

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Хлынцева Юлия Викторовна (july2610@mail.ru)

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 10 города Кинеля городского округа Кинель Самарской области (ГБОУ СОШ № 10 г.о. Кинель)

Аннотация

В современном обществе человек с самого раннего детства вовлечен в информационное пространство. Особой силой нравственно-эстетического и эмоционального воздействия на детей обладают мультипликационные фильмы. Работа с мультипликационными фильмами во внеурочной деятельности способствует формированию универсальных учебных действий младших школьников (познавательных, регулятивных, коммуникативных), а также личностных результатов.

Главнейшей задачей современного образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию.

Почему именно сейчас доминирующей задачей процесса обучения становится формирование универсальных учебных действий (УУД) обучающихся?

Изменения, произошедшие в России в последние несколько лет, определили новый социальный заказ общества на деятельность системы образования.

Современному обществу нужны образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут анализировать свои действия, самостоятельно принимать решения и прогнозировать их последствия, отличаются мобильностью, способны к сотрудничеству, обладают чувством ответственности.

Если раньше приоритетной целью являлось «усвоение всей суммы знаний, которое выработало человечество», то в новых условиях на первый план выходит личность ученика, его способность к «самоопределению и самореализации», к самостоятельному принятию решений и доведению их до исполнения, к рефлексивному анализу собственной деятельности [2].

Ребенок не может развиваться при пассивном восприятии учебного материала. Именно собственное действие должно стать основой формирования в будущем его самостоятельности. Значит, образовательная задача состоит в организации условий, стимулирующих детское действие.

Еще Сократ говорил о том, что научиться играть на флейте можно только играя самому. Точно так же деятельностные способности формируются у

ребенка лишь тогда, когда он не пассивно усваивает новое знание, а включен в самостоятельную учебно-познавательную деятельность.

Таким образом, деятельность выступает как внешнее условие развития у ребенка познавательных процессов. Следовательно, чтобы ребенок развивался, необходимо организовать его деятельность (игровую, учебную).

Дети младшего школьного возраста воспринимают и усваивают информацию преимущественно через визуальные образы, поэтому видеоматериалы, в частности, мультфильмы, могут быть самым доступным источником медиаобразовательной информации. Обращение к мультфильму не случайно. В жизни современного ребенка мультипликация играет большую роль. Мультфильмы на сегодняшний день являются одним из значимых механизмов социализации младших школьников, влияющим на формирование мироощущения, мировосприятия и системы ценностей. Мультфильм демонстрирует не только эмоциональные состояния, которые переживают его герои, но и формирует стереотипы поведения и разрешения ситуаций. Мультфильм привлекает ребенка своей яркой образной формой и смысловым близким и понятным содержанием [1]. Произведения мультипликации стимулируют у младшего школьника работу воображения, фантазии, вовлекают его в мир обобщенных образных представлений, а по мере его взросления – в мир поэтической метафоры, нравственно-философской притчи, художественного размышления.

Самая простая форма работы с мультфильмами – просмотр. Выбор данной формы во внеурочной деятельности также определен тем, что они способствуют формированию универсальных учебных действий младших школьников: познавательных, регулятивных, коммуникативных, а также личностных результатов. Это зависит от постановки и формулирования учебной проблемы, планирования.

У многих учащихся в ходе просмотра мультфильма или после него возникает желание и потребность поделиться с кем-либо (прежде всего со сверстниками) своими впечатлениями, обсудить поступки и характеры мультипликационных героев, то есть идет процесс формирования коммуникативных УУД.

В то же время мультфильм – средство формирования познавательных УУД: если обучающийся в процессе просмотра мультфильма сталкивается с неизвестным ему понятием или явлением, то он стремится получить их объяснение, выяснить отдельные события, оценить поступки мультипликационных героев.

Более сложная форма – создание мультфильма. Во время внеурочных занятий мультипликацией у детей появляется возможность проявить свои способности в литературе (написание сценария), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание персонажей), музыке (звуковое сопровождение), речевом развитии (озвучивание ролей), технике (работа с различным оборудованием).

Рассматривая общие подходы к занятию мультипликацией, можно выделить следующие направления этой работы:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;
- формирование творческих групп (группы единомышленников), работающих над одним замыслом, развитие умения работать в коллективе;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей детей;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);
- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (монтаж);
- знакомство с основами актерского и пластического мастерства, мимикой, ритмикой, необходимыми для передачи движения героев;
- организационно-воспитательная деятельность, имеющая важное значение для общего развития ребенка (общение с природой, посещение выставок, музеев, фестивалей);
- звуковое оформление фильма (развитие речи, музыкальных и других специальных способностей детей);
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы [4].

Во время занятий применяется интеграция таких видов деятельности, как лепка, рисование (компьютерные редакторы), фотография, техническое творчество (при изготовлении декораций и процессе съемки), работа с компьютером (монтаж). Мультипликация объединяет все эти предметы не случайно, а исходя из собственной обобщающей природы, создавая единый педагогический воспитательный комплекс. Достоинство его заключается в том, что он формирует в детях разнообразные художественные и творческие качества, которые имеют важнейший профессионально-личностный характер:

- разносторонность — приобретение начального опыта в различных видах деятельности;
- целостность — осознание взаимосвязей между ними;
- причастность — понимание ценности собственной личности в ансамбле других неповторимых личностей и др.

Ценность мультипликации заключается в ее открытости для любых видов деятельности, в способности вобрать в себя и сделать актуальным личный жизненный опыт. Работая над мультфильмом, ребенок оказывается в центре творчества, в котором активно функционируют всевозможные предметы, взаимоотношения, решаются развивающие и воспитательные задачи [3].

Существует немало программ для создания мультфильмов и анимации, у них есть как достоинства, так и недостатки.

Рассмотрим самые популярные программы для создания мультфильмов.

Jasc Animation Shop — это самая простая программа для создания анимации, которую стоит попробовать тем, кто впервые берется за разработку мультфильмов. В этой программе вряд ли получится нарисовать что-то серьезное, но понять принцип создания анимации и основные особенности работы она поможет даже ребенку.

Мультиатор — сайт, на котором можно создать собственный мультфильм. Для этого просто перейдите на сайт и нажмите кнопку «Нарисовать».

Дорисуй мультфильм! Надо нарисовать человечка и помочь ему рисованием нужных предметов. При открытии сайта в белом квадрате сразу нарисуйте любого человечка и нажмите Done. По ходу мультика надо будет еще дорисовывать нужные предметы.

Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные интерактивные истории, игры и модели. В Scratch можно играть с различными объектами, видоизменять их, перемещать по экрану, устанавливать формы взаимодействия между объектами. В этой среде ученики не используют готовые компьютерные игры, а конструируют свои собственные игры, истории и модели.

Таким образом, используя современные инновационные образовательные технологии в организации внеучебного процесса, возможно:

- развить мотивацию учащихся к познанию, творчеству,
- осуществить реализацию межпредметных связей,
- заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений,
- осуществить раннюю профориентацию учащихся.

Использование нетрадиционных техник позволяет осуществлять индивидуальный подход к учащимся, учитывать их желания, интерес. Кроме того, каждый может выбрать ту технику, которая ему больше нравится. Это способствует развитию не только познавательной деятельности, но и помогает создать у учеников предпосылки личностного роста.

Литература

1. ГАОДПО (пк) «КРИПО». Особенности организации образовательного процесса в условиях перехода на ФГОС второго поколения. – Сыктывкар, 2010.
2. Медиаобразование. Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогике. N3, 2011.
3. Новотворцева Н.В. Анимационная деятельность в коррекционно-развивающей работе с учащимися, имеющими нарушения интеллектуального развития / – Ярославский педагогический вестник № 2–2010.
4. <http://mbdou273.ru/konkursy/vospitatel-goda-2014/frank-olga-vladimirovna/moja-pedagogicheskaja-iniciativa.html>