

DOI <https://doi.org/10.32405/2308-8885-2019-3-42-49>

УДК 378.147:[37.011.3:373.3]:778.534.6

Джафарова Оксана Сергеевна,

кандидат педагогических наук, старший преподаватель Крымского инженерно-педагогического университета, г. Симферополь, АР Крым, e-mail: dub.okeana@gmail.com

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ БУДУЩИМИ УЧИТЕЛЯМИ НА- ЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ КАК АСПЕКТ ПОДГОТОВКИ К ХУДОЖЕСТВЕН- НОМУ ОБУЧЕНИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

У статті актуалізовано проблему підготовки студентів спеціальності «Початкове навчання» в педагогічних вузах до художнього навчання молодших школярів. Складовою професійної компетентності майбутнього вчителя розглядається його медіаосвіта у взаємозв'язку з професійною підготовкою. Стрімкий розвиток інформаційно-комп'ютерних технологій зумовлює необхідність грамотного і доцільного їх використання у навчально-виховному процесі в початковій школі.

Автором запропоновано в процесі художнього навчання молодших школярів застосовувати таку форму спільної художньо-творчої роботи педагога й учнів, як виготовлення мультфільмів, що передбачає створення студентами під час навчання у вузі власних мультфільмів. Наведено приклади створення мультфільмів з різною освітньою метою і завданнями.

Розглянуто етапи створення мультфільму майбутніми учителями початкових класів: вибір теми і придумування сюжету, розробка персонажів, розкадровка, зйомка, монтаж і презентація твору. Розкрито педагогічний потенціал мультиплікації і її можливості в художньому навчанні молодших школярів. Описано форми ознайомлення учнів з картинами художників із використанням засобів мультиплікації: «оживлення» картини, придумування сюжету майбутнього мультфільму на основі картини. Виокремлено таку продуктивну форму роботи над мультфільмом, як ілюстрування дитячих пісень. Зроблено висновки про необхідність вивчення педагогічних можливостей мультиплікації в мистецькій освіті молодших школярів, розробки рекомендацій для вчителів-практиків щодо застосування засобів мультиплікації у всебічному і художньому навчанні учнів на уроках мистецтва в початковій школі.

Ключові слова: майбутні вчителі початкової школи, художнє навчання молодших школярів, мультиплікація, мультфільм, етапи створення мультфільмів.

В современных стандартах высшего профессионального педагогического образования: «Государственный стандарт высшего образования», «Отраслевой стандарт высшего образования (начальное обучение)» отмечается, что выпускники педагогических учебных заведений должны владеть методами поиска, обработки и использования информации, уметь ее интерпретировать, адаптировать в соответствии с запросами обучающихся. Данная взаимосвязь медиаобразования и профессиональной подготовки будущего учителя рассматривается как важная составляющая его профессиональной компетентности. Стремительное развитие в современном мире информационно-коммуникационных технологий и средств массовой информации диктует необходимость целенаправленной подготовки специалистов разных профессий к грамотному и в то же время целесообразному их использованию в своей будущей деятельности.

Подготовка будущих учителей начальной школы к художественному обучению младших школьников в педагогических вузах по специальности «Начальное образование», является одной из важных составляющих их профессионального становления, так как в художественной деятельности заложен огромный потенциал всестороннего и художественно-эстетического развития личности ребенка. Для этого будущим учителям следует максимально повышать собственный художественный уровень, что тесным образом связано с обращением к современным средствам обучения, среди которых – медиасредства и компьютерные технологии.

Определил ценность мультипликации, как будущего художественного образования, А. Мелик-Пашаев. Ученый подчеркивает, что художественное развитие ребенка во всех видах деятельности всегда является двухсторонним процессом: во-первых, восприятие, освоение, понимание, оценивание произведений; во-вторых, приобщение к творческому опыту, самостоятельное создание произведений того или иного вида искусства [7]. Для эффективного восприятия и оценки художественного

произведения необходимо, чтобы воспринимаящий обладал собственным опытом создания художественного произведения, сам выступал в позиции автора, что помогает лучше понять процесс зарождения замысла и потребности его воплощения, а также создания более выразительного образа, который обладает самостоятельной жизнью, то есть отделился от непосредственного переживания, от себя самого, для адекватного восприятия другими [7]. Данный подход А. Мелик-Пашаев видит в создании собственных творческих работ: мультфильмов.

Теоретико-методические основы художественного образования учеников общеобразовательных школ и студентов вузов исследовались И. Зязюном, О. Комаровской, Л. Масол, Н. Миропольской, Г. Падалкой, О. Рудницкой и др. Аспекты художественного образования современных студентов разрабатываются в работах Е. Кайдановской, А. Микულიной, А. Радомской, Е. Шевнюк и др.

Вопросы медиаобразования раскрыты в трудах зарубежных исследователей Д. Бааке, Л. Мастерман, С. Френе. Теоретические аспекты, понятийный аппарат, проблемы медиаобразования в разных странах описаны в работах А. Федорова. Современное состояние и перспективы развития, международные концепции по медиаобразованию проанализированы в работах И. Онкович. Методические аспекты развития медиакультуры младших школьников рассматривали Л. Баженова, О. Баранова, Е. Бондаренко, Л. Зазнобина, В. Шарикова и др.

Возможности анимации в преодолении отдельных социально-педагогических проблем изучали Т. Дедурина, Ю. Жданович, М. Петрова, Л. Тарасов, О. Чернишенко и др. Основы мультипликационной педагогики заложены в работах В. Ишук, Ю. Красного, Л. Курдюковой, М. Нагибиной, которые обобщили в своих исследованиях свой опыт работы студий по созданию мультфильмов учениками разных возрастов.

Как видим, имеющиеся в незначительном количестве исследования данной проблемы показывают противоречие между популярностью мультфильмов в среде детей и школьников

и недостаточным изучением влияния мультфильмов на разные сферы развития личности, на обучение детей. Данное противоречие требует от ученых и практиков поиска решения и изучения следующих аспектов: изучение педагогических возможностей мультипликации в художественном образовании школьников разного возраста, в том числе младших школьников; подготовка будущих учителей начальных классов к использованию мультипликации в учебно-воспитательном процессе начальной школы, разработки для учителей-практиков рекомендаций по применению средств мультипликации во всестороннем, в том числе художественном, обучении учеников.

В жизни каждого ребенка, как неотъемлемая часть детства, присутствуют мультфильмы, которые выступают в качестве развлечения и развития личности и оказывают информационное воздействие: ребенок получает из просмотра мультфильмов большое количество информации художественно-эстетического, морально-этического и познавательного характера. На языке образов, усиленных музыкальным сопровождением, мультфильмы могут донести до детского сознания значительное количество информации [9].

С психолого-педагогической точки зрения мультипликация действительно оказывает огромное влияние на развитие личности ребенка, ведь она является жанром экранных видов искусств, где аудиовизуальный ряд создан именно с учетом детского восприятия: мультфильмы яркие, образные, эмоционально обогащенные. Дети не обладают необходимым уровнем знаний и не имеют жизненного опыта, поэтому окружающую действительность они легче воспринимают с помощью аудиовизуальных образов и ощущений [6]. Но влияние может носить как положительный, так и отрицательный характер. Поэтому важно учителю формировать критическое отношение к огромному количеству медиаресурсов, в том числе и мультипликации. Данные особенности уже учтены при составлении современных программ по «Искусству» (авторы Л. Масол, О. Гайдамака и др.) и «Типовой обра-

зовательной программы», разработанной под руководством А. Савченко для начальной школы.

В программу «Искусство» заложена содержательная линия киноискусство. Обязательным компонентом в каждой теме программы является дополнительный материал, который содержит рекомендованные кинофрагменты для просмотра учащимися. В первом классе, решая задачу обучения школьников ориентироваться в понятиях «мультфильм», «художник-мультипликатор», в теме 1. «Красота вокруг нас», рекомендованы для просмотра мультфильмы: «Карандаш и стерка», «Ежик в тумане», «Жизнь насекомых»; в теме 3. «Загадки художественных языков» – мультфильм «Балет «Щелкунчик», мюзикл «Рукавичка», художественный фильм «Мама»; в теме 4. «Как художники создают красоту» – мультфильмы «Пластилиновая ворона», «Винни-Пух», «Бременские музыканты».

Во втором классе задачи усложняются, и соответственно, меняется характер кинофрагментов; так младшие школьники обогащают свои знания понятиями мультипликационный и художественный фильм: в теме 1. «Времена года» смотрят мультфильмы «Ходит тыква по огороду», «Алиса в стране чудес», «Чиполлино», документальный фильм «Птицы»; в теме 2. «Искусство и рукотворный мир» – мультфильмы «Петя и волк», «Приключения кота Леопольда», «Ночь перед Рождеством», художественный фильм «Элвин и бурундуки»; в теме 4. «Образы родной земли» – мультфильмы «Заколдованный мальчик», «Двенадцать месяцев», «Спящая красавица», документальный фильм «Мария Примаченко».

В третьем классе главными задачами являются сравнение средств художественных фильмов и мультфильмов, художественной выразительности в кино и театре, что формирует основу критического мышления учащихся. В теме 1. «Художественные путешествия сказочных персонажей» рекомендованы мультфильмы «Пиноккио», «Катигорошек», «Красная шапочка», кинофильмы «Новые приключения Кота в сапогах», «Золушка», «Сказка о царе Салтане»; в теме 4. «Красота челове-

ческой духовности» – кинофильмы «Звездный мальчик», «Синяя птица», мультфильмы «Айболит», «Дамбо».

В четвертом классе ученики должны научиться ориентироваться в средствах выразительности мультфильмов, кинофильмов. В теме 1. «Мой живописный рассветный край» знакомятся с документальными фильмами о культуре родного края, мультфильмом «Покрова, Покровонька»; в теме 2. «Мы дети твои, Украина!» – кинофильмы «Трембита», «Грек Зорба», «Скрипач на крыше», мультфильмы «Два веселых гуся», «Горшочек каши». Все вышеуказанные художественные произведения интегрируются и обогащают темы изобразительного и музыкального искусства.

В «Типовой образовательной программе» (разработанной под руководством А. Савченко) в качестве содержательной линии выступает «Исследуем медиа». При работе с медиапродукцией первоклассники воспринимают содержание и форму простых медиапродуктов (рисунки, фотографии, комиксы, детские журналы, мультфильмы и т. д.), участвуют в их обсуждении; рассказывают о своих впечатлениях от просмотренных медиапродуктов; во втором классе умения учащихся дополняются объяснением содержания вербальной и невербальной информации, созданием простых медиапродуктов (открытка, sms-сообщения, фотоколлаж и т. д.) с помощью других лиц. Данные умения позволяют младшим школьникам повышать уровень медиаграмотности и тесно связаны с художественным обучением.

В связи с этим при подготовке будущих учителей начальной школы необходимо включать работу по анализу, оценке и созданию медиапродукции как важный компонент художественного обучения младших школьников.

Целью данной статьи является раскрытие некоторых особенностей подготовки студентов специальности начальное образование педагогических вузов, будущих учителей начальной школы к использованию мультфильмов в художественном обучении младших школьников через создание студентами своих собственных творческих продуктов.

В современных условиях взаимодействия людей в поликультурном пространстве художественное образование приобретает важное значение, благодаря универсальности художественно-образного языка, который позволяет личности вступать в невербальный диалог с различными культурами прошлого и современности, понимать других и расширять таким образом свой собственный духовный мир, его уникальность и самобытность. Младшие школьники получают художественную подготовку на уроках искусства, трудового обучения и в разных формах внеурочной художественной деятельности, что способствует проявлению творческих возможностей, реализации потребности в творческом самовыражении. Степень художественной образованности учеников во многом зависит от технологий, форм и методов, которые использует педагог.

Как уже упоминалось нами выше, в рамках изучения искусства в начальной школе ученики смотрят фрагменты мультфильмов и изучают элементы экранных искусств. Это обосновано, во-первых, тем, что это один из видов искусства, доступный детям младшего школьного возраста, а во-вторых, требованиями современных детей, которые все больше и больше познают мир преимущественно визуальным способом – через кино и мультфильмы, воспринимаемая информация на планшетах и смартфонах.

Мультипликация представляет собой процесс создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой [10, с.78–81].

По способу создания мультфильмов исследователи выделяют следующие виды:

- *рисованные* – классическая покадровая анимация, при которой необходимо отрисовать каждый момент движения и затем совместить последовательность картинок (примером являются мультфильмы студии «Дисней» и «Союзмультфильм»);

- *перекладные* – старейший вид анимации, суть которого заключается в том, что нарисованный на картоне или

бумаге объект режется на отдельные фрагменты и эти фрагменты передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру («Ежик в тумане», 1975, реж. Ю. Норштейн);

- *кукольные* – для создания иллюзии движения, позы фигурок кукол немного меняют, покадрово фотографируя, а потом превращают всё это в фильм; появилась такая анимация вместе с классическим кинематографом; преимущество данного вида заключается в том, что есть возможность создать объём, а также обеспечить детализацию: достаточно просто разместить объекты в кадре («38 попугаев», 1976–1991 г.г., реж. И. Уфимцев; «Кубо. Легенда о самурае», 2016 г., реж. Т. Найт);

- *пластилиновые* – близки по характеру создания движения к кукольным, выросли в самостоятельный вид именно из кукольной анимации; за счет пластичности материала позволяют создавать эффекты движения; также покадрово фотографируется каждый момент движения («Пластилиновая ворона», 1981 г., реж. А. Татарский; «Волк и семеро козлят на новый лад», 1975 г., реж. Л. Аристов);

- *компьютерные* – движущиеся изображения получают с помощью 2D- и 3D-анимации, созданной на компьютере; компьютерная анимация дала зрителю глубину картинки, а также возможность бегать вместе с героями и совершать головокружительные полеты, такие точки съемки камеры не были возможны в классической анимации да и в обычном кино («Ротатуй», 2007 г., реж. Б. Берд; «Ледниковый период», 2002 г., реж. К. Уэдж);

- *комбинированные* – это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом («Кто подставил кролика Роджера», 1988 г., реж. Р. Земекис; «Приключение Капитана Врунгеля», 1981 г., реж. Д. Черкасский) [5].

Наравне с другими видами искусства, исследователи видят в мультипликации средство художественного обучения и творческого развития младших школьников. Подчеркивая ее педагогический потенциал, Ю. Красный выделяет уникальные особенности мультипликации как такого средства: мультипликация не имеет своего «предмета», предме-

том является материал и содержание из разных областей знания; в мультипликации нет четкого канона, для нее характерна безграничность любых видов художественной и практической деятельности; для мультипликации жизненный материал является не только объектом освоения, но и составной частью самого языка [4, с. 12].

Поэтому в настоящее время выделяется целое направление в педагогике – **мультипликационная педагогика**, которая определяется как отрасль педагогической науки, предметом которой является изучение мультипликации как средства художественно-творческого комплексного развития личности, изучающая особенности восприятия, понимания, оценки анимационных произведений; а также обогащает творческий опыт в процессе самостоятельного создания мультфильмов. Основы данного направления педагогики раскрыты в работах Ю. Красного, Л. Курдюковой и нашло дальнейшее развитие в современных исследованиях Л. Бирюкова, А. Бурухина, Л. Лебедева, Л. Назарова, Л. Фесюкова, М. Ситцевой, Р. Силко, П. Скляра, Ю. Хомской та других.

С педагогической точки зрения, решая определенные задачи, можно выделить развивающую, познавательную, нравственную, обучающую, развлекательную и другие функции мультипликации. Такое многообразие функций подчеркивает важность мультипликации в комплексном развитии личности младших школьников.

Мультипликация охватывает разные сферы деятельности личности, поэтому ее цель состоит в комплексном художественно-творческом развитии ребенка: при составлении сценария, озвучивая роли – в литературе и театральном искусстве, в процессе создания персонажей – в изобразительном искусстве и различных видах прикладного искусства, подбирая звуковое сопровождение – в музыкальном искусстве. Создавая мультфильм, младшие школьники получают опыт работы с современным миром техники: фотоаппаратом, компьютерными программами.

Особое значение занятия мультипликацией играют в формировании целостного миропонимания личности, что

особо важно для становления личности младшего школьника. Обучающихся необходимо научить выстраивать из отдельных частей своих знаний единое целое представление, с пониманием того, что все явления жизни взаимосвязаны. Готовый мультипликационный фильм – это и есть целое явление из частей: изображение, музыка, речь. Чтобы мультфильм получился, необходимо точно подобрать все детали, выстроить их в нужной последовательности, определить его длительность и характер. Мультипликация живет по закону – объединяй и созидай. Ребенок в этом виде творчества выступает в роли режиссера, при этом он в создаваемом художественном образе отражает свои представления, мысли, переживания и чувства [3].

Таким образом, мультипликация выступает природным и эффективным средством активизации творческого самовыражения личности, включает механизмы эмоционального, комплексного и всестороннего развития обучающихся.

Использование средств мультипликации в начальных классах обусловлено закономерностями развития ребенка (А. Обухова [8], Е. Гуцало [2]). Младший школьный возраст является важным периодом для интеллектуального, физического и эмоционального развития личности. Данный возраст характеризуется максимальной познавательной активностью, когда дети учатся смотреть, слушать, выделять главные признаки предметов, видеть в предмете много различных деталей, развивается наглядно-образное мышление, произвольная память, внимание привлекается ярким, наглядным материалом, эмоциональным изложением.

Мультипликация – искусство концентрированное, так как смотреть много мультфильмов подряд нелегко. В то же время, дети легче взрослых воспринимают информацию в концентрированном виде, современные школьники, как носители «новой грамотности», по мнению Г. Гич [1, с. 12], отличаются клиповым мышлением, которое характеризуется фрагментарностью, скоростью перепрыгивания с одной картинки на другую, информацию воспринимают

как готовую картинку, стремятся делать одновременно несколько дел. Мультипликация полностью отвечает особенностям современных школьников. Так как мировосприятие учащихся формируется в соцсетях, рекомендуется в учебно-воспитательном процессе использовать образы, взятые из видеоигр, анимационных фильмов, мемов из социальных сетей. Так учитель будет разговаривать с ними на понятном и интересном для школьников языке [1, с. 13].

Из всего вышеизложенного появляется необходимость включения в профессиональную подготовку будущих учителей начальных классов особенностей работы с мультипликацией и использование ее средств в учебно-воспитательном процессе начальной школы. Перед тем, как разрабатывать методические рекомендации по использованию мультипликации, студентам необходимо на начальном этапе самим понять суть мультипликации и пройти все этапы создания мультфильмов для эффективного художественного обучения младших школьников в дальнейшей своей практической деятельности.

Поэтому студентам выпускных курсов специальности «Начальное образование» в рамках дисциплины «Технологии изучения интегрированной дисциплины «Искусство» было предложено творческое задание: объединившись в группы, создать свой мультфильм с образовательной целью. На занятиях обучающиеся знакомились с теоретической информацией – с историей возникновения и развития мультипликации, спецификой и видами мультфильмов, рассматривали влияние мультипликации на повышение уровня художественного обучения личности, выявляли и анализировали особенности создания художественных произведений, создаваемых профессиональными мультипликаторами.

Практическая подготовка – создание студентами собственных мультфильмов – содержала ряд практических творческих заданий и рекомендаций, направленных на овладение студентами определенными художественными умениями и навыками, необходимыми в ходе создания мультфильмов,

технологии создания собственных мультфильмов, подбора мультипликационного материала. Рассматривались совокупность способов и приемов художественно-творческой деятельности в процессе придумывания и воплощения своего творческого замысла при создании мультфильма, развивались художественно-графические умения с привлечением технических средств. Методическая часть включала раскрытие студентами методических приемов и рекомендаций по обучению младших школьников средствами мультипликационной педагогики.

Рассмотрим подробнее процесс создания мультфильмов на примере полностью придуманных студентами историй с педагогическим содержанием. Работа выполняется последовательно, продвигаясь шаг за шагом, так как в процессе создания анимации нужна ясность и четкая последовательность действий.

Создание мультфильмов – интересный и трудоемкий процесс, который представляет собой четкую последовательность конкретных этапов: выбор темы и придумывание сюжета, разработка персонажей, раскадровка, съемка, монтаж и озвучка, презентация.

Для творческой работы студенты объединяются в малые группы. Совместно придумывают идею, в приоритете – педагогическая направленность содержания мультфильма.

Рассмотрим эти **этапы**:

1. Выбор темы и придумывание сюжета. На этом этапе студенты разрабатывают саму идею, а именно – сюжет мультфильма, то есть придумывают интересную историю. Для активизации творческих замыслов можно предло-



Рис.1. К. Финчер. «Два желания»



Рис. 2. Е. Гапчинская. «Непослушные бабочки»

жить вопросы, на которые надо будет ответить при создании мультфильма: каковы цели показа мультфильма, целевая группа, на которую будет ориентирован данный мультфильм, продолжительность мультфильма, предпочтение в стилистике и озвучке и т. д. Поэтому могут быть художественные работы разного содержания.

Например, студенты могут взять за основу картину художника и «оживить» ее – при помощи перекладной анимации элементы картины будут двигаться: рыбки плавают в аквариуме (в картине К. Финчер «Два желания») (рис. 1); бабочки летают, и ангел руками закрывает глаза (в картине Е. Гапчинской «Непослушные бабочки») (рис. 2).

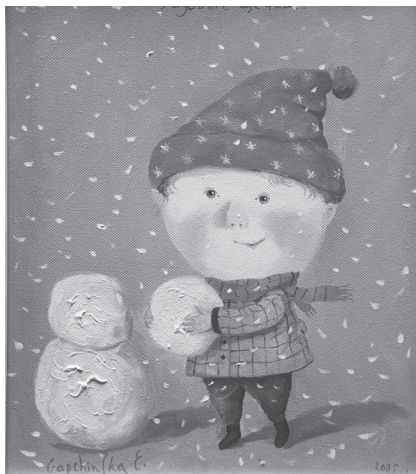


Рис. 3. Е. Гапчинская. «Розовые щечки»

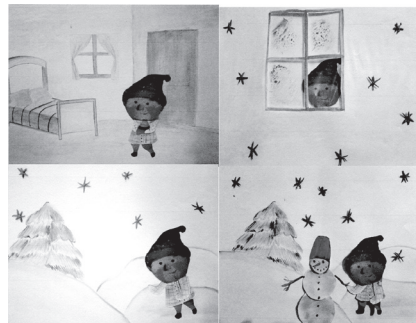


Рис. 4. а. Лучшие кадры из мультфильмов: «Новый друг»



Рис. 4. б. Лучшие кадры из мультфильмов: «Дружба пчел»

Продуктивной работой является придумывание своего сюжета на основе картины художника. Так например, при знакомстве с картиной Е. Гапчинской «Розовые щечки» (рис. 3) студенты составили такую историю:

Новый друг

Вот и наступила зима – самое веселое время года. Кругом белым-бело, мягкий пушистый снег переливается на солнце и манит поиграть на улице. Ярослав увлеченно играл в своей комнате с пирамидкой. Но, выглянув в окно, он решил погулять и вышел во двор. Ярослав стал лепить снеговика: сделал нос из морковки, шапку из ведра, а руки из веток, украсил рот угольками. Снеговик очень понравился мальчику, и он стал с ним играть – взял его за руку. Вот такой новый друг появился у Ярослава.



Рис. 5. Герои мультфильма «Книга – это знание»

Созданные и сфотографированные кадры из мультфильма представлены на рис. 4 (а, б).

Некоторые студенты выбирают иллюстрирование детских песен, например, «Учат в школе», «В траве сидел кузнечик» и другие.

По времени мультфильм должен быть коротким и увлекательным. Не стоит делать мультфильм длиннее минуты, что соответствует особенностям современного младшего школьника. Обучение должно быть быстрым, веселым и интересным [1, с. 13].

На этом этапе обучающиеся не только продумывают диалоги героев, но и учатся рассказывать обо всех деталях (кто как двигается: улыбается, смотрит, машет руками и т. д.). Главная задача состоит в том, чтобы как можно подробнее передать действия героев в

каждой отдельной сцене. Данный этап способствует активизации фантазии студентов, умению работать в группе, развивает коммуникативные способности в кругу сверстников. При написании сценария мультфильма хорошо развиваются такие творческие качества: беглость мышления при возникновении большого количества идей для сюжета мультфильма, которые он должен суметь соединить в одну целую и интересную историю; оригинальность мышления, когда придумываются необычные новые идеи, которые отличаются от общепринятых.

2. *Разработка персонажей.* Разработка персонажа – комплект графических изображений, включающих визуальный образ героя мультфильма, схемы, чертежи и эскизы, необходимые для последующего одушевления (анимации) персонажа.

Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным процессом (если в мультфильме несколько персонажей, то разрабатывается образ каждого из героев). Иногда отдельным этапом еще до прорисовки персонажей является составление описания характера каждого из персонажей – своеобразный «портрет» каждого из героев в словесной форме. Делается это для того, чтобы при разработке визуального образа уже четко

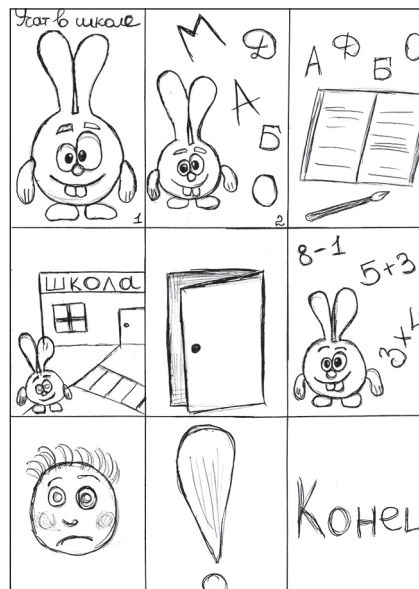


Рис. 6. б. Примеры раскадровок: «Учат в школе»



Рис. 6. в. Примеры раскадровок: «День Рождения»

можно было представить его характер, тогда герой соответствует написанному сценарию. Во время разработки персонажей развиваются художественные способности, обучающиеся учатся с помощью различных цветов, художественных приемов передавать чувства и характер героев (рис. 5).

3. *Раскадровка* – это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Из раскадровки можно понять, как будут выглядеть сцены в мультфильме, их последовательность, продолжитель-

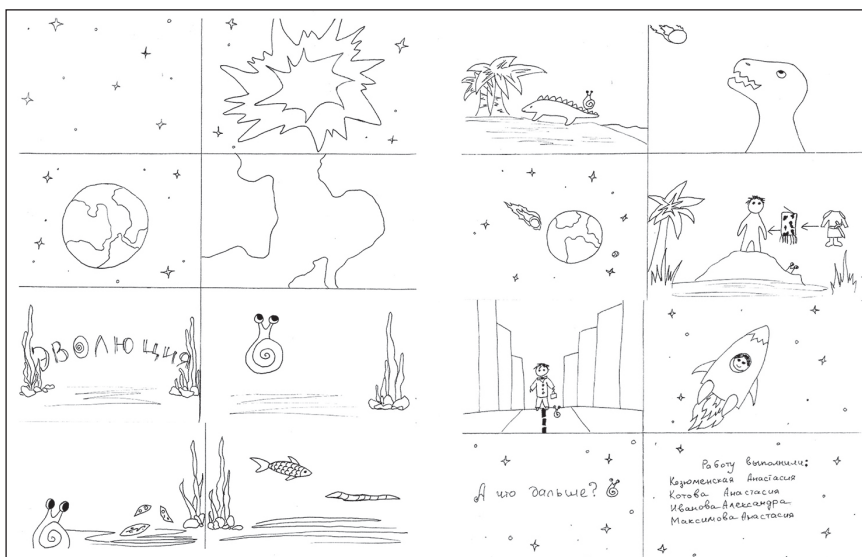




Рис. 7. Фотосъемка мультфильма

ность, расположение основных предметов на фоне и расположение персонажей относительно фона (рис. 6. а, б, в).

Значение раскадровки заключается в том, что она помогает мысленно представлять повествование, объединить историю и время в нескольких ключевых кадрах, определить технические параметры: движение персонажей, параметры камеры света, декорации и костюмы. В процессе работы над раскадровкой у ребенка появляется возможность мыслить логично, выстраивать сцены в четкой последовательности. Если же раскадровка рисуется от руки, это способствует развитию художественных навыков, ребенок учится рассуждать, пространственно мыслить и наблюдать, осваивает основы композиции.

4. Съемка мультфильма. Самый трудоемкий этап, так как требует терпения и усидчивости. Главным помощником на данном этапе является качественная раскадровка, где представлена последовательность съемки. В основном мы используем стандартный формат листа А4, но иногда нужны дальние или ближние планы, их можно создать при помощи фокусного расстояния или формата листа; например, на формате А3 предмет будет казаться дальше, так как он будет меньше относительно фона, чем на А4. Необходимо сделать большое количество фотографий с измененными положениями движущихся деталей. При помощи фотоаппарата или фотоаппарата на телефоне для съема одной сцены приходится делать 20–30 фотографий (рис. 7).

Следует внимательно следить за одинаковым фокусным расстоянием, чтобы фотографии можно было совместить в единое целое, с этой целью студенты используют или монопод для

селфи, линейку, или просто вытянутую руку.

5. Монтаж. Соединяя в целое и выстраивая во времени разрозненные компоненты на компьютере или в телефоне – графику, цвет, звук, свет, – обучающийся развивает способность к синтезу, учится передавать чувства, выражать свои мысли ясно и в различных формах, направлять личностную энергию на творческие цели. Студенты осваивают различные компьютерные программы по работе с фотографиями: Movie Maker, AVS video editor, Bolide Movie Creator, Lomotif и другие. Необходимо четко следить за логикой происходящих событий, управлять временем, замедляя или ускоряя смену кадров; многие программы позволяют добавлять спецэффекты.

6. Озвучивание. Для полноценного мультфильма обычно требуется озвучивание. Оно может быть разного уровня сложности: озвучивание событий в мультфильме, наложение музыки, написание стихотворений, песен, оригинальной музыки, сведение всего материала, добавление звуков природы. Подбирая музыкальные фрагменты, студенты пытаются через характер музыки передать характер персонажа или событий, также приобщаются к классическим произведениям. Иногда для передачи мыслей героев можно прибегнуть к выноске.

7. Презентация творческих работ. Обязательным компонентом создания мультипликации является защита творческих работ. Данный этап проходит в виде фестиваля, на котором происходит первый показ мультфильмов, так называемая премьера. Из нескольких студентов создается жюри для награждения дипломами победителей в различных номинациях: «Самый содержательный», «Самый музыкальный», «Веселый», «Оригинальный», «Познавательный» и т. д.

Данное мероприятие проходит ярко и интересно: каждая работа несет определенный эмоциональный заряд, и все участники погружаются в творческую атмосферу, когда невозможное становится реальным.

8. Рефлексия. После просмотра созданного мультфильма стоит провести

анализ полученных результатов. Студентам предлагается дать оценку просмотренным мультфильмам, обсудить плюсы и минусы, дать рекомендации по улучшению творческой работы. На этом, заключительном, этапе важную роль играет такой признак творчества как, удовлетворенность результатами. Важно, чтобы студентам нравился созданный им мультфильм как результат совместного творчества, чтобы они понимали и могли объяснить, с какой целью они его сделали, какую педагогическую роль он играет в обучении школьников и чему они научились сами.

Выводы. Таким образом, мультипликация является неотъемлемой частью современного мира ребенка и обладает огромным потенциалом для решения педагогических задач в начальной школе на уроках искусства: общего и художественного обучения младших школьников; расширения границ их познания; активизации учебно-познавательной деятельности; формирования эстетической культуры и раскрытия творческого потенциала учеников и др.

В педагогике искусства развивается мультипликационная педагогика, которая определяется как отрасль педагогической науки, предметом которой является изучение мультипликации как средства художественно-творческого комплексного развития личности, изучающая особенности восприятия, понимания, оценки анимационных произведений; а также обогащающая творческий опыт в процессе самостоятельного создания мультфильмов. Ученые видят ценность мультипликации в художественном обучении и развитии школьников, а именно: возможности развития восприятия, освоения, понимания, оценивания произведений изобразительного искусства с одновременным приобщением к творческому опыту и возможностью самостоятельного создания произведений – собственных мультфильмов.

Перед тем, как грамотно использовать мультипликацию в своей профессиональной деятельности, студентам необходимо самим понять суть мультипликации и пройти все этапы создания мультфильмов, что обеспечит эффективное художественное обучение

младших школьников. Приведены примеры создания мультфильмов с разной образовательной целью и задачами. Нами предлагаются следующие этапы создания мультфильмов будущими учителями начальных классов: выбор темы и придумывание сюжета мультфильма, разработка его персонажей, раскадровка, съемка, монтаж и презентация мультфильмов. На конкретных примерах описаны такие формы ознакомления учащихся с картинами художников с использованием средств мультипликации, как «оживления» картины, придумывание сюжета будущего мультфильма на основе картины, иллюстрирование детских песен.

Перспективами дальнейших исследований по данному направлению является разработка содержания и методических рекомендаций по использованию мультипликации в учебно-воспитательном процессе начальной школы для художественного развития младших школьников.

Джафарова О. С., кандидат педагогических наук, старший преподаватель Крымского инженерно-педагогического университета, г. Симферополь, АР Крым, e-mail: dub.okeana@gmail.com

Создание мультфильмов будущими учителями начальной школы как аспект подготовки к художественному обучению младших школьников

Актуализирована проблема подготовки студентов специальности «Начальное образование» в педагогических вузах к художественному обучению младших школьников. Предлагается в процессе художественного обучения младших школьников совместное творчество педагога и детей по созданию мультфильмов, что предполагает создание студентами своих собственных творческих художественных работ – мультфильмов на этапе обучения в вузе. Приведены примеры создания мультфильмов с разной образовательной целью. Рассмотрены этапы создания мультфильмов будущими учителями начальных классов: выбор темы и придумывание сюжета, разработка персонажей, раскадровка, съемка, монтаж и презентация творческих работ. Раскрыт педагогический потенциал мультипликации и ее возможности в художественном обучении младших школьников. Указаны формы ознакомления учеников с картинами художников с использованием средств мультипликации: оживление картины, придумывание своего сюжета на основе картины. Продуктивной формой работы является иллюстрирование детских песен.

Ключевые слова: будущее учителя начальной школы, художественное обучение младших школьников, мультипликация, мультфильм, этапы создания мультфильмов.

Dzhafarova O. S., PhD, Senior Lecturer, Crimean Engineering and Pedagogical University, Simferopol, Crimea, dub.okeana@gmail.com

Features of creating cartoons by future teachers of primary school as an aspect of preparing for artistic training of children of primary school

The problem of preparing students for the specialties of "Primary Education" of pedagogical universities is actualized as the preparation of future teachers of primary school for artistic training of children of primary school. In the process of artistic training of primary schoolchildren, teacher and children work together in creating cartoons. It involves creating student's own creative artistic works (cartoons) at the stage of studying at universities.

Based on disclosure of the essence of animation, the definition of animated pedagogy as a branch of pedagogical science is defined. The subject of animated pedagogy is the study of animation as a means of artistic and creative complex personal development which studies the features of perception, understanding, and evaluation of animated works, as well as enriches the creative experience in the process of creating cartoons independently. The examples of creating cartoons with different educational purposes are given. The stages of creating cartoons by future primary school teachers: the choice of topics and plotting, character development, storyboarding, filming, editing and presentation of creative works are described. Each stage solves certain tasks of artistic education for both future primary school teachers and primary schoolchildren.

The pedagogical potential of animation and its possibilities in art education of primary schoolchildren is revealed. The specified forms of works on acquaintance of primary schoolchildren with paintings of artists using cartoons: animating the picture, inventing a plot based on the artist's painting. The productive form of work is the illustration of children's songs.

Keywords: future teachers of primary school, art education of children of primary school, animation, cartoon, stages of creating cartoons.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гич Г. М. Учні нової української школи як носії «нової грамотності» і суб'єкти освітнього процесу. *Мистецтво та освіта*. № 1 (91). Київ : Педагогічна думка, 2019. С. 12–14.
2. Гуцало Е. У. Вікова психологія : електронний навчальний курс / Е. У. Гуцало ; Система управління електронними курсами КДПУ ім. В. Винниченка. URL: moodle.kspu.kr.ua/course/view.php?id=212
3. Коробейщикова Е. А. Формирование целостной картины мира у детей на занятиях в студии мультипликации. URL: <http://cdtor.ru/tekhnicheskij-otdel/publikatsii/1006-formirovanie-tselostnoj-kartiny-mira-u-detej-na-zanyatiyakh-v-studii-multiplikatsii>
4. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Юрий Ешуанович Красный, Лина Ивановна Курдюкова. Москва : Просвещение, 1990. 176 с.
5. Кудрявцев М. Виды анимации. URL: <http://www.cartontower.ru/node/287>
6. Лушинська О. Мультиплікації як один із засобів впливу на свідомість та поведінку молодших школярів. *Гірська школа українських Карпат*. 2016. № 15. С. 190–193.
7. Мелик-Пашаев А. А. Мультипликация – надежда художественного образования? Искусство в школе. URL: <http://art-inschool.ru/article/multiplikaciya-nadezhda-hudozhestvennogo-obrazovaniya>

8. Психология детей младшего школьного возраста : учебник и практикум для бакалавров / под общ. ред. А. С. Обухова. Москва : Юрайт, 2014. 583 с.

9. Сітцева М. Роль мультиплікації у розвитку дитини в умовах інформаційного суспільства. URL: <http://www.inforum.in.ua/conferences/12/2/12>

10. Чухно С. В. Мультипликация как инновационный метод в работе с одаренными детьми. Москва : Буки-Веди, 2015. 124 с.

11. Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO. In Education for the Media and the Digital Age. Vienna: UNESCO, 1999, P. 273–274.

REFERENCES

1. Melik-Pashaev, A. A. (n.d.). Multiplikatsiia – nadezhda khudozhestvennogo obrazovaniia? [Animation – the hope of art education?]. *Iskusstvo v shkole*. Retrieved from <http://art-inschool.ru/article/multiplikaciya-nadezhda-hudozhestvennogo-obrazovaniya>
2. Sittseva, M. (2012). Rol multiplykatsii u rozvytku dytyny v umovakh informatsiinoho suspilstva [The role of animation in the development of the child in the information society]. Retrieved from <http://www.inforum.in.ua/conferences/12/2/12>
3. Lushchinska, O. (2016). Multiplykatsii yak odyn iz zasobiv vplyvu na svidomist ta povedinku molodshykh shkoliariv [Cartoons as one of the means of influencing the consciousness and behavior of children of primary school]. *Hirska shkola ukrainських Karpat*, 15, 190–193.
4. Chukhno, S. V. (2015). Multiplykatsiia kak innovatsionnyi metod v rabote s odarennymi detmi [Animation as an innovative method in working with gifted children]. Moscow: Buki-Vedi.
5. Kudriavtsev, M. (2015). Vidy animatsii [Types of animation]. Retrieved from <http://www.cartontower.ru/node/287>
6. Krasnyi, Yu. E. (1990). Multfilm rukami detei [Cartoon made by children]. Moscow: Prosveshchenie.
7. Korobeishchikova, E. A. (2012). Formirovanie tselostnoi kartiny mira u detei na zaniatiakh v studii multiplykatsii [Formation of a complete picture of the world in children in the classroom in the animation studio]. Retrieved from <http://cdtor.ru/tekhnicheskij-otdel/publikatsii/1006-formirovanie-tselostnoj-kartiny-mira-u-detej-na-zanyatiyakh-v-studii-multiplikatsii>
8. Obukhova, A. S. (Ed). (2014). Psikhologii detei mladshago shkolnogo vozrasta [Psychology of children of primary school age]. Moscow: Izdatelstvo Yurait.
9. Hutsalo, E. U. (2016). Vikova psykhoholiiia [Age-related psychology]. Retrieved from moodle.kspu.kr.ua/course/view.php?id=212
10. Hych, H. M. (2019). Uchni novoi ukrainiskoi shkoly yak nosii «novoi hramotnosti» i subiekty osvithnoho protsesu [Students of the new Ukrainian school as the bearers of "new literacy" and subjects of the educational process]. *Mystetstvo ta Osvita [Art and Education]*, 1(91), 12–14.
11. Recommendations Addressed to the United Nations Educational Scientific and Cultural Organization UNESCO. (1999). In Education for the media and the digital age (pp. 273–274). Vienna: UNESCO.

Статья поступила в редакцию 08.05.2019 г.