

Управление образования Кировского района
Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования - центр «Лик».

ПРОГРАММА РЕКОМЕНДОВАНА

методическим советом

Протокол № 1 от «28» 08 2017г

Председатель метод. совета

В.И. Беднова

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБУ ДО центр «Лик»

К.П. Подвозных

Приказ № 103 от «28» 09 2017г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«ПОСТРОЙ СВОЮ ИСТОРИЮ»

(для детей 7 – 12 лет, срок реализации 2 года)

Составитель: Русакова Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования.

г. Екатеринбург
2017

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «**Построй свою историю**».

Календарно-тематическое планирование составлено в соответствии с учебным графиком.

В 2017-18 уч. году по программе занимается 3 учебные группы.

– краткая характеристика групп детского объединения;

Группа первого года обучения 7- 9 лет – по 15 человек 1 раз в неделю по два академических часа (45 минут) с перерывом 10 минут (2 часа в неделю), 70 часов в год

Две группы второго года обучения 9-12 лет – по 15 человек 1 раз в неделю по два академических часа (45 минут) с перерывом 10 минут (2 часа в неделю), 74 часа в год

Программа направлена на решение поставленной цели и вытекающих из нее задач:

Целью программы: является саморазвитие и развитие личности обучающихся в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность.

Задачи:

Образовательные

- развитие устной речи и языкового восприятия;
- развитие навыков чтения и письма;
- знакомство обучающихся с редактором презентаций Power Point;
- знакомство обучающихся с основными видами мультипликации, освоение азов кукольной анимации, создание и озвучивание мультфильмов;
- знакомство обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- знакомство обучающихся с процессами разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- знакомство обучающихся с некоторыми компьютерными технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Воспитательные

- развитие коммуникативной компетентности обучающихся на основе организации совместной продуктивной деятельности (умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности,

- развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества);

Развивающие

- повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- формирование внутреннего плана деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
- формирование умения искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических – текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- развитие регулятивной структуры деятельности, включающей целеполагание, планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;
- развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развитие индивидуальных способностей ребенка;

Ожидаемые результаты

В результате освоения программы у обучающихся будут сформированы следующие компетентности:

Технологические компетентности:

Обучающиеся приобретут умение:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Образовательные компетентности:

У обучающихся будет сформирован навык:

- уверенно говорить на разные темы;
- создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы и истории;
- пополнять словарный запас;
- улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление;
- анализировать рассказы, персонажей и сюжеты;
- определять и понимать концепции разных жанров.

Личностно-коммуникативные компетентности:

Обучающиеся приобретут умение:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Формы подведения итогов и аттестации обучающихся

В процессе изучения программы предполагаются регулярные мероприятия, на которых решение поставленной заранее известной задачи принимается в свободной форме.

По окончании изучения программы проводится итоговая аттестация, на которой обучающиеся защищают творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся проводится:

промежуточная аттестация – проводится в конце полугодия (декабрь),
итоговая аттестация – в конце обучения по программе.

Формы проведения аттестации:

- самостоятельные творческие работы;
- выставки;
- контрольные занятия;
- наблюдение в ходе занятий.

Учебно – тематический план первого года обучения.

п/п	Наименование раздела	Теория	Практика	Кол-во часов
1.	Вводная беседа. ТБ. История конструктора ЛЕГО. Ознакомление с конструктором ЛЕГО.	2	2	4
2.	Понятие информации. Устройства ввода и вывода информации. Передача информации.	1	1	2
3.	Редактор презентаций Power Point.	5	5	10
4.	Повседневное повествование.	14	14	28
5.	Построение и рассказывание историй.	4	12	16
6.	Пересказ и анализ рассказов.	3	5	8
7.	Подведение итогов.		2	2
	Итого	29	41	70

Календарно-тематический план 1 года обучения.

Дата	Тема	Кол-во часов		Итого
		Теория	Практика	
20.09.17	Вводная беседа. ТБ. История конструктора ЛЕГО. Ознакомление с конструктором ЛЕГО.	1	1	2
27.09.17	Пересказ сказки «Теремок»	1	1	2
04.10.17	Пересказ сказки «Телефон»	1	1	2
11.10.17	Сказка ложь, да в ней намек.	1	1	2
18.10.17	Расскажи историю. Построение и рассказывание историй.	1	1	2
25.10.17	Какой прекрасный опыт. Повседневное повествование.	1	1	2
01.11.17	Подарок старика. Повседневное повествование.	1	1	2
08.11.17	Сбежавший котёнок. Повседневное повествование.	1	1	2
15.11.17	Лесной остров. Повседневное повествование.	1	1	2
25.11.17	Суперстадион. Повседневное повествование.	1	1	2
29.11.17	У костра. Повседневное повествование.	1	1	2
06.12.17	Невероятные новости. Повседневное повествование.	1	1	2
13.12.17	Классный цирк. Повседневное повествование.	1	1	2
20.12.17	Зимний мир чудес Повседневное повествование	1	1	2
27.12.17	Новогодняя история. Повседневное повествование.	1	1	2
10.01.18	ТБ при работе за компьютером. Понятие информации. Устройства ввода и вывода информации. Передача информации.	1	1	2
17.01.18	Редактор презентаций Power Point. Интерфейс. Этапы создания презентации. – макеты слайдов – набор текста,	1	1	2

	– редактирование, форматирование текста и объектов граф. изображения.			
24.01.18	Художественное оформление презентаций. Подбор изображений. - Стиль презентации.	1	1	2
31.01.18	Настройка анимации. - анимация текста, картинки	1	1	2
07.02.18	Мультимедийные эффекты. – настройка показа. – вставка в презентацию звука и видеоклипа; – настройка анимации клипа.	1	1	2
14.02.18, 21.02.18	День защитника Отечества. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
28.02.18, 07.03.18	Международный женский день. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
14.03.18, 21.03.18	Широкая Масленица. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
28.03.18, 04.04.18	Одинокый робот Заклёпка. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
11.04.18, 18.04.18	Космос. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
25.04.18, 02.05.18	День победы. Построение и рассказывание историй.	1	3	4
16.05.18, 23.05.18	Давняя легенда. Пересказ и анализ рассказов.	1	3	4
30.05.18	Подведение итогов.	1	1	2
	Итого	29	41	70

Результатом первого года обучения будет формирование следующих универсальных учебных действий:

Познавательных:

- повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО.

Регулятивных:

Умения:

- работать с конструктором, знать способы скрепления деталей;
- умение искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических – текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- говорить на разные темы;
- создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы и истории;
- улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление;
- анализировать рассказы, персонажей и сюжеты;
- создавать презентации в редакторе презентаций Power Point.

Личностные:

Умения:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Критерии оценки уровня освоения программы 1 год обучения

Уровень освоения программы	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка
Высокий	<ul style="list-style-type: none"> - знание способов скрепления деталей; - поиск необходимой информации на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление; - знание технологического процесса создания презентации в редакторе Power Point. 	<ul style="list-style-type: none"> - работать с конструктором, знать способы скрепления деталей; - умение искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - говорить на разные темы; - создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы и истории; - создавать презентации в редакторе презентаций Power Point.
Средний	<ul style="list-style-type: none"> - знание способов скрепления деталей; - с помощью педагога поиск информации на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление; - знание технологического процесса создания презентации в редакторе Power Point. 	<ul style="list-style-type: none"> - работать с конструктором, знать способы скрепления деталей; - с помощью педагога искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - говорить на разные темы; - создавать, и пересказывать рассказы и истории; - с помощью педагога создавать презентации в редакторе презентаций Power Point.
Низкий	<ul style="list-style-type: none"> - знание способов скрепления деталей; - с помощью педагога поиск информации на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление; - знание интерфейса редактора Power Point. 	<ul style="list-style-type: none"> - работать с конструктором, знать способы скрепления деталей; - с помощью педагога искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических текст, рисунок, схема); - говорить на разные темы; - с помощью педагога создавать, и пересказывать рассказы и истории; - с помощью педагога создавать отдельные слайды к презентации в редакторе презентаций Power Point.

Программа второго года обучения, включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми. Дети знакомятся с компьютерными программами для создания мультфильмов, с азами фотографии, записи музыки, работой на компьютере в программе «Movie Maker».

Детям предоставляется самостоятельность в изготовлении рисунков, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Учебно - тематический план второго года обучения.

п/п	Наименование раздела	Тео-рия	Прак-тика	Кол-во часов
1.	Вводная беседа. Техника безопасности в компьютерном кабинете.	2		2
2.	Понятие информации. Создание презентации: «Правила поведения за компьютером».	1	1	2
3.	История анимации.	2		2
4.	Основные техники анимации. 12 принципов анимации. Просмотр анимационных роликов.	1	1	2
5.	Значение музыки в анимации. Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker.	1	3	4
6.	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	1	1	2
7.	Мой первый персонаж.	1	1	2
8.	Создание мультфильма по мотивам сказки.	6	6	12
9.	Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика.	1	3	4
10.	Создание мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».	5	15	20
11.	Создание нового мультфильма. (Темы будущих фильмов продумываются в зависимости от интересов детей.)	5	15	20
12.	Подведение итогов.	1	1	2
	Итого	28	46	74

Календарно-тематический план №1

2 год обучения.

Дата	Тема	Кол-во часов		Итого
		Теория	Практика	
06.09.17	Вводная беседа. Техника безопасности в компьютерном кабинете.	2		2
13.09.17	Понятие информации. Создание презентации: «Правила поведения за компьютером».	1	1	2
20.09.17	История анимации.	2		2
27.09.17, 04.10.17	Основные техники анимации. 12 принципов анимации. Просмотр анимационных роликов.	1	3	4
11.10.17, 18.10.17	Значение музыки в анимации. Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker.	2	2	4
25.10.17	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	1	1	2
01.11.17	Мой первый персонаж.	1	1	2
08.11.17	Разработка сюжета и сценария (по мотивам сказки). Работа над сюжетом.	1	1	2
15.11.17, 25.11.17	Раскадровка. Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	1	3	4
29.11.17, 06.12.17	Съемка. Озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	1	3	4
13.12.17	Последние проверки монтажа, озвучки. Просмотр получившихся мультфильмов.	1	1	2
20.12.17, 27.12.17	Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика.	1	3	4
10.01.18	Обдумывание и обсуждение мультфильма на тему: «Путешествие по разным странам».	1	1	2

17.01.18	Знакомство с разными странами, изучение достопримечательностей и культур.	1	1	2
24.01.18	Работа над созданием сценария. Составление раскадровки.	1	1	2
31.01.18, 07.02.18, 14.02.18	Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций.	1	5	6
21.02.18, 28.02.18	Съемка, монтаж, отсматривание и обсуждение материала.	1	3	4
07.03.18, 14.03.18,	Проверка монтажа, озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	1	3	4
21.03.18	Выбор темы для мультфильма. Работа в парах. Обдумывание и обсуждение мультфильма.	1	1	2
28.03.18	Изучение теоретических материалов. Работа над созданием сценария.	1	1	2
04.04.18	Составление раскадровки.	1	1	2
11.04.18, 18.04.18	Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций.	1	3	4
25.04.18, 02.05.18	Съемка, монтаж, отсматривание и обсуждение материала.	1	3	4
16.05.18, 23.05.18	Проверка монтажа, озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	1	3	4
30.05.18	Подведение итогов.	1	1	2
	Итого	28	46	74

Календарно-тематический план № 2

2 год обучения.

Дата	Тема	Кол-во часов		Итого
		Теория	Практика	
02.09.17	Вводная беседа. Знакомство обучающихся с локальными актами	1		1
07.09.17	Техника безопасности в компьютерном кабинете.	1		1
14.09.17	Понятие информации.	0,5	0,5	1
16.09.17	Создание презентации: «Правила поведения за компьютером».	0,5	0,5	1
21,23.09.17	История анимации.	2		2
28,30.09.17,	Основные техники анимации. 12 принципов анимации.	1	1	2
05,07.10.17	12 принципов анимации. Просмотр анимационных роликов.	1	1	2
12,14.10.17	Значение музыки в анимации.	3	1	4
19,21.10.17	Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker.	1	3	2
26,28.10.17	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	1	1	2
02,09.11.17	Мой первый персонаж.	1	1	2
11,16.11.17	Разработка сюжета и сценария (по мотивам сказки). Работа над сюжетом.	1	1	2
18,23.11.17	Раскадровка. Разработка образов.	1	1	2
25,30.11.17	Продумывание и создание декораций.	1	1	2
02,07.12.17	Съемка. Озвучивание.	1	1	2
09,14.12.17	Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	1	1	2
16.12.17	Последние проверки монтажа, озвучки.	0,5	0,5	1
21.12.17	Просмотр получившихся мультфильмов.	0,5	0,5	1

23,27,30.12.17	Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика.	1	2	3
11,13.01.18	Обдумывание и обсуждение мультфильма на тему: «Путешествие по разным странам».	1	1	2
18,20.01.18	Знакомство с разными странами, изучение достопримечательностей и культур.	1	1	2
25.01.18	Работа над созданием сценария.	0,5	0,5	1
27.01.18	Составление раскадровки.	0,5	0,5	1
01,03,08.02.18	Работа над созданием героев..	1	2	3
10,15,17.02.18	Создание фонов и декораций	1	2	3
22,24.02.18, 01.03.18	Съемка, монтаж		3	3
10.03.18	Отсматривание и обсуждение материала.	0,5	0,5	1
15,17,22.03.18	Проверка монтажа, озвучивание.		3	3
24.03.18	Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	0,5	0,5	1
29,31.03.18	Выбор темы для мультфильма. Работа в парах. Обдумывание и обсуждение мультфильма.	1	1	2
05.04.18	Изучение теоретических материалов.	0,5	0,5	1
07.04.18	Работа над созданием сценария.	0,5	0,5	1
12.04.18	Составление раскадровки.	0,5	0,5	1
14,19.04.18	Работа над созданием героев.	1	1	2
21,26.04.18	Создание фонов и декораций.	1	1	2
28.04.18, 03,05.05.18	Съемка, монтаж		3	3
10.05.18	Отсматривание и обсуждение материала.	0,5	0,5	1
12,17,19.05.18	Проверка монтажа, озвучивание.		3	3
24,26.05.18	Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.	0,5	0,5	2
31.05.18	Подведение итогов.	0,5	0,5	1
	Итого	32	42	74

Результатом второго года обучения будет формирование следующих универсальных учебных действий:

Познавательных: повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО.

Регулятивных: Умения:

- находить информацию (извлекать необходимую информацию из различных источников);
- обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации);
- передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами);
- умение работать в программах Power Point и Movie Maker;
- самостоятельно находить материал и изготавливать декорации и фоны к мультфильмам;
- самостоятельно фотографировать кадры к фильмам;
- с помощью педагога монтировать и озвучивать фильмы.

Знания обучающихся:

- основных видов мультипликации, азов кукольной анимации, знания о создании и озвучивании мультфильмов;
- технологического процесса создания мультфильмов;
- о процессах разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- о некоторых компьютерных технологиях и работе в специальных компьютерных программах.

Личностных: умения:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Коммуникативных: умения:

- работать в паре и в коллективе;
- рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности

Воспитательная работа.

На занятиях с обучающимися проводятся беседы, викторины по темам: «Здоровый образ жизни», «Физическая культура и спорт», «Правила дорожного движения», «Пожарная безопасность», «Искусство и литература», «Любовь к Родине», «Семья», «Наука», «Защита окружающей среды», «Многообразие культур и народов».

Критерии оценки уровня освоения программы

Уровень освоения программы	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка
Высокий	<p>Знание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основных видов мультипликации, азв кукольной анимации, знания о создании и озвучивании мультфильмов; - технологического процесса создания мультфильмов; - о процессах разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов; - о некоторых компьютерных технологиях и работе в специальных компьютерных программах. 	<ul style="list-style-type: none"> - находить информацию (извлекать необходимую информацию из различных источников); - обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации); - передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами): - умение работать в программах Power Point и Movie Maker; - самостоятельно находить материал и изготавливать декорации и фоны к мультфильмам; - самостоятельно фотографировать кадры к фильмам; - с помощью педагога монтировать и озвучивать фильмы.
Средний	<p>Знание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основных видов мультипликации, знания о создании и озвучивании мультфильмов; - технологического процесса создания мультфильмов; - о процессах разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, - о некоторых компьютерных технологиях и работе в специальных компьютерных программах. 	<ul style="list-style-type: none"> - находить информацию (извлекать необходимую информацию из различных источников); - обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации); - передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами): - умение работать в программах Power Point и Movie Maker; - с помощью педагога находить материал и изготавливать декорации и фоны к мультфильмам; - с помощью педагога фотографировать кадры к фильмам; - с помощью педагога монтировать и озвучивать фильмы
Низкий	<p>Знание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологического процесса создания мультфильмов; - о процессах разработки и изготовления фонов и декораций, - о некоторых компьютерных технологиях и работе в специальных компьютерных программах. 	<ul style="list-style-type: none"> - передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами): - с помощью педагога работать в программах Power Point и Movie Maker; - с помощью педагога находить материал и изготавливать декорации и фоны к мультфильмам; - с помощью педагога фотографировать кадры к фильмам; - с помощью педагога монтировать и озвучивать фильмы

РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

Во время учебного года с родителями проводятся родительские собрания, анкетирования, индивидуальные консультации, открытые занятия. Совместные поездки на экскурсии, соревнования, праздничные чаепития.

Список литературы

1. LEGO ДАСТА «Построй свою историю». Книга для учителя
2. «Большая книга LEGO». Аллан Бедфорд, -Изд-во: Манн, Иванов и Фербер, 2014 г.
3. «LEGO книга игр». Дэниел Липковиц, -«Эксмо», 2014.
4. Т. В. Безбородова «Первые шаги в геометрии», - М.:«Просвещение», 2009.
5. С. И. Волкова «Конструирование», - М: «Просвещение», 2009 .
6. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- Пересказ с англ.- М.: Инт, 2998.
7. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
8. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;

Интернет ресурсы:

- <http://www.lego.com/education/>
- <http://learning.9151394.ru>
- Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Сведения о составителе

Русакова Елена Владимировна - педагог дополнительного образования МБОУ ДОД Центр "Лик", педагогический стаж - 2 года.

Окончила Уральский государственный педагогический университет 2006 году по специальности "Учитель информатики".

Домашний адрес: г. Березовский, ул. Зимняя, д.16. Тел.: 8-902-87-72-376.

Краткая аннотация

Данная программа ориентирована на детей 7-12 лет. Рассчитана на один год обучения и ставит своей целью является саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность.

Конструктор ЛЕГО «Построй свою историю» предназначен для развития навыков устной речи, чтения, словарного запаса, письма, развития знаний в областях технологий и цифрового обучения.

«Построй свою историю» — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет обучающимся освоить навыки повествования и научиться создавать рассказы в естественных условиях. Он способствует развитию навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия.

Включает обучающихся в работу с самого начала, мотивирует их использовать своё воображение для разработки и создания рассказов, персонажей и сюжетных линий. Выстраивание событий в естественном порядке способствует пониманию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает обучающимся создавать совершенно новые идеи. Обучающиеся развивают навыки в области русского языка, творческое и критическое мышление.