Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества «Планета» г. Томска

Образовательные проекты педагогов дополнительного образования МБОУ ДО ДДТ «Планета»

Томск – 2018

Автор – составитель:
Зырянова О.В., методист МБОУ ДО ДДТ «Планета»

Материалы предназначены для руководителей образовательных учреждений всех видов и типов, методистов, педагогических работников, специалистов в области дополнительного образования.

Оглавление

Тукиш Г.В. Педагогический проект «Математический калейдоскоп» 3

Приложение 1. Конспект занятия по математике «Праздник в стране Геометрии» 10

Зырянова О.В. Педагогический проект «По экологической тропе родного города» 13

Гноева Н.Ф. Педагогический проект «Создание игрового мультимедийного творческого пространства обучающимися театральной студии в рамках занятий по сценографии» 16

Педагогический проект
«Математический калейдоскоп»
для детей 5 - 6 лет

Автор:
Тукиш Галина Викторовна

Характеристика педагогического проекта

По комплексности: метапредметный (развитие речи, выразительное чтение, ознакомление с окружающим миром, формирование элементарных математических представлений и развитие высших психических процессов: логического мышления и памяти).

По доминирующей деятельности: практико – ориентирований.

По продолжительности: долгосрочный.

По характеру контакта между участниками: внутригрупповой.

По количеству участников: групповой.

Проблема: низкая познавательная активность детей 5-6 лет.

Введение

Актуальность: формирование и развитие мыслительных процессов является приоритетной целью в процессе подготовки детей к обучению в школе.

Цель проекта: формирование познавательной активности, памяти и логического мышления у детей 5-6 лет.

Задачи:

Обучающие:

- развивать элементарные математические представления;
- закрепллять знания детей о свойствах предметов: форме, цвете и размере геометрических фигур;
- закреплять умения ориентировки на плоскости: вверху, внизу, справа, слева, между, посередине и т.д.;
- расширять словарный запас детей.

Развивающие:

- формировать познавательную активность;
- развивать память и логическое мышление;
- развивать воображение, творческие способности.

Воспитывающие:

- развивать коммуникативные навыки;
- формировать интерес к математике;
- воспитывать самостоятельность мышления.

Целевые группы: дети дошкольного возраста, педагоги дополнительного образования, воспитатели, учителя начальных классов, родители.

Ресурсы: набор геометрических фигур разного цвета и разного размера, магнитная доска, ТВ–панель, ноутбук.

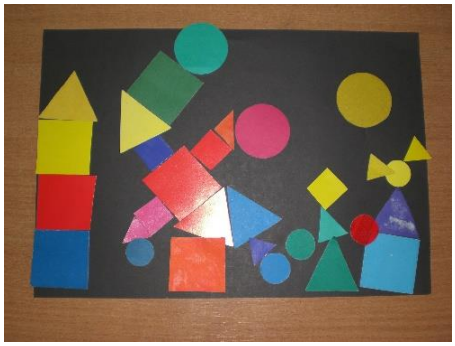
Основное содержание проекта

Теоретическая часть

Начало проекту положила игра «Геометрическая мозаика», о которой я узнала в журнале «Обруч» №1, 2002 г. Автор Типикина Т. подробно описала эту игру. Я

модифицировала эту игру и назвала её «Волшебная мозаика». Модификация заключается в том, что детям не даются указания: «выложи», «покажи», «сделай так», а предлагается представить себя волшебниками и превратить обычные геометрические фигуры в ракету, фабрику мороженого или в волшебный замок.

Данный проект представляет интеграцию образовательных областей совместной деятельности педагога и обучающихся дошкольного центра «Радуга»: развитие речи, выразительное чтение, ознакомление с окружающим миром, формирование элементарных математических представлений, развитие логического мышления и памяти. Реализация проекта начинается с дидактической игры «Волшебная мозаика». Эта игра представляет собой набор из геометрических фигур четырёх цветов и двух размеров.



Она предназначена для детей от четырёх до семи лет и может проводиться как индивидуально, так и в группе. С помощью, которой можно формировать базовые представления о пространстве, величине, форме, операциях с множествами, а также отрабатывать элементарные навыки сравнения, обобщения, классификации.

Игра «Волшебная мозаика» проводится методом кейс – технологии. Это одна из новых форм эффективных технологий проблемно-ситуативного обучения с использованием кейсов. Внедрение учебных кейсов в практику российского образования в настоящее время является весьма актуальной задачей.

Кейсовая технология (метод) обучения – это обучение действием. Кейс представляет собой описание конкретной реальной ситуации, подготовленное по определенному формату и предназначенное для обучения детей анализу разных видов информации, ее обобщению, навыкам формулирования проблемы и выработки возможных вариантов ее решения в соответствии с установленными критериями. Суть кейс–метода состоит в том, что усвоение знаний и формирование умений есть результат активной самостоятельной деятельности детей по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Ход реализации игры

В начале занятия каждому ребёнку даётся конверт с набором геометрических фигур. Сначала предлагается разложить фигуры, а затем выложить из них любые желаемые предметы. Иногда в начале занятия перед детьми ставится проблема, например, найти выход из какой-либо ситуации или помочь сказочным героям. После выполнения задания дети по желанию могут дать название своей работе, рассказать стихотворение, загадать загадку, составить рассказ по картинке, получившуюся из набора геометрических фигур. Педагог может предложить выучить новую загадку, стихотворение, составить совместный рассказ по любой картинке. Периодически дети, под руководством педагога составляют коллективную работу.

Использовать данный набор геометрических фигур можно на занятиях по развитию речи и по ознакомлению с окружающим. Используя разнообразные дидактические приёмы, у детей расширяется словарный запас, они учатся понимать и чувствовать красоту художественного слова, у них формируется понимание взаимосвязей в природе и места человека в окружающей среде. Я пришла к выводу, что такие занятия побуждают детей к мыслительной деятельности, желанию получить больше знаний, делать выводы и умозаключения, формируют коммуникативные навыки. Так же формируются такие личностные качества как любознательность, инициативность, активность, креативность,

открытость внешнему миру. А педагогу даёт возможность целенаправленно формировать метапредметные универсальные учебные действия и необходимость вести активный поиск путей решения существующих в дошкольном образовании проблем.

Данная игра позволяет детям, выкладывая различные фигуры и предметы, проявлять фантазию и творчество.

Используя её в работе со своими детьми, я увидела, что это очень эффективная, интересная, увлекательная развивающая игра. В дальнейшем игра переросла в проект «Математический калейдоскоп».

Завершающим этапом проекта является создание сказки «Сказочный город в стране Геометрии».

Задача этой сказки состоит в том, чтобы показать детям, что для иллюстрации можно использовать различные инструменты. Не только краски и карандаши. Поставив перед детьми проблему, мы совместно нашли способ её решения.

Проектная часть

№	**Этапы реализации**	**Виды деятельности**		
		Работа с детьми	**Работа с родителями**	**Работа с социумом**
1	Подготовительный (организационный)	Закрепление знаний о геометрических фигурах. Закрепление знаний о свойствах фигур.	Изготовление набора фигур «Волшебная мозаика»	Педагог по ИЗО и ручному труду: изображение и конструирование геометрических фигур
2	Деятельностный	Дидактическая игра «Волшебная мозаика». Выкладывание предметов по образцу, по заданию, по собственному представлению. Заучивание стихов и загадок. Изготовление поделок по теме. Сочинение стихов о геометрических фигурах. Разучивание песни (частушек) о геометрических фигурах. Чтение художественной литературы о геометрических фигурах.	Заучивание с детьми стихов и загадок.	Педагог по актерскому мастерству: игры на тему «Геометрические фигуры»; Педагог по ИЗО и ручному труду; Педагог по вокалу.

3	Итоговый	Изготовление коллективной работы «Сказочный замок в стране Геометрии»	Ознакомление родителей с итогом деятельности.	Педагог – организатор: проведение игровой программы для детей «Увлекательное путешествие в страну Геометрию»

Ход реализации проекта

Подготовительный этап

На занятиях по математике и в игровой деятельности происходит постоянное знакомство и закрепление знаний о геометрических фигурах. Необходимо также формировать представления о свойствах фигур: форма, цвет и размер. Данные представления возможно применять и для других предметов. Например, некоторые игрушки тоже имеют форму, цвет и размер. Эти представления расширяют кругозор ребёнка и развивают логическое мышление. Изготовление набора геометрических фигур для дидактической игры «Волшебная мозаика» происходит дома. Это задание часто выполняется совместно родителями и детьми, что позитивно отражается на взаимоотношениях в семье.

Деятельностный этап

Во время проведения мероприятий на данном этапе происходит формирование познавательной активности детей. У них повышается мотивация к занятиям по математике. Заучивание стихов, загадок и песенок расширяет и активизирует словарный запас дошкольников. А игра «Волшебная мозаика» способствует развитию логического мышления, воображения, внимания и творчества.

Итоговый этап

Этот этап является наиболее значимым для детей, так как это коллективная работа детей. А мотивацией для активной работы малышей становится необходимость оказания «помощи жителям сказочного города». Во время этого процесса дети применяют свои знания и умения. У них не возникает затруднений. Работа в коллективе приносит положительные эмоции. Результат общей деятельности можно продемонстрировать родителям и друзьям.

Прогноз возможных негативных рисков и способы их нивелирования

Возможные негативные риски	Способы их нивелирования
Когда у ребёнка не получается задуманный предмет из геометрических фигур?	Варианты: • попросить помощи соседа по парте; • попросить помощи у руководителя; • предложить рассмотреть другие детские работы по данной теме.
Когда у ребёнка возникают трудности в умении ориентироваться на плоскости.	Варианты: • формировать представление о правой и левой стороне. • использовать дидактические игры для развития ориентировки не плоскости.

План-график реализации проекта

Этап	Проектное мероприятие	Срок проведения	Место проведения	Результат	Ресурсы	Ответственный
Подготовительный	Проведение серии занятий: - на закрепление знаний детей о геометрических фигурах. - на формирование представлений о свойствах предметов и фигур; - на формирование представлений об операциях с множествами. Проведение серии занятий по ИЗО и ручному труду: - изображение и конструирование геометрических фигур в разных техниках (рисунок, аппликация, лепка из пластилина и т.д.).	Сентябрь - октябрь	Кабинет	Дети получают необходимый объем знаний по теме. Дети могут выполнять задания и отвечать на вопросы педагога по изученной теме.	Геометрические фигуры	Педагог дошкольного образования; педагог по ИЗО и ручному труду
Деятельностный	Игра «Волшебная мозаика». Выполнение заданий педагога. Отгадывание загадок. Изготовление поделок по теме. Сочинение стихов о геометрических фигурах. Разучивание песни (частушек) о геометрических фигурах. Чтение художественной литературы о геометрических фигурах.	Ноябрь	Кабинет	Выкладывание различных предметов и фигур. Развитие творческих способностей и эстетического вкуса. Расширение словарного запаса.	Наборы геометрических фигур для игры «Волшебная мозаика»	Педагог дошкольного образования; педагог по вокалу
Итоговый	Коллективная работа «Сказочный город в стране Геометрии». Проведение игровой программы для детей «Увлекательное путешествие в страну Геометрию»	Декабрь	Кабинет Зал	Коллаж из геометрических фигур Участие детей в концертно-игровой программе	Наборы геометрических фигур для игры «Волшебная мозаика»	Педагог дошкольного образования; педагог-организатор

Ожидаемые результаты

Повышение уровня развития математических способностей детей таких как: развитие логического мышления и памяти, формирование умений ориентировки в пространстве, развитие творческих способностей и воображения.

Формирование у детей интереса к процессу познания математики, стремлению преодолевать трудности, не боятся ошибок, переносить усвоенный опыт в новые ситуации.

Мониторинг

Необходимым условием реализации проекта является качество. Повышать качество реализации проекта мне помогает технология мониторинга. Данный мониторинг включает в себя 2 карты: «Мониторинговая карта проекта «Математический калейдоскоп» и «Групповая мониторинговая карта». Они определяют цели отслеживания результатов, объект и предмет наблюдения (соответствие полученных фактических результатов с результатом обучения) и ожидаемых результатов и анализ полученных данных. Эти карты были разработаны мною. Для анализа полученных данных я использую диаграмму. Данная диаграмма демонстрирует положительную динамику.

Мониторинговая карта проекта «Математический калейдоскоп»

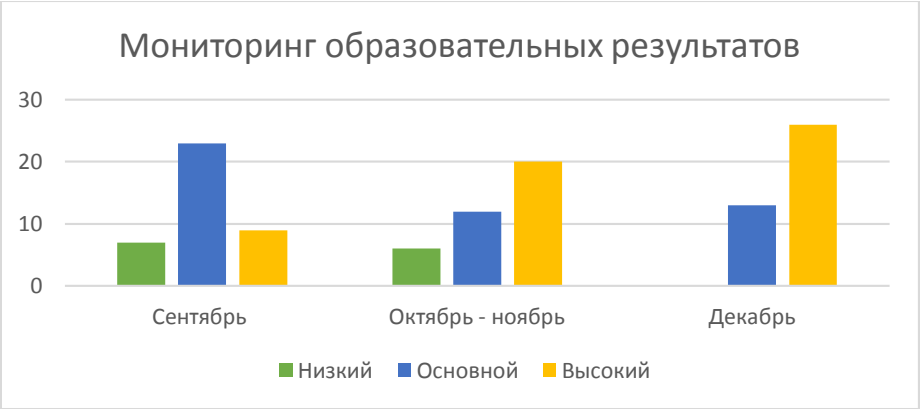
Раздел	Критерий	Дидактические средства	Методы диагностики	Степень усвоения
1.Величина	Умеет оценивать предметы: большой, поменьше, ещё меньше, маленький.	Набор геометрических фигур. Дидактические игры: «Волшебная мозаика». «Геометрическая мозаика», «Геометрическое лото», «Танграм», «Геометрические формы». Магнитная мозаика. Счетные палочки.	Опрос. Педагогическое наблюдение	○ **- высокая:** самостоятельно выполняет задание. Оказывает помощь другу. □ **- средняя:** самостоятельно выполняет некоторые задания. Некоторые задания выполняет с помощью педагога Δ **- низкая:** все задания выполняет с помощью педагога
2.Геометрические фигуры	Знает и различает геометрические фигуры: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.			
3.Ориентировка на плоскости	3.1. Знает пространственные представления (слева, справа, вверху, внизу). 3.2. Умеет ориентироваться на плоскости.			

Групповая мониторинговая карта проекта «Математический калейдоскоп»

Группа: Колокольчики
Возраст: 6 лет
Год обучения: 2-й

Разделы/ **Ф.И. ребенка**	**Величина**			**Геометрические фигуры**			**Ориентировка на плоскости**		
	Сентябрь	Октябрь - ноябрь	Декабрь	Сентябрь	Октябрь - ноябрь	Декабрь	Сентябрь	Октябрь - ноябрь	Декабрь
Ксения А.	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Ульяна Б.	□	○	○	□	○	○	□	○	○
Никита Б.	○	□	□	○	○	○	○	○	○
Лея З.	Δ	Δ	□	Δ	Δ	□	Δ	Δ	□
Кира И.	□	○	○	□	○	○	□	○	○
Мария М.	□	□	○	□	□	○	□	□	○

Мониторинг



Заключение

- В ходе реализации проекта произошли позитивные изменения, что проявилось в повышении познавательной активности детей. На занятиях по математике стали заметны положительные результаты в выполнении заданий на логику и память. У детей появилось желание и дальше использовать игру «Волшебная мозаика» в свободной деятельности вне занятий в детском центре и дома.
- Изготовлена новая дидактическая игра «Волшебная мозаика», продукт совместной деятельности родителей, детей и педагога.
- Внедрение в практику педагогической деятельности проекта, который дает возможность расширять образовательное пространство, придать ему новые формы, эффективно развивать творческое и познавательное мышление дошкольников.
- Применение на занятиях информационно-компьютерных технологий (ИКТ) активизирует самостоятельность, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Дальнейшее планирование по работе с проектом

Театрализация сказки «Сказочный город в стране Геометрии».

Использованные информационные источники

1. Занятия по развитию речи с детьми 5-6 лет. В. В. Гербова, М., Просвещение, 1987.
2. Иллюстрированный научно- популярный журнал «Обруч», 2002, №1: http://www.obruch.ru/index.php?id=8&n=45&r=7&s=1137
3. Колесникова Е.В. Математика для дошкольников 4-5 лет. Сценарии учебно-игровых занятий. – М.: «Издательство ГНОМ и Д», 2000.
4. Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – 2-е изд., и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2006.
5. От рождения до школы. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. - М.: Мозаика-синтез, 2010. - 304 с.
6. Хрестоматия для детей старшего дошкольного возраста. М., Просвещение, 1990.

Приложение 1

Конспект занятия по математике
(для детей 5 - 6 лет)

Тема: праздник в стране Геометрии.
Цель: расширение представлений детей о возможности видоизменения геометрических фигур - деление квадрата на 2 части.
Задачи:

Образовательные:

- формировать умение делить квадрат на две равные части;
- закрепить навык количественного и порядкового счёта;
- закрепить пространственное восприятия (слева, справа);
- закрепить представления о свойствах геометрических фигур: размер, форма, цвет.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;

Воспитывающие:

- воспитывать коммуникативные навыки.

Вид занятия: применение новых знаний и умений на практике.
Материал к занятию:

- раздаточный: 6 синих треугольников, 3 желтых треугольника, ножницы, наборы квадратов 8 цветов, набор к игре «Геометрическая мозаика»;
- демонстрационный: король «треугольник», математическое дерево.

План занятия

Этапы занятий	Задачи	Деятельность педагога	Деятельность детей
Организационный этап	Организация детей к занятию	- приветствие; - игра	- приветствие; - игра
Подготовительный этап	Актуализация запланированных задач	- загадывание загадки; - постройка заборчика из квадратов на доске;	- отгадывание загадки; - участие в беседе;

		- вопросы к детям;	
Основной этап	Закрепление знаний детей. Развитие логического мышления детей.	- выполнение задания: деление квадратов на 2 части; -логическая задача: развесить флажки на доске; - дидактическая игра «Чудо – дерево»; - задания к игре «Геометрическое лото»	- деление квадратов на 2 части; - развешивание флажков на доске по заданию. - ответы на вопросы д.и. «Чудо - дерево»; - выполнение заданий в игре «Геометрическое лото»
Итоговый этап	Рефлексия	- вопросы к детям; - подарки для детей.	- ответы на вопросы; - высказывание детьми собственного мнения.

Ход занятия

Звучит музыка. Рассказ педагога:

- Жили-были в одном сказочном городке мирные, добрые, трудолюбивые жители. Правил там городом старый король. Отгадайте, как его звали: *(педагог загадывает загадку)*

«Узнает очень просто меня любой дошкольник,
Я тупо-, прямо-, остроугольный…(треугольник)» *(показывает треугольника)*

- Жили жители города большими, дружными, семьями и были очень хорошими строителями. Строили они дома и вместе пели:

«Ты на меня, ты на него, на всех нас посмотри,
У нас всего, у нас всего, у нас всего по три:
Три стороны и три угла, и столько же вершин.
И трижды трудные дела мы трижды совершим,
Все в нашем городе - друзья, дружнее не сыскать.
Мы треугольников семья, нас каждый должен знать».

(Читая стихотворение, педагог выкладывает стенку из квадратов на доске)

- Вот какую стенку выложили строители из кирпичиков.

Вопросы к детям:

- Какой формы кирпичики? *(квадратной)*
- Из скольких кирпичиков выложена стенка? *(из 8-ми)*

Продолжение рассказа:

- Однажды король Треугольник объявил жителям города о приближении праздника и велел каждой семье изготовить гирлянду из разноцветных треугольных флажков, а затем украсить ими свои дома. Он раздал горожанам разноцветную бумагу для флажков. Вот такую. Какой формы? *(квадрат)* Не смогли жители города догадаться, как же сделать треугольные флажки из квадратов. Долго думали и придумали.

- Кто догадался, что придумали жители? *(разделили на 2 части треугольной формы)*
- Сделаем и мы такие красивые флажки.

Дети делят квадраты на 2 части. Вопросы к детям во время работы с бумагой:

- На сколько частей вы разделили лист бумаги? *(на 2)*
- Как можно назвать одну из частей? *(половина)*
- Как вы думаете, что больше: целый лист или часть? *(целый лист больше)*

- Как можно проверить, что больше? *(наложить фигуры друг на друга)*

Продолжение рассказа:

- Вот так и жители этого сказочного города сделали флажки. Они были очень рады и от радости запели песенку:

«Мы ногами топаем: раз, два, три.
Мы руками хлопаем: раз, два, три.
Мы головой качаем, качаем,
Мы руки поднимаем,
Мы руки опускаем и весело шагаем». *(Может быть физкультминуткой)*

- Давайте и мы развесим гирлянду из флажков - треугольников, но так, чтобы рядом не было флажков одинакового цвета. Дети выполняют задание у доски.

Задания для детей:

- Посчитайте флажки порядковым счетом.
- Какой по счету красный? Синий? Желтый?

Дидактическая игра «Чудо – дерево»

«А у наших у ворот чудо-дерево растёт.
Чудо, чудо, чудо, чудо расчудесное!
Не листочки на нём, не цветочки на нём,
А цифры на нём, словно яблоки!»

В этом сказочном городе росло чудо-дерево *(показ дерева)*. Сорвать плоды мог тот, кто ответит на вопрос:

- Какое число больше 5 или 1? Уменьши 8 на 1?
- Какое наименьшее число? Наибольшее? И т. д.

Дидактическая игра «Геометрическое лото»

- Любимой игрой у жителей города было «геометрическое лото». Мы сейчас тоже поиграем.
- Выберите все фигуры большого размера.
- Что общего? Чем отличаются? *(одинаковый размер, разная форма, разный цвет)*
- Выберите все треугольники.
- Что общего? Чем отличаются? *(одинаковая форма, разный цвет, разный размер)*
- Выложите 6 желтых фигур.
- Назовите эти фигуры.

Рефлексия

Вот о таком сказочном городе вы, ребята, сегодня узнали. Понравились ли вам жители? И вы им тоже понравились. Что понравилось вам больше всего? И т.д. В награду за помощь в подготовке к празднику, они прислали вам подарки. *(Вариант: каждому ребенку в подарок линейка – треугольник)*.

Информационные источники

1. Журналы «Дошкольное воспитание» 1999 г. №№ 6 - 9.

Педагогический проект
«По экологической тропе родного города»

Автор:
Зырянова Ольга Васильевна

Актуальность

В настоящее время все человечество обеспокоено состоянием окружающей природной среды. Стремительно истощаются природные ресурсы, промышленными ядовитыми отходами загрязняется среда обитания человека: воздух, почва, вода, планета погружается в мусор и отходы. И это заставляет людей задуматься об угрозе жизни на Земле. Хочется найти причины, и устранив их, решить все проблемы. Но обстановка не меняется, так как мы не видим или не хотим видеть главную причину, а причина эта кроется в нас самих: в нашей безнравственности и бездуховности, в нашем стремлении к материальному благосостоянию любой ценой. Отношение к природе – это та нравственная категория, которую нужно начинать формировать уже в дошкольном возрасте. Важно воспитывать у подрастающего поколения чувство ответственности за мир природы, что нас окружает, участвовать в его охране.

Данный проект способствует экологическому просвещению, формированию экологических знаний, осознания необходимости бережного отношения к природе, воспитанию патриотизма, любви к родному городу.

Экологическая тропа - это специальный образовательный маршрут в природных условиях, где есть экологически значимые природные объекты. На этих маршрутах происходит знакомство детей с естественными природными процессами, многообразием растений и животных, связями, которые имеются между ними, а также реализуется природоохранная деятельность. Экологическая тропа играет важную роль в системе накопления каждым ребенком личного опыта экологически правильного взаимодействия с природой ближайшего окружения.

Участники проекта: обучающиеся ВДОО «Юный эколог» в рамках ДОЛ «Наш мир» (на базе МБОУ ДО ДДТ «Планета», с/п «Олимпия»).

Вид проекта: познавательно-исследовательский.

Срок реализации: 29 мая – 16 июня 2017г.

Реализация данного экологического проекта происходит посредством проектно-исследовательской деятельности.

Социальные партнеры: МБ «Фламинго».

Цель проекта: формирование у обучающихся целостного представления об окружающей природе (растительном и животном мире, геологическом строении местности и т. п.), закономерностях биологических и других естественных процессов на территории родного города, а также основ экологической культуры поведения человека в окружающей среде.

Задачи

Обучающие:

1. Формировать систему элементарных знаний обучающихся о природных объектах, процессах и явлениях на территории г. Томска;
2. Создание условий для повышения мотивации к познавательной деятельности.
3. Создание условий для реализации проектно-исследовательской деятельности обучающихся при прохождении экологической тропы.

Развивающие:

1. Развивать внимание, память, образное и логическое мышление обучающихся.
2. Развивать духовные, эстетические и творческие способности обучающихся.

Воспитательные:

1. Создание условий для осознания обучающимися необходимости бережного, экологически грамотного отношения к природе родного города, страны, мира в целом.

Этапы реализации проекта

I этап - подготовительный: общее знакомство с экологической тропой, постановка цели и задач, формирование творческих групп, выбор объектов и методов исследования творческими группами.

II этап - познавательно-исследовательский: работа над выбранными темами в творческих группах, оформление полученных результатов в виде творческих продуктов (стенгазета, лэпбук, буклет и т.д.)

III этап – итоговый (презентационный): обобщение результатов работы, представление творческими группами созданных проектов друг другу в форме «экологических чтений».

Ожидаемые результаты

1. У обучающихся формируется интерес к объектам и явлениям природы родного города.
2. У обучающихся формируется стремление к исследованию объектов природы, умения делать выводы, устанавливать причинно-следственные связи.
3. У обучающихся формируется система знаний в различных областях знаний: экологии, биологии, ботаники, зоологии, географии, истории, археологии, краеведения.
4. У обучающихся формируются основы экологически грамотного поведения по отношению к окружающему миру природы.
5. В процессе создания групповых проектов обучающиеся реализуют свои творческие способности, получают опыт работы в коллективе, приобретают навыки целеполагания, планирования и прогнозирования результатов своей работы, само- и взаимоконтроля, распределения обязанностей (функций) при групповой работе, осознают ответственность за результат своей работы.
6. В результате реализации данного проекта обучающиеся создают собственные групповые проекты.

Формы и методы работы в процессе реализации проекта:

- познавательные беседы;
- проведение наблюдений за объектами природы;
- организация экскурсий, в том числе виртуальных, по экологической тропе;
- совместная деятельность детей, педагогов и родителей по созданию поделок и рисунков, оформлению альбомов, фотогазет, лэпбуков;
- чтение произведений о животных и растениях;
- оформление материалов проекта.

Ход реализации проекта

Структура экологической тропы

Объект № 1 – реки: проект «Забытые реки Томска» (проектный продукт - лэпбук);

Объект № 2 - Сибирский Ботанический сад: проект «Экзотические растения Ботанического сада» (проектный продукт - стенгазета);

Объект № 3 - Университетская роща: проект «Пернатые друзья из Университетской рощи» (проектный продукт - книжка-раскладушка);

Объект № 4 - Михайловская роща: проект «Деревья Михайловской рощи» (проектный продукт - мультимедийная презентация);

Объект № 5 - Тимирязевский сосновый бор: проект «Тимирязевский сосновый бор» (проектный продукт - буклет);

Объект № 6 - Лагерный сад: проект «Экологические тайны Лагерного сада» (проектный продукт - информационно-экологический альбом).

Содержание деятельности по реализации проекта

Объект № 1 – реки: проект «Забытые реки Томска»

- познакомить обучающихся с озерно-речной системой г. Томска;
- дать обучающимся представление об исчезнувших реках нашего города;
- определить экосистемы исчезнувших и забытых рек;
- оформление лэпбука «Забытые реки Томска».

Объект № 2 - Сибирский Ботанический сад: проект «Экзотические растения Ботанического сада»

- систематизировать и обобщить знания обучающихся об истории создания и развития Сибирского Ботанического сада г. Томска;
- познакомить обучающихся с коллекциями растений, представленных в Ботаническом саду;
- познакомить обучающихся с экзотическими растениями Ботанического сада;
- рассмотреть значение этих растений в жизни человека (например, лечебные свойства);
- оформление стенгазеты «Экзотические растения Ботанического сада».

Объект № 3 – Университетская роща: проект «Пернатые друзья из Университетской рощи»

- познакомить обучающихся с историей появления в Томске Университетской рощи;
- дать обучающимся представление о птицах, обитающих в Университетской роще;
- определить причины разнообразия птиц в Университетской роще;
- оформление книжки - раскладушки «Пернатые друзья из Университетской рощи».

Объект № 4 - Михайловская роща - проект «Деревья Михайловской рощи»

- систематизировать и обобщить знания обучающихся об истории появления
- Михайловской рощи на территории г. Томска;
- познакомить обучающихся с флорой и фауной Михайловской рощи в момент ее создания;
- познакомить обучающихся с флорой и фауной Михайловской рощи в настоящий момент;
- рассмотреть причины изменения флоры в Михайловской роще в разное время ее существования;
- оформление мультимедийной презентации «Деревья Михайловской рощи».

Объект № 5 – Тимирязевский сосновый бор - проект «Тимирязевский сосновый бор» (ТСБ)

- познакомить обучающихся с мифами и легендами, связанными с ТСБ (Тоянов городок);
- дать обучающимся представление о месте расположения ТСБ;
- познакомить обучающихся с флорой и фауной ТСБ, с лечебными свойствами сосны;
- определить значение ТСБ в жизни томичей и г. Томска;
- оформление буклета «Значение ТСБ в жизни томичей».

Объект № 6 - Лагерный сад: проект «Экологические тайны Лагерного сада»

- познакомить обучающихся с историей Лагерного сада;
- рассмотреть значение Лагерного сада, как археологического и геологического памятника природы;
- познакомить обучающихся с флорой и фауной Лагерного сада в разные периоды времени;
- рассмотреть причины оползней в Лагерном саду и способы борьбы с ними;
- оформление информационно-экологического альбома «Экологические тайны Лагерного сада».

Педагогический проект
«Создание игрового мультимедийного творческого пространства обучающимися театральной студии в рамках занятий по сценографии»

Автор:
Гноева Надежда Федоровна

Характеристика проекта:

- **по доминирующей деятельности**: практико-ориентированный;
- **по количеству участников**: комбинированный (групповой, индивидуальный);
- **характер контактов**: обучающиеся разных (по годам обучения) групп творческого объединения;
- **по продолжительности**: долгосрочный (2 года).

Использование современных технологий в образовательном процессе стремительно набирает обороты. Информационно-компьютерные технологии (ИКТ) активизируют самостоятельность, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка. Использование компьютера на занятиях и во внеурочное время оказывает влияние на интеллектуальное развитие обучающихся: улучшаются результаты выполнения разного рода логических операций, появляется новое отношение к ошибке, как к очередной задаче, которую можно решить самостоятельно имеющимися средствами и т.д. Каждый ребенок в такой системе может двигаться вперед в своем темпе, в соответствии со своими способностями и интересами.

Актуальность выбранной темы

Успехи и возможность исправления допущенных ошибок подкрепляют уверенность обучающихся в себе и делают учебную деятельность для них более привлекательной. Мультимедийные (ИКТ) технологии не только способствуют совершенствованию образовательного процесса, но и могут помочь педагогу в лекционной деятельности, обеспечить работу с текстом, речью, звуком, неподвижным изображением и движущимся видео. Пользуясь возможностью технического роста в мультимедийном пространстве, одной из действенных форм деятельности педагога, является проект, призванный организовать учебный процесс на более современном интеллектуально-эмоциональном уровне. Такой проект, может иметь разные задачи и направления, но комплексное, параллельное обучение на занятиях по сценографии, актерскому мастерству, сценическому движению, посвященных одной теме, может дать и комплексный результат. Самостоятельно созданный педагогом проект отражает авторское видение проблемы и может эмоционально воздействовать на детей, часто выполняя несколько функций: информативную, эстетическую, воспитательную и т. д.

Постановка проблемы

Мультимедийные средства в театральной деятельности? Каковы границы их использования? Надо ли уходить от общей тенденции интереса к мультимедиа формам? Время всегда диктует ритм технических процессов и обновлений в разных сферах нашей жизни, в том числе в дополнительном образовании. Театр, меняясь внешне, всегда остается одинаков в зрелищности и откровенности индивидуума (создателя образа, автора – актера, рассказчика, а впоследствии и зрителя – ценителя результата авторской работы). Актера никто никогда не заменит, но его рассказ можно сделать эмоциональнее, ярче, динамичнее, используя современные технические приемы и средства. Так вот, мультимедиа в театре, это – средство, инструмент для создания «живой картинки авторского рассказа». Так в работе с обучающимися по театральной программе для воспитания видения пространства недостаточно только тренингов и этюдов, необходимо в этот процесс включать то, что знакомо детям, и привлекает их внимание на данный момент, вызывает интерес. В данном случае – это созданная реальность, «виртуальная реальность», которая поможет добиться ощущения присутствия, то есть правдивости существования.

Чтобы проследить путь получения желаемого результата можно воспользоваться данной таблицей.

I. Познавательная сфера

Познавательная сфера личности включает в себя:

- ощущение;
- восприятие;
- воображение;
- внимание;
- память;
- мышление, элементом которого является и творчество, а, по мнению некоторых специалистов, и интеллект, хотя зачастую интеллект относят к способностям;
- речь.

Познавательные процессы – это система психических функций, обеспечивающих отражение, познание субъектом явлений объективного мира, т.е. природной и социальной среды.

Восприятие – целостное отражение предметов, ситуаций и событий, возникающее при непосредственном воздействии на органы чувств.

Вместе с процессами ощущения восприятие обеспечивает непосредственно-чувственную ориентировку в окружающем мире. Будучи необходимым этапом познания, оно всегда в большей или меньшей степени связано с мышлением, памятью, вниманием, направляется мотивацией и имеет определенную аффективно-эмоциональную окраску.

Восприятие обладает несколькими определенными свойствами:

- Предметность – отнесенность образов восприятия предметами и явлениями окружающего мира (соответствие образа и реального предмета).
- Целостность – законченная, оформленная структура на основе общения знаний о всех свойствах предмета, получаемых в виде различных ощущений. В отличии от ощущения, отражающего отдельные свойства предмета, восприятие дает целостный его образ.
- Осмысленность – связь с мышлением, сознательно воспринимать предмет, значит мысленно называть его, относить его к определенной группе, классу предметов. Даже при виде незнакомого предмета мы пытаемся уловить в нем сходство со знакомыми нам объектами.
- Структурность – некая обобщенная структура, которая формируется в течение некоторого времени.
- Константность – относительное постоянство некоторых свойств предметов при изменение его условий. Без константности восприятия человек бы не смог ориентироваться в бесконечном многообразном и изменчивом мире.
- Апперцепция – обусловленность восприятия человека, зависит от содержания его психической жизни, прошлого опыта, особенностей эмоционального состояния и особенностей познавательной сферы в целом.
- Избирательность – способность человека не воспринимать все, что на него воздействует, а только то, что необходимо, в данный момент.

II. Эмоциональная сфера

Эмоциональная сфера – совокупность переживаний человеком своего отношения к окружающей действительности и к самому себе. Наиболее существенной чертой эмоциональной сферы является ее субъективность. Основными функциями эмоций являются: оценочная, сигнальная, побудительная и коммуникативная, функция воздействия на физиологические и познавательные и другие процессы.

III. Ценностно-волевая сфера

Ценностно-волевая сфера состоит из внутренних потребностей, интересов, мотивов, целей в единстве с духовными усилиями по достижению этих целей. Главный элемент этой сферы – воля, определяемая как способность человека к достижению своих целей.

Многие специалисты, в том числе педагоги, так или иначе, используют мультимедийный подход в своей работе, исследуют и изучают результаты воздействия его на обучающихся. Интересно мнение Дворко Н.И. на положительный опыт применения данной технологии: «Одной из положительных сторон применения мультимедийных средств и технологий является возможность их эффективного использования в научных и образовательных целях благодаря наглядности образов, многоуровневости, способности привнесения игровых методов обучения, создания симуляторов, позволяющих имитировать реальность, и т.д. Наиболее перспективными являются мультимедийные технологии, связанные с такими понятиями, как «трехмерная графика», «виртуальная реальность». Современное развитие техники, создание виртуальной реальности позволяет почти полностью имитировать собственное участие в действиях, моделировать почти весь диапазон человеческих ощущений. Ведь специфическая особенность виртуальной реальности состоит именно в том, что пользователь, «меняя ее изнутри, наблюдает трансформации и испытывает при этом реальные ощущения». [8, с.94]

Отличительные особенности проекта

Термин «мультимедиа» возник еще в 70-е годы прошлого века и был связан с созданием различных электронных предметов и приспособлений, применяющихся, например, при проведении концертов и представлений. В работе при создании пространства в условиях театрального действия у нас, в театре куклы и актера «Рататуй» эта технология используется уже давно: фоны для Новогодних балов и представлений, фоны к спектаклям «Подснежник и мышонок», «Мастер-озорник», «В поисках Грига», «Мой друг – Солнце» и др. Но использование мультимедийной технологии в целях создания чего-либо исходит от режиссера, и оно имеет образовательный и воспитательный эффекты, и личное присутствие автора идеи в создании пространства всегда индивидуально. Это и подвигло меня к созданию ситуации, когда ребята выступают в роли авторов своего собственно пространства.

Одной из ведущих тем на занятиях по сценографии является освоение карандашной техники. Сначала задумывается образ, затем создается пространство, в котором существует образ в тех или иных ситуациях (предлагаемых обстоятельствах). В этой работе очень хорошо проявляются знания обучающихся, полученные на актерских тренингах по предлагаемым обстоятельствам (обстоятельства образа, времени, места). Так, идея оживления нарисованных собак разных пород родилась на занятиях именно после выполнения задания по рисунку карандашом. Получилась интересная пробная коллективная работа – мультфильм «Рисунок карандашом», который мы представили на фестивале «Бронзовый витязь» в 2016 году. После первой удачной пробы у ребят появился интерес к созданию рисунков по собственным рассказам, и, как следствие, возникла необходимость в проведении новых занятий по композиции рассказа, тренингах и работе над пластикой, жестикуляцией.

Знания по истории театра, музыкальной литературе, истории искусств, истории танца, истории изобразительного искусства, которых мы только касаемся, занимаясь по программе «Мастерская кукольного театра», являются эффективным способом общеэстетического развития обучающихся. Неразрывно связанное с общекультурными ценностями, знакомством и устройством жизненных ситуаций, создание «виртуальной творческой реальности» формирует мировоззрение обучающихся, расширяет их общий кругозор, обогащает духовный мир.

Проблема проекта

Если создать условия для самостоятельной организации мультимедийного творческого рабочего пространства в сообществе ребенок – педагог – детский коллектив – ребенок, наполнить его информационно-обучающим содержанием, личным творческим интересом ребенка, то результатом станет изменение качества учебного процесса, направляющего студийное театральное воспитание, с уровня «Pattern» на уровень «To make you self».

Главным критерием проверки гипотезы является повышение мотивации детей к образовательному процессу, продуктивность деятельности театрального коллектива в целом, так и каждого обучающегося в отдельности, активное участие в создании мультипликационных форм.

Срок реализации данного проекта: два года. Но в ходе работы возможна пролонгация первоначальных сроков проекта, как следствие появления новых тем проекта.

Целевая группа участников проекта: обучающиеся по программе «Мастерская кукольного театра» образцового детского коллектива театра куклы и актера «Рататуй» в возрасте от 8 до 17 лет.

Цель проекта: организация учебного процесса, направляющего студийное театральное воспитание, в аспекте проявления ребенком своего авторского образного видения, результатом которого должен стать переход от уровня «pattern» («модель для подражания») к уровню «to make yourself» («делай сам»).

Задачи:

1. учить индивидуально работать над разными по тематике, технике, содержанию, композиции и приемам материалами;
2. учить вычленять и формулировать интересующую проблему, развить и представить ее в виде небольшой истории;
3. получить эмоциональную оценку представленной идеи;
4. практиковаться в составлении композиции аниме-рассказа, композиции пространства;
5. стимулировать обучающихся к творческому осмыслению полученной информации.

Ожидаемые результаты

1. Создание сборника авторских мультипликационных фильмов.
2. Повышение качества театрального сценографического обучения.
3. Поддержания интереса к занятиям театральной деятельностью.
4. Привлечение родителей к образовательному процессу посредством активизации внимания к творчеству детей.

Презентация проекта

1. Презентация проекта на заседании МО руководителей театральных коллективов города Томска.
2. Презентация готовых продуктов (мультфильмов)

- на сайте учреждения http://ddtplaneta.ru/2017/03/03/yunyiy-animator/;
- на закрытии театрального сезона.

Прогноз возможных негативных рисков и способы их нивелирования

Возможные негативные риски	Способы их нивелирования
Когда не получается задуманный рисунок?	Два варианта: • попросить помощи партнера; • просит помощи у руководителя; • попросить помощи у старших обучающихся студии;

	• изменить технику рисунка на другую технику создания образа (бумага, ткань и пр.)
Когда не получается задуманный сюжет?	Коррекция монтажного плана после анализа выполненной работы, беседы педагога и обучающегося.

Основное содержание проекта

Данный мультимедийный проект представлен организацией поэтапного выполнения серии практических занятий. Выполняя проект, обучающиеся осваивают новые образовательные и воспитательные задачи: работают над рисунком, звуком, видео, графикой, учатся грамотно компоновать, монтировать элементы проекта, знакомятся с основами драматургии и формообразования и т.д. Педагог выступает в роли консультанта, технической поддержки и руководителя проекта.

Реализация идеи, формулирование концепции, выстраивание образов, работа над драматургией, выразительными средствами – это один из важнейших моментов работы над мультимедийным проектом. От того, как будет выстроен проект, где будут расставлены важнейшие смысловые акценты, кульминация, каково будет соотношение видового ряда, музыки и текста будет зависеть эмоциональный тонус создаваемого произведения, его художественная значимость, его эстетическая привлекательность.

Программная составляющая – компьютерные программы: Pinnacle studio, Adobe Photoshop CS3, Sound Forge, в которых можно создавать мультимедиа-проекты в целом или их отдельные элементы. К сожалению, техническое оснащение театра не позволяет обучающимся в полной мере самостоятельно выполнять монтаж видео- и аудиоэлементов. Обучающиеся являются авторами идеи, композиции, рассказа, озвучки и художниками. В зависимости от технических возможностей предлагаются ознакомление учащихся со средствами создания объектов мультимедиа в виде мультимедийной презентации: работа в программах для монтажа аудио-, видео, для обработки звука, секвенсоры, программы для записи и т. д.

Театральная составляющая – занимаясь актерским мастерством, студийцы, в данном случае, получают опыт творческого воображения, мизансценирования, создания образа, словесного действия, коммуникативного общения. В процессе работы над проектом обучающимися приобретаются умения и навыки формулировки и переложения мысли (идеи) в эскиз (при работе с карандашом, акварелью, бумагой, тенью и т.п.). Кроме того, формируются и развиваются личностные качества ребят: характер, усидчивость, целеустремленность. А в результате повышается самооценка и момент понимания «Я - есть?»

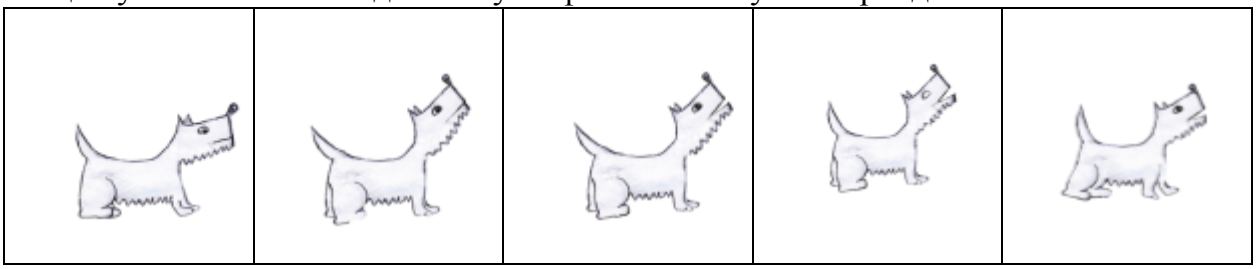
Художественная концепция проекта – это красота окружающего, величие и торжественность, заключенная в простоте нашей жизни, пронзительная лирика, чистота и гармония живущих в этом мире. Последовательность себя и мира, который вокруг каждого из нас, который можно уложить в несколько кадров видового ряда, где отсутствуют информационные подробности, но присутствует определённое настроение, способное воздействовать на зрителя на эмоциональном уровне.

Этапы работы над творческим проектом

Первый этап «Творческие пробы»: пробно-организационный

1. Организация проб по созданию мультфильма «Рождение Снеговика» (Мастер-класс студии «Махолет» с участием воспитанников театра – декабрь 2015года).

2. Оценка работы на съемках. Формирование творческой группы, состоящей из ребят, желающих участвовать в создании мультфильма «Рисунок карандашом».



3. Создание продукта для участия в фестивале «Бронзовый витязь» - апрель 2016г. (Приложение №3).

Результаты первого этапа мультимедийного проекта

1. Написано 10 сюжетных текстов в разных жанрах, из них защищено – две.
2. Выполнены эскизы к двум историям:

- в технике «бумажная аппликация» (7 участников);
- в технике «съемка на натуре» (5 участников);
- в технике «карандаш» (4 участника).

3. Монтаж рисунков, предварительный просмотр.
4. Выбор музыкального фонового материала для мультфильма.
5. Получение готового продукта: мультфильмы «Рождение Снеговика», «Рисунок карандашом».

1. Участие в фестивале «Бронзовый витязь».

Работа в проекте на первом этапе предлагается всем обучающимся. Далее выявляется творческая группа из тех, кто заинтересован в достижении поставленной задачи (реализация собственного замысла).

Результат – эффект

Участие пяти обучающихся со своими авторскими литературными работами в литературной гостиной "Читает автор". Получены рецензии от доцента кафедры истории

русской литературы XX века Томского Государственного университета, кандидата филологических наук Губайдуллийной А.Н., напечатаны в сборнике "Читает автор – 2016г."

Второй этап «Творческий поиск»: практическая реализация проекта

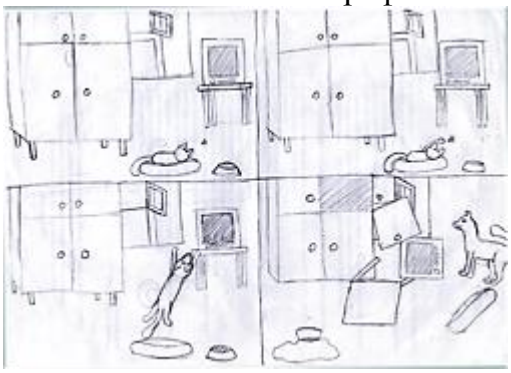
1. Создание «копилки идей» (октябрь 2016г.): работа над формулировкой тем (идей), обоснованием практической и художественной значимости, защитой композиции (завязка - развитие действия - кульминация – развязка; наличие конфликта и пр.).

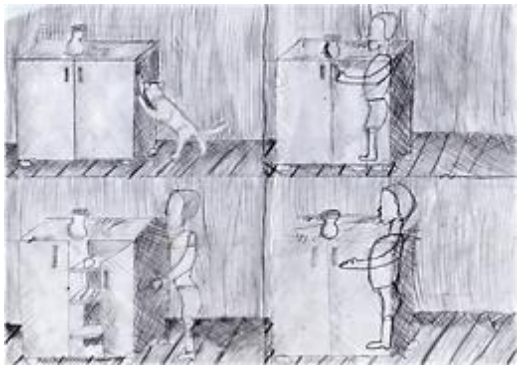
2. Написание текстовой информации – сценария, защита композиции рассказа (на занятиях по сценической речи).

3. Работа над образами в рисунках, иллюстрацией рассказа (на занятиях по сценографии).

4. Поиск смысловых акцентов, поиск идеи, хода выполнения сверхзадачи, эмоционального наполнения, жанра (на занятиях по актерскому мастерству).

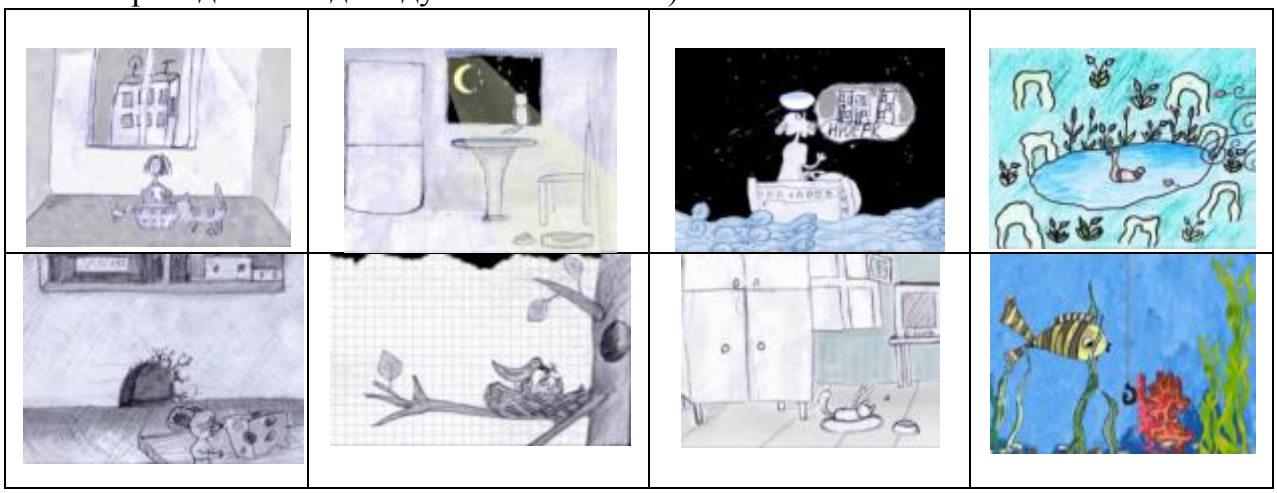
5. Выполнение собственных графических работ.





6. Монтаж. Работа с элементами иллюстративного материала, монтаж видео в соответствии со сценарием в программе Adobe Photoshop, подбор музыкального фона, запись текстовой части, создание аудиофайлов, сведение видео- и аудиофайлов в единое целое.

7. Обсуждение результатов работы с педагогом (проводится на каждом этапе работы, возможно проведение индивидуальных занятий).



8. Конкурс мультимедийных работ: момент представления творческих проектов. Для получения объективной оценки результатов проекта работает авторитетное жюри, все участники проекта, вся учебная группа, родители (Приложение №10).

9. Обсуждение всех представленных на конкурс авторских мультипликационных фильмов (07.12.16 г.), заполняются листы оценивания, анкеты, выявляются победители.

10. Награждение в торжественной обстановке специальными дипломами победителей, все участники проекта получают на память качественные мультипликационные этюды.

Результаты второго этапа мультимедийного проекта

1. Написано и защищено более 20 сюжетных разножанровых текстов.
2. Выполнены эскизы к 16-ти историям:

- в технике «карандаш» – 13 работ;
- в технике «акварель» – 3 работы.

3. Запись, озвучивание закадрового авторского текста.
4. Монтаж рисунков, предварительный просмотр.
5. Выбор музыкального фонового материала.
6. Проведение конкурса «Юный аниматор». Подведение итогов. Итог: 16 готовых мультипликационных работ авторских работ (7.12.2016).
7. Награждение дипломами «Юный аниматор» победителей 1, 2, 3 степени (17.12.2016).

Результат – эффект:

1. Участие обучающихся (8 человек) с авторскими литературными работами в литературной гостиной "Читает автор". Получены рецензии от доцента кафедры истории русской литературы XX века Томского Государственного университета, кандидата филологических наук Губайдуллийной А.Н., работы рекомендованы к печати в сборнике «Читает автор – 2017».

2. Получены положительные отзывы от родителей и друзей.

Третий этап «Готовая форма»: итоговый

Определяется количество участников (январь 2017г.), занятых в разработке проекта, выбирается интересующая весь коллектив тема – «Северная сказка», распределяются роли и функции между участниками проекта. Продуктом второго этапа является теневой мультфильм - легенда о северном сиянии.

Задачами финального этапа являются:

1. Учить формулировать тему (идею), обосновывать её практическую и художественную значимость.
2. Учить выполнять собственные графические работы.
3. Учить создавать аудиофайлы (озвучивание ролей).
4. Учить работать над общей темой в коллективе.
5. Формировать навыки культуры поведения при работе в творческом пространстве.

Результаты третьего этапа мультимедийного проекта

1. Просмотрены варианты "копилки идей", выбрана и защищена 1тема – «Северная сказка».
2. Знакомство с культурой северных народов (сказки, изображения и значение северного орнамента), познакомились с сюжетами разных легенд, выбрана тема, способ

изложения, техника рассказа в жанре теневого театра. В целях создания обстоятельства места и времени прошло

3. Выполнены эскизы к 2-м историям:
- в технике карандаша;
- в технике бумажного силуэта
4. Фотосъемка
5. Запись звука, озвучивание закадрового текста.
6. Монтаж рисунков, предварительный просмотр полученных результатов.
7. Монтаж рисунков, предварительный просмотр полученных результатов.

Подобный проект может быть использован для раскрытия любой темы с использованием разнообразных материалов для создания плоского или объемного пространства: ткань, шерсть, дерево, глина, картон и пр.

Таким образом, данный проект является одним из способов самостоятельного расширения знаний – с одной стороны, а с другой – вариантом художественного самовыражения обучающихся. В то же время при реализации данного проекта опосредованно идет воспитательный процесс, повышается культура подрастающего поколения, которое зачастую обращается к мультимедийным видам творчества, что, в свою очередь, стимулирует получение знаний в сфере компьютерных технологий.

Ресурсы проекта

Кадровые:

- педагог, владеющий техникой рисунка, знающий основы композиции, сценарного мастерства, фото- и видеомонтажа;
- звукооператор (звукорежиссер).

Участники проекта:

- обучающиеся образцового детского коллектива театра куклы и актера «Рататуй»;
- педагог дополнительного образования Гноева Н.Ф.;
- педагог - звукооператор Бабешкин А.П.

Материально-технические: учебный кабинет, столы, доска, художественные принадлежности, ноутбуки, компьютерные программы Pinnacle studio, Adobe Photoshop CS3, Sound Forge, ТВ-панель; театральные площадки домов детского творчества города.

Список использованной литературы:

1. Громов, Е.С. Постмодернизм: теория и практика / Е.С. Громов, Н.Б. Маньковская. — М.: ВГИК, 2002. — 135 с.
2. Дворко, Н.И. Режиссура мультимедиа (Генезис, специфика, эстетические принципы): дис. … д-ра искусствоведения: 17.00.03 / Н.И. Дворко. — СПб, 2004. — 334 с.
3. Елинер И.Г. Мультимедийная культура (Культура и образование. – Декабрь 2013. - № 4. URL: http://vestnik-rzi.ru/2013/12/1118).
4. С. В. Клубков «Уроки мастерства актера. Психофизический тренинг». М. Репертуарно-методическая библиотечка «Я вхожу в мир искусств» № 6 (46) 2001.
5. Кривцун, О.А. Эстетика / О.А. Кривцун. — М.: Аспект Пресс, 2000. — 434 с.
6. МакНайер, Б. Технология / Б. МакНайер // Медиа: введение = The Media: an introduction : учеб. для студ. вузов, обучающ. по гуманитар.-соц. спец. (020000) и спец. «Связи с общественностью» (350400) и «Реклама» (350700) / под ред. А. Бриггза, П. Кобли ; [пер. с англ. Ю.В. Никуличева]. — 2-е изд. — М.: Юнити, 2005. — С. 224–241.
7. Плотников, С.Н. Чтение и экология культуры / С.Н. Плотников // Homo legens: памяти Сергея Николаевича Плотникова (1929–1995) / [Ин-т Юнеско по информ. технологиям в образовании и др.]. — М.: Дом интеллек. кн.: В. Анашвили, 1999. — 269 с.

8. Соколов, А.В. Общая теория социальной коммуникации / А.В. Соколов. — СПб: Изд-во В.А. Михайлова, 2002. — 461 с.
9. Эко, У. От Интернета к Гуттенбергу / У. Эко // Новое лит. обозрение. — 1998. — № 32. — С. 5–14.