



Развитие речи 2.0

Комплект учебных проектов



Развитие речи 2.0
2045100



education

Содержание

1. Введение	
Для кого предназначен материал?	4
Для чего он предназначен?	4
Что это?	5
Базовый набор «Развитие речи 2.0»	5
Стрелка-указатель	7
Как этим пользоваться?	8
Типы заданий	8
Структура заданий	10
Принцип 4-х вопросов	12
2. Учебный курс	
Учебный курс	13
План учебного курса	14
Образовательные стандарты	16
Оценка успеваемости	18
3. Программное обеспечение StoryVisualizer	
Программное обеспечение StoryVisualizer в классе	20
Системные требования	21
Как установить StoryVisualizer	22
Подробная информация о программном обеспечении StoryVisualizer	23
Работа со стандартными шаблонами страниц	24
Работа с индивидуальными шаблонами страниц	24
Работа с текстом	25
Работа с изображениями	26
Работа с наложением маски на изображение	27
Работа с захватом изображения	28
Работа с другими преобразователями изображений	29
Работа с картинками Clip art	29
Сохранение и публикация	30
Создание новых проектов или открытие файла проекта	30
4. Советы и рекомендации	
Конструктопедия	31
Фоны	32
Советы фотографам	32
Инструкции по сборке стрелки-указателя	33
Модели Конструктопедии	34

5. Задания**Первые шаги**

Вращай и строй 41

Создай настроение 43

Ежедневное повествование

Какой прекрасный опыт! 45

Спасите дерево 47

Извержение вулкана в Малиновке 49

Подарок старика 52

Сбежавший котёнок 54

Лесной остров 56

Зимний мир чудес 58

Суперстадион 61

У костра 64

Невероятные новости 67

Классный цирк 70

Создание и пересказ историй

«Липкие» ситуации 73

Стеснительный Андрей катается на скейте в парке 76

Одинокий робот Заклёпка 79

Мечта Антона 82

Очень секретная карта 85

Выбери меня, выбери меня! 88

Ночь в музее 91

Пересказ и анализ рассказов

Русалочка 94

Страшилка 96

Моё маленькое стихотворение 98

Давняя легенда 100

6. Часто задаваемые вопросы 102**7. Перечень деталей ЛЕГО® 104**

Введение

Компания LEGO® Education с радостью представляет вам Комплект учебных проектов для Базового набора 45100 «Развитие речи 2.0».

Для кого предназначен материал?

«Развитие речи 2.0» — набор для изучения русского и иностранных языков, предназначенный для начальной школы (2–5 классы). Решение «Развитие речи 2.0» предназначено для развития навыков устной речи, чтения, словарного запаса, письма, развития знаний в областях технологий и цифрового обучения.

Для чего он предназначен?

«Развитие речи 2.0» — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет школьникам 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 учеников 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 ученикам делиться своими историями, рассказами и событиями из повседневной жизни. Выстраивание событий в естественном порядке способствует познанию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает ученикам находить совершенно новые идеи.

Ученики 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 учеников и обмен идеями, методами и опытом.

Решение «Развитие речи 2.0» поможет ученикам:

- 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.



Что это?

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 учениками. Превышать это число крайне не рекомендуется.

Кроме того, в решение 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.

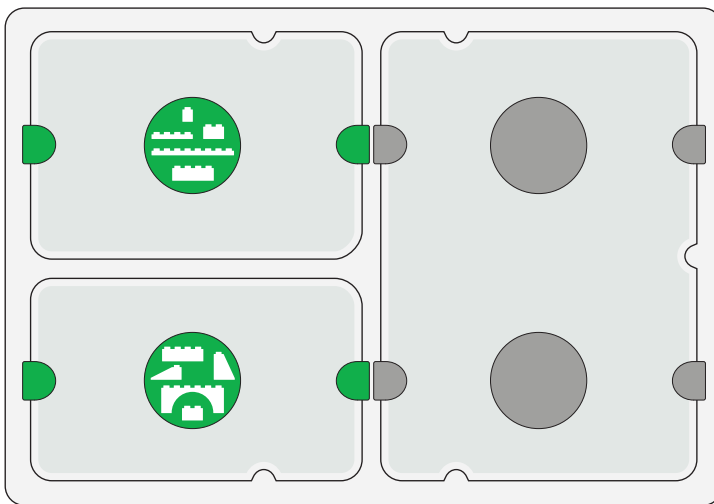
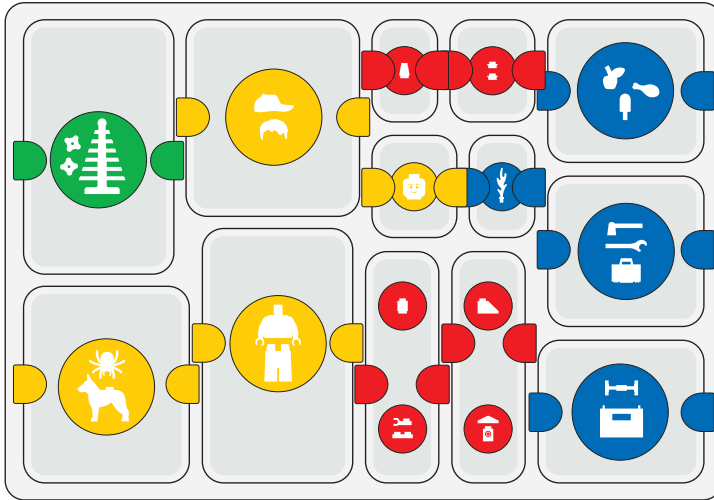
Строительные платформы

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 (две карточками, иллюстрированными с обеих сторон) позволяет ученикам 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 учеников 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. Ученики 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 флагштоком).
- Красная: мелкие детали.

Указатель места действия

Эта карточка позволяет выбрать место действия. Вращайте 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:

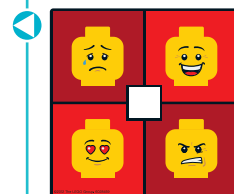
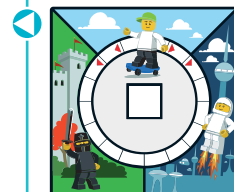
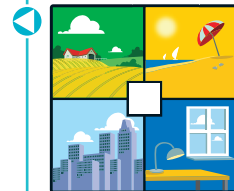
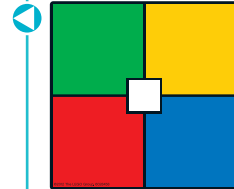
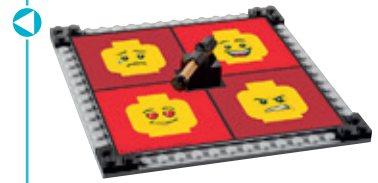
- Зелёный: действие происходит в прошлом.
- Голубой: действие происходит в настоящем.
- Тёмно-синий: действие происходит в будущем.

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)

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



Как ЭТИМ пользоваться?

Типы заданий

Есть четыре категории заданий:

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

Первые шаги

Очень важно, чтобы ученики познакомились с материалами, научились распознавать отдельные элементы, поняли, для чего они нужны и как они взаимодействуют. Если ученики 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.

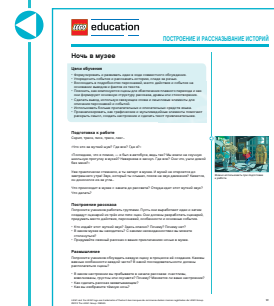
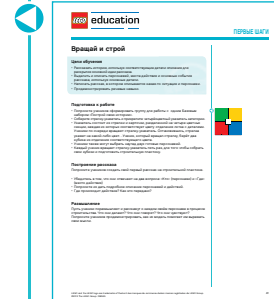
Повседневное повествование

Эти задания дают учителю возможность предложить ученикам 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 ученики строят одну сценическую конструкцию.

Создание и пересказ историй

Выполняя эти задания, ученики 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 учеников, 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 учеников — 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 учеников и являлись основой для анализа и работы с разными жанрами. Прочитайте ученикам рассказ и попросите их переделать и пересказать сюжет. Используйте это задание для анализа особенностей жанров и анализа персонажей.

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

Распределение заданий

Все вышеуказанные задания находятся в библиотеке и могут использоваться в любом порядке в соответствии с задачами учебного плана, предпочтениями отдельного преподавателя и классом. 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 учащихся 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 учеников. Дополнительные ориентиры для менее подготовленных учеников даны в разделах «Построение рассказа» и «Размышление». Попросите учеников прокомментировать, как они понимают эти вопросы, и предложить возможные решения.

Построение рассказа

Строительство из кубиков ЛЕГО® — это органичный и быстрый процесс. Ученики 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, ученики постепенно создадут персонажей, место действия, специальные элементы, развитие сюжета и определят, сколько им необходимо сценических конструкций — одна, три или пять.

Подготовка к работе
 Прекрасное тёплое утро в парке. Мама должна закончить покраску этой скамейки, думает она. Но Полине срочно нужно в туалет.
 «Нужно не забыть повесить табличку «Сидеть запрещено», — говорит мама. Она и быстро бежит в туалет. Нет времени на разговоры.
 Первые посетители. Максим и Маша, они решили посидеть на скамейке, пока мама не вернется.
 Что же случится дальше?

Построение рассказа
 Попросите учеников работать группами. Они создадут сценарий из трёх или пяти сцен, придумав место действия, персонажей и действия.
 • Как изобразить сцену в парке? Как это сделать?
 • Как показать свежую или липкую краску?
 • Как показать, что происходит действие?

Размышление

Размышление влечет за собой пересмотр, изменение, сомнение, адаптацию и продолжению строительства. Задача учеников — создать убедительные и выразительные сценарии, описывающие участие различных персонажей в череде событий. В процессе сборки сцен и размышления ученики 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, ученики могут отойти от предварительного плана. Они должны общаться и развивать рассказ в процессе построения.

Помогите ученикам придерживаться задания в ходе размышления над своей работой и сосредотачиваться на задачах учебного плана при выполнении письменных заданий с использованием программного обеспечения StoryVisualizer.

Предлагаем вам несколько общих вопросов, которые помогут ученикам 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 ученики должны последовательно представить сценические конструкции своего рассказа аудитории или друг другу. Дайте ученикам возможность задать вопросы после каждого показа. Напомните ученикам, 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 ученики 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 учеников 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.



Создание и передача истории

Слова делают фотографии весёлым сегодняшнем дне.

Расширение

- Используйте указатель настроения персонажей в последней сцене. Затем начав до конца, соблюдая последов
- Используйте программное обеспечен о весёлом приключении Максима и М

Вы можете усложнить задание, попрос для создания комикса.

Вот так задеет! Архимед.

Принцип 4-х вопросов

Принцип 4-х вопросов (схема 4В) можно использовать со всеми заданиями. Эта схема задает структуру рассказа и помогает ученикам 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 учеников подумать о персонажах рассказа.

Где происходит действие?

Этот вопрос побуждает учеников придумать подходящее место действия.

Когда происходит действие?

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

Что именно произошло?

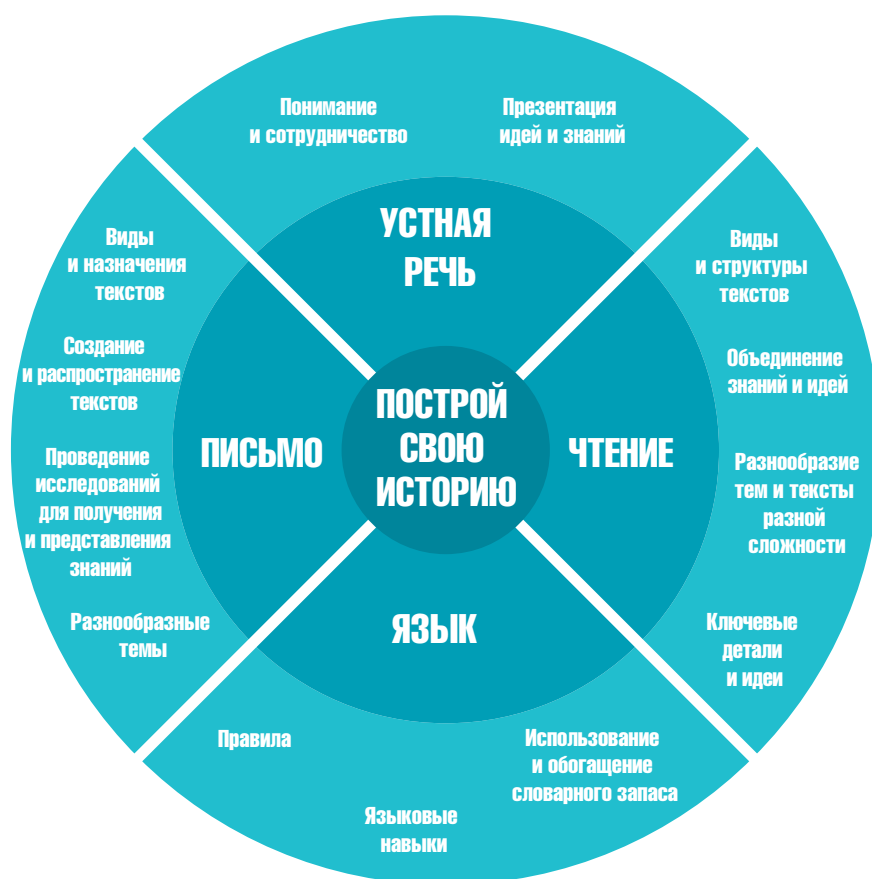
Этот вопрос побуждает учеников сосредоточиться на описании сюжета — событий, из которых состоит рассказ, и на их взаимосвязи, сочетании или последовательности.



Учебный курс

Общеобразовательные стандарты

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



Подробности см. в обзоре общеобразовательных стандартов на страницах 16–17.

План учебного курса

Приведенный ниже план учебного курса показывает связь заданий с общеобразовательными стандартами по русскому языку:

Название задания	Тип задания	Устная речь	Чтение литературы	Чтение информационных текстов	Язык	Письмо
Вращай и строй	Первые шаги	●	●		●	●
						●
Выбери настроение	Первые шаги	●	●		●	●
			●			●
Какой прекрасный опыт	Повседневное повествование	●	●		●	●
		●			●	
					●	
					●	
Спасите дерево	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
						●
Извержение вулкана в Малиновке	Повседневное повествование	●		●	●	●
				●		●
				●		
Подарок старика	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●			
Сбежавший котёнок	Повседневное повествование	●	●		●	●
			●		●	
			●			
Лесной остров	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●	●	●	
			●			
Зимний мир чудес	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●	●	●	
		●	●			
Суперстадион	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●	●	●	●
						●
У костра	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●		●	●
		●				●
Невероятные новости	Повседневное повествование	●	●	●	●	●
		●	●	●		●
Классный цирк	Повседневное повествование	●		●	●	●
					●	●
					●	●

Название задания	Тип задания	Устная речь	Чтение литературы	Чтение информационных текстов	Язык	Письмо
						●
«Липкие» ситуации	Создание и пересказ историй	●	●		●	●
		●	●			●
			●			●
Стеснительный Андрей катается на скейте в парке	Создание и пересказ историй	●	●		●	●
		●	●			●
			●			●
Одинокий робот Заклёпка	Создание и пересказ историй	●	●	●	●	●
		●	●			●
			●			●
			●			●
Мечта Антона	Создание и пересказ историй	●	●		●	●
		●	●			●
			●			●
Очень секретная карта	Создание и пересказ историй	●	●		●	●
		●	●		●	●
			●			
			●			
Выбери меня, выбери меня!	Создание и пересказ историй	●	●		●	●
		●	●		●	●
			●		●	●
			●			
Ночь в музее	Создание и пересказ историй	●	●	●	●	●
		●	●	●	●	●
			●		●	
Русалочка	Пересказ и анализ рассказов	●	●		●	●
		●	●			
			●			
			●			
Страшилка	Пересказ и анализ рассказов	●	●		●	●
		●	●			●
		●	●			●
			●			
Моё маленькое стихотворение	Пересказ и анализ рассказов	●	●		●	●
		●	●			●
			●			
Давняя легенда	Пересказ и анализ рассказов	●	●	●	●	●
		●	●			●
			●			
			●			

Планируемые результаты обучения

Устная речь
Понимание и сотрудничество
Ученики будут готовы активно участвовать в обсуждениях и совместных проектах с разными партнёрами, развивать идеи других людей, чётко и убедительно выражать собственные идеи.
Ученики научатся объединять и оценивать информацию, представленную в разных СМИ и форматах, учитывая визуальную, количественную и устную информацию.
Ученики научатся оценивать точку зрения говорящего, доводы, доказательства и риторiku.
Представление знаний и идей
Ученики усвоят навыки представления информации, результатов и подкрепляющих доказательства таким образом, чтобы слушатели могли следить за ходом рассуждения; построение, развитие и стиль выступления должны соответствовать заданию, цели и аудитории.
Ученики научатся использовать цифровые и визуальные средства отображения данных, чтобы лучше донести представляемую информацию и сделать выступление понятнее.
Ученики усвоят способы перестраивания речи с учётом контекста и коммуникативных задач, демонстрируя владение литературным русским языком, когда это необходимо или уместно.
ЧТЕНИЕ литературы, ЧТЕНИЕ неофициальных текстов
Основные идеи и подробности
Ученики научатся внимательно читать текст, чтобы определять, о чём в нём говорится прямо, и выводиться из этого логические заключения, они усвоят приемы использования в своей письменной или устной речи выдержки из текста в подтверждение выводов, сделанных на его основе.
Ученики научатся определять основные идеи или темы текста и анализировать их развитие; они смогут делать выводы об основных сопутствующих подробностях и идеях.
Ученики научатся анализировать, как и почему в тексте взаимодействуют персонажи, развиваются события и идеи.
Умение и структура
Ученики смогут объяснять смысл используемых в тексте слов и фраз, учитывая их техническое, коннотативное и переносное значения, и анализировать, как выбор конкретного слова влияет на смысл или тон высказывания.
Ученики смогут анализировать структуру текстов, включая то, как конкретные предложения, абзацы и большие части текста (например, раздел, глава, сцена или строфа) связаны между собой и со всем текстом.
Ученики научатся оценивать то, как точка зрения или нацеленность влияют на контекст и стиль текста.
Усвоение и обобщение знаний
Ученики научатся объединять и оценивать информацию, представленную в разных СМИ и форматах, учитывая визуальную, количественную и устную информацию.
Ученики научатся определять и оценивать главную идею и конкретные доводы в тексте, учитывая обоснованность рассуждений, уместность и достаточность доказательства.
Ученики научатся анализировать то, как одни и те же темы или задачи подаются в нескольких текстах, чтобы усвоить данные или сравнить применяемые авторами подходы.
Чтение и уровень сложности текстов
Ученики смогут самостоятельно и внимательно читать сложные художественные и информационные тексты, размышляя над ними.

ЯЗЫК
Правила нормативного русского или иностранного языков
Ученики получают знание правил грамматики и словоупотребления, действующих в нормативном русском (или любом иностранном) языке, при письме и в устной речи.
При выполнении письменных заданий ученики научатся применять правила употребления прописных букв, пунктуации и орфографии, действующих в нормативном русском (или английском) языке.
Знание языка
Ученики научатся использовать знания о языке, чтобы понять, как он действует в разных контекстах, выбирать подходящее значение или стиль и улучшать понимание при чтении или слушании.
Расширение и использование словарного запаса
Ученики научатся определять точное значение незнакомых или многозначных слов и фраз, используя контекст, анализируя значимые части слов и при необходимости используя общие и специализированные справочники.
Ученики получают понимание метафорического языка, взаимоотношения слов и оттенков значений слов.
Ученики выучат и научатся правильно употреблять общие и специальные слова и фразы, необходимые для чтения, письма, говорения или слушания на уровне выпускника школы, самостоятельно расширять словарный запас, встречая незнакомые термины, необходимые для понимания или выражения мысли.
ПИСЬМО
Типы текстов и цели
Ученики научатся записывать основные аргументы в поддержку утверждений при анализе значимых тем или текстов, используйте убедительные доводы и уместные и достаточные доказательства.
Ученики научатся создавать письменные информационные/пояснительные тексты, для того чтобы изучать, а также ясно и точно передавать сложные идеи и информацию с помощью эффективного выбора, организации и анализа их содержания.
Ученики научатся писать рассказы о подлинных или вымышленных событиях или случаях, используя эффективные приёмы, хорошо подобранные подробности и упорядоченный ход событий.
Написание и распространение
Ученики научатся создавать ясный и связный текст, развитие, организация и стиль которого соответствовали бы заданию, цели и аудитории.
Ученики научатся улучшать и вносить правки в написанное с помощью планирования, изменения, редактирования, переписывания или использования нового подхода.
Ученики научатся использовать информационные технологии, в том числе Интернет, для создания и публикации текста и для взаимодействия и сотрудничества с окружающими.
Исследование для расширения имеющихся знаний
Ученики получают практические навыки выполнения исследовательских проектов, посвящённых заданным вопросам, демонстрируя понимание предмета изучения.
Ученики научатся собирать из различных печатных и цифровых источников, оценивать надёжность и точность каждого источника и обрабатывать информацию, избегая плагиата.
Ученики научатся находить в художественных и информационных текстах факты в поддержку своего анализа и исследования.
Время на письменную работу
Ученики научатся постоянно совершенствовать навыки письма, выполняя различные задания, сочиняя тексты разнообразного назначения для разных читателей.



Оценка успеваемости

Специальные рубрики для оценки успеваемости могут эффективно использоваться с решением «Развитие речи 2.0»:

- Для чёткого отражения ожиданий, предъявляемых к ученикам относительно:
 - качества работы
 - обстоятельств, требующих особого внимания
 - целей и задач
- В качестве инструмента самостоятельной оценки учеников
- Для развития независимости и самостоятельности учеников в учебной работе
- Для оценки:
 - текущей успеваемости
 - следования заданию
 - продвижения к поставленной цели
 - заключительного результата

Рубрики отличаются в зависимости от класса и результатов обучения. В приложении даны примеры таких рубрик, акцентирующих внимание на «точке зрения». Такой тип оценки успеваемости можно легко изменить применительно к любому заданию учебного плана, с учётом всевозможных типов систем оценки.

Оценка успеваемости

Элементы	1 уровень сформированности навыка	2 уровень сформированности навыка	3 уровень сформированности навыка	4 уровень сформированности навыка	Балл
Размышление о персонаже (персонажах).	Ученик даёт определение персонажу, но не описывает его чувства.	Ученик описывает чувства персонажа, но НЕ поясняет их.	Ученик описывает чувства персонажа и при необходимости поясняет их.	Ученик описывает чувства персонажа и подробно их поясняет.	
Изложение точки зрения.	Ученик затрудняется с изложением точки зрения.	Ученик излагает точку зрения.	Ученик излагает точку зрения и в состоянии объединить её с общим смыслом рассказа.	Точка зрения хорошо изложена и способствует раскрытию общего смысла рассказа.	
Устанавливает связи.	Ученик не в состоянии установить соответствующую связь.	Ученик устанавливает соответствующую связь с рассказом или персонажем (персонажами).	Ученик использует точку зрения для установления соответствующей связи с рассказом или персонажем (персонажами).	Ученик разбирает точку зрения персонажа (персонажей) для установления глубинной связи с рассказом.	

Программное обеспечение StoryVisualizer

Программное обеспечение StoryVisualizer в классе

Ученики изучают письмо для описания подлинных и вымышленных событий, выражения и обоснования своего мнения, демонстрации понимания предмета изучения. Они учатся понимать, что одна из основных целей письма — это передача информации другой, иногда незнакомой, аудитории простым и понятным способом, и постепенно учатся приводить стиль и содержание своих текстов в соответствие с текущим заданием. Кроме того, ученики развивают у себя способность черпать знания в ходе исследования и аналитически подходить к художественным и информационным источникам. Чтобы достичь такого уровня, ученики должны потратить значительное время и силы на выполнение письменных заданий.

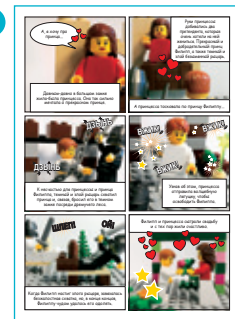
Многие ученики быстро читают, но письмо вызывает у них сложности. У них есть идеи, но недостаточно сформированы навыки письменного оформления начала рассказа, упорядочивания идей и написания логического заключения. Таким ученикам нравится подкреплять своё письмо рисунками и обсуждать свои идеи.

Программное обеспечение StoryVisualizer позволяет ученикам сочетать 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 ученики могут использовать в качестве рабочих платформ в соответствии со своим уровнем. Например, схема «комикс» позволяет ученикам 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 учащимся публиковать материалы по-новому. С его помощью ученики могут легко писать, печатать, публиковать рассказы и делиться ими с другими учениками. Документы можно посылать по электронной почте родителям или публиковать на айтах.

Достоинства ПО StoryVisualizer:

- Прекрасное наглядное представление знаний
- Легко запоминающееся яркое представление основной информации
- Приобщение учеников к обдумыванию, сочинению и написанию текстов
- Предоставление прекрасных возможностей для написания диалогов
- Вовлечение в работу учеников, которые не любят письменные задания
- 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 ученикам легко создавать высококачественные рассказы, которые можно распечатать и представить вниманию окружающих.

У ПО StoryVisualizer множество комплексных функций, позволяющих ученикам 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:

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:

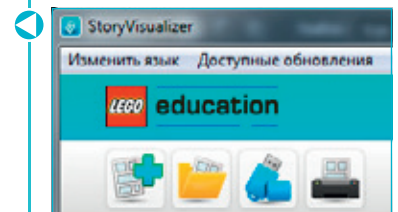
Чтобы изменить язык, выделите пункт «Изменить язык» в верхней строке меню и выберите другой язык.

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.

 <http://legoeducation.com/LERO>



 <http://legoeducation.com/LERO>



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.



Чтобы добавить новую схему вёрстки страницы к проекту, щёлкните по кнопке «Добавить страницу» (Add page) на панели организации страницы.

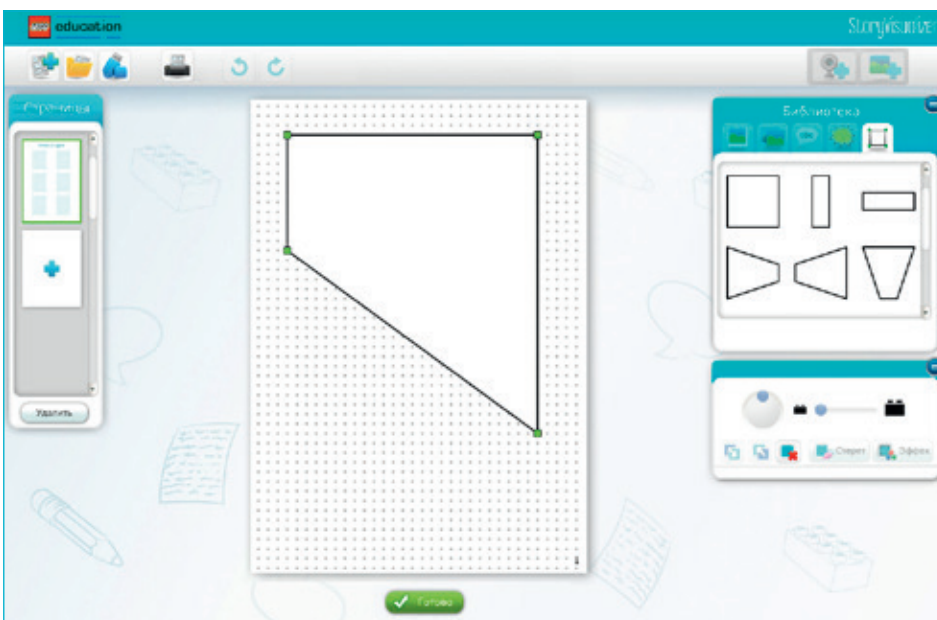
Работа с индивидуальными схемами вёрстки

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.

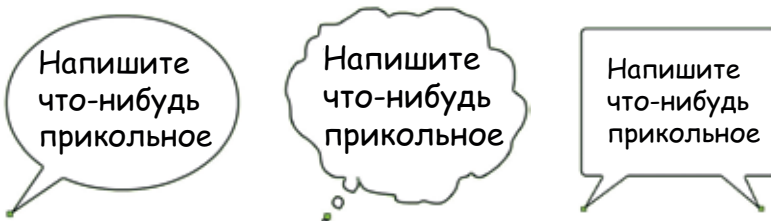


Работа с текстом

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 и переместите в нужное положение зелёную контрольную точку.



- Используйте панель свойств текста для:
 - Поворота текста
 - Изменения размера текста и шрифта
 - Изменения цвета шрифта
 - Выравнивания текста

- Чтобы изменить положение текстового облачка, щёлкните по его исходной точке.

- Примеры текстовых особенностей

Работа с изображениями

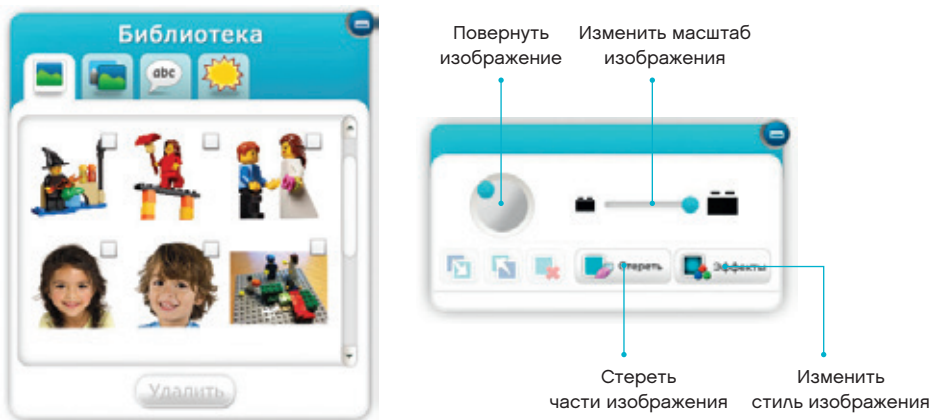
Для добавления в проект изображения сначала вы должны импортировать его в библиотеку изображений. Щёлкните по кнопке «Импортировать изображение» (Import image) на верхней панели меню и выберите изображения, сохранённые на жёстком диске компьютера. Программное обеспечение StoryVisualizer отфильтрует изображения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



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



Добавить изображение



Вы можете выбрать различные эффекты стиля изображения.

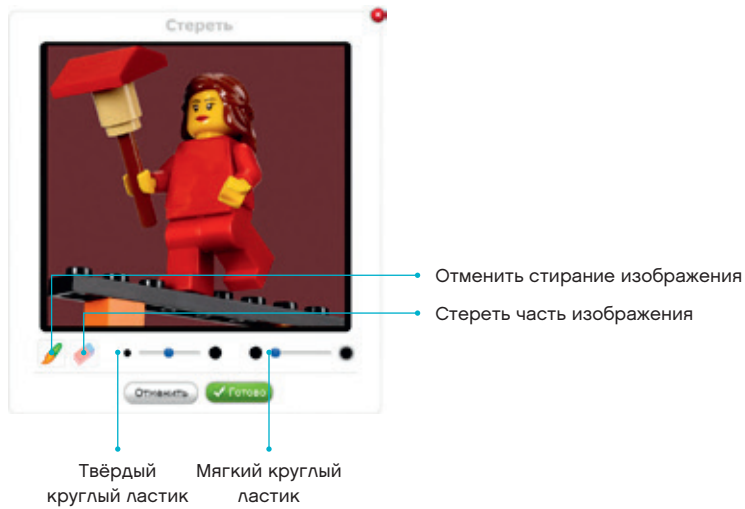
Выберите одно из стандартных фоновых изображений.

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.



Изображение до наложения маски



Изображение после наложения маски

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.

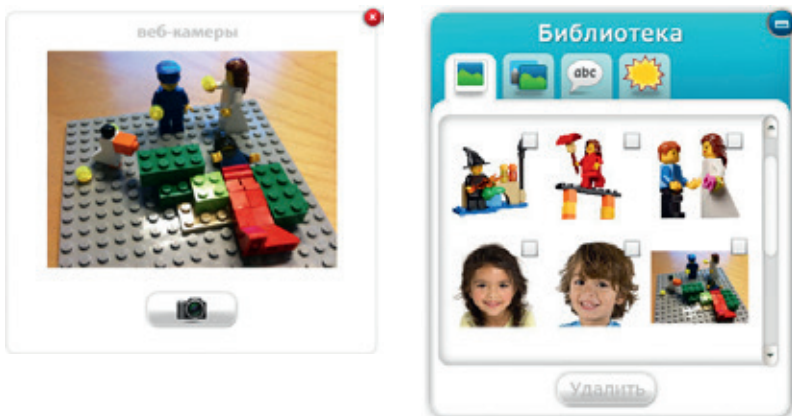
Теперь можно снимать выбранной веб-камерой.

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 «Закрыть» (Close).

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



Щёлкните по кнопке «Захват изображения» (Image capture)

Работа с другими преобразователями изображений

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



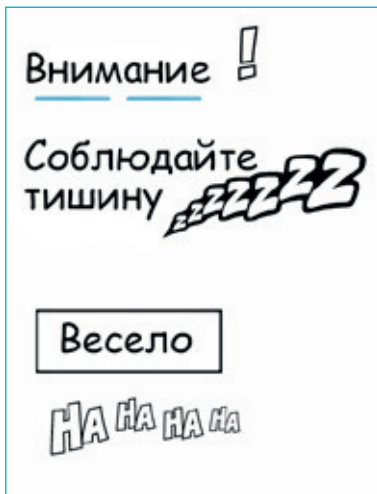
Если вы используете смартфон, сделайте следующее:

- 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

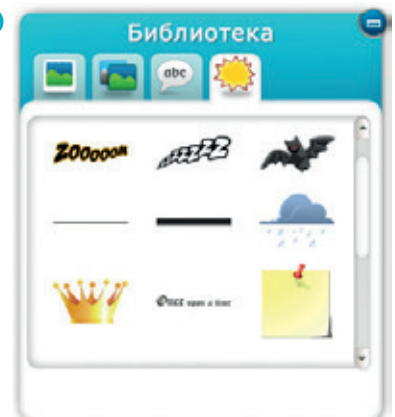
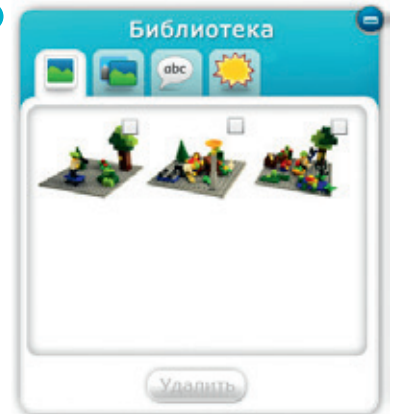
Щёлкните по вкладке «Коллекция картинок» (Clip art) на панели библиотеки и переместите картинку в рабочую область.

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.

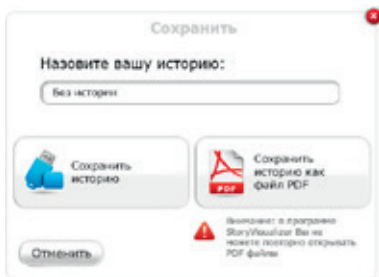
Щёлкните по кнопке «Сохранить» (Save), чтобы сохранить проект как файл проекта StoryVisualizer (.LSP) или как файл в формате PDF.

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.



Чтобы распечатать свой проект, используйте кнопку «Печать» (Print).



Создать или открыть проект.

Советы и рекомендации

Конструктопедия

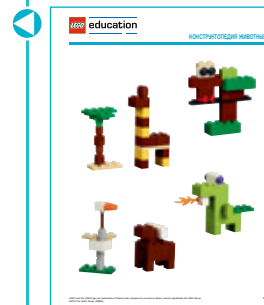
Рекомендуется подавать ученикам легко реализуемые и легко используемые идеи по сочинению рассказа и построению сценических конструкций на начальных этапах процесса.

В разделе «Конструктопедия» содержатся изображения простых моделей, предназначенные для вдохновения учеников и стимулирования мышления и изобретательности. Чтобы сочинять рассказ было удобнее и проще, раздел разбит на семь категорий:

- Животные
- Персонажи
- Здания
- Транспортные средства
- В помещении
- На улице
- Природа

Как пользоваться Конструктопедией

Изображения можно распечатать в цвете, заламинировать и раздать ученикам или группам учеников. Также распечатанные изображения можно развесить на стенах класса как плакаты с советами и идеями по созданию сценических конструкций и рассказов.



Через какое-то время ученики начнут выдавать собственные идеи — нередко более творческие и новаторские, чем идеи взрослых.

Можно сфотографировать идеи учеников, затем распечатать, распечатать эти фото, заламинировать и создать из них библиотеку ученических работ, вдохновляющую других учеников на творчество. Это действенный способ создать атмосферу командной работы и побудить учеников к обсуждению и обмену идеями.

Фоны

Программное приложение StoryVisualizer предлагает набор готовых фонов для оформления обычных сцен, пригодные для различных рассказов. Их можно видоизменять под каждую сценическую конструкцию учеников и использовать во время фотосъёмки и при работе с программным обеспечением. Изображения фонов можно распечатать, заламинировать и использовать многократно.

Попросите учеников создать свои фоны в том же формате. Их тоже можно распечатать, заламинировать и создать из них обширную библиотеку.

Советы фотографам

После показа работ ученики, возможно, захотят изменить рассказ или видоизменить сценические конструкции. Ученикам понравится идея сфотографировать свои сценические конструкции до внесения в них изменений. Для съёмки идеально подойдут веб-камеры, но можно использовать и любые цифровые фотоаппараты. Рекомендуется фотографировать каждую сцену отдельно, а в некоторых случаях делать снимки фрагментов конструкции крупным планом.

Расскажите ученикам о приёмах фотосъёмки, например об увеличенном масштабе, специальных эффектах и угловых перспективах. Несколько примеров:

Ночной эффект

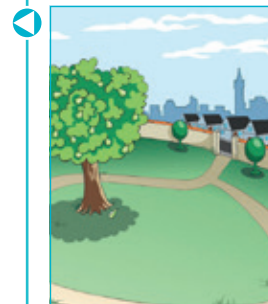
Сфотографируйте сценическую конструкцию в частично затемнённой комнате. Используйте тёмный фон или кусок чёрной карточки и фонарик для подсветки.

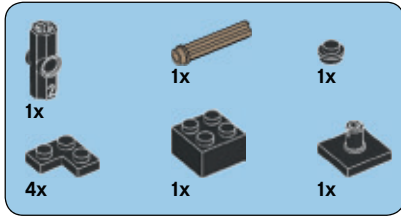
Съёмка снизу

Расположите сценическую конструкцию на подходящей высоте и сфотографируйте её снизу.

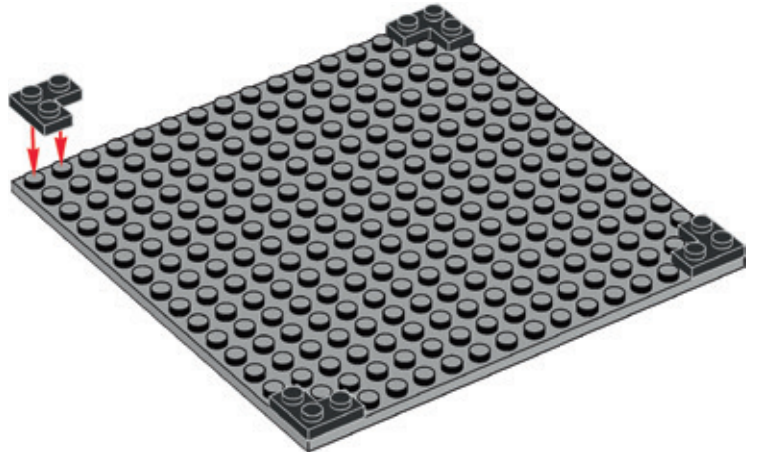
Съёмка персонажей

Сделайте фотографии персонажей, ситуаций или особенных деталей в увеличенном масштабе. Это особенно эффективно при описании и анализе историй.

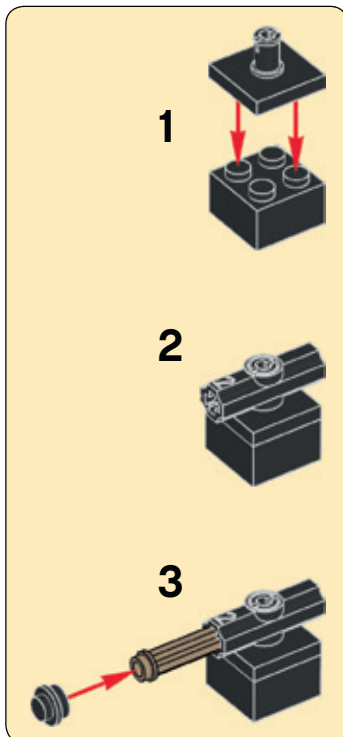
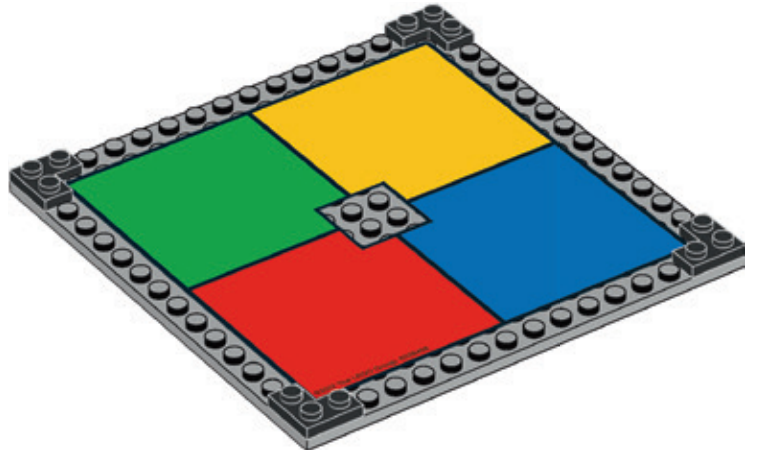




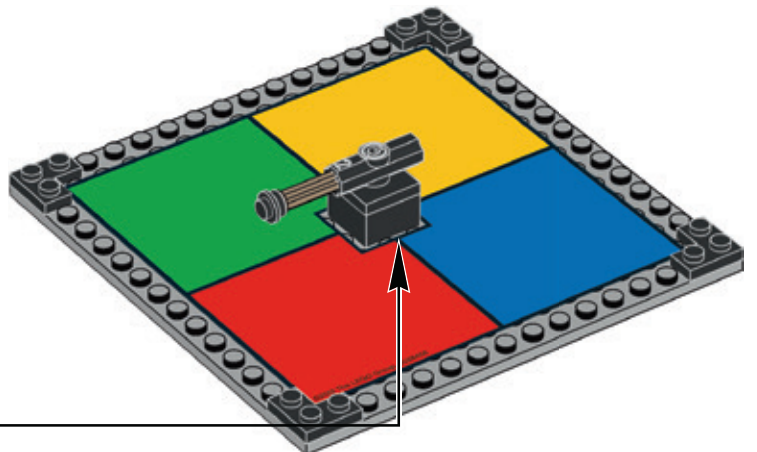
1

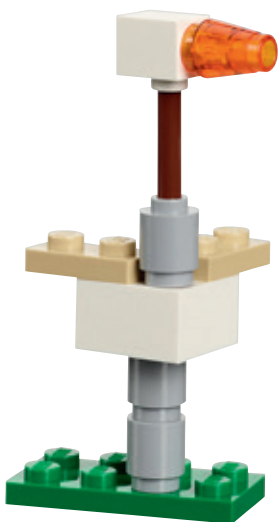


2



3





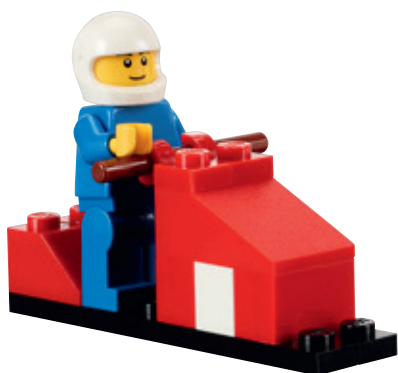
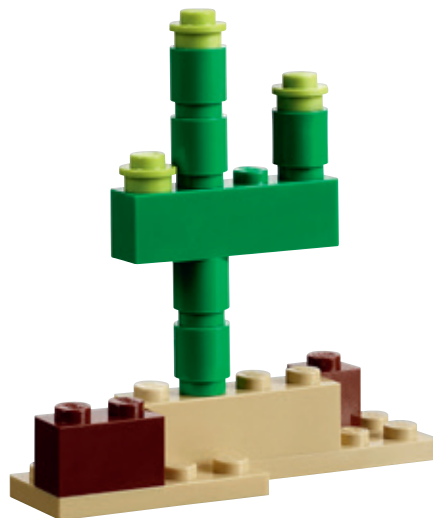












Вращай и строй

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

- Попросите учеников сформировать группу для работы с одним Базовым набором «Развитие речи 2.0».
- Соберите стрелку-указатель и прикрепите четырёхцветный указатель категории.
- Указатель состоит из стрелки и карточки, разделённой 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.
- Ученики также могут выбрать наугад двух готовых персонажей.
- Каждый ученик вращает стрелку-указатель пять раз, для того чтобы собрать свои кубики и подготовить строительную пластину.

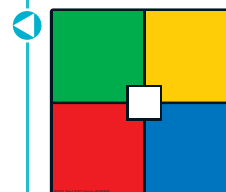
Построение рассказа

Попросите учеников 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 ученики поразмышляют и расскажут о каждом своём персонаже в ходе строительства. Что персонажи делают? Что говорят? Что чувствуют? Попросите учеников продемонстрировать, как их модель помогает им выражать мысли.

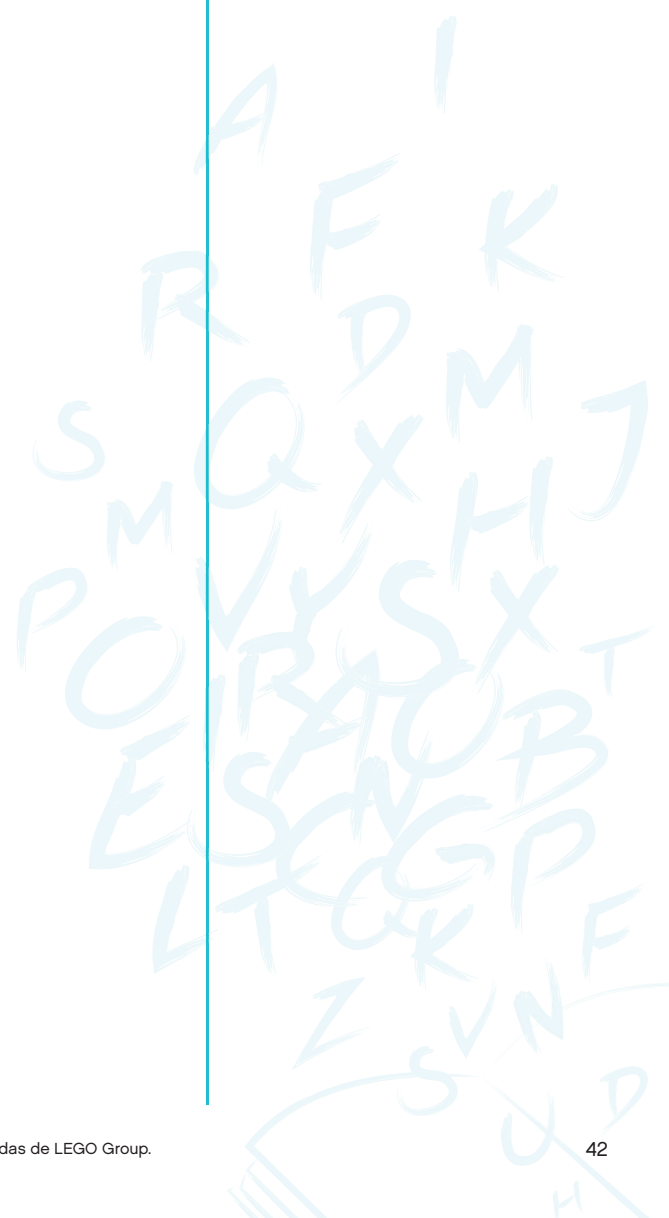
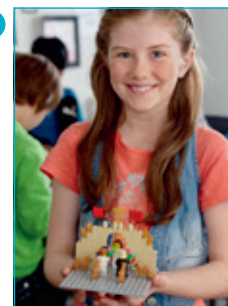


Совместное использование и оформление

- Попросите учеников отрепетировать свои рассказы с партнёром, прежде чем представить их аудитории. Рассказы можно представлять в группах или всему классу. Пусть ученики 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 ученика, и попросите учеников написать рассказ о своей постройке.

Расширение

- Пусть ученики выберут дополнительные детали и добавят их в конструкцию.
- По возможности пусть ученики обменяются деталями для создания своего рассказа.
- Пусть ученики 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

- Попросите учеников 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.
- Ученики также могут выбрать наугад двух готовых персонажей.
- Каждый ученик вращает стрелку-указатель пять раз, для того чтобы собрать свои кубики и подготовить строительную пластину.

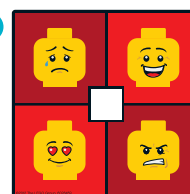
Построение рассказа

Попросите учеников создать рассказ на строительной пластине.

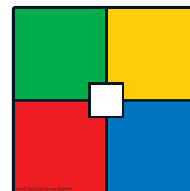
- Убедитесь в том, что они отвечают на три вопроса: «Кто» (персонажи), «Где» (место действия) и «Что» (настроение).
- Где происходит действие рассказа? Как это передано?
- Попросите учеников отрепетировать свои рассказы с партнёром, прежде чем представить их аудитории.

Размышление

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



Указатель настроения



Указатель категории

Совместное использование и оформление

- Рассказы можно представлять в группах или всему классу. Пусть ученики 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 ученика, и попросите учеников написать рассказ о своей постройке.

Расширение

- Пусть ученики выберут дополнительные детали и добавят их в конструкцию.
- По возможности пусть ученики обмениваются деталями для создания своего рассказа.
- Пусть одни ученики построят начало рассказа, а другие создадут середину и конец.
- Попросите учеников построить только конец рассказа. Предложите им посоревноваться с одноклассниками и придумать начало и середину рассказа.
- Пусть ученики 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 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 класс или группу 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 учеников сочинить рассказ на основе произошедшего с ними случая.

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

Размышление

Пусть ученики 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 учеников 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 классе.



Расширение

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

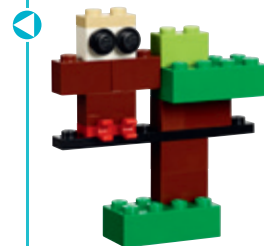
Построение рассказа

Попросите учеников:

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

Размышление

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



Совместное использование и оформление

Попросите учеников использовать программное обеспечение StoryVisualizer для выражения различных точек зрения. Пусть они расскажут свою историю аудитории. Ученики 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 подробности 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 и пунктуацию для выразительности и формирования 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 в 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?..

Построение рассказа

Попросите учеников 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 ученики поразмышляют и поговорят друг с другом о персонажах в процессе создания.

- Где бабушка Татьяна? Где её семья?
- Что она делает и говорит?
- Что чувствуют бабушка Татьяна и её семья?
- Как это будет отражено в завтрашних заголовках газет?



Можно использовать при подготовке к работе:

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.

<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BA%D1%83%D1%82%D0%B8%D0%BD>

Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЕ



НОВОСТИ

ГОЛОС СТРАНЫ С 1864 г.

Суббота, 21 февраля

ИЗВЕРЖЕНИЕ вулкана в саду



Бабушка Татьяна не поверила собственным ушам и глазам, проснувшись в четверг спозаранку от kloкочущего рёва, несущегося из её сада. Земля расцелась и вымётывала из расщелины в воздух горячий пепел и камни. Бабушка Татьяна стала свидетелем рождения нового вулкана в собственном саду!

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Пояснения вулканолога:

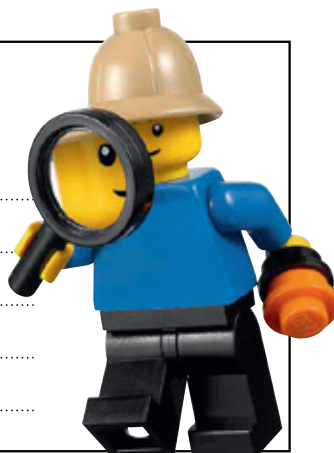
.....

.....

.....

.....

.....



**ВОТ КАК ОПИСЫВАЕТ СИТУАЦИЮ
НАШ РЕПОРТЁР ИЗ РЕДАКЦИИ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫХ НОВОСТЕЙ...**



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 очерёдность событий.
- Подобрать слова, фразы, речевые особенности и пунктуацию для выразительности и формирования впечатления.
- Придумать и обсудить дальнейший ход событий.
- Написать 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 учеников 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 ученики 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

Попросите учеников использовать программное обеспечение StoryVisualizer для создания своего 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 классу.
- 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. Напишите заглавную 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 учеников 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 ученикам 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 учеников 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 учеников 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 ученики 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 учеников 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 учеников 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 ученики 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 учеников 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

- Добавьте 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 учеников 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 ученики 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 учеников 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?!»

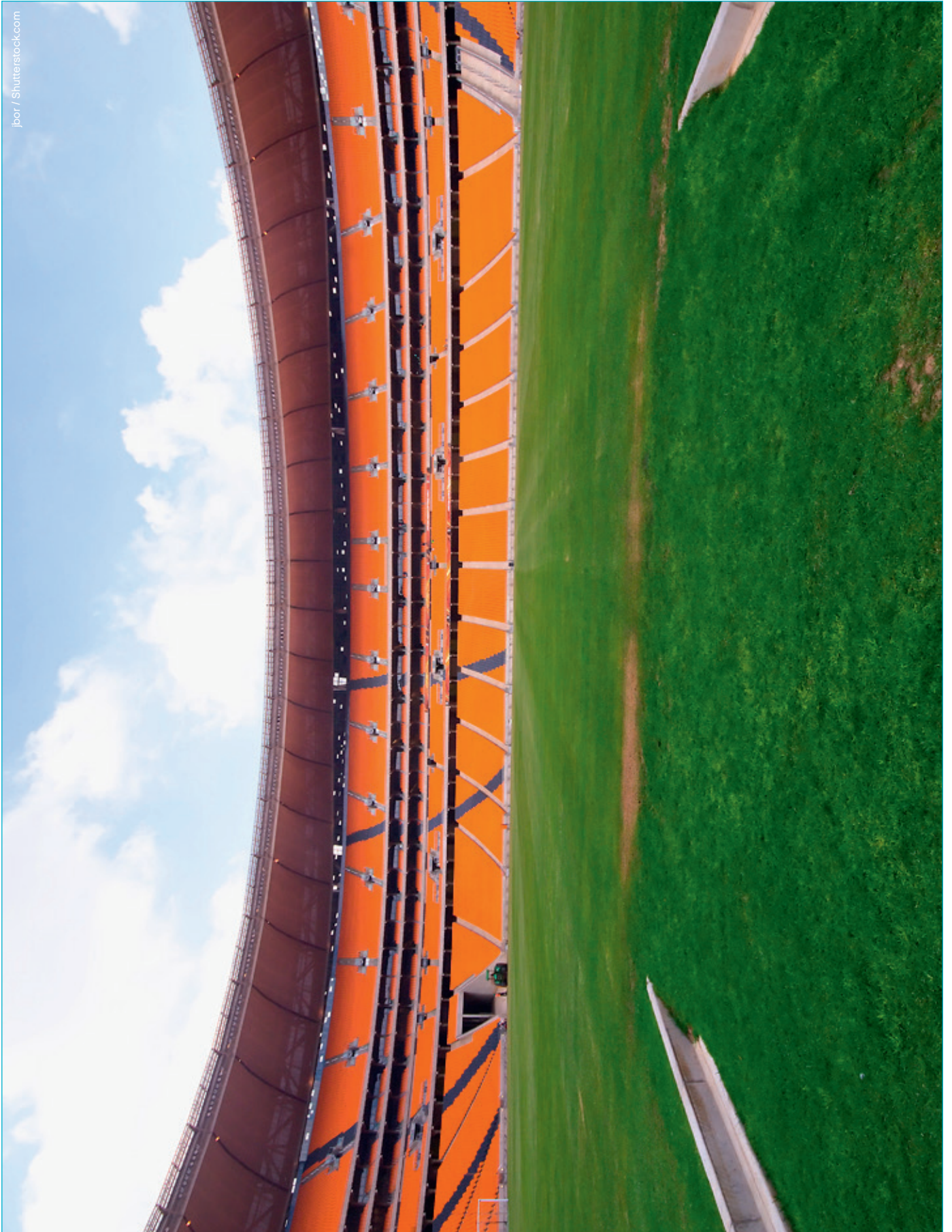
Болельщики красных: «Мы чемпионы, мы чемпионы...!»

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.



jbor / Shutterstock.com

У костра

Цели обучения

- Обсудить основные идеи, высказанные в процессе творчества в развитие идей других учеников, 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 учеников 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 ученики 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?



Можно использовать при подготовке к работе.

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 лагерьем. 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 учеников 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 ученики 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 Шепард — 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 Шепард». 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

Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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.

ДЕЙЛИ НЬЮС

САМАЯ ЛЮБИМАЯ ГАЗЕТА В МИРЕ

ПЯТНИЦА, 21 АПРЕЛЯ

**Ловкий
Ларри
СНОВА
сбежал из
тюрьмы!
И он ОПЯТЬ
пойман!**

**ОСТАНОВИТЕ
ЕГО!**

или это придётся сделать нам!

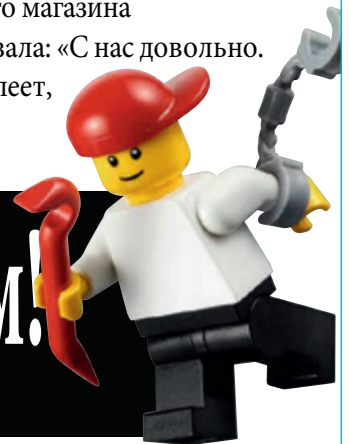


Полиция не может объяснить почему!

«На ужин он съел тройной гамбургер. Мы запустили его через смотровой люк. Когда мы пошли проверить камеру после отбоя, его уже НЕ БЫЛО!», – сказал офицер Гёрни.

Местные жители разгневаны!

Миссис Лопез, хозяйка местного магазина и последняя жертва Ларри, сказала: «С нас довольно. Когда мы его схватим, он пожалеет, что сбежал из тюрьмы.»



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 учеников 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 ученики 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 выразить мысли.



Можно использовать при подготовке к работе.

Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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, 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

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.

«Только не забыть повесить табличку “Осторожно, окрашено»», — думает она, проводя кистью последний раз. «Ой, нет... Мне нужно отойти», — вскрикивает она и быстро бежит в туалет. Повесить табличку нет времени.

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 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.

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

Размышление

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

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

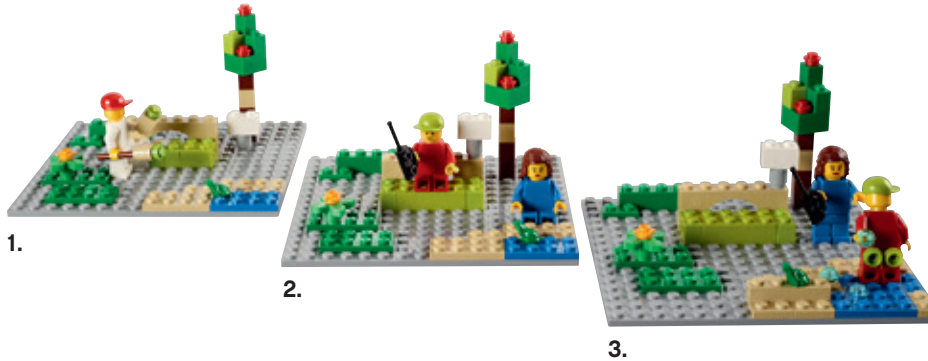


Можно использовать при подготовке к работе.

Совместное использование и оформление

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

Пример

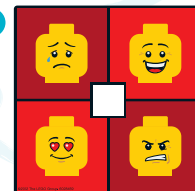
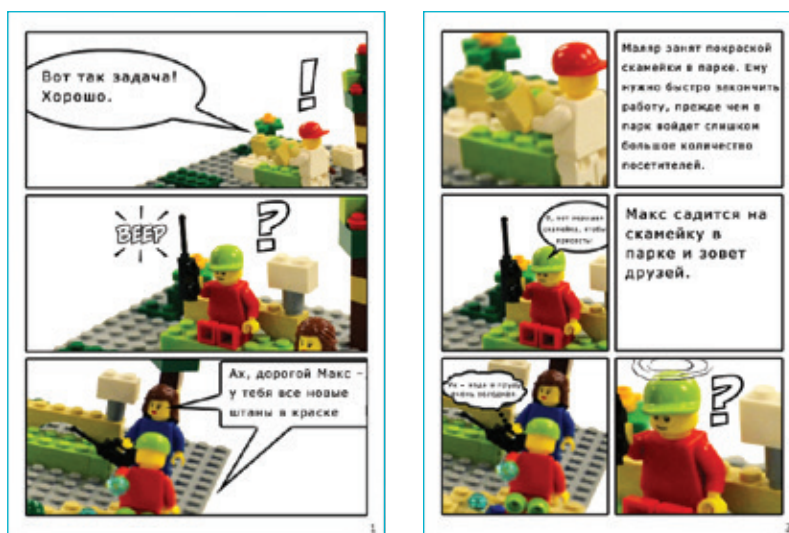


1. Маляр Полина только что закончила красить скамейку в парке.
2. Максим садится на свежеекрасненную скамейку и продолжает разговаривать с Машей, которая присела возле озера.
3. Максим присаживается возле озера и пытается отстирать краску. Маша фотографирует Максима на его телефон, чтобы напомнить ему о сегодняшнем весёлом приключении.

Расширение

- Используйте указатель настроения, чтобы определить настроение двух персонажей в последней сцене. Затем расскажите историю целиком, от начала до конца, соблюдая последовательность событий.
- Используйте программное обеспечение StoryVisualizer для создания комикса о весёлом приключении Максима и Маши в парке.

Вы можете усложнить задание, попросив учеников использовать две схемы вёрстки для создания комикса.





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 учеников 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 учеников 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



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, встретив 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 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.

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

Размышление

Попросите учеников 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?

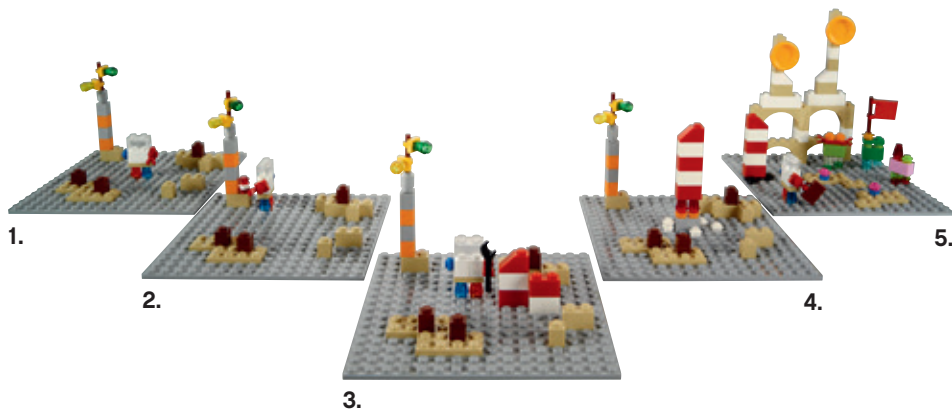


Можно использовать при подготовке к работе.

Совместное использование и оформление

- Попросите учеников 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 учеников 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

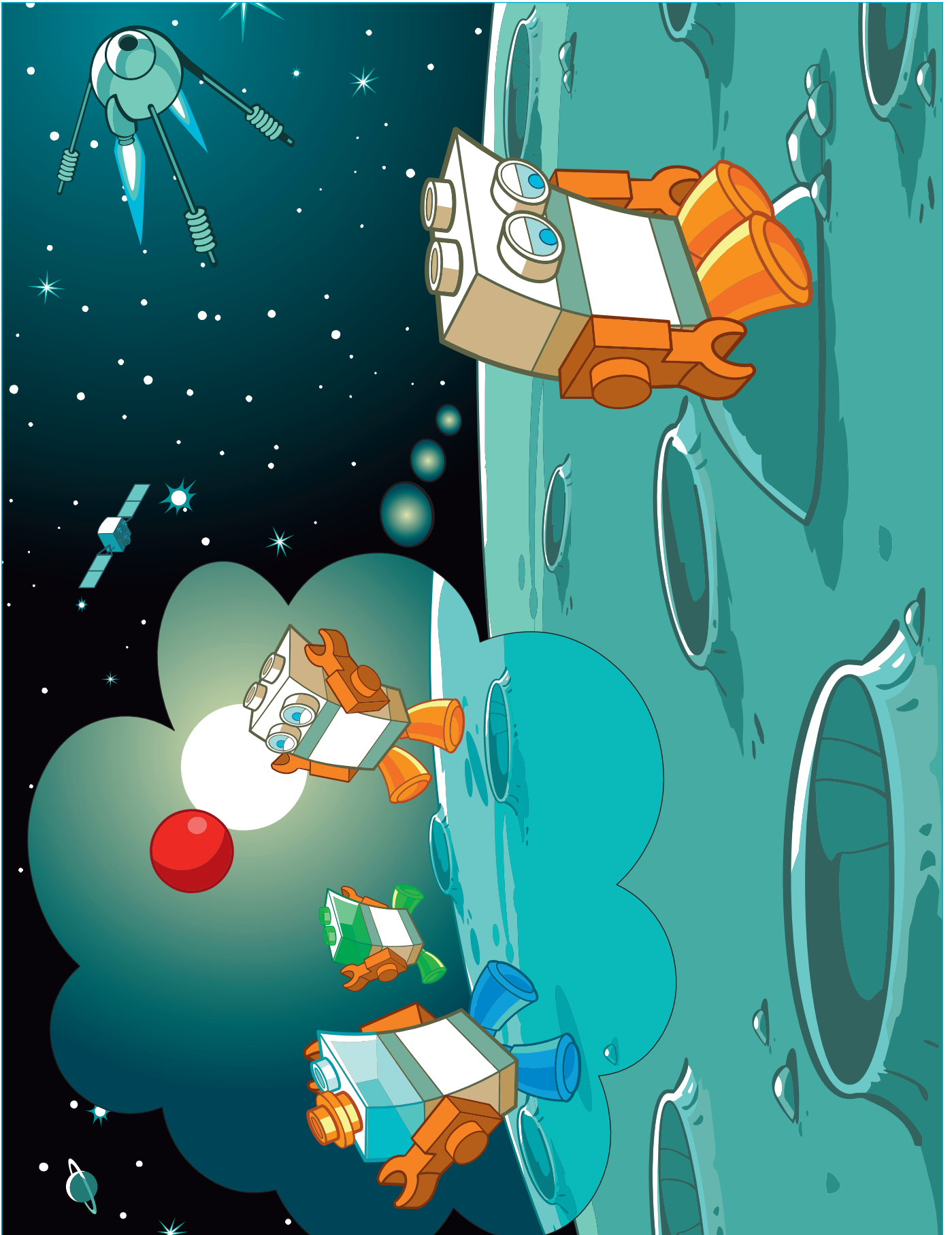
- С помощью программного обеспечения StoryVisualizer напишите письмо воображаемому другу из космоса. Расскажите своему другу, как живётся на Земле. Поищите и найдите изображения далекой планеты и Земли.

Письмо другу из космоса



Давай я расскажу тебе о своей жизни здесь на Земле. Мне 9 лет, я живу в доме с мамой, папой и старшей сестрой. Обычно она очень мила, но иногда слишком дразнит меня. Также у нас есть кошка. Мы живем в городке с населением 65 000 жителей. Каждый день я хожу в школу и у меня много друзей. Зимы здесь холодные, но летом очень хорошо. Мне нравится купаться в озере за городом, а еще я люблю играть в футбол.





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 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.

- 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 учеников 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.

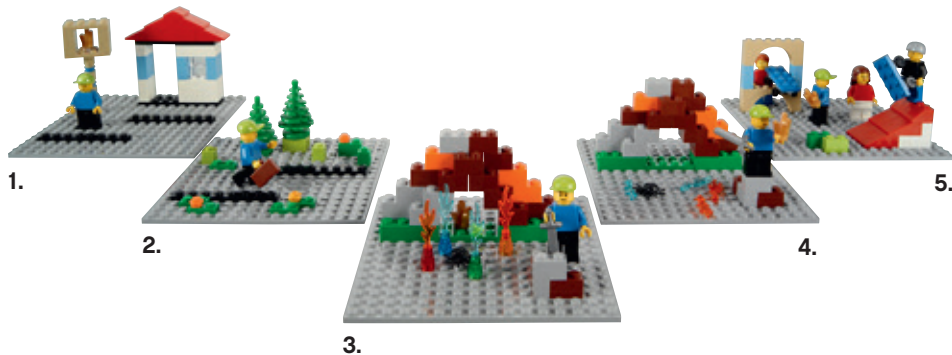


Можно использовать при подготовке к работе.

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.

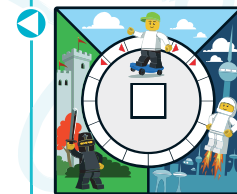
Пример



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 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.

- 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 учеников 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?



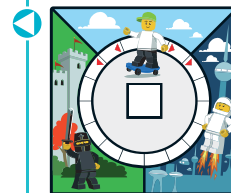
Можно использовать при подготовке к работе.

Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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 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.

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

Размышление

Попросите учеников 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 неё будет необычный исход?



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. 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, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, и как они формируют основную структуру рассказа, драмы или стихотворения.
- Сделать вывод, используя связующие слова и смысловые элементы, описывающие персонажей и события.
- 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, визг, ляг...

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

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

Уже практически стемнело, а ты в музее — взаперти. Музей откроют только утром! Звук, слышанный тобой, похож на звук движенья? Как будто бы он шёл из-за угла...

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

Построение рассказа

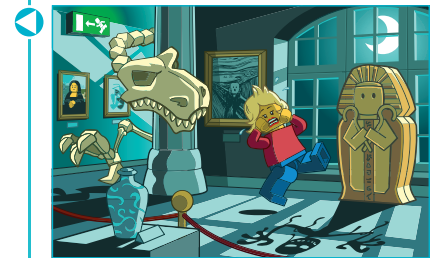
Попросите учеников работать группами. Пусть они выработают идеи и затем создадут сценарий из трёх или пяти сцен. Они должны разработать сценарий, придумать место действия, персонажей, особенности и основные события.

- 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 ночных похождениях ночью в музее.

Размышление

Попросите учеников 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?



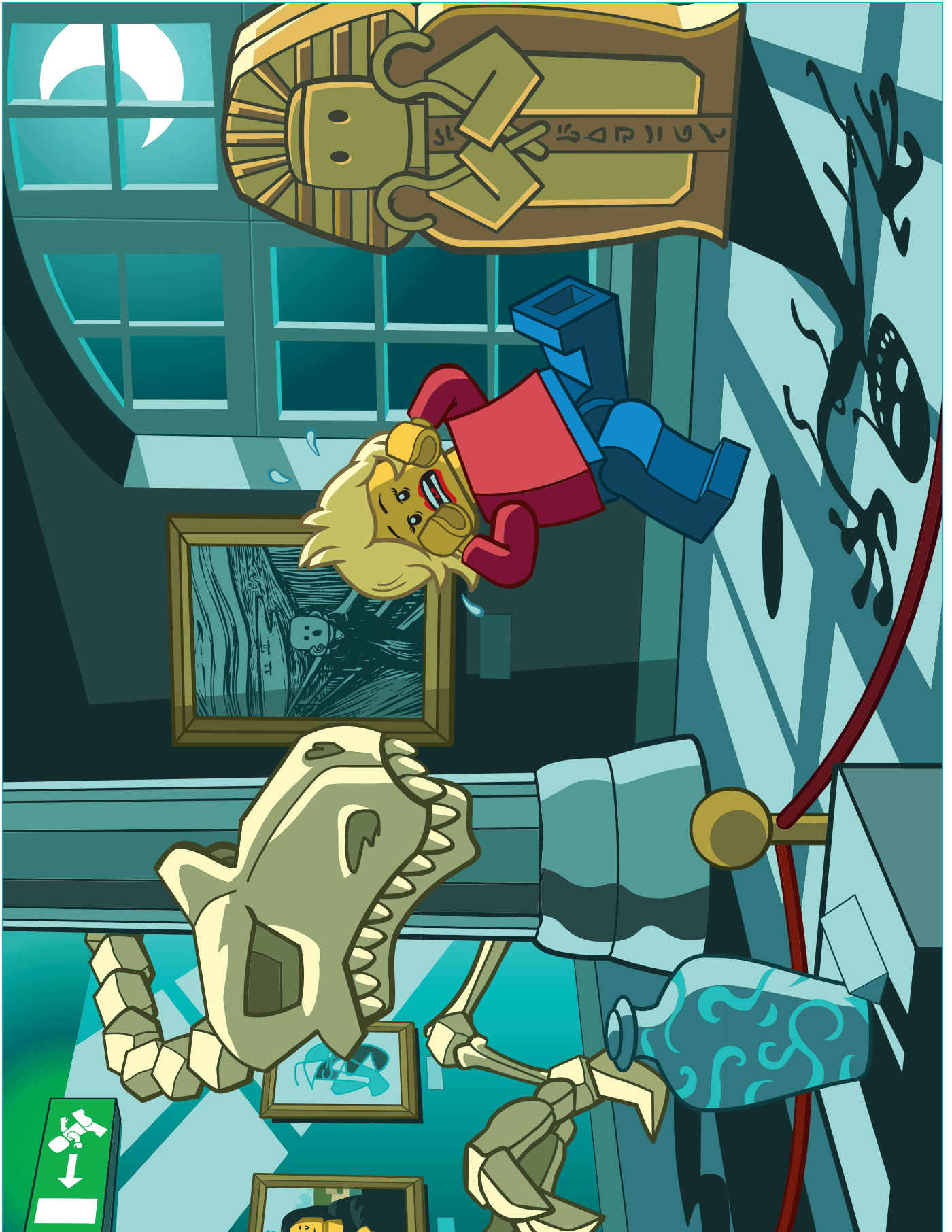
Можно использовать при подготовке к работе.

Совместное использование и оформление

Попросите учеников сосредоточить внимание на изменении стиля подачи материала во время повествования или представления персонажа перед аудиторией. Попросите их использовать при сочинении и записи истории повествовательный язык и прилагательные для описания звуков в музее и их настроения во время приключения.

Расширение

- Опишите в дневнике, что вам довелось пережить ночью в музее. Что вы расскажете своим школьным друзьям на следующий день? Какие три происшествия с вами были самыми страшными
- Выберите один музейный экспонат. Подготовьте выступление с кратким описанием музейного экспоната. Используйте соответствующие факты и информацию.
- Выберите несколько музейных экспонатов и один конкретный исторический период. Воссоздайте самые важные события или известных людей этого периода. Снабдите каждую сценическую конструкцию краткой пояснительной надписью с датой.



Русалочка

Цели обучения

- Формулировать и развивать идеи в ходе совместного обсуждения.
- Кратко изложить текст на бумаге, прочесть его вслух, определить тему рассказа, драмы или стихотворения.
- Пояснить, соединяются сцены и достигается плавный переход между ними, 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 учениками основные детали рассказа.
- Обсудите и выделите основных персонажей сказки и её жанр.
- Какие части рассказа требуют наглядного отображения? Что способствует развитию сюжетной линии?

Построение рассказа

Попросите учеников 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 девушку.
- Принц женится на Русалочке (или на ком-то другом).

Размышление

Эти вопросы предназначены для стимулирования и развития мышления:

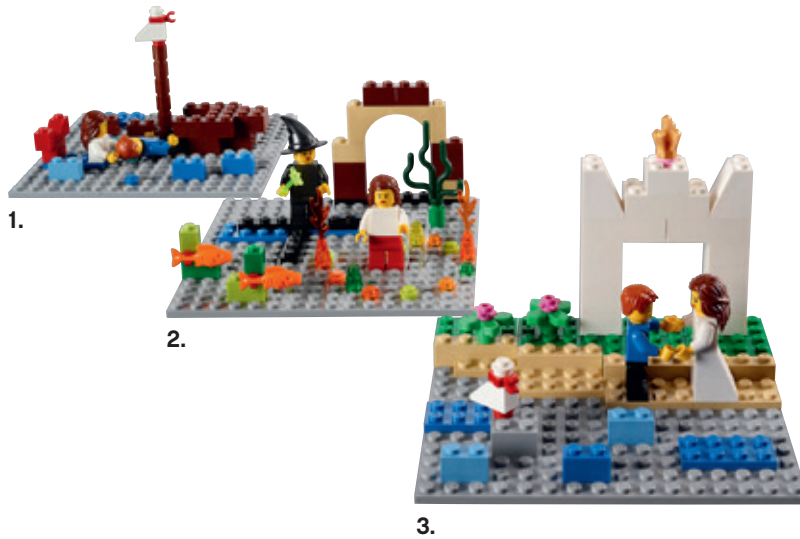
- Какими отличительными характеристиками обладает каждый жанр? Назовите их.
- Какая сцена вам нравится больше всего? О чём эта сцена?
- Что происходит до и после вашей любимой сцены?



Совместное использование и оформление

Попросите учеников акцентировать внимание на жанре сказки и анализе персонажей при написании её краткого изложения.

Пример



Расширение

- У многих сказок счастливый конец, но у некоторых конец несчастливый. Сказки Ганса Христиана Андерсена часто имеют несчастливый конец. Предложите ученикам изменить конец истории. История должна быть узнаваемой, но с другим исходом событий.
- Сочините другую версию сказки «Русалочка» с неожиданным поворотом сюжета. Работайте в группах и по очереди создавайте сцены рассказа, не зная, чем он закончится.
- Используйте программное обеспечение StoryVisualizer для создания афиши о вашей версии сказки «Русалочка». Раздайте афиши членам других классов и пригласите их на показ новой версии сказки.



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 классе страшную историю, научно-фантастический рассказ или рассказ с описанием ужасов.
- Обсудите с учениками 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 учеников 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?

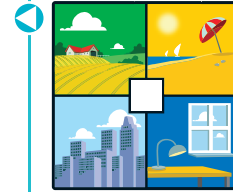


Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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 строф.
- Написать понятный и связный текст, соответствующий заданию, цели и аудитории.

Подготовка к работе

- Прочтите стихотворение классу вслух и попросите учеников 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 учеников 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.

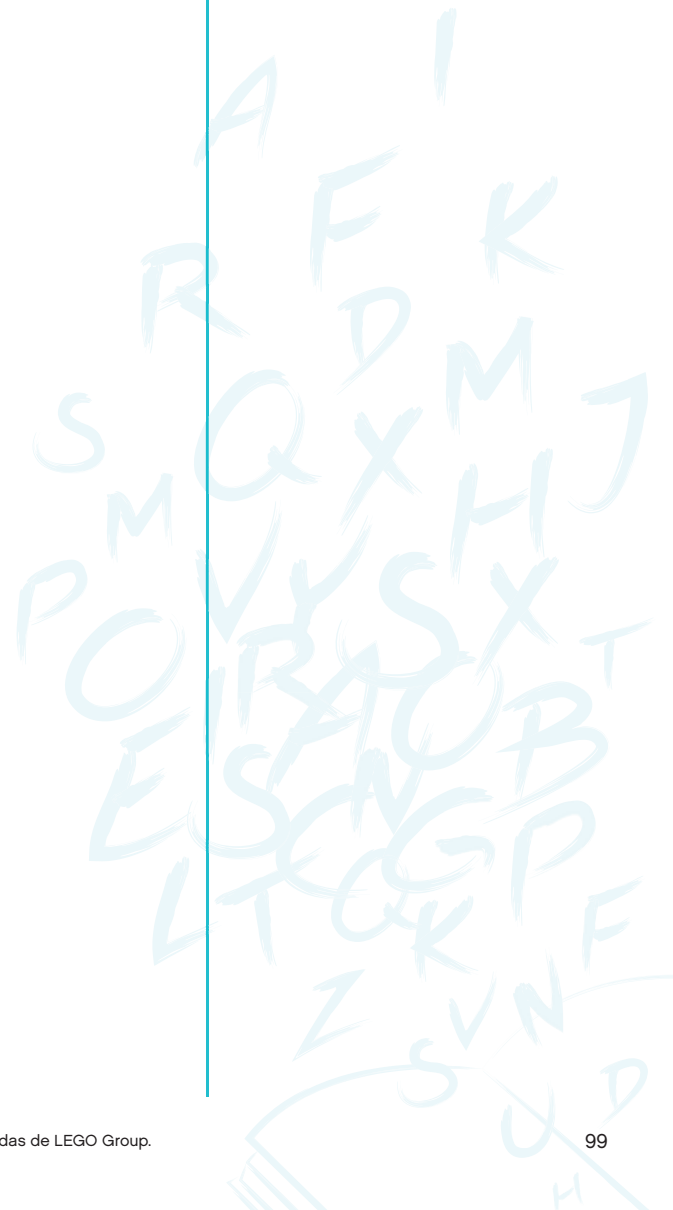


Совместное использование и оформление

Попросите учеников 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 классом.
- 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 ученикам легенду или миф, прочтите её вслух и определите, о чём она.
- Обсудите с учениками 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 учеников 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 учеников 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 учащихся из других классов.
- 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.



Часто задаваемые вопросы

Стоит ли учителю самому крепить наклейки на лотки или лучше дать сделать это ученикам?

Поскольку важно, чтобы наклейки были прикреплены аккуратно и правильно, советуем сделать это учителю. Сделайте это заранее.

Сколько времени отводится на выполнение задания?

В самом начале работы с набором, когда ученики только знакомятся с материалами, всеми элементами и структурой построения рассказа, на подготовку сцен и рассказов, вероятно, потребуется не менее одного урока.. Затем понадобится ещё один урок, чтобы освоить программное обеспечение StoryVisualizer и развить, записать и зафиксировать сюжеты рассказов. Через определённое время ученики освоятся и выполнение задания будет занимать меньше времени.

Можно ли использовать эти задания не только на уроках русского языка?

Набор «Развитие речи 2.0» предназначен в помощь различным возрастным группам, проходящим программу по русскому языку. Однако задания могут пересекаться и с другими дисциплинами, например с историей, географией и обществоведением. Кроме того, набор «Развитие речи 2.0» идеально подходит и для изучения любого иностранного языка, например, английского или немецкого. Совместная работа и обмен идеями также способствуют освоению многих навыков и учебных дисциплин, необходимых в XXI веке.

Как удержать внимание учеников, работающих над рассказом?

Обучение совместной работе — длительный процесс. В самом начале работы с набором и заданиями рекомендуется давать отдельным ученикам индивидуальные задания. Оговорив с группой учеников или классом сцену, можно дать ученикам конкретные задания. Например, один занимается началом, другой — развитием сюжета, третий — окончанием. Это позволит поддерживать сосредоточенность и внимание на начальных этапах использования материалов в группе.

В младших классах можно назначить одного ученика ответственным за подготовку набора «Развитие речи 2.0». Этот ученик будет отвечать за готовность набора к использованию. Другого ученика можно назначить ответственным за сортировку и уборку элементов после использования. Третий ученик может быть «старшим» по стрелке-указателю — отвечать за выбор правильной карточки во время выполнения заданий.

Как использовать наборы «Развитие речи 2.0», если в классе мало компьютеров?

Ученики имеют разный уровень развития и работают с разной скоростью. Одни тратят много времени на детали на строительной платформе, улучшая сцену событий. Другие же могут строить быстрее. То есть ученики никогда не завершают работу одновременно. Пока одни сочиняют истории, рассказы в картинках или стихотворения на компьютерах, другие могут описывать сюжет на бумаге или фотографировать получившиеся сцены.

Надо ли разрешать ученикам фотографировать свои сцены?

Первоначально мы рекомендовали, чтобы в младших классах снимки делал учитель. Однако при апробации решения «Развитие речи 2.0» обнаружилось, что ученики быстро учатся делать фотографии самостоятельно и импортировать их с помощью программного обеспечения StoryVisualizer. Имея в своём распоряжении фотоаппарат и ПО StoryVisualizer, ученики могут вносить изменения, перестраиваться и работать самостоятельно на надлежащем уровне.

Всем нам есть что рассказать

Набор «Построй свою историю» от LEGO® Education способствует развитию творческих способностей и развивает грамотность в соответствии с учебным планом.

