

Создание дидактического мультфильма как инструмент реализации деятельностного подхода в обучении.

Баранова Ксения Игоревна, учитель информатики,

Бизина Наталия Владимировна, учитель истории,

Ташлыкова Наталья Федоровна, учитель математики

Частное общеобразовательное учреждение гимназия «Томь» г. Томска,

e-mail: natash1947@mail.ru

Ключевые слова: деятельностный подход, мультипликация, внеурочная деятельность, программы видеомонтажа.

Аннотация: в данной статье представлен опыт работы во внеурочной деятельности по созданию дидактических мультфильмов.

*Дети должны жить в мире
красоты, игры, сказки,
музыки, рисунка, фантазии,
творчества.
Сухомлинский В.А.,
советский педагог-новатор*

Современные требования образования во главу угла ставят не наличие у учащегося большого объема знаний, а умение эти знания применять на практике, навыки продуктивного общения, саморефлексии. Такие навыки сложно сформировать, используя старые, традиционные подходы к обучению. Одним из наиболее востребованных подходов для реализации требований ФГОС является деятельностный и индивидуальный подходы. Основная особенность деятельностного подхода заключается в том, что новые знания не даются в готовом виде. Учащиеся «открывают» их сами в процессе самостоятельной деятельности. И такой интересной творческой работой может стать создание мультфильма. Для того, чтобы помимо формирования навыков шло еще и усвоение материала по предмету, мультфильмы должны создаваться по определенным предметам и темам.

О пользе и возможностях самодельной мультипликации говорит Н. А. Арнаутова, старший преподаватель кафедры информационных технологий в образовании Института детства Московского государственного педагогического университета (МГПУ): «Самодельная дидактическая мультипликация открывает для учителя более широкие горизонты. Она позволяет естественным образом организовать взаимодействие «учитель-ученик», «ученик-ученик» в поле изучаемого школьного предмета.

Мультфильм - модель изучаемого материала, взгляд на него глазами ученика».[1]

Создавая мультфильм, смещается акцент с *необходимости изучать, чтобы запомнить*, на необходимость разобраться, чтобы передать смысл другим людям. В процессе творчества ученик остаётся в теме гораздо дольше, чем просто пассивное слушание. При этом приходится многократно повторять и прокручивать материал в голове. Ребёнок его обдумывает с разных сторон, продумывает способы объяснения. «Такой деятельный контакт с изучаемым материалом позволяет не только хорошо запомнить, но и найти «камни преткновения» для данного, конкретного ученика и разобрать их досконально. Тем самым применяется принцип - объясняя другому, начинаешь лучше понимать сам!»[1]

В ЧОУ гимназии «Томь» для реализации вышеизложенных целей было открыт кружок по мультипликации «Объясняшки». Организовали кружок два учителя гимназии Ташлыкова Наталья Федоровна – учитель математики и Бизина Наталия Владимировна – учитель истории, а так же мультипликатор Голошубин Константин Сергеевич. Негласным девизом работы стало высказывание: «Понял сам – объясни другому!». Создавались мультипликационные фильмы на различные темы по истории и математике, которые могли бы использоваться как дидактический материал при работе учителя-предметника. В процессе творчества, учащиеся самостоятельно постигали все тонкости работы с техникой и разбирались в нюансах темы предмета, чтобы в доходчивой и увлекательной форме объяснить понятия своим одноклассникам.

Эта деятельность предполагает несколько этапов, в ходе которых формируются различные значимые качества, навыки и умения, а также осваивается учебный материал. На первом этапе учителю совместно с учащимися необходимо выбрать ту тему, которая интересна и вызывает сложности при ее изучении. Затем предлагается придумать сюжет или сочинить собственную историю. Продумать раскадровку, мультипликационную технику, подготовить материалы. Выполнить съёмку, монтаж работы. Посмотреть на несколько раз полученный фильм, исправить недочёты и ошибки. И, конечно же, показать зрителям своё творчество, обсудить и дать оценку работе. Творить можно одному, в паре, в группе, для этого необходимо научиться организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; находить общее решение и

разрешать возникающие конфликты. В ходе работы ребята пробуют себя в роли режиссёра, оператора, сценариста и т.д.

Для создания движения на экране ребятам приходится изучать различные компьютерные программы и мобильные приложения. Выбор предстоит непростой – видеоредакторы принадлежат к классу сложных программ, для начинающих пользователей, представляющих «высшей математикой». Новичкам бывает трудно установить и освоить их, разобраться в функциях, навигации, научиться правильно и качественно монтировать избранные видеофайлы. Но еще труднее подобрать подходящее для себя, подобное приложение из множества существующих, ведь нужно учитывать все их функциональные качества и отличия. А для этого, нужно знать, что важнее всего в свойствах и характеристиках. Главный критерий отбора – видеоредактор, отвечающий системным требованиям ПК, его особенностям, поэтому подбор осуществляется в индивидуальном порядке. Подобные утилиты относятся к одним из самых ресурсоемких. Для современных устройств, отличающихся производительностью, большим объемом оперативной памяти, в этом плане, подойдет любая из них. А вот старенькие девайсы способны потянуть немногие из них, даже если удастся загрузить, на качественный видеомонтаж не стоит рассчитывать. Важен при этом также уровень профессионализма самих пользователей, для людей с опытом в этом подсказки не нужны, а новичкам еще во многом предстоит разобраться. Хотя сейчас не потребуются применять способы линейного монтажа – сложный процесс даже для специалистов, но и нелинейный, осуществляющийся при помощи видеоредакторов, нужно еще освоить. Поэтому идеальным вариантом будет выбор видеоредакторов предназначенных специально для начальной категории. Обзор программ мы представим в таблице.

<i>Программы</i>	<i>Преимущества</i>	<i>Недостатки</i>	<i>Система</i>
Imovie 	Является отличным приложением для монтажа видео, которым легко и весело пользоваться. Присутствует возможность создавать фильмы с высоким разрешением.	Отсутствует версия для android и Windows	IOS и MacOS

	Есть озвучивание.		
<p>StopMotionStudio</p> 	<p>Поддерживает цифровые камеры от всех самых популярных производителей камер. Есть возможность озвучивания.</p>	<p>Платное добавление уже закаченного звука. Бесплатная версия не поддерживает высокое разрешение.</p>	<p>IOS и android</p>
<p>StikbotStudio</p> 	<p>Простой интерфейс. Начальная ступень съёмки. Удобная съёмка</p>	<p>Мало возможностей (только покадровая съёмка и озвучивание)</p>	<p>IOS и android</p>
<p>Киностудия (Moviemaker)</p> 	<p>Простой интерфейс. Программа работает с большинством аудио/видео форматов. Сохранение видеоролика для монитора с высоким разрешением, мобильных устройств, компьютера, передачи по электронной почте. Есть автофильм – готовые темы для видеороликов</p>	<p>Программа не поддерживает формат Full HD. Имеется только базовый набор эффектов. Ограниченное количество форматов, в которых сохраняется фильм – MPEG4, WMV.</p>	<p>Windows</p>
<p>VivaVideo</p> 	<p>Возможна вставка стикеров, текста в видео</p>	<p>Нельзя бесплатно сделать ролик с качеством 1080p и выше. Без интернета нет возможности вставлять музыку</p>	<p>IOS и android</p>

Под руководством учителя информатики Барановой Ксении Игоревны, учащиеся осваивают различные программы для монтажа, определяются с выбором, наиболее подходящими для работы.

Отдельно, хотелось бы отметить обстановку, в которой происходит работа в студии. Стираются привычные рамки и барьеры между учителем и учеником. Все становятся творцами единого дела, смело высказывают свои идеи, мнения, спорят, являются полноправными партнерами. Такая атмосфера дает ученикам, даже не очень успешным в освоении школьных предметов, проявить себя, раскрыть творческий потенциал и просто побывать в атмосфере участия и интереса к своей личности. Работа в студии всегда сопровождалась разговорами за чашечкой чая, что создаёт домашнюю обстановку. И такая внеурочная и нестандартная обстановка дала плоды, многие из ребят (а у большинства из них действительно не было «отличных» знаний по некоторым предметам) раскрылись с неожиданной стороны, проявили таланты и способности к рисованию, монтажу, нестандартному, оригинальному мышлению. Постепенно стал проявляться и интерес к наукам уже и в рамках урочной деятельности.

Важным фактором мотивации к работе в студии стало участие в городских, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях и конференциях. Для того, чтобы четче обозначить учащимся цель создания мультфильма, находился конкретный конкурс, куда эта работа будет отправлена. Так, только открывая студию, планировалась поездка в Тюмень в ноябре 2018 года на Международный фестиваль детского и семейного кино «Ноль плюс». В ходе поездки, учащиеся погрузилась в творческую атмосферу, посмотрели профессиональные мультфильмы, увидели к чему можно стремиться. Еще одним важным этапом стало создание заставки к Открытому российскому фестивалю анимационного кино в Суздале. Участие в конкурсе заставило учащихся плодотворно и усиленно трудиться, большая конкуренция и высокий профессионализм соперников создавали творческую атмосферу в студии. Еще одним важным мотивирующим этапом работы стали гимназические показы мультфильмов. На эти мероприятия приглашались несколько классов гимназии, учителя, администрация школы, создавалась комиссия жюри. Каждый высказывал своё впечатление от увиденного, ставились оценки, выбирали самые лучшие работы.

Мы на практике убедились, что самодельная дидактическая мультипликация является активной формой работы, направленной на

вовлечение учащихся в динамическую деятельность, на развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности. Процесс создания мультфильма позволяет включать самые разные виды деятельности, обеспечивает решение дидактических задач. Позволяет находить «ключики» конструктивного взаимодействия с учеником.

Каждое новое поколение детей отличается от предыдущих, но они по-прежнему хотят фантазировать, играть в учителя и учеников, объяснять, чувствовать свою значимость. И мультфильмы дают им возможность проявить себя!

Список используемой литературы:

1. Арнаутова Н.А. Применение самодельной мультипликации на разных этапах урока. Информатика в школе. 2017;(8):30-32.
2. Аврамченко Р.Ф. От знания – к пониманию: назревший путь модернизации образования / Научно-практический журнал «Школьные технологии». № 4, 2012 г. – Москва: Издательский дом «Народное образование». – с. 71.
3. Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года (утверждена Правительством РФ 17 ноября 2008 г. N 1662-р)