навыки анализа персонажей, давая углублённое описание персонажа, места действия или события. Обращать внимание на конкретные подробности в тексте.
- Сравнить и противопоставить темы, места действия и сюжетные линии в разных жанрах.
- Продемонстрировать понимание метафорического языка, взаимосвязей и оттенков значений слов.

### Подготовка к работе

- Прочитайте в группе страшную историю, научно-фантастический рассказ или рассказ с описанием ужасов.
- Обсудите с детьми основные детали рассказа.
- Поговорите об основных особенностях и отличиях этого жанра. Выделите отличительные характеристики жанра.
- Какие части рассказа требуют наглядного отображения? Что способствует развитию событий?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Начните словами «Никогда не забуду тот мрачный, тёмный день, когда я вдруг...»

Несколько основных предложений по созданию сцены:

- Почувствовал присутствие чего-то сверхъестественного...
- Услышал странные звуки и шумы, доносящиеся из... Что же это было?
- Вдруг в комнате стало холодно, и я почувствовал, что я не один...
- Из-за окна постоянно доносился шум...

### Размышление

Эти предложения предназначены для стимулирования и развития мышления:

- Какими отличительными характеристиками обладает каждый жанр?

Назовите их.

- Какая сцена нравится вам больше всего? О чём эта сцена?
- Что происходит до и после вашей любимой сцены?

### Совместное использование и оформление

Попросите детей сосредоточиться на таких жанрах, как страшные истории, научная фантастика и фэнтези, и уделить особое внимание анализу персонажей при написании изложения.

### Расширение

- Прикрепите карточку места действия к стрелке-указателю и вращайте её,



чтобы определить, как изменится место действия. Как изменить сценические конструкции так, чтобы они соответствовали новому месту действия? Как это повлияет на персонажей рассказа?

- Используйте программное обеспечение StoryVisualizer для написания отчёта полиции о неожиданном и невероятно страшном событии. Зачитайте отчёт перед классом и ответьте на вопросы.
- Представьте, что вы следователь. Вас наняли для расследования большой тайны. Напишите отчёт, включив в него следующую информацию:
  - Анализ текущей ситуации.
  - Описание улик и основных фактов.
  - Описание событий, персонажей и сцены с точки зрения следователя.

## Моё маленькое стихотворение

### Цели обучения

- Прочитать текст, затем написать краткое изложение и прочесть его вслух.
- Пояснить, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру конкретных жанров, например стихотворений.
- Определить тему рассказа, драмы или стихотворения.
- Определить значение слов и фраз, использованных в тексте как в прямом, так и в переносном смысле, а также рассмотреть метафорический язык, используемый для описания важных характеристик.
- Продемонстрировать понимание рифмы.
- Рассказать о строении стихотворений и использовании строк.
- Написать понятный и связный текст, соответствующий заданию, цели и аудитории.

### Подготовка к работе

- Прочтите стихотворение группе детей вслух и попросите дошкольников назвать рифмующиеся слова.
- Обсудите с учениками основные детали стихотворения.
- Обсудите и определите жанр и особенности стихотворения.
- Что такое рифма и как её использовать?
- Что такое хорошее стихотворение? Что такое плохое стихотворение?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут стихотворения и рифмы. Стихотворения могут представлять собой историю с началом, серединой и концом или описывать одну сцену.

### Размышление

Эти предложения предназначены для стимулирования и развития мышления:

- Каковы отличительные характеристики этого жанра?
- Какая сцена вам нравится больше всего? О чём эта сцена?
- Выделите строфу и стопы стихотворения.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей во время написания стихотворения пометить рифмы и стопы в стихотворении, а также выделить основные критерии, по которым их стихотворение относится к определённому жанру.

### Расширение

- Опубликуйте своё стихотворение с помощью ПО StoryVisualizer и добавьте аспекты, необходимые для раскрытия смысла стихотворения.

Поупражняйтесь в декламации стихотворения, а затем выступите с ним перед всей группой.

- Поэты пользуются словами, как художники красками. Выберите один элемент стихотворного языка: рифму, аллитерацию или метафорический язык (сравнения, метафоры, идиомы) и напишите стихотворение, используя данный элемент.

- Представьте, что вас попросили написать стихотворение или песенку для рекламного ролика. Сначала решите, что именно вы будете рекламировать. Затем подумайте о том, как вы будете подавать свою идею — с точки зрения потребителя или производителя. Выберите точку зрения и напишите сообразно ей стихотворение или песенку для рекламного ролика.

## Давняя легенда

### Цели обучения

- Прочитать текст, затем написать краткое изложение и прочесть его вслух.
- Пояснить, как соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру конкретных жанров, например легенды.
- Развивать навыки анализа персонажей.
- Сравнить и противопоставить темы, жанры, сюжеты и цепи событий в рассказах, мифах и традиционной литературе.
- Продемонстрировать понимание традиционного повествования.
- Показать различия между формальным и неформальным стилем в устной и письменной речи.
- Написать рассказ о придуманном случае или событии.

### Подготовка к работе

- Представьте детям легенду или миф, прочтите её вслух и определите, о чём она.
- Обсудите с детьми основные детали легенды.
- Поговорите об отличительных особенностях и характеристиках жанра легенды.
- Что значит слово «подлинный»? Что такое фантастика?
- Что значит иметь историческое содержание?

### Построение рассказа

Попросите детей работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сюжет из трёх или пяти сцен. Начните словами «Давным-давно в древнем...»

### Размышление

Эти предложения предназначены для стимулирования и развития мышления:

- Какими отличительными характеристиками обладает каждый жанр?

Назовите их.

- Какая сцена нравится вам больше всего? О чём эта сцена?
- Что происходит до и после вашей любимой сцены?
- Выделите подлинные, вымышленные и исторические аспекты легенды.

### Совместное использование и оформление

Попросите детей использовать отличительные особенности жанра легенды и сосредоточиться на анализе персонажа при написании краткого изложения.

### Расширение

- С помощью ПО StoryVisualizer подготовьте показ «Давней легенды» с учётом исторических аспектов. Пригласите на показ детей из других групп.
- В основе легенды лежит элемент правды, как правило, исторический факт. Выберите одну легенду и найдите историческую правду, на которой основана мифическая история. Подготовьте брошюру, стенгазету или документальный фильм об этом.

- Создайте другую версию «Давней легенды» с неожиданным поворотом сюжета.

Работайте в группах и по очереди создавайте сцены рассказа, не зная, чем он закончится.

- Напишите сценарий для любимой легенды. Напишите подробный диалог и проработайте план постановки. Разыграйте эту легенду вместе со своей группой.

## Своя история

### Цели обучения

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Пояснить, как komponуются сцены для обеспечения плавного перехода и как они формируют основную структуру рассказа.
- Самостоятельное составление сценария рассказа.
- Самостоятельное создание и описание места и время действия.
- Создание героев, описание их внешних и внутренних качеств, характеров, историй жизни.
- Продемонстрировать правильное использование грамматики русского языка и устной речи в составление связного рассказа. Логичность передаваемого материала.

### Подготовка к работе

С помощью вспомогательных средств: стрелки-указателя выбрать категорию, место и время будущей истории. Дети должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события. Придумать название истории.

### Построение рассказа

Дети по желанию могут работать группами и индивидуально.

Дети заранее высказывают идеи и затем создают действующих героев и место развития события. Придумывают имена своим героям, придумывают название месту развития события. Оговариваются основные черты характера героев и их возможности.

### Размышление

Попросите детей обсуждать каждую сцену в процессе её создания. Каковы важные особенности каждой части? В какой последовательности должны располагаться сцены? Что было в начале, середине, конце? Какие чувства, эмоции переживают герои в тот или иной момент происходящих событий?

- Как сделать рассказ более захватывающим?

### Итог

По окончанию работы взрослый помогает детям сделать фотоснимки сцен и героев для дальнейшего использования наработанного материала в создании фильма-комикса на базе программы StoryVisualizer.