В данной статье автор рассматривает создание мультипликационного фильма при изучении художественного произведения, как одно из средств развития познавательной активности младших школьников, и предлагает вариант методики работы учителя над данным видом деятельности.

Журнал: Инновационные проекты и программы в образовании №5/2010
Раздел: Мастер-класс, стр. 58-60

Ануфриева Светлана Романовна,
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Лопхаринская средняя общеобразовательная школа,
учитель начальных классов
Ямало-Ненецкий автономный округ,
Шурышкарский район, п. Лопхари
e-mail: svetlana_anufrie@bk.ru

Создание мультипликационного фильма как средство развития познавательной активности младших школьников

Как можно развивать познавательную активность младших школьников при изучении художественного произведения?

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. В данном случае предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

В чем привлекательность мультфильмов для детей: в ярких, необычных героях? или в сказочном, фантастическом сюжете? а, может, это уход от реального мира в мир придуманный? Замечательно, если мультфильм несет в себе воспитательную, нравственную, познавательную ценность, особенно, если мы вспомним - сколько создано мультфильмов!

{mosregread}Давайте рассмотрим, что такое *мультфильм* вообще. Слово *«мультипликация»* в переводе с латинского означает «умножение». Человеческий глаз удерживает любое изображение в течение одной двадцатой доли секунды. В кинопроекторе за одну секунду пробегает 24 кадра, и все они сливаются в одно непрерывное изображение. Это экранное произведение, информация которого представлена на пленочном носителе со сменой кадров посредством проекции на экран. Повышение познавательной активности зависит от множества факторов, в том числе, и оттого, насколько наглядным и удобным для восприятия является учебный материал.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал. Эту возможность можно и нужно использовать на уроках; например, автор статьи реализовала этот метод на уроках литературного краеведения (предмет регионального компонента Базисного учебного плана) при изучении устного народного творчества.

Давайте рассмотрим, каким же образом этот метод осуществляется на практике. Для начала необходимо узнать литературную основу создаваемого мультфильма. В нашем случае пусть это будет сказка писателя Ивана Истомина «Черный и Белый». В чем же состоит методика работы учителя?

1. Познакомить с литературным произведением.
2. Дать понять, что создание мультфильма - это чрезвычайно интересный и полезный вид работы: он помогает вспомнить художественное произведение, пересказать его, поработать над текстом, над отработкой выразительности речи, интонацией. И, кроме того, - узнать о своем крае через данное произведение.
3. Определить деятельность участников по созданию мультфильма:

- *Режиссер.* Человек, от действий которого зависит весь процесс создания мультфильма.
- *Сценаристы*. Отвечает за подробное описание действия (сценарий), на основе которого создается мультфильм.
- *Оператор.* Производит съемку.
- *Художники.* Готовят изобразительный ряд, что войдет в кадр, оформляют место, где будет происходить съемка.
- *Кукловоды.* Управляют действиями кукол.
- *Звукорежиссер*. Производит озвучивание кадров актерами.
- *Музыкальный редактор*. Подбирает соответствующую музыку к соответствующему кадру.
- *Актеры*. Читают роли при озвучивании мультфильма.
- *Критики/редакторы*. Редактируют и оценивают работу всех участников.

После знакомства со сказкой, повторения содержания, учащиеся начинают создавать из пластилина героев мультфильма и предметы декораций. На этом этапе проводится беседа, в ходе которой дети познают родной край через содержание произведения: какие животные живут в нашем крае? где происходит действие сказки? растут ли

деревья, какие именно? где живут медведи? кто написал сказку? какова главная мысль сказки? чему учит?

Чтобы создать пластилиновую фигурку, нужно точно знать, как выглядит животное, птица. Поэтому возникает необходимость поиска информации: ученики находят иллюстрации, сведения о животном. Участники формируют группы, распределяют роли. Мы готовим место, где будет происходить съемка. Как показывает опыт, обычно это парта, где можно разместить декорации. Исходя из условий сказки, размещаем на одной стороне деревья, а на другой - импровизированные льдины. Съемка производится цифровым фотоаппаратом, с одной точки. После каждого кадра фигурки смещаются, чтобы сымитировать движение. Снова - фиксация кадра. И так - множество раз.

Затем приступаем к творческому процессу. - Сценаристы, что возьмем из текста для мультфильма? Предлагайте ваш сценарий. Художники, что нам необходимо для съемки этих кадров? Что поместим в кадр? Лес это или льды? Кукловоды, управляете куклами согласно сценарию. Оператор, фиксируйте каждый кадр. Музыкальный редактор, подберите музыку в компьютере. Звукорежиссер, какие звуки, слова, речь, будем озвучивать. Критики, редактируйте работу сценаристов и художников, а также всех участников.

Таблица

кадра	**Изображение**	**Сценарий**
1.	Берлога. В ней Черный медведь сосет лапу. (Таких кадров несколько)	Текст
2.	Берлога тает. (Таких кадров несколько)	Текст
3.	И так далее	

...

Конечный этап работы - «монтаж» всех кадров в один фильм (видеоклип) на компьютере.{/mosregread}

Познавательная активность здесь направлена на исследование окружающего мира через познание того маленького мира из художественного произведения. Она помогает сконцентрировать внимание учащихся на исследуемых объектах через продуктивную деятельность - создание мультипликационного фильма. Обучать такой деятельности означает делать учение мотивированным, учить ребенка ставить перед собой цель и находить пути и средства ее достижения (т.е. оптимально организовывать свою деятельность). Обучение деятельности предполагает, на начальных этапах, совместную учебно-познавательную деятельность учащихся под руководством учителя. В качестве художественной основы можно выбрать любое художественное произведение по

программе литературного чтения, или эпизод произведения; главное - сам процесс должен быть творческим. Конечно же, на одном уроке создать мультипликационный фильм не получится. Но продолжить начатую работу можно и во внеурочной деятельности: на кружке, дома. Результат, или творческий продукт - это мультфильм, который можно будет посмотреть всем вместе, показать другим. Знания, умения, навыки, которые получили учащиеся во время деятельности при создании мультипликационного фильма, надолго останутся в их памяти.

Главное - заинтересовать ребенка, дать поле для творческой деятельности. А такая форма обязательно заинтересует детей, ведь интересы младшего школьника характеризуются сильно выраженным эмоциональным отношением к тому материалу, который подается особенно ярко и эффектно, привлекая его внимание. А то, что интересно, - и в этом мы недалеко ушли от детей, - всегда усваивается лучше, глубже и радостнее.

Литература:

1. Бредихина Т.А. Развитие познавательной активности и речевой коммуникации обучающихся в условиях реализации программы углубленного и профильного обучения английскому языку // Эксперимент и инновации в школе.- 2009.- №6.
2. Воровщиков С.Г. Внутришкольная система развития учебно-познавательной компетентности учащихся // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2010.- №1.
3. Козлова Т.И., Полюхова Е.П. Влияние междисциплинарного обучения на познавательно-личностное развитие младших школьников // Эксперимент и инновации в школе.- 2008. - №3.
4. Манина Л.А. Активизация познавательной деятельности учащихся с помощью новых информационных технологий // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2009.-№3.
5. Сологуб Б.А. Методика создания мультимедийных пособий и программ. Занятие 3. // Эксперимент и инновации в школе,-2009. - №1.
6. Чернышева Т.Ю. Развитие познавательных способностей младших школьников в условиях уровневой дифференциации // Инновационные проекты и программы в образовании. -2010,- №1.