

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра дошкольного и начального образования

**ТЕХНОЛОГИЯ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ
ФИЛЬМОВ
В РАБОТЕ ПЕДАГОГА**

Методические рекомендации

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2020*

УДК 373.24:004.928(075.8)
ББК 74.102.68я73+85.377я73
Т38

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 1 от 22.10.2020.

Составители: доцент кафедры дошкольного и начального образования ВГУ имени П.М. Машерова, кандидат филологических наук **А.Е. Оксенчук**; магистр педагогики **Ю.С. Голубева**

Рецензент:
доцент кафедры коррекционной работы ВГУ имени П.М. Машерова,
кандидат педагогических наук *Н.В. Амасович*

Технология использования мультипликационных фильмов
Т38 в работе педагога : методические рекомендации / сост.:
А.Е. Оксенчук, Ю.С. Голубева. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2020. – 48 с.

В издании рассматриваются понятие «мультипликация», его виды и особенности. Акцентируется внимание на методической значимости мультипликации, влиянии, которое она оказывает на развитие ребенка. Определены организационные принципы учебного курса «Технология использования мультипликационных фильмов на занятиях в детском саду» и описана его оптимальная структура. Данное учебное издание может быть использовано при проведении лекционных и практических занятий по темам курса.

УДК 373.24:004.928(075.8)
ББК 74.102.68я73+85.377я73

© ВГУ имени П.М. Машерова, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ЛЕКЦИЯ 1. История развития мультипликации как вида киноискусства	6
ЛЕКЦИЯ 2. Специфика «мультипликационного» мышления ...	15
ЛЕКЦИЯ 3. Культурно-национальная специфика мультфильмов разных стран	24
ЛЕКЦИЯ 4. Технология создания анимационного фильма	33
ЛЕКЦИЯ 5. Специфика использования анимационных фильмов в педагогической практике	38
ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УПРАВЛЯЕМОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ	47

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы в педагогической сфере все чаще как средство развития детей используют продукты различных видов мультипликации. Мультфильм как текст особого рода обладает большим развивающим потенциалом. Его можно использовать в работе с детьми любого возраста, в том числе и дошкольного. Благодаря специфике и неограниченным выразительным возможностям мультипликации значительно расширяется кругозор ребенка, активизируются познавательные процессы, происходит накопление жизненного опыта и способов взаимодействия с окружающим, развивается речь, совершенствуются коммуникативные навыки. Мультипликация в условиях современно организованного педагогического пространства в единстве учебной и досуговой деятельности представляет собой мощное средство развития подрастающего поколения.

«Технология использования мультипликационных фильмов на занятиях в детском саду» относится к циклу специальных дисциплин компонента учреждения высшего образования и предназначена для подготовки специалистов второй ступени высшего образования. Данная дисциплина связана с такими учебными дисциплинами, как «Педагогика», «Психология», «Детская литература», «Русский язык», «Белорусский язык» и тесно связана со всеми обучающими методиками.

Цель преподавания дисциплины – сформировать у обучающихся профессиональные компетенции в области педагогической технологии использования мультипликационных фильмов на занятиях в детском саду.

Задачи изучения дисциплины:

- систематизировать и обобщить знания о мультипликации как особом виде искусства;
- формировать практические умения и навыки планирования использования мультипликационных фильмов в развивающей среде дошкольных учреждений образования;
- воспитывать у будущих специалистов в области дошкольного образования творческое отношение к педагогической деятельности.

Требования к освоению учебной дисциплины в соответствии с образовательным стандартом.

Выпускник должен

знать:

- основные компоненты педагогических образовательных технологий;
- основные модели технологии использования мультипликационных фильмов на занятиях в детском саду;
- закономерности влияния мультипликации на психику человека.

уметь:

- оценивать мультфильм как семиотическое пространство;

- использовать основные методы и приемы по организации педагогической среды для использования мультипликационных фильмов в образовательном процессе;

владеть:

- приемами планирования, конструирования и оценки игровой учебной деятельности дошкольников в рамках их психического развития;

- опытом разработки методических рекомендаций по проведению занятий в дошкольном учреждении с использованием мультипликации.

Выпускник должен обладать следующими компетенциями (в соответствии с образовательным стандартом):

УПК-3: Быть способным разрабатывать и реализовывать программы научно-исследовательской и инновационной деятельности учреждения образования (педагогов и обучающихся).

СК-3: Быть способным формировать инновационную образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики.

СК-4: Быть способным разрабатывать механизмы создания инновационной информационно-образовательной среды в учреждении образования.

СК-5: Уметь проектировать содержание игровой деятельности дошкольника, внедрять методические модели, технологии и приемы, направленные на реализацию образовательного и воспитательного потенциала досуга.

В соответствии с учебным планом специальности «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования). Дошкольное образование» на изучение данной учебной дисциплины отводится 108 учебных часов, из которых 36 аудиторных. Форма получения второй ступени высшего образования: очная, заочная.

Распределение аудиторного времени по видам занятий, курсам и семестрам по учебному плану специальности

Наименование специальности	Форма получения образования	Курс	Семестр	Лекции	Практические и Семинарские занятия	Лабораторные занятия	УСР	Форма текущей аттестации
Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования). Дошкольное образование	очная	1	2	16	20		22	Зачет
	заочная	2	3	4	10		22	Зачет

ЛЕКЦИЯ 1

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ КАК ВИДА КИНОИСКУССТВА

- 1.1. Кино как вид искусства: средства выразительности художественного в кино.
- 1.2. Первые анимационные фильмы 19 – начала 20-го века.
- 1.3. Уолт Дисней и его анимационная индустрия.
- 1.4. Загребская школа анимации.
- 1.5. Советская мультипликация 1930-х годов.
- 1.6. Японское «анимэ».
- 1.7. Современная мультипликация.

1.1. Кино как вид искусства: средства выразительности художественного в кино. К концу 19-го века, кинокамера позволила картине использовать реальное движение и время. Ранние создатели фильмов полагали, что новым кинематографическим элементом был «монтаж» или то, что мы сегодня называем «редактированием». Монтаж означал, что автор картины имел контроль над промежутком времени и зритель смотрел на фактическое перемещение изображения. Редактирование расположения изображений на экране оказалось бесценным инструментом в управлении всем визуальным опытом, сообщая настроение аудитории. Российский кинорежиссер В. Кулешов чередовал идентичные выражения лица человека крупным планом с тремя другими, совершенно не связанными между собой кадрами: тарелкой супа, ребенком в гробу и привлекательной женщиной на диване. Этот эксперимент показал, что у зрителя можно вызывать нужную эмоцию, управляя его визуальными действиями.

Еще одним важнейшим инструментом кино является движение камеры, которая контролирует точку зрения при восприятии изображения. Камера может двигаться в сторону или, наоборот, от предмета, подниматься вверх или вниз, перемещаться влево или вправо, или вокруг. Каждый тип движения камеры сообщает что-то новое для зрителя. Например, Альфред Хичкок, перемещая камеру ближе к предмету, как правило, увеличивал интенсивность повествования.

Мультипликация – это способ создания произведения путём трансляции кадров на большой скорости. Для создания плавного движения объектов необходимая скорость смены кадров должна составлять в среднем 18 кадров в секунду. Но в современной мультипликации принято использовать стандартную скорость 24 кадра в секунду. Мультфильмы создаются как способом рисования (вручную, с помощью компьютерной техники), так и способом съемки отдельных кадров (кукольные, пластилиновые и другие).

Потом эти кадры соединяются и показываются на большой скорости. В итоге зритель видит «оживление» героев, возникает эффект движения.

Зачатки мультипликации можно заметить в искусстве Древнего Египта и Греции. Четкая передача движения объектов прослеживается в росписях древних храмов и гробниц.

После 15-го столетия начали появляться книги, на которых изображались фазы движения человека, при разворачивании которых создавалась иллюзия оживления картинок.

Ученый из Бельгии Жозеф Плато создал фенакистископ. Это устройство имело вид вращающегося диска. Он имел прорези для оживления серии последовательных картинок, расположенных по кругу. Данное изобретение положило начало развитию современной мультипликации.

Это был первый прибор, продемонстрировавший принцип создания иллюзии движения.



Рисунок 1.1. Принцип создания иллюзии движения на фенакистископе

В 1832 году профессор из Вены положил принцип создания стробоскопа. Это было что-то подобное картонному барабану, посаженному на ось. На внутренней стороне прибора на бумажной ленте находилась серия рисунков (количество варьировалось от восьми до двенадцати). Они также изображали последовательность движения объектов.

Австрийский Барон Фон Ухациус спроецировал впервые перемещение изображений на экран. Он сконструировал стробоскоп, в котором изображения помещались на стеклянный диск, и освещались с помощью масляной лампы.



Рисунок 1.2. Стробоскоп

Основателем кукольного вида мультипликации является художник и оператор Владислав Александрович Старевич. Он создал основные техники и приёмы для работы и съёмки кадров с объёмными куклами. Данный способ сохранил свои черты и в настоящее время.

По способу создания мультфильма бывают: пластилиновый, рисованный, компьютерный, кукольный.

В пластилиновых мультфильмах декорации, герои лепятся из пластилина. А потом снимаются на фотокамеру. Каждое движение снимается отдельно. В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин.

Рисованная мультипликация – технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Возникла в конце XIX – начале XX века. Изначально, каждый кадр рисовали отдельно. Но из-за трудоёмкости этого процесса, рисование заменили тем, что был создан задний фон, объекты оставались, только дорисовывались изменения в их движении, мимике. Изображения клались под камеру, и снимались. Технику рисования слоями впервые изобрел Уолт Дисней.

Компьютерная графика – способ рисования, в которой мультфильмы создаются с помощью компьютерной техники. Также может обрабатываться визуальная информация, полученная из реального мира путем наклеивания специальных эффектов.

Мультипликационный фильм состоит из множественного изображения рисунков ирреальных объектов. Движение нарисованных персонажей было главным отличием анимационного кино. Именно создание разных видов движения, а не литературный сюжет являются центром внимания автора мультфильма. Сюжет мультфильма первоначально открыто сводился к набору самых различных мотивируемых движений: первый рисованный мультфильм – это скачки лошади или перемещение по полянке молодой девушки. Если

вспомнить широко известные мультфильмы Уолта Диснея, то это уже фейерверк движений – его герои носятся, летают, падают, вскакивают – их движения всегда предельно интенсивны, динамичны, опасны. Популярность анимационных работ японского аниматора Миядзаки, его особый стиль объясняются в первую очередь проявлением движения у любого элемента фильма, не только героев, но и любого элемента изображения: цветка с обоев, камешка на дороге, перышка с головы птички. Скорость движения в мультфильме создается за счет изменения времени презентации кадра. Спокойно идущий персонаж мультфильма в реальном физическом времени передвигает ноги в 1,5 раза быстрее и поднимает их выше. Именно движение персонажей, а не их внешность «завораживают» взгляд ребенка, который смотрит мультфильм. Язык тела героев мультфильма обеспечивает их психологическую глубину.

Еще одним специфическим средством выразительности в мультфильме являются «фоны», то есть изображение объектов, создающих художественное пространство фильма.

1.2. Первые анимационные фильмы 19 – начала 20-го века. Первым мультфильмом в мире принято считать «Цирк лилипутов» (The Humpty Dumpty Circus), который был показан небольшому кругу зрителей в 1898 году. Его создатели – Джон Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит. Этот мультфильм был кукольным, в нем использовались деревянные игрушки. Снят он был самым простейшим образом: кадр – перестановка игрушек – новый кадр. Вещи, которые двигались по экрану «самостоятельно», тогда были настоящим чудом, поражающим воображение неискушенных зрителей. Напомним, что «Прибытие поезда» братьев Люмьер вышло на экраны всего за 2 года до этого. К сожалению, запись мультфильма «Цирк лилипутов» не дошла до наших дней, только фотография декораций.

История мультипликации начинается во Франции 20 июля 1877 году, когда инженер-самоучка Эмиль Рейно создал и представил публике первый праксиноскоп. 28 октября 1892 года в Париже этот французский изобретатель демонстрирует в парижском музее первую графическую ленту с помощью двух аппаратов: «оптический театр» и «светящиеся пантомимы».

Первые мультфильмы представляли собой рисованные и раскрашенные от руки пантомимы продолжительностью до пятнадцати минут. Уже тогда могло применяться звуковое сопровождение, синхронизированное с изображением. Рейно создал мультфильмы, в которых наряду с рисунками применялись фотографии. В дальнейшем вклад в развитие мультипликации вносили другие мультипликаторы, создавая картины в различных жанрах и техниках.

Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфер и другие ученые-изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск, ленту с рисунками, систему зеркал и источник света (фонарь) – фе-

накистископ и стробоскоп. Дальнейшее развитие этой технологии в сочетании с фотографией привело к изобретению киноаппарата, и в свою очередь создало технологическую основу для изобретения братьями Люмьер кинематографа.

В 1914 году Уинзор Маккей создает первого героя мультфильма, наделенного яркими личностными качествами – динозавра Герти. Одновременно, огромное количество рисунков, сделанных для фильма, потребовали изобретения новой технологии кинематографического производства, что привело к разделению труда между художником-аниматором и художником-фоновщиком.

Кукольная анимация появилась в России в 1906 году. Балетмейстер Александр Ширяев создал первый в мире кукольный мультфильм, в котором участвовало 12 танцующих фигурок.

Первые мультфильмы из пластилина появились в 1908 году в США.

1.3. Уолт Дисней и его анимационная индустрия. В 1920 году Уолт Дисней устраивается художником на студию кинорекламы, где начинает создавать свои первые рекламные фильмы. В это же время у него возникает желание продолжить свои эксперименты в технике рисованной анимации. Со временем Дисней открыл в Канзас-Сити свою первую студию анимации «Laugh-O-Gram», где его компаньоном и ведущим мультипликатором стал Аб Айверкс. Однако вскоре фирма обанкротилась.

В 1922–1927 годах Дисней выступает как сугубо творческий работник, и только после Первой мировой войны занялся кинопроизводством. В 1923 году Дисней переезжает в Лос-Анджелес, где со своим братом создает в Голливуде TheWaltDisneyCompany – небольшую анимационную студию. Первого марта 1924 года Дисней представил свой первый трюковый фильм «День Алисы на море», подсказанный героями книжки Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес». Свою серию фильмов, нарисованных в 1926–1927 годах, режиссер тоже назвал в честь героини этой книги – «Алиса в стране мультипликации» (всего Дисней снял 56 фильмов о приключениях Алисы). Тогда же начал формироваться стиль диснеевских фильмов.

В 1927 году огромную популярность получил фильм «Кролик Освальд», а его герой открыл галерею знаменитых персонажей из фильмов Диснея. Мышонка Микки Мауса, которого нарисовал Аб Айверкс, сначала звали Мортимер. Впервые мышонка Микки Маус появился в немом фильме «Безумный аэроплан» (1928), а в том же году стал героем и первого звукового фильма Диснея – «Пароходик Вилли» (первый в истории рисованный фильм с синхронным звуком). В первых лентах Дисней сам озвучивал мышонка, и вскоре этот фильм открыл перед режиссером дорогу к успеху.

В 1929 году Дисней начал работать над циклом «Наивные симфонии», и к 1938 году снял свыше 70 серий, включая «Танец скелетов» (1929), «Гадкий утенок» (1932), «Три поросенка» (1933). В этих фильмах появляются собака Плуто (1930), пес Гуфи (1932), а также селезень Дональд Дак (1934).

Противоречивое мнение вызвал мультфильм «Фантазия» (1940) режиссера Уолта Диснея по сценарию Джо Гранта и Дика Хьюмара и под музыкальным руководством Эдварда Пламба. Идея фильма возникла еще со времени работы над «Наивными симфониями», в которых фабула тесно переплеталась с музыкальными произведениями. «Фантазия» – это смелый эксперимент со звуком, цветом и изображением, попытка передать музыку в линии и цвете, подчиняя рисунок музыкальному контексту. Например, токката и фуга Иоганна Себастьяна Баха показаны в виде абстрактных форм, а музыка из балета Чайковского «Щелкунчик» сопровождается танцем грибов. Наиболее неудачным фрагментом фильма критики называли сцену, когда под звуки «Пасторальной симфонии» Бетховена на экране появляются кентавры. Только в 1960-х годах «Фантазия» получила признание, когда такие произведения стали массово пропагандировать популярную музыку.

Полнометражные фильмы Диснея часто называют семейными. В частности, речь идет о фильме «Дамбо» (1941) – музыкальном рассказе по мотивам книги Хелен Эберсон и Гарольда о маленьком цирковом слоненке, который научился летать (режиссер – Бен Шарпстин). Динамичные приключения, великолепная пластика рисованных персонажей – все это принесло фильму огромную популярность. Знаменитыми стали сцены парада розовых слонов, а также фантазии слоненка, выпившего шампанского из бочки.

Симпатию не только молодых зрителей, но и их родителей завоевал и олененок из фильма «Бэмби» (1942). Режиссеры студии, снявшие «Золушку», создали в 1953 году и полнометражный мультфильм «Питер Пэн» по книге сэра Джеймса Барри. За ним последовали такие знаменитые ленты, как «Леди и Бродяга» (1955), «Спящая красавица» (1959) и «101 далматинец» (1961), ставшие классикой мультипликационного кино.

1.4. Загребская школа анимации. Легендарная Загребская школа анимации появилась приблизительно в начале 1950-х. А название феномен получил только весной 58-го года с легкой руки кинокритика Жоржа Садуля, который вместе с сотнями других зрителей Каннского фестиваля наблюдал за удивительным триумфом группы югославских мультипликаторов. Европа узнала и сразу влюбилась в новый стиль. Так началась недолгая и яркая история Загребской школы, которая перевернула представление о мультипликации и утвердила ее в правах большого искусства.

Следующие 4 года стали «золотым веком» Загреба. Через некоторое время о школе услышали и в Штатах: Душан Вукотич, один из ее основателей, стал первым иностранным аниматором, награжденным Киноакаде-

мией. «Оскар» получил фильм «Суррогат», ироничный и грустный в идеальной пропорции. Новое смелое искусство моментально встало в естественную оппозицию к коммерческому Диснею. Если Голливуд навсегда был обеспечен соперником в лице мощной традиции европейского кинематографа, то художники-мультипликаторы по эту сторону Атлантики в большинстве своем ориентировались на американских коллег и не отступали от диснеевского канона, пока в маленькой социалистической стране на отшибе Европы не появился антагонист целой индустрии. У Загреба было все, чего не хватало Диснею: авангардизм, ирония, серьезность, экзистенциализм простой жизни, гротеск, лаконичность, а главное музыкальный ритм.

На рубеже десятилетий мультики Душана Вукотича становятся менее детскими и более взрослыми. На первый план выходит сатира. В 1961 году появляется «Суррогат» – самый известный фильм Вукотича, получивший премию Оскар, обойдя мультфильм студии Диснея и три от WarnerBros. «Суррогат» высмеивает потребительское отношение к жизни, погоню за материальными благами. Работа Душана Вукотича прославилась за счет удачного сочетания юмора, иронии, оригинальных образов и актуальных идей. В «Суррогате» многие увидели сатиру на капиталистическое общество, хотя сам аниматор всерьез не думал об этом.

Международное признание к «загребцам» пришло не моментально – ему предшествовали годы труда. Пионером анимации на их родине стал режиссер и журналист Фадил Хаджич, «югославский Кокто». В 1949 году после успеха его мультипликационного фильма *Velikimiting*, посвященного освобождению Югославии от сталинизма, он получает от чиновников разрешение на открытие первой анимационной студии в стране – DugaFilm. В студии работают две группы: основная – под руководством «диснеевца», комиксиста Уолтера Нойгебауера, вторая поменьше, собранная Вукотичем, который хотел делать нечто другое, не до конца еще сформулированное. Несмотря на разногласия, пришедшая бандеролью на студию книга Престона Блэра «How To Do Animation» стала библией в обеих группах. Однако уже через год мотор югославской мультипликации шумно заглох, финансирование прекратилось и студию закрыли. Вукотич, Костелак и некоторые их коллеги скоро основали собственное объединение с офисом в гостиничном номере. Художники запирались и днями напролет рисовали, иногда приглашая своих друзей писателей, архитекторов и скульпторов - всех, кто мог помочь делу.

В 1969 году выходит самый странный мультфильм Душана Вукотича – «Искусство ради искусства», далекий от стилистики «загребской школы». Это социально-философская зарисовка с параноидальными мотивами, разгадать смысл которой с первого раза не так уж и просто. Центральный персонаж – фокусник, проходящий путь от славы до безумия.

Загребская школа не просуществовала и трех десятилетий, окончательно исчезнув вместе со своей страной. Но «загребцы» оставили после себя монументальную традицию, в которой сегодня работают представители не только анимационного мейнстрима и андерграунда, но и игрового кино, иллюстрации, рекламы и т.д. Техника рисунка загребских аниматоров стала одним из ранних пробразов клипового монтажа, с помощью которого обращается внимание зрителя на резкие движения, скачки и задумчивые зависаниями персонажей. Эта техника появилась в силу обычной экономии. Материалов очень не хватало, поэтому «загребцы» сокращали количество рисунков в кадре без ущерба для динамики изображения. Для сравнения стандартный мультфильм того времени состоял из 12–15 тысяч рисунков, а «загребцам» на тот же хронометраж требовалось не более 4–5 тысяч. Как это часто бывает, из строгих ограничений рождаются удивительные вещи. Грубость, возведенная в принцип, стала не только техническим, но и стилистическим приемом. Огромное влияние Загреб оказал, конечно, и на советскую анимацию. В начале 60-х на «Союзмультфильм» приехали пленки с их мультфильмами, и следом делегация наших режиссеров отправилась в Югославию перенимать мастерство. Сергей Алимов, Анатолий Петров, Федор Хитрук выросли из Загребской школы.

1.5. Советская мультипликация 1930-х годов. В 1936 году появилась студия «Союздетмультфильм». Через год после учреждения студия начала производить цветные фильмы, что свидетельствовало о хорошем финансировании и повышенном внимании к деятельности студии со стороны государства. Мультфильмы тех годов: «Бойцы с огнем», «Вечеринка на день рождения», «Дни первопроходцев», «Заклученные», «Кактус Кид», «Концерт на скотном дворе», «Пикник», «Просто Микки», «Тайна гориллы», «Шумная вечеринка» и другие.

1.6. Японское «анимэ». История «анимэ» берет начало в XX веке, когда японские кинорежиссеры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретенными в США и на Западе. Старейшая из известных сохранившихся японских анимаций – «Katsudo Shashin» длится всего 3 секунды. Одним из самых первых японских мультфильмов стал двухминутный комедийный фильм «Namakura Gatana» (1917), в котором самурай собирается испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина. Первопроходцами в области японской мультипликации стали Симокава Отэн, Дзюнъити Коти и Сэитаро Китаяма. Одним из наиболее популярных и доступных методов была техника вырезной анимации, ее применяли такие аниматоры, как Санаэ Ямамото, Ясудзи Муратаи, Ноборо Офудзи. Позднее распространилась также техника аппликационной анимации. Успеха в развитии техники анимации добились и другие мультипликаторы, такие как Кэндзо Масаока и Мицуе Сэо, использовавшие, в частности, анимационные фильмы в образовательных и пропагандистских целях.

Первым звуковым «анимэ» стал короткометражный фильм «Chikarato Onnano Yono Naka», снятый Масаокой в 1933 году. К 1940 году начали образовываться организации мультипликаторов и художников, такие как «Shin Mangaha Shudan» и «Shin Nippon Mangaka», которые активно использовали мультипликацию в качестве средства государственной пропаганды. Одним из первых полнометражных анимационных фильмов стал «Momotarou: Umino Shinrei», снятый Мицуне Сэо в 1945 году, спонсорскую поддержку которому оказал Императорский флот Японии.

Основоположником традиций современного анимэ стал Осаму Тэдзука. Именно он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные анимэ-сериалы. Тэдзука заимствовал у Диснея и развил манеру использования больших глаз персонажей для передачи эмоций. Под его руководством возникали первые произведения, которые можно отнести к ранним анимэ. Первой работой Тэдзуки стала манга «Shin Takarajima». Впоследствии он создал мангу под названием Tetsuwan Atomu (AstroBoy), которая и принесла ему успех. К 1970-м годам популярность Тэдзуку выросла: его часто называли «легендой» и «богом манги и анимэ» благодаря работам.

За почти вековую историю анимэ прошло долгий путь развития от первых экспериментов в анимации, фильмов Тэдзуки до нынешней огромной популярности по всему миру. С годами сюжеты анимэ, первоначально рассчитанные на детей, становились все сложнее, проблемы, поднимаемые автором, – все серьезней. Появились анимэ-сериалы, рассчитанные на подростковую аудиторию – юношей и девушек старше четырнадцати лет. Эти сериалы нашли поклонников и среди взрослых, в некоторых случаях – вплоть до 80 лет. Вершиной анимэ принято считать работы режиссера Хаяо Миядзаки. Его «Унесенные призраками» стали первым и единственным анимационным фильмом, получившим премию Берлинского кинофестиваля, как «Лучший фильм», а не «Лучший мультфильм».

1.7. Современная мультипликация. Новая эра индустрии наступила с появлением современных компьютерных технологий. Процесс анимации максимально ускорился и упростился, и теперь большинство мультфильмов создаются при помощи электронных технологий. Сегодня, скорее, исключением становится появление на экране произведений в «старой технике»: прорисованные на пленке или вылепленные из пластилина герои. Ранее мультиндустрия была ориентирована на восприятие детьми до 9-ти лет, современная же подача с использованием компьютерных технологий и спецэффектов делает это направление все более популярным не только среди детей, но и среди подростков, и даже взрослых. А развитие интернета и спутникового телевидения делает просмотр мультфильмов возможным для любой семьи в любой части мира.

Одной из последних тенденций мировой мультипликации является стремление к предельной степени натурализации. Если раньше зритель максимально задействовал свое воображение для оживления персонажей, то современные технологии делают эту работу за него. Отвечая на этот тренд, сегодня активно развиваются трехмерные технологии. 3D графика является одной из последних и самых популярных тенденций в мире мультипликации. Ни один кассовый мультфильм больше не обходится без эффектов трехмерного изображения. 3D оживляет рисованных персонажей и погружает зрителя в мир фантазии и иллюзий.

Жанры современной мультипликации: рекламная мультипликация; народные сказки; исторические мультсериалы; мультсериалы-ситкомы; образовательные, сатирические, фантастические мультсериалы.

Литература

1. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство.– 114 с
2. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов / [под общ. ред. В.С. Кукушина]. – Москва; Ростов-на-Дону: МарТ, – 590 с.
3. Колбышева, С.И. Воспитательные ресурсы анимационного кино / С.И. Колбышева// Адукацыя і выхаванне. – 2009. – N 9. – С. 54–60. – Библиогр.: с. 60 (4 назв.).

ЛЕКЦИЯ 2

СПЕЦИФИКА

«МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО» МЫШЛЕНИЯ

- 2.1. Влияние мультипликационных фильмов на общее психическое развитие детей младшего школьного возраста.
- 2.2. Влияние анимационных фильмов на формирование познавательного интереса детей.
- 2.3. Роль мультипликационных фильмов в социализации ребенка.

2.1. Влияние мультипликационных фильмов на общее психическое развитие детей младшего школьного возраста. Мультипликация как одна из форм экранного искусства представляет собой синтетический вид искусства, объединяющий живопись, графику, музыку, литературу, элементы театра и танца.

В своих размышлениях о мультфильме, его особенностях и путях развития теоретик кино С. Гинзбург видел существенные отличия мультфильма от натурно-игрового и документального кино. В своей книге «Очерки теории кино» советский критик приходит к выводу, что мультипликация превосходит другие виды искусства, в том числе и изобразительные, своей способностью «отлета» фантазии от реального материала действительности.

Изучением вопроса влияния мультфильмов на развитие детей занимались Н.Б. Венгер, А.В. Запорожец, М.М. Кольцова, Л.К. Семенова и многие другие.

Исследования, так называемого, «клипового мышления», ставшего ответом на информационный взрыв середины XX века, показывают: мозг человека стремительно меняется в сторону способности перерабатывать огромные объемы информации, поданной в динамичной, даже агрессивной форме. Правда, у этих изменений тоже есть минус – неспособность фиксироваться на предмете продолжительное время, невозможность создавать новые информационные поля, а только существовать в пределах имеющихся.

По мнению В.П. Зинченко, В.М. Мунипова и В.М. Гордона, визуальное мышление – это человеческая деятельность, продуктом которой является порождение новых образов, создание новых визуальных форм, несущих определенную смысловую нагрузку и делающих значение видимым.

Основной функцией визуального мышления, по мнению Р. Арнхейма, является функция упорядочивания значения образов. Никакую информацию о предмете не удастся передать наблюдателю до тех пор, пока этот предмет не будет представлен в структурно ясной форме. Именно манипуляция элементами видимого мира, порождающая новый образ, и составляет сущность визуального мышления и мультфильма как его продукта.

В.И. Жуковский и Д.В. Пивоваров рассматривают визуальное мышление как этап между абстрактным мышлением и практикой, анализируют те специфические функции визуального мышления, которые вербальное абстрактно-логическое мышление выполнить не способно, а процесс познания без них завершиться не может. Эти зрительные образы легко меняются под влиянием динамических процессов и, кроме того, дают возможность показать одновременно прошедшие, настоящие и будущие результаты влияния любого процесса. Чертежи и рисунки, то есть преднамеренный перевод основного содержания объекта в визуально-графическую форму, по мнению психологов, более успешно выполняют функцию интерпретации, нежели приблизительные фотографии объектов. Умозрительное представление воспроизводит характерные черты предметов, и опора на них (а не на слова) при осуществлении мысленных операций составляет существо визуального мышления. А.Р. Лурия, исследуя познавательные процессы, выделил «ум, который работает с помощью зрения, умозрительно».

Визуальное восприятие обеспечивается структурированием рисунка. Каждая фраза, раскрывающая содержание отдельного утверждения учебной теории может быть зафиксирована в виде знаков, схем или рисунка. Именно

эти образы и применяются для восприятия, усвоения и переработки информации. Любая учебная информация, содержащая наглядность, компонуется в сознании из знакомых и подлежащих усвоению учебных элементов в единый визуальный образ.

Н.А. Резник исследует особенности визуального мышления на примере математических дисциплин и выделяет следующие средства визуального представления информации:

- чертеж – самое жесткое средство геометрического способа предъявления информации;
- формульный способ, который хоть и можно отнести к визуальной форме, мало ассоциируется с наглядными представлениями;
- символически-наглядные средства, то есть условные знаки, которые своими начертаниями дают возможность визуального восприятия их смысла.

Из этих основных элементов визуальных средств компонуются различные формы специальным образом структурированной информации, работа с которыми и является методической составляющей технологии визуализации.

Визуально-образное мышление характеризуется тем, что чувства, мысли и ассоциации человек реализует в конкретных образах и поэтому влияние анимации на развитие детей проявляется по следующим направлениям:

- общее психическое развитие (развитие познавательных процессов, моторное, развитие речи и т.п.);
- формирование интересов и склонностей;
- заимствование образцов и моделей поведения и воплощаемых в них систем ценностей, взглядов.

Рассмотрим каждое из этих направлений.

1. Данные научных исследований о влиянии телевидения на общее физиологическое и психическое развитие детей убедительно свидетельствуют, что поскольку дети не могут отделить подлинную информацию от ложной, не могут критически относиться к источнику, то вся получаемая ими информация усваивается как рядоположенная. В результате младшие дети, как показывают опросы, имеют весьма смешанную картину мира, в которой одновременно действуют иррациональные силы эволюции, Бог, колдуны, инопланетяне и расположение планет.

Интересное объяснение этому дает американский социолог и культуролог, специалист в области медиакультуры N. Postman. Автор выдвигает следующее положение: «графическая, или визуальная, революция в корне изменила характер передаваемой информации, сделав ее единицей не слово, а визуальный знак, к тому же по преимуществу рекламный (если не по содержанию, то по внутренней интенции). В отличие от высказывания, изображение нельзя ни подтвердить, ни опровергнуть: оно физически предъявляется зрителю и никак не ориентировано относительно истины. Иконическая ин-

формация, обращенная к максимально широкой, а значит анонимной, аудитории не требует селективной, логической и концептуализирующей работы разума, она апеллирует непосредственно к эмоциям и к способности сознания мгновенно распознавать паттерны. Визуальный информационный поток в целом так же «мелко нарезан», как новости: подсчитано, что в среднем на телеэкране за один час сменяется 1200 «картинок».

Таким образом, влияние мультипликационных фильмов на общее психическое развитие детей проявляется в следующем:

1) дети не могут отделить подлинную информацию от ложной, не могут критически отнестись к источнику, поэтому вся получаемая ими информация усваивается как рядоположенная;

2) графическая, или визуальная, информация имеет своей единицей не слово, а визуальный знак;

3) визуальная информация не требует селективной логической работы, она апеллирует непосредственно к эмоциональной сфере;

4) визуальный информационный поток в целом мелко «нарезан» и требует специальной организации;

5) в потоке визуальной информации нейтрализуются культурно-возрастные и в целом этические нормы.

2.2. Влияние анимационных фильмов на формирование познавательного интереса детей. Выразительно-изобразительные средства каждого из этих видов искусства по-своему (очень разнообразно и богато) воздействуют на представление, воображение, зрительную память, мыслительную активность, раскрытие творческого потенциала. Комплекс факторов: сюжетность, зримость образов, звуковое сопровождение - заставляют зрителя сопереживать, а у ребенка вызывают сильную эмоционально-чувственную реакцию, проявляющуюся, в самых разных формах, в том числе в виде речевого высказывания.

Эмпирические данные свидетельствуют, что эмоциональное воздействие передачи сохраняется, когда информация, содержащаяся в ней, почти полностью забывается. Так, Р. Пацлаф (Patzlaff R.), цитируя немецкую исследовательницу Г. Штурм (Sturm H.), заключает, что «полученное в ходе телепередачи эмоциональное переживание оказывается отделившимся и в значительной степени независимым от сохраненных или утраченных знаний...можно сказать, что телевидение как масс-медиа вызывает эмоциональные переживания, равнозначные эмоциональной привязанности».

Новая символическая среда, вызванная к жизни «графической революцией», неумолимо разъедает социальные основы, на которых зиждется детство. Во-первых, для того чтобы усвоить визуальную культуру во всей ее полноте, не требуется стадии обучения. Перед ее лицом семи- и семидесятилетний человек равны. В подобной визуальной культуре не существует понятия грамотности хотя бы потому, что в визуальном «языке» нет

алфавита. Во-вторых, эта культура не предъявляет сколько-нибудь серьезных и сложных требований к рациональной деятельности сознания и формам поведения человека. В-третьих, общество, которое самоотождествляется с аудиторией масс-медиа, все быстрее теряет различительные культурные признаки и становится однородным. Логической причиной всех этих нивелирующих процессов является ориентация практически всех передач на общедоступность. Электронные медиа доносят до огромной аудитории одинаковую информацию.

Мозг современных детей перегружается информацией, причем именно визуального характера, от которой были защищены предыдущие поколения. Если 15–20 лет назад картинки были лишь сопровождением вербально-линейного текста, некоторым бонусом к нему, то сегодня восприятие изображения и восприятие текста – совершенно разные практики. Для новых поколений эта практика проста в своем освоении: визуальная память хорошо развита; легче и быстрее прочитывается картинка; меньше усталости от больших потоков визуальных рядов. Непосредственно к этому смысловому кругу примыкает проблема исчезновения детского любопытства.

Основное внимание исследователей было привлечено к проблеме влияния телевидения на ценности, социальные установки, модели поведения. На протяжении целого века, а именно, с 20-х годов XX века и до нашего времени по всему миру исследуется влияние телевидения на поведение детей. Т. Пейн, А. Бандура и его последователи пришли к выводу, что распространенные сцены агрессии и насилия на телеэкране, в том числе в мультфильмах и кинофильмах, способствуют усвоению соответствующих форм поведения. Этой группой исследователей были установлены некоторые факторы (когнитивные, психофизиологические и мотивационные), обуславливающие подражание визуальным образам:

- Ребенок, должен адекватно воспринимать происходящее на экране, он должен понимать ситуацию.

- Способ совершения экранного насильственного действия должен соответствовать психофизическим качествам ребенка. Ребенок должен быть в состоянии воспроизводить показанное действие в соответствии с его эмоциональным содержанием.

- Ребенку должно быть интересно то, что делает герой, он должен захотеть подражать ему.

Указывая на эти особенности, американский психолог У. Бронфенбреннер отмечает: «Как правило, готовность ребенка перенять характерные особенности модели основывается на предыдущей «истории подкрепления», то есть на том, насколько с самых ранних лет дети умели подражать тем лицам, которые играют в их жизни существенную роль. Любое действие или высказывание, имеющее сходство с поведением таких лиц, в особенности, если это родители, вызывает у ребенка, как правило, общую позитивную реакцию.

В результате он учится подражать поведению людей, составляющих его окружение, следование же их примеру само по себе становится поощряемым».

2.3. Роль мультипликационных фильмов в социализации ребенка.

Последние наблюдения педагогов в области дошкольного воспитания показывают, что просмотр мультфильмов детьми дошкольного возраста трансформируется из периодического занятия в постоянное. То, что ребенок весь день проводит у экрана цифрового устройства, становится нормой, которая отражается на поведенческих характеристиках детей, а также активно влияет на речевое развитие. Согласно исследованиям Л.И. Якубенко, свободный доступ к просмотру мультфильмов имеют 75% детей; специальный отбор мультфильмов для просмотра с ребенком осуществляют 10% родителей; обсуждают с ребенком просмотренные мультфильмы 5% взрослых.

Существует множество аспектов использования мультипликационных произведений. В частности, это цели, направленные на реализацию образовательных и развивающих задач.

Формирование образцов поведения.

Доказано, что большое значение для развития ребенка имеют образцы поведения, представленные в мультипликационных персонажах, поскольку ребенок часто копирует модель поведения понравившегося героя. Соотнося свои действия с действиями героев, дети начинают осознавать себя и свои поступки, стремятся быть похожими на любимого персонажа. Через сравнение себя с любимыми героями у ребенка появляется возможность воспринимать себя с позитивной стороны, раскрывать в себе положительные качества, справляться с трудностями и своими страхами, а также уважительно относиться к окружающим.

Развитие фантазии и воображения.

События, которые происходят в мультфильме, позволяют повысить осведомленность дошкольника, развить его мышление и воображение, сформировать его мироощущение. Воздействуя на фантазию детей, мультфильмы дают и новые представления, и примеры для подражания, и эти методы порой становятся более действенными, чем наставления и убеждения родителей.

Развитие нравственных качеств.

Мультфильмы также влияют на развитие нравственных качеств ребенка. Многие мультфильмы побуждают ребенка сопереживать героям, помогать другим, дружить, уважать родителей, разъясняют, что такое добро и зло и т.д. В «советских» мультфильмах, например, со злом стараются бороться не силой, а пытаются его перехитрить или уговорить. Эти мультфильмы пропагандируют вечные ценности – добрые качества человека, благодаря которым добро неизменно побеждает зло.

Побуждение к труду. Трудовое воспитание дошкольников также может быть реализовано благодаря мультфильмам. Герои учат детей помогать друг другу, родителям, друзьям и просто незнакомым людям, а тот, кто ленится,

в мультфильме высмеивается другими героями и, в конце концов, понимает, что труд необходим в жизни любого человека.

Развитие речи. Развитие детской речи и речи людей в целом очень важно для их дальнейшей жизни. Среди жанрово-стилистических особенностей мультипликационного киносценария как вида детской художественной литературы следует отметить связь с национальной культурой, отсутствие большого количества стилистических средств образно-художественной выразительности, однако, при этом могут широко употребляться эпитеты, сравнения и олицетворения. Характерным для мультипликационных произведений является использование повторов, фразеологических оборотов и пословиц, наличие песен.

Передача знаний о мире. Хорошие детские рассказы, будь то в печати или на экране, предлагают детям ценные моральные и жизненные уроки - от важности совместной работы и сотрудничества для развития позитивного образа себя, чтобы они могли употреблять здоровую пищу в конструктивных способах разрешения конфликтов или чувства, такие как гнев и печаль.

Одним из главных преимуществ мультфильма является то, что он может перевозить детей в разные места и время, показывая им людей, части мира и переживания, что они не имеют доступ к их повседневной жизни. Это может дать им представление о животных Амазонки или о том, как люди живут, например, в Китае или Франции.

Побуждение к творчеству. Хорошее детское телевидение является интерактивным и может привлечь воображение детей и стимулировать их интерес к широкому кругу тем. Они могут привлечь своих любимых персонажей, чтобы придумать свои собственные истории, чтобы испытать спорт или хобби, которые они видели в программе.

Предоставление времени для игры и смеха. Время для игры и смеха с друзьями и семьей важно. Детям необходимо расслабиться и снять стресс, особенно если они проводят большую часть своего времени вдали от дома в школе или в детском саду

Воспитание моральных качеств. Можно использовать для достижения этой цели анимационные фильмы, например: «Злыдни» («Гора самоцветов», гуцульская сказка, режиссер Степан Коваль) – в мультфильме обигрывается ситуация «не рой другому яму, сам в нее попадешь»; «Большой петух» («Гора самоцветов», русская сказка, режиссер Сергей Гордеев) – мультфильм о том, что нельзя быть жадным, отнимать чужое.

В целом мультипликационные фильмы формируют у детей первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями ребенок имеет возможность научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать осведомленность, развивать мышление и воображение, формировать мировоззрение. Мультфильмы

«Чебурашка и крокодил Гена» (1969–1983), «Крошка Енот» (1974), «Бюро находок» (1982), «Смурфы» (1981–1990, Бельгия, США), «Приключение Лунтика и его друзей» (2006, Россия), «Вэлиант. Пернатый спецназ» (2005, США) – развивают умение дружить, альтруизм, уважение и любовь к ближним. «Трое из Простоквашино» (1980), «Приключение домовенка Кузи» (1982) говорят о дружелюбии, самостоятельности, хозяйственности. «Мама для мамонтенка» (1981), «В поисках Немо» (2003 США, Австралия) – показывают любовь к родителям и детям, ценность семьи.

Однако сюжеты современных мультфильмов часто содержат совершенно недетские составляющие: драки, смерть, убийство, криминальные разборки, например: «Трансформеры», «Человек-паук», «Супермен», «Черепашки Ниндзя». Главные герои таких мультфильмов агрессивны, они стремятся нанести вред окружающим, нередко калечат или убивают других персонажей, причем подробности жестокого, агрессивного отношения многократно повторяются, детально раскрываются. Последствием просмотра такого мультфильма может стать проявление жестокости, безжалостности, агрессии ребенком в реальной жизни. В итоге, у дошкольника закрепляется представление о допустимости подобных форм поведения, расшатываются эталоны хорошего и плохого поступка, допустимого и неприемлемого поведения. Демонстрируются опасные для жизни ребенка формы поведения, повторять которые в реальной действительности нецелесообразно, опасно. Просмотр таких примеров для подражания может обернуться для ребенка снижением порога чувствительности к опасности, а значит потенциальными травмами. В подобных мультфильмах распространены сцены неуважительного отношения к людям, животным, растениям. Показано безнаказанное глумление, например, над старостью, немощностью, беспомощностью, слабостью. Эффект систематического просмотра подобных мультфильмов проявляется в форме циничных высказываний, неприличных жестов, непристойного поведения, грубости ребенка. Так же иногда используются несимпатичные, а порой даже уродливые герои. По мнению В.С. Мухиной, для ребенка внешность куклы-мультяшки имеет особое значение. Положительные персонажи должны быть симпатичными или даже красивыми, а отрицательные – наоборот. В случае, когда все персонажи ужасны, уродливы, страшны вне зависимости от их роли, у ребенка нет четких ориентиров для оценки их поступков.

Мультфильмы могут оказывать и негативное влияние на детей. К числу деструктивных влияний современных мультипликационных фильмов относится сверхдинамичный видеоряд, при котором события разворачиваются с огромной скоростью, герои быстро и много двигаются (бегают, прыгают, летают, трансформируются), а также многочисленные спецэффекты, высокая яркость и контрастность изображения, например, в мультфильмах «Наруто», «Клуб Винкс». Скорость смены кадров превышает возможности детского 72 восприятия, вызывает перевозбуждение нервной системы и способствует развитию «клипового мышления», что

мешает ребенку сосредоточиться. Отмечено, например, что резкие и частые световые вспышки в фильме «Покемоны» вызвали у 685 японских детей эпилептические припадки, приступы тошноты и рвоты, судороги.

Во многих мультфильмах героям присуще поведение, нехарактерное для их пола: мужские персонажи ведут себя по-женски и наоборот. Например, в мультфильме «Телепузики» есть сцена, где мальчик-телепузик носит женскую сумочку и женское платье, а окружающие одобряют его; в мультсериале «Маша и медведь» героиня ведет себя как хулиган, маленький боец спецподразделения – в мультфильмах могут размываться гендерные стереотипы. Часто в мире мультипликационных героев культивируется речевая агрессия («Губка Боб», «Симпсоны», «Футурама», «Шрек», «Том и Джерри», «Наруто», «Покемоны»). В лентах «Дятел Вуди», «Губка Боб» поощряются лень, безделье, праздность, избегание трудностей достижение целей легким путем, обманом; идеал жизни – вечный праздник. Картина мира героев ленты «Наруто», «Бетмен» – это бесконечное зло, где персонаж не получает любви и поддержки. В таком мире Зло уничтожается физически, жестоко, поэтому есть сцены истерик, шантажа, похорон, драк.

Таким образом, очень важно формировать медийную культуру у ребенка. Учитывать отделять зло от добра, не показывать мультфильмы, имеющие явный и скрытый подтекст подмены понятий о добре и зле. Педагогу необходимо помнить, что самостоятельно ребенок не отличает эти начала, его нужно специально учить этому.

Влияние анимационных фильмов на познавательную деятельность детей дошкольного возраста выражается в следующем:

- расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- формируют оценочные отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
- развивают эстетический вкус, чувство юмора. Это совпадает с критериями литературного развития.

Мультфильм обладает очень широким развивающим потенциалом. Его можно использовать в работе с детьми любого возраста, в том числе и дошкольного. И большим преимуществом является, когда педагог сам может создавать мультфильмы и включать их в структуру своих занятий. Ведь это делает процесс обучения более насыщенным, а занятие уникальным. Такая практика может использоваться педагогом не только для развития своего профессионального мастерства, но для обучения этому виду деятельности.

Литература

1. Абраменкова, В.В. Дети и телевизионный экран / В.В. Абраменкова, А.П. Богатырева // Восп. шк. – 2006. – №6. – С.28–31.

2. Аромаштам, М.С Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки / М.С. Аромаштам. – М.: Чистые пруды. – 2006. – 32 с.
3. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм (сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова). – М.: Прогресс, 1974.
4. Bandura, A. Imitation of film mediated aggressive models: Journal of Abnormal and Social Psychology / A. Bandura, D. Ross, S. Ross. – 1963. – 3–11p.
5. Гундарева, И. О последствиях восприятия телевизионной информации / И.О. Гундарева // Восп. шк. – 2005. – №9. – С.45–54.
6. Greenfield, P.M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge Mass / P. M. Greenfield. – Harvard University Press, 2004. – 232 p.
7. Крюкова, С.А. Понимание визуального мышления / С. А. Крюкова // Аналитика культурологии [Электронный ресурс]. – 2012. – № 1. – Режим доступа: <http://www.analiculturolog.ru/component/k2/item/795-5.html>. – Дата доступа: 17.03.2013.
8. Соколова М.В. Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей [Текст] / Соколова М.В // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. – С. 68–74.
9. Пацлаф, Р. Застывший взгляд / Р. Пацлаф. – М.: Evidentis, 2003. – 224 с.
10. Прихожан, А.М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста / А.М Прихожан // Психологические исследования: электрон. науч. журн. [Электронный ресурс]. – 2010. – № 2. – Режим доступа: <http://www.psystudy.ru/index.php/num/2010n1-9/283-prikhozhan9>. – Дата доступа: 23.02.2013.
11. Харрис, Р. Психология массовых коммуникаций / Р. Харрис. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2002. – 448 с.

ЛЕКЦИЯ 3

КУЛЬТУРНО-НАЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА МУЛЬТФИЛЬМОВ РАЗНЫХ СТРАН

- 3.1. Американское мультипликационное кино.
- 3.2. Мультфильмы стран Европы.
- 3.3. Российская мультипликация.
- 3.4. Японская и другая азиатская мультипликация.
- 3.5. Место белорусской мультипликации в контексте мировой кинокультуры.

3.1 Американское мультипликационное кино. История американской анимации началась по крайней мере в 1906 году, когда был выпущен первый задокументированный мультфильм – «Humorous Phases of Funny Faces» (англ. «Смешные переходы забавных лиц»). С тех пор технологии и традиции американской анимации прошли долгий путь от черно-белых немых короткометражек до высокотехнологичных полнометражек и сериалов нашего времени.

Первые анимационные персонажи не могли говорить, так как формат пленки позволял хранить только изображения без звука. В 1928 году были изобретены технологии записи звука на пленку, и эта дата считается началом американской анимации. В эти годы технологии и традиции анимации активно развивались. В 1932 впервые успешно применена технология цветного кино. Первым цветным мультфильмом стал «Flowers and Trees» Уолта Диснея об антропоморфных деревьях. «Три поросенка» также Уолта Диснея впервые продемонстрировали развитие сюжета в анимации. В тридцатых годах появились такие серии «Looney Tunes» и «Marrie Melodies», положившие начало деятельности студии Warner Bros под руководством Текса Эйвери. В 1937 г. вышел первый полнометражный мультфильм – диснеевская «Белоснежка и семь гномов». Несмотря на тревожные ожидания Уолта Диснея, фильм имел грандиозный успех и стал флагманом для всех аниматоров своего времени. В сороковых спецэффекты на основе анимации стали активно применяться в игровом кино, а студия United Productions of America (UPA) изобрела методы «ограниченной анимации», которые позволили значительно сократить затраты на производство. В это время были созданы полнометражные мультфильмы: «Бэмби», «Дамбо», «Леди и Бродяга», «101 далматинец», «Книга джунглей» Уолта Диснея; мультфильм «Gay Purr-ee» про зооморфных кошек от UPA; короткометражки «Том и Джерри» от Metro-Goldwyn-Mayer; короткометражки «Дятел Вуди» и «Энди Панда» от Universal Studios.

Золотой век американской анимации пережил свой пик на стыке 30–40-х годов и позже медленно угасал под напором нового формата – телевидения. Кинопоказы уже не приносили такие сборы, и аниматорам пришлось переключиться на телесериалы или считаться с маленькими бюджетами. Пионерами телевидения стали Уильям Ханна и Джозеф Барбера, а затем Дэвид Департи и Фриз Флеренг, создав серию короткометражек про Розовую пантеру.

Первой студией, которая полностью перешла на производство телесериалов, была «Ханна Барбера». В 1957–1960 годах они нащупали успешную нишу вечерних часов, когда перед телевизором собиралась вся семья, а также первыми открыли утро субботы, всецело принадлежащее детям. Феноменальный успех «Где ты, Скуби Ду?» задал тему для многих последующих сериалов Уильяма Ханна и Джозефа Барберы.

Вскоре возникшее утренние субботние мультфильмы изменили западное представление об анимации. В 1980-х получили распространение мультсериалы, сопутствующие линиям игрушек, такие как «Thunder Cats»,

«Brave Starr» и «Черепашки-ниндзя». Многие сериалы тех лет использовали анимацию, сделанную за заказ в Японии и других азиатских странах, что позволило в основном увеличить качество изображения без дополнительных затрат. Среди первых анимэ, только начавших тогда издаваться в США, был «Император джунглей», тепло принятый американским зрителем, привыкшим к мультфильмам о животных.

В настоящее время студии «Pixar» и «Dreamworks», основанные Джоном Лессетером, продолжают делать высокотехнологичные мультфильмы. Продукты этих компаний в последние годы получили 10 премий «Оскар» в различных номинациях, например: «История игрушек», «Корпорация монстров», «Рататуй», «Шрек», «Мадагаскар».

3.2 Мультфильмы стран Европы

Мультфильмы Польши

2 октября 1962 года маленькие зрители Польского телевидения встретились с главными героями польской мультипликации. Яцек и Агатка, созданные Вандой Хотомской, знаменитой польской детской писательницей, проложили дорогу для других героев польских детских телепередач, они развлекали и обучали малышей, а мультфильм «Яцек и Агатка» возглавил победное шествие польской мультипликации по миру.

Герой одноименного мультфильма Рекс был самым известным четвероногим в Народной Польше. Мелодия, которая звучала во время начальных титров мультфильма, действовала на детей, словно магнит. Добродушный пес Рекс появился в 1967 году, а его создателем был Лехослав Маршалек из Студии рисованных фильмов в Бельско-Бяла. До 1990 года «Рекс» помогал юным зрителям выбрать, кем они хотели бы стать больше всего, а кем чуть меньше. Этот пес успел побывать и полиглотом, и пожарником, и альпинистом, и космонавтом, и рационализатором, и дантистом.

«**Приключения гусыни Бальбинки**» – это лента польского телевидения об одной из его первых звезд. Гусыня Бальбинка и ее всегда одетый с иголочки друг цыпленок собирали у экранов телевизора всех детей Польши начиная с конца 50-х годов XX века. Тогда мультфильм напоминал больше иллюстрированную аудиопередачу: вместо живых персонажей были статичные картинки и диалоги, читаемые за кадром.

«**Волшебный карандаш**» мультфильм о волшебном карандаше, с которым все нарисованные предметы становятся настоящими. Когда-то каждый ребенок хотел иметь такой, чтобы решить многие проблемы дошкольников. На протяжении тринадцати лет (1964–1979 годы) вышло тридцать девять серий мультфильма о светловолосом мальчике, симпатичной собаке и гномике, который тайком приносит все новые и новые карандаши.

Украинская мультипликация

Режиссер Дзига Вертов в 1924 году создал первый в СССР анимационный фильм – «Советские игрушки». Это была пародия на мир капиталистов.

Наиболее эффектен в фильме финал: красноармейцы делают гимнастическую пирамиду, которая превращается в елку. «Советские игрушки» не отличались технологическим совершенством и художественной завершенностью, зато этот фильм можно рассматривать как набор приемов анимации своего времени. Художником фильма был Александр Бушкин. Он родился в Киеве, получил образование в Киевском художественном училище, работал художником-декоратором в клубах и агитпунктах. В 1922 году приехал в Москву, где стал организатором мультпроизводства на киностудии «Госкино». А. Бушкин делал мультвставки к техническим картинам и микрометражные (50–90 секунд) рекламные киноплакаты. По-настоящему анимацией занялся тогда, когда встретился с Дзигой Вертовым. С ним и без него А. Бушкин сделал десяток мультфильмов, преимущественно сатиричных, например, лента «Дурман Демьяна» (1925) высмеивает алкоголизм – одну из главных проблем общества СССР. «Таинственное кольцо или Роковая тайна» (1924) этого же режиссера – динамическое зрелище в стиле вестерн, с перегонами на лошадях и велосипедах, прыжками над поездом со скал.

Еще один украинский аниматор, Вячеслав Левандовский, родился в Киеве, учился в Киевском музыкально-драматургическом институте и в Украинской Академии искусств. Он создавал декорации для театров и иллюстрировал детские книжки, а еще делал воздушных змеев. Работая на ВУФКУ (Всеукраинское Фотокиноуправление), Левандовский сделал два открытия. *Первое* – это метод создания мультфильмов «эклер»: на пленку снимают актеров, которые разыгрывают ту или иную сцену из будущего мультфильма, а потом уже спроектированные на экране единичные кадры их игры служат своеобразной моделью для рисованных персонажей. *Второе открытие* – это «карандаш времени». Этим «карандашом» можно было не отрывая бумаги провести пунктирную линию: «карандаш» 25 раз в секунду «делал уколы» на рабочем листе. Левандовский сам сделал деревянную кинокамеру – все детали, кроме оптики, были изготовлены из разных пород дерева. В 1927 году он снял первый украинский мультфильм – десятиминутную «Сказку про Соломенного бычка». К сожалению, работа не сохранилась, но те, кто видел ее, утверждают, что лента изображала маленьких бумажных животных, которые состояли из шарнирно соединенных частей, удивительных по своей выразительности и филигранности исполнения, прекрасно воссоздающих иллюзию движения. Зато сохранилось несколько секунд фильма «Тук-тук и его приятель Жук» (1928). Не найдя поддержки своему творчеству в Украине, В. Левандовский переезжает в Москву. Тут он снимает три фильма в стиле кукольной анимации. Сохранилась вольная экранизация байки И.А. Крылова «Лисица и волк» (1936).

Венгерская мультипликация

История венгерской анимации начинается в 1914 году с коротких рекламных мультфильмов и вырезанных карикатур Kato Kiszly. И хотя смелые

экспериментальные фильмы были созданы уже в начале века, сами анимационные студии будут сформированы Дьюлой Macskássy и Яношом Halász в 30-х годах, чтобы производить рекламные материалы в виде кинохроники и рекламных объявлений. В коммунистическую эпоху все анимационные студии были национализированы и производство анимационных фильмов находилось под государственным контролем.

В 1950 году первое поколение венгерских аниматоров получило международную известность, создавая в первую очередь короткие мультфильмы по сюжетам венгерских народных сказок и легенд. В эти годы венгерская мультипликация уже была цветной.

С 80-х венгерские фильмы получают высокие награды и престижные премии: Ференц Рофусс в 1981 году получает «Оскар» за ленту «Муха». Это десятилетие характеризуется и различными техническими экспериментами с использованием нетрадиционных графических средств, таких как пластилин, песок, уголь, текстиль. Широко начинает использоваться компьютерная анимация. Главным анимационным жанром по-прежнему остается народная сказка. В этот период работают такие известные художники-аниматоры, как: Йожеф Непп, Аттила Даргаи, Джоззф Джемс, Сабольч Сабо, Марселл Джанкавикс, Жолт Богато, Сандор Рейзенбечлер, Бел Вайда, Тамаш Сабо Сипос, Янош Мат, а также кукольные аниматоры: Отто Фоки и Иштван Имре.

3.3. Российская мультипликация. История русской мультипликации охватывает несколько периодов с 1906 года до наших дней, крупнейшим из которых был советский, в основном представленный студиями «Союзмультфильм» и «Экран».

Первым русским мультипликатором был Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра, создатель первых в мире кукольных мультфильмов: «Играющие в мяч клоуны», «Художники Пьеро» и любовная драма со счастливым концом «Шутки Арлекина». Куклы Ширяева не просто ходили по земле, но и прыгали, и крутились в воздухе – это не перестает удивлять и современных мультипликаторов.

Современная российская мультипликация «выросла» из советских мультипликационных студий, имеющих государственные заказы и субсидирование. После распада СССР именно анимационное кино не могло долго восстановиться и перестроиться. Результатом деятельности российских мультипликаторов этого периода стал совместный проект «Гора Самоцветов». Это своеобразный мультипликационный сериал по мотивам сказок народов России, состоящий из 79 серий продолжительностью по 13 минут каждая. Серии выполнены в разных жанрах анимации. Большинство 2D-анимационных серий были нарисованы на украинской студии «Poplavok».

Проект по производству этого сериала считается одним из крупнейших и сложнейших в истории российской анимации. Работа над фильмами началась в 2004 году и продолжается до настоящего времени. Производством фильмов занимается студия «Пилот» при поддержке Федерального агентства по культуре и кинематографии. В августе 2007 года были готовы 34 серии, а по состоянию на конец 2008 года завершено производство 52 серий. В 2007 году общее количество серий планировалось увеличить до 100. Премьерный показ первых 11 фильмов из цикла «Гора самоцветов» состоялся в рамках X Открытого российского фестиваля анимационного кино в Суздале в феврале 2005 года. Наиболее известными лентами проекта являются: «Как обманули змея» (нивхская сказка, режиссер Андрей Кузнецов), «Как пан кон ем был» (белорусская сказка, режиссер Александр Татарский), «Кот и лиса» (русская сказка, режиссер Константин Бронзит), «Лиса-сирота» (башкирская сказка, режиссер Сергей Гордеев), «Про барана и козла» (карельская сказка, режиссер Наталья Березовая), «Про ворона» (эскимосская сказка, режиссер Алексей Алексеев), «Про Ивана-дурака» (русская сказка, режиссеры Михаил Алдашин, Олег Ужинов), «Толкование сновидений» (татарская сказка, режиссеры Александр Татарский, Валентин Телегин), «Умная дочка» (русская сказка, режиссер Елена Чернова), «Шейдулла-лентяй» (даргинская сказка, режиссеры Сергей Гордеев, Рим Шарфутдинов), «Жадная мельничиха» (украинская сказка, режиссер Милана Федосеева) и другие фильмы.

Успешно стала работать на художественном рынке анимационная студия «Паровоз», которая была основана двумя продюсерами - Евгением Головиным и Вадимом Волей. Работы студии получили признание зрителей и широкую известность: «Кошечки-Собачки», «Морики-Дорики», «Волшебный фонарь», «Деревяшки», «Хроники Чудес», «Про Диму», «Сказочный патруль», «Куда-угодно-дверь», «Четверо В Кубе», «Лео и Тиг», «Бумажки», «Кошка Бяка и хороший мальчик» и многие другие.

Российская анимация нового времени экспериментирует с техниками, но по-прежнему ориентирована на литературную основу в сюжетах своих фильмов: сериал «Маша и Медведь», франшиза «Алеша Попович», «Богатыри» являются очередной интерпретацией известных литературных произведений. Появились ленты для совсем маленьких зрителей: «Смешарики», «Лунтики», «Телепузики» и прочие быстрые и дешевые фильмы для «ползунков».

Успехи российской анимации – «Оскар» А. Петрова (лента «Старик и море») и звание «Лучший мультипликационный фильм всех времен и народов» у ленты «Ежик в тумане») Ю. Норштейна – свидетельство высокого художественного уровня современного российского анимационного кино. Ленты таких российских аниматоров, как: А. Будановой, К. Бронзина, М. Алдашина, М. Сафронова – являются победителями многих фестивалей мультипликации.

3.4. Японская и другая азиатская мультипликация. Японская анимация популярна во всем мире. Часто японские мультфильмы – это экранизация японских комиксов манга, также пользующихся большой популярностью.

Сегодня японские мультфильмы анимэ представляют собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей (жанр «кодо-домо»: аниме в его изначальном понимании), так и подростковые произведения, достаточно серьезные и для просмотра взрослыми: «с энэн» (анимэ для юношей), «с едз е» (анимэ для девушек) и даже полноценное «взрослое» анимэ («сэйэнэн» и «дзесэй»).

Современная японская мультипликация связана с именем режиссера Хаяо Миядзаки. С августа 1994 года Миядзаки начинает работу над фильмом «Принцесса Мононоке», наброски к которому были сделаны еще в период 1970-х. После премьеры в 1997 году фильм «Принцесса Мононоке» получил высокую оценку критиков и стал первым анимационным фильмом, отмеченным премией Японской киноакадемии. Фильм имел и коммерческий успех: его сборы составили 14 миллиардов йен. «Принцесса Мононоке» стала первым фильмом студии, получившим массовую известность за рубежом, в первую очередь в США. В поисках вдохновения режиссер читал гламурные женские журналы «Nakayoshi» и «Ribon», но считал, что в них изображена только «влюбленность и романтика, хотя это далеко не все, что дорого женскому сердцу.

Идея создания фильма «Унесенные призраками» возникла после смерти Есифуми Кондо. Миядзаки вернулся к работе в StudioGhibli и занялся созданием этого мультфильма, бюджет которого составил 1,9 млрд йен. Как и в случае с «Принцессой Мононоке», съемочная группа экспериментировала с компьютерной анимации, но основной задачей по-прежнему была грамотная подача сюжета. «Унесенные призраками» стал одним из наиболее заметных фильмов 2000-х годов, фильм был удостоен приза Японской киноакадемии, Золотого медведя Берлинского кинофестиваля-2002, «Оскара» американской киноакадемии 2003 года.

В сентябре 2001 года StudioGhibli объявила о начале работы над фильмом «Ходячий замок» по мотивам одноименного сказочного романа английской писательницы Дианы Уинн Джонс. Главной темой этой ленты была человеческая жадность. Миядзаки разрабатывал дизайн обложек для нескольких манг, где он также выступил в роли редактора. Свой следующий фильм, «Рыбка Поньо на утесе», он создал в мае 2006 года.

В ноябре 2012 года Studio Ghibli анонсировала начало работы над фильмом «Ветер крепчает». Идея создания фильма «Ветер крепчает» пришла к Миядзаки в связи с цитатой Хорикоси – «все, чего я хотел - это создать что-то красивое». Некоторые сцены из фильма были навеяны одноименным романом Тацуо Хори, отсюда же было взято имя главной героини – Наоко. В фильме, как и в более ранних работах Миядзаки, нашла

свое отражение тема пацифизма, хотя сам режиссер заявлял, что не ставил перед собой такой конкретной задачи. «Ветер крепчает» был удостоен награды «Анимация года» на 37-й церемонии вручения премии Японской киноакадемии. Фильм также был номинирован на «Оскар». Творчество Хаяо Миядзаки, ориентированное на осмысление главных человеческих пороков – трусости, подлости, жадности, стремления к убийству, – оказало сильное влияние на искусство анимации. Художественные приемы, которые он использует в своих лентах, стали основой профессионального мастерства у аниматоров всего мира.

3.5 Место белорусской мультипликации в контексте мировой кинокультуры. В 90-е годы центр анимации смещается по линии Свердловск – Минск – Таллин. Конец XX века стал для белорусской анимации временем экспериментов и творческого поиска. Тогда впервые появляются мультфильмы-коллажи и компьютерная анимация. И вместе с тем все больше внимания уделяется национальной фактуре. Создаются экранизации народных сказок, пословиц, легенд, притч и басен. Постепенно аниматоры модернизируют мифологию, используя в своих лентах современные образы.

К сказочным мотивам обращается известный белорусский аниматор Евгений Ларченко, мастер кукольного жанра. Его фольклорная анимация «Покатигорошек», вышедшая на экраны в 1990 году, рассказывает юным зрителям классическую историю о том, как начинающий богатырь Покатигорошек отправляется вызволять свою сестру из когтей Змея. Ларченко использовал для игры со зрителем интересный прием: мультфильм начинается с приезда батлейки. До сих пор пользуются популярностью у детей рисованные сказки Александра Ленкина. Однако большую известность ему принес первый белорусско-русский анимационный сериал «Реактивный поросенок» (1994 год). Веселые приключения озорной хрюшки в розовом платице и ее друзей очень напоминают повседневные шалости обычных детей.

Мультипликационное кино Беларуси рубежа веков стремительно развивалось и приспособлялось к новым реалиям. Еще один прорыв случился в 1996 году. Тогда на «Беларусьфильме» выходит полностью компьютерная анимация «Милый, милый дом» режиссера Вячеслава Бакуновича.

Чтобы отметить успехи национальной мультипликации, в 1998 году прошел первый ежегодный Международный фестиваль «Анимаевка». Тогда в программе были представлены работы только белорусских режиссеров. Однако с годами география «Анимаевки» расширилась, и теперь в нем принимают участие художники-мультипликаторы из России, Казахстана, Бельгии, Великобритании, Германии, Ирана, Канады, Норвегии, Польши, Франции и стран Балтии.

В XXI веке белорусская анимация вернулась к своим национальным истокам. Основным зрителем становится ребенок. Все больше мультфильмов выходит на белорусском языке и рассказывает о белорусской культуре или истории. Например, работы «Выцананкі-прымаўкі» (2008 год) Михаила Тумели. Современным языком автор постарался передать колорит национальной культуры. Лента создана в технике вытинанки: все персонажи и детали интерьера вырезаны из бумаги.

В 2007 году «Беларусьфильм» выпустил познавательный исторический кинопроект «Аповесць мінулых гадоў». Фильм рассказывает про историю белорусских гербов. Над лентой трудились 9 режиссеров: Михаил Тумеля, Владимир Петкевич, Ирина Кодюкова, Игорь Волчик, Александр Ленкин, Наталья Костюченко, Наталья Хаткевич, Евгений Надточей, Татьяна Кублицкая.

С 2003 по 2013 год студия анимации выпускает мультсериал «Нестерка». Этот персонаж белорусского фольклора, балагур и весельчак Нестерка с завидной регулярностью попадает в различные конфузные ситуации и легко справляется с любыми трудностями благодаря своему оптимизму.

Все чаще в белорусской анимации создаются отдельные авторские ленты, например, Ирина Кодюкова разработала собственное жанрово-тематическое направление. Ее мультфильмы посвящены вопросам философии жизни. Режиссер любит работать со сказками и притчами на темы христианских ценностей. Одна из ее лент – «Легенда о леди Годиве» (2004 год) – дает авторское осмысление древней англо-саксонской легенды, «Легенда о леди Годиве» – седьмая лента из «Рождественского цикла», куда вошли мультфильмы: «Святочные рассказы: рождественское» (1994 год), «Святочные рассказы: метель» (1994 год), «Девочка со спичками» (1996 год), «Удивительный ужин в Сочельник» (1999 год), «Притча о Рождестве» (2000 год), «Сестра и брат» (2002 год).

Литература

1. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство. – 114 с.
2. Голикова-Пошка Е.В. Компьютерное и рисованное анимационное кино / Е.В. Голикова-Пошка // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2007. – № 2. – С. 235–238.
3. Голикова-Пошка, Е. В. Анимационное кино Беларуси в контексте мировой анимации// Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўніверсітэта. – 2009. – № 3. – С. 114–118. – Библиогр.: с. 118 (7 назв.)

ЛЕКЦИЯ 4

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА

- 4.1. Создание анимационного фильма с использованием техники «раскадровки».
- 4.2. Рисованные мультфильмы.
- 4.3. Пластилиновая и кукольная анимация.
4. 4. Перекладка.
- 4.5. Компьютерные мультфильмы.

4.1. Создание анимационного фильма с использованием техники «раскадровки». Раскадровка, или *сториборд* (от англ. *Storyboard*) – прием, используемый при создании анимации, комиксов и других произведений. Раскадровка заключается в отрисовке действия произведения в виде набросков кадров, могут использоваться также фотографии. В результате получается лист или набор листов, каждый с последовательными изображениями происходящего. Эскизы прикрепляются на доску – отсюда название «сюжетная доска» (*storyboard*). Раскадровка позволяет всем участникам производства представить линию событий, оценить и уточнить ее еще на предварительном этапе работы. Голоса персонажей анимации могут быть записаны по раскадровке, как обычно делается в западной анимации (в отличие от аниме, где голоса записываются по готовой анимации).

Создание раскадровки не требует высокого художественного мастерства: например, ее может делать писатель-комиксист для соавтора-художника, обозначая персонажей лишь палочными фигурками. Однако она должна досконально детализировать ход событий: например, для видео она должна показывать все последовательные картинки на экране, все движения, все реплики и звуки, все ракурсы и монтажные переходы (для этого используются специальные пометки). Таким образом раскадровка должна создавать в голове зрителя полный образ фильма, даже более подробный, чем сценарий, в котором указывается только присутствие персонажей в эпизоде и их действия, а не расположение в кадре или ракурсы съемки. Раскадровка даже 8-минутного мультфильма может занять 75 отдельных кадров на пяти листах.

4.2. Рисованные мультфильмы. Рисованная мультипликация возникла в конце XIX – начале XX века. Изначально каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоемко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников.

Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных пленках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом – неподвижные части тел персонажей, на третьем – подвижные, и так далее. Это значительно уменьшило трудоемкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней.

Достоинством рисованной мультипликации является ее техническая простота (в пределах достаточен показ самих рисунков, не требуется даже кинооборудование). Именно поэтому первые мультипликационные фильмы были рисованными и появились еще до возникновения кинематографа. Эмиль Рейно 20 июля 1877 года продемонстрировал, а 30 августа запатентовал свой аппарат – *праксиноскоп*, эта дата считается днем рождения мультипликации.

Рисованная мультипликация легко поддается разделению труда мультипликаторов и созданию «конвейера», наиболее типичным представителем которого была мультипликационная студия Уолта Диснея. При использовании рисунка можно добиться любой степени реалистичности изображения: от гротескного шаржа Загребской школы до гиперреализма рисунков Александра Петрова.

Тем не менее изготовление полноценного 24-фазного мультфильма является крайне длительным и трудоемким процессом, поэтому в послевоенный период получила развитие так называемая «редуцированная» мультипликация с использованием статичных кадров и упрощенной до 4-х кадров в секунду фазовки.

В 1900–1907 годах американец Джеймс Стюарт Блэктон снял коротенькие мультипликационные фильмы «Очарованный рисунок», «Комические фазы смешных лиц», «Отель с привидениями» и другие.

Ярким явлением в анимации стали работы режиссеров, выполненные в традиционной «ручной» технике: швейцарского режиссера Жоржа Швицгебеля, который использует нанесение акриловых красок на стекло и подлинную камеру Митчелла 20-х годов; японского режиссера Кунио Като, сопровождающего свои фильмы титрами в стиле «немое кино»; китайского режиссера Тэ Вэя, работающего в стиле традиционной школы акварельной живописи Гохуа. Оригинальностью отличаются короткометражные фильмы Жана-Лу Фелисиоли, стилизующего свои работы под картины Амедео Модильяни, а в полнометражных фильмах использующего элементы американского «нуара» и классического британского детектива.

4.3. Пластилиновая и кукольная анимация. Не менее интересны в технологическом плане кукольные мультфильмы, самые известные из которых: «Приключения Чебурашки» и «Варежка».

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои особенности. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе, потребуется закрепить

его в пространстве при помощи натянутой лески. Само «крепление» при этом остается практически незаметным для объектива фотоаппарата.

Кукольные мультфильмы, как и рисованные, «оживают» лишь при покaдровой съемке. Разница между ними заключается в том, что для изготовления кукольных персонажей требуются не только краски и бумага, но и масса других подручных материалов. Это могут быть лоскутки ткани, нитки, поролон, проволока, пуговицы, дерево, разнообразные плоды и др. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор LEGO. Совсем неважно, из чего будет сделан кукольный герой, главное, чтобы он был наделен индивидуальностью.

Отдельное место в кукольной анимации занимают спецэффекты. Так, обычная манка или соль поможет создать в кадре живописный зимний пейзаж и глубокие «снежные» сугробы.

Пластилиновая анимация (англ. *clayanimation*) - вид анимации. Фильмы делаются путем покaдровой съемки пластилиновых объектов с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами. Термин «*claymation*» запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations. В России до 90-х годов прошлого века не существовало специализированных студий, системно занимающихся производством пластилиновой анимации. Мультфильмы из пластилина производили от случая к случаю режиссеры-аниматоры, основной специальностью которых была классическая или кукольная анимация. С 1995 года единственная узкоспециализированная студия в России, регулярно производящая исключительно пластилиновую анимацию, это «Пластилиновая студия Свиридова Макса».

4.4. Перекладка создана советским мультипликатором В. Хитруком. Техника «перекладки» – это что-то среднее между техниками рисованного и кукольного мультфильма. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона.

Композиция состоит из нескольких слоев персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стеклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стеклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время в связи с новыми компьютерными технологиями монтажа каждый слой снимается отдельно, после чего все слои совмещаются в монтаже. Этот вид анимации используется для удобства «оживления» персонажей. В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег». Перекладка упрощает процесс создания мультфильма, который получается

двухмерным, но сделанный качественно «перекладочный» мультфильм ничем не хуже рисованного.

Объемная анимация. Классическая пластилиновая анимация во многом схожа с кукольной анимацией, при которой объемные, «настоящие» персонажи располагаются в объемной декорации. Но выполнять эту технику гораздо сложнее, так как персонажей необходимо специально укреплять в декорации, делать дополнительные опоры и подвески.

Комбинированная анимация – это современный вид анимации, похожий по технологии на съемку фильма «Аватар», при которой персонажи снимаются по отдельности на зеленом или синем фоне, после чего при помощи монтажа «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые миры. При такой технологии основной объем работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

4.5. Компьютерные мультфильмы – это мультфильмы, созданные преимущественно на компьютере. Компьютерные программы значительно упрощают процесс создания мультфильмов. На основании введенных параметров они позволяют без особых усилий строить базовые модели анимированных персонажей, промежуточные позы которых высчитываются автоматически. Наиболее известными компьютерными техниками являются захват движения, 2D- и 3D- мультипликация.

История компьютерной анимации тесно связана с появлением и развитием специализированных графических программных пакетов.

Первым шагом в технологии визуальных эффектов была придуманная в 1961 году Айвенгом Сазерлендом система Sketchpad, которая начала эру компьютерной графики. В этой системе с помощью светового пера пользователь мог создавать рисунки непосредственно на экране монитора. В 1967 году Сазерленд вместе с Дэвидом Эвансом начали работу по созданию учебного курса компьютерной графики. В университете штата Юта (США), где были основаны такие исследования, в это время работал Джим Кларк – основатель компании «SiliconGraphicsInc», Эдвин Катмелл – один из пионеров в области создания фильмов с помощью компьютера, Джон Уорнок – основатель компании «AdobeSystems» и разработчик таких известных продуктов, как Photoshop и PostScript. Сначала объемное изображение объектов формировали на основе набора геометрических фигур (чаще треугольников). При этом геометрические фигуры имели однотонную заливку, а объекты переднего плана закрывали те, которые размещены на заднем плане.

В 1968 году в СССР был снят компьютерный мультфильм «Кошечка», демонстрирующий походку кошки. Движения были полностью созданы компьютером по введенным в него дифференциальным уравнениям. Сами кадры анимации были напечатаны на текстовом принтере, где роль пикселя исполняла русская буква «Ш».

В 1971 году Генри Гуро предложил закрашивать треугольники путем линейной интерполяции цветов их вершин. Это позволило получить плавное изменение интенсивностей вдоль поверхности объектов. В 1974 году Эдвин Катмулл предложил концепцию Z-буфера, что ускорило процесс удаления скрытых граней. Другим изобретением Кэтмулла является наложение текстуры на поверхность трехмерных объектов, что обеспечивало реалистичность этих объектов.

Джеймс Блинн в 1976 году скомбинировал раскрашивания по Фонгу и наложения текстуры на поверхность объектов. В 1980 году Тернер Уиттед предложил новую технику визуализации (трассировки), которая заключалась в отслеживании путей прохождения световых лучей от источника света до объектива камеры с учетом их отражения от объектов сцены. В 1986 году фирма AT&T выпустила первый пакет для работы с анимацией на персональных компьютерах (TOPAS), который стоил 10 тысяч долларов и работал на компьютерах с процессором Intel 80286 и операционной системой DOS. В 1990 году фирма «AutoDesk» начала продажу продукта 3D Studio. В 1997 году компания «Macromedia» приобрела у компании «Future Wave Software» небольшую графическую программу для Web, с которой была начата в свое время широко известная программа компьютерной анимации Macromedia Flash. В 1998 году начался выпуск программы Maya, стоившей от 15 000 до 30 000 долларов.

В наше время компьютерная анимация широко используется в индустрии кино, а также в мультипликационных студиях. С ее помощью компьютерные художники оживляют фантастических персонажей, создают невероятные миры.

Одним из первых фильмов, в создании которого была задействована компьютерная анимация, был многосерийный фильм «Звездные Войны».

Данные анимации записываются специальным оборудованием с реально двигающихся объектов и переносятся на свою имитацию в компьютере. Распространенный пример такой техники – Motioncapture («захват движений»). Актеры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируются специальным программным обеспечением. Итоговые данные о перемещении суставов и конечностей актеров применяют к трехмерным скелетам виртуальных персонажей, чем добиваются высокого уровня достоверности их движения.

Такой же метод используют для переноса мимики живого актера на его трехмерный аналог в компьютере.

Литература

1. Арнаутова, Н.А. Уроки мультипликации: возможности использования цифровой техники в коррекционно-развивающих целях / Н.А. Арнаутова, Е.А. Кричевец // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. – 2011. – № 1. – С. 24–32.

2. Бобок, И.В. Как подростку снять свое кино? / И.В. Бобок // Внешкольник. – 2006. – № 1. – С. 26–27. – Ил.: фот. О детском и юношеском кинообразовательном проекте «Кино Старт». ЗПИ

3. Косолапкина, Ю.Ю. Урок на тему «Создание анимации в программах Microsoft Point и Microsoft Power Point» / Ю.Ю. Косолапкина // Информатика в школе. – 2011. – № 6 (70). – С. 55–59.

4. Кузьмина, М.В. Реализация возможностей медиаобразования в условиях информатизации дополнительного образования детей = Theimplmentation of media education oportunities in the informatization of additional education of children / М. В. Кузьмина // Информатика и образование. – 2012. – № 3. – С. 25–27 с.

ЛЕКЦИЯ 5

СПЕЦИФИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

- 5.1. Порядок отбора мультипликационного фильма в качестве учебного.
- 5.2. Организация подготовительного этапа презентации анимационного текста.
- 5.3. Организация этапа демонстрации мультфильма.
- 5.4. Специфика работы с мультфильмом на занятиях по развитию речи в детском саду.

5.1. Порядок отбора мультипликационного фильма в качестве учебного. Интерес и мотивация к изучаемой учебной дисциплине завит от технологий и методов, которые использует учитель на уроке. Высокоэффективным творческим, реализующим разнообразные формы развития воспитания и обучения, на наш взгляд, является применение видео. Такой способ организации учебной деятельности позволяет в увлекательной творческой форме продуктивно решать все задачи занятия, осуществлять обучающую, коммуникативную, познавательную, творческую деятельность. Для учителя, применение видеоматериалов открывает безграничное поле деятельности для организации работы по самым разнообразным темам, на всех уровнях обучения с детьми разных возрастов.

Современному преподавателю предоставляется возможность использовать широкий арсенал технических средств обучения, среди которых са-

мым доступным и распространенным, а также универсальным является видеотехника. Можно отметить, что введение видео в процесс обучения меняет характер традиционного занятия, позволяет решать проблемы восприятия и понимания учебной информации. Применение видеотекстов на уроках способствует расширению общего кругозора учащихся, обогащению их языкового запаса и страноведческих знаний.

Таким образом, психологические особенности воздействия учебных визуальных текстов на учащихся (способность управлять вниманием каждого учащегося и групповой аудитории, влиять на объем долговременной памяти и увеличение прочности запоминания, оказывать эмоциональное воздействие на учащихся и повышать мотивацию обучения) способствуют интенсификации учебного процесса и создают благоприятные условия для развития школьников.

Использование видео на уроках помогает решению следующих задач:

- повысить мотивацию обучения;
- интенсифицировать обучение;
- активизировать обучаемых;
- повысить качества знаний учащихся;
- развить художественно-творческие и познавательные способности ребенка.

Для того чтобы процесс обучения с помощью видеоматериалов был эффективным следует определить место видеуроков в системе обучения и частоту предъявления видеоматериала.

В зарубежной методической литературе рекомендуется использование видеоматериалов **один раз в неделю** или, по меньшей мере, **один раз в две недели**. Продолжительность занятия с использованием видео от 45 минут до 1 часа. Предпочтение отдается коротким по продолжительности видеоматериалам: от 30 секунд до 5–10 минут, при этом считается, что 4–5 минут, демонстрации видео могут обеспечить напряженную работу группы в течение целого часа. Это обусловлено такой специфической особенностью видеоматериалов, как плотность и насыщенность информации. Поэтому целесообразно использовать короткий отрывок для интенсивного изучения, чем продолжительный видеоэпизод – для экстенсивного.

Критериями отбора визуального текста для презентации являются:

1. Иносказательно-символический критерий отбора. Он основан на развернутом сопоставлении образов ребенка и образов-символов из области живой или неживой природы. Данный критерий предполагает использование в воплощении темы детства и в отборе произведений образов иносказательных (дерева, цветка на земле, животного и других образов). Учащиеся проецируют на себя чувства и эмоции, которые способны испытывать зоморфные или неодушевленные персонажи. Тема детства в этих произведениях, их содержательная, порой – дидактическая установка – принимается как бы со стороны, однако модели поведения оказываются достаточно близки чувственному миру и сознанию ребенка.

2. Наличие в литературном произведении родственного повседневной деятельности ребенка, школьного хронотопа. Это, как правило, художественные произведения, рассказывающие о детском опыте, приобретенном в малом социуме. В данном случае близкой оказывается не только обстановка, но и общая проблематика.

3. Комическо-содержательный – подразумевает наличие в произведении комических элементов или образов, поскольку сопереживание герою происходит благодаря самоиронии или иронии героя (В. Драгунский «Денискины рассказы»);

4. Критерий абстрактно-фантастический предполагает наличие в произведении фантастических, заведомо вымышленных элементов, событий, в которых оказываются главные герои-дети (К. Булычев Приключения Алисы, Н.Н. Носов «Незнайка в Солнечном городе»).

Исходя из традиционного деления процесса работы с видеофильмом на этапы, на наш взгляд, можно выделить три основных этапа:

- 1) подготовительный к презентации визуального текста;
- 2) восприятие видеофрагмента, или демонстрационный этап;
- 3) «восполняющий» этап, связывающий вербальный и визуальный тексты.

Преподаватель в процессе работы над визуальным текстом, может предложить детям выбрать тот видеофрагмент, который, как им кажется, больше всего подходит, но он предварительно сам должен выбрать отрывок текста по критериям, указанным нами ранее.

Таким образом, отбор анимационного текста, для дальнейшего включения его в структуру урока, следует производить по четырем критериям:

- иносказательно-символический критерий отбора;
- критерий наличия в литературном произведении родственного повседневной деятельности ребенка, школьного хронотопа;
- критерий комическо-содержательный;
- критерий абстрактно-фантастический.

5.2. Организация подготовительного этапа презентации анимационного текста. Целями подготовительного этапа являются:

- обеспечение перехода от вербального линейного текста к визуальному;
- предупреждение трудностей при восприятии визуального текста;
- подготовка к просмотру видеофрагмента.

В традиционной методике развития речи, одним из структурных компонентов является анализ художественного произведения, в который мы предлагаем включить организацию подготовительного этапа презентации анимационного текста. На этом этапе происходит подготовка к просмотру визуального текста. Учитель может кратко передать основной сюжет видеофрагмента, заострив внимание на вопросах, которое необходимо будет раскрыть

на последующих этапах. Предварительное чтение текстов и обсуждение проблем по той же тематике способствуют повышению мотивации в ходе просмотра видео, при условии, что видеосюжет открывает новые перспективы видения данной темы, содержит элемент новизны и непредсказуемости.

На этом этапе обязательным является **определение эмоций**. Для детей очень сложно сразу определить эмоциональный фон, поэтому мы предлагаем определить ее через цвет, звук, и образ. Для этого можно использовать ряд приемов, способствующих пониманию эстетической эмоции.

1. Работа по определению цветоряда:

- выделение в тексте тех фрагментов, в которых есть описание или упоминание цвета;
- соединение всех фрагментов цвета;
- анализ цвета, который наиболее подходит к данному тексту, но предварительно необходимо уточнить, что обозначает каждый цвет и с чем он может ассоциироваться;
- определение общего фона линейного текста;

Важно отметить, что при отсутствии прямых указаний цвета, можно опираться на его косвенные указания. Например, в тексте прямо не указан цвет клетки и фона в рассказе Л.Н. Толстого «Лев и собачка», в таком случае, можно предложить детям подумать о том, какого может быть цвета тот или иной объект.

Для показа общего цветового фона линейного текста можно предложить детям нарисовать его акварелью на простом листе бумаги. Отметим, что этот фон, как правило, будет иметь несколько цветов, которые могут смешиваться. Если текст достаточно объемен, и в нем используется множество контрастных цветов, то анализировать можно лишь его отрывок.

2. Работа по выделению звукоряда:

- выделение в тексте тех фрагментов, в которых есть звуковое наполнение (пение птиц, песни, шорох, вой ветра и т.д.);
- выделение глаголов, которые указывают на звуковое наполнение;
- соединение всех звуковых фрагментов текста;
- определение общего звукового фона;

После того, как был определен общий звуковой фон, можно предложить детям пропеть его, прожужжать, прохлопать, подобрать к нему музыку и т.д. Если текст, который рассматривается, имеет множество контрастных по содержанию звуков, то можно анализировать не весь текст, а лишь его отрывок.

3. Работа по определению образного ряда:

- опрос детей об образах, которые возникли у них при чтении;
- выделение эпизода, перевод его в схемный ряд (рисование образа, выделение и демонстрация его);
- раскадровка (выделение крупного, среднего, общего, дальнего плана; прием монтажа);

- демонстрация результатов с использованием словесного рисования, лепки, драматизации, музыкального иллюстрирования.

При работе с образами не нужно ограничивать учащихся, так как это хорошая возможность для них проявить себя в творчестве. Можно предложить в качестве домашнего задания вылепить из пластилина, изобразить данный образ в рисунках, аппликациях или с помощью других материалов (пуговиц, спичек, веревок, камешков, песка и т.п.).

Этап подготовки к просмотру мультфильма в детском саду можно назвать этапом **целевой установки**. Перед просмотром мультфильма для организации последующей когнитивной деятельности необходимо предложить задания **на развитие памяти; на развитие внимания и на расширения информационного коридора**.

Таким образом, при подготовке к презентации визуального текста, обучающиеся могут сами попробовать себя в роли режиссера, сценариста, аниматора, а также выделить эмоцию через: цвет, звук, образ для более полного восприятия текста.

5.3. Организация этапа демонстрации мультфильма. Цель данного этапа – продемонстрировать выбранный видеофрагмент и провести его анализ.

Данный этап включается в структуру традиционного занятия, а именно, в работу с художественным произведением на этапе вторичного синтеза. Вторичный синтез – этап работы произведением, который предполагает обобщение по произведению, его перечитывание и выполнение детьми творческих заданий по «следам» прочитанного. Демонстрация фильма должна сопровождаться активной учебной деятельностью зрителей.

Презентация визуального текста – это не только еще один источник информации. Его использование способствует развитию различных сторон психической деятельности учащихся, и прежде всего, внимания и памяти. Во время просмотра в группе возникает атмосфера совместной познавательной деятельности. В этих условиях даже невнимательный воспитанник становится внимательным, потому что для понимания содержания визуального текста необходимо приложить определенные усилия. Так непроизвольное внимание переходит в произвольное, а интенсивность внимания оказывает влияние на процесс запоминания. Использование различных каналов поступления информации (слуховой и зрительный каналы, моторное восприятие) положительно влияет на прочность усвоения учебного материала, на определение его связи с вербально-линейным текстом.

Родители и педагоги включают ребенку мультфильм, часто не преследуя никаких воспитательных целей и даже предварительно не просматривая его, что может привести к весьма нежелательным последствиям. Современный ребенок проводит перед телевизором до нескольких часов в день. А если учесть, что дети дошкольного возраста изучают мир постоянно, такое количество времени, проведенное перед экраном, не может пройти бесследно.

Влияние анимационных фильмов на познавательную деятельность детей дошкольного возраста выражается в следующем:

- расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- формируют оценочные отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
- развивают эстетический вкус, чувство юмора. Это совпадает с критериями литературного развития.

На этом этапе используются задания, направленные на поиск, вычленение, фиксирование, трансформацию определенных визуальных образов. В данном случае не столько формулировка задания, сколько содержание упражнения обеспечивает ту или иную степень эффективности и оправданности выполнения задания.

Проверка первичного восприятия включает в себя следующее содержание: определить эмоцию, которую вызвал просмотр видеофрагмента; определить, что было особо выделено автором; обозначить соотношение словесных и наглядных образов; выделить авторские ограничения литературного текста при создании визуального. Для детей очень сложно сразу определить эмоциональный фон, поэтому мы предлагаем также определить ее через цвет, звук, и образ, но применительно к тексту мультфильма.

Данный этап предполагает анализ всего многообразия приемов, средств, образов данного видеофрагмента, чтобы в последующем соединить и взаимно дополнить два текста: линейно-вербальный и анимационный тексты.

Таким образом, демонстрация анимационного текста включает: собственно демонстрацию (3–10 мин); проверку первичного восприятия; анализ цвета и звукооряда, образных систем.

5.4. Специфика работы с мультфильмом на занятиях по развитию речи в детском саду. Высокий уровень сформированности речи является показателем хорошо развитого мышления ребенка. Возрастные особенности детей ограничивают спектр методов и приемов, которые могут быть использованы на разных этапах обучения. В дошкольном периоде наиболее эффективными являются приемы, которые обладают ярко выраженным эмоциональным воздействием. Мультипликация как одна из форм экранного искусства представляет собой синтетический вид, объединяющий живопись, графику, музыку, литературу, элементы театра и танца. Выразительно-изобразительные средства каждого из этих видов искусства по-своему воздействуют на представление, воображение, зрительную память, мыслительную активность, раскрытие творческого потенциала. Комплекс факторов: сюжетность, зримость образов, звуковое сопровождение заставляют ребенка сопереживать, прожи-

вать сюжет вместе с героями и вызывают сильную эмоционально-чувственную реакцию, проявляющуюся в том числе в виде речевого высказывания. Еще одним преимуществом мультфильма является непосредственность изображения реальной действительности, особая манера общения главных героев со зрителями, использование крупного плана, ненавязчивое предъявление информации, красочность, наличие музыкального фона.

Применяя в своей работе просмотр фрагмента мультфильмов, педагог подготавливает детей к рассказыванию. В обучении детей необходимо использовать современный и разнообразный дидактический материал, который интересен дошкольникам. Воспитатель подбирает мультфильмы близкие к занятиям, наблюдениям, воспитательным беседам, социальному опыту самих детей. Следует учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей.

На занятиях с использованием анимации у детей накапливаются знания о предметах, которые не всегда ребенок видит в повседневной жизни. Любая новая лента, в которой ребенок видит событие из жизни героев, помогает детям овладеть навыками грамотного рассказывания. Во время занятий педагог привлекает детей к коллективному рассказу, который по частям рассказывают несколько участников. При просмотре мультфильмов, дети учатся отвечать на вопросы воспитателя, выполняют различные словарные упражнения, начинают понимать слова с противоположным значением.

При организации работы с мультфильмом на занятии по развитию речи необходимы следующие технические средства и оборудование: мультимедийный проектор, экран для проектора, ноутбук (компьютер), диски с видеозаписью мультфильмов, диски с аудио записи музыки, используемой в мультфильмах.

Образовательно-развивающая деятельность строится на основе знакомых дошкольникам мультфильмов. Важным условием при подготовке к занятиям является предварительная работа. Накануне дети с воспитателем или родителями просматривают мультипликационный фильм или читают сказку, на основе которой он был создан (подробного обсуждения и анализа не требуется). В развивающей деятельности воспитатель, учитель-логопед и используют сюжет одного или нескольких мультипликационных фильмов, подбирая к нему разнообразные игры и упражнения, позволяющие закрепить с детьми уже знакомый материал и реализовать поставленные задачи.

Использование мультипликации на занятии по развитию речи может значительно активизировать и расширить словарный запас воспитанников. Также ускорить работу по преодолению лексико-грамматических нарушений, усовершенствовать навыки связной выразительной речи, ускорить развитие фонематического восприятия.

Важными условиями на занятии по развитию речи с использованием мультипликации, является соблюдение требований к индивидуально-возрастным особенностям детей. Время работы с мультимедийным экраном не должно превышать 7 минут, после чего, необходимо сделать гимнастику для глаз.

Предлагается работать с мультфильмом на занятии по развитию речи следующим образом:

1. Знакомство с мультипликационной лентой.

Воспитатель проводит беседу, сообщает детям название мультфильма, готовит к его восприятию и пониманию, т.е. организует **этап целевой установки**. Можно создать игровую ситуацию «в кинотеатре», где дети будут смотреть мультфильм.

По возвращении в группу организуется этап анализа содержания анимационного текста в различных формах.

2. Построение связного рассказа на материале сюжета мультфильма.

1. Совместно с педагогом дети описывают отдельные предметы, внешний вид героев, далее дается характеристика их поступков и качеств. 2. Детям предоставляется отдельная картина из мультфильма (скриншот). На основании этого происходит составление связного рассказа, который может отличаться от основного содержания. Можно придумать свой рассказ.

3. Рассуждение. Можно задать вопросы типа: «Как вы думаете, что было бы если Ежик не наш ел море?» (мультфильм «Осенние корабли?»), Превратилась бы бочка в лошадь, если бы Ежик не мечтал о лошади? (мультфильм «Удивительная бочка»), Пригласят ли зайчата за стол ворону? («Мешок яблок» и т.д.).

3. Работа с заданиями, созданными по сюжету мультфильма.

Мультипликационный текст должен подбираться с учетом темы занятия.

И данный этап акцентирует свое внимание на способах развития и закрепления у детей непосредственно речевых и языковых навыков в соответствии с темой занятия.

4. Продуктивная деятельность.

Если мультфильм показывается дома, то родителям необходимо учитывать интересы и возрастные особенности ребенка, уже имеющиеся языковые знания. Важным является лексика, которую употребляют герои мультфильма. Стоит принимать во внимание воспитательный характер любого видеоматериала. Необходимо выбирать текст, которых не содержит в себе каких-либо моральных и эстетических искажений. Где нет сцен жестокости, некорректного поведения героев. Мультфильм может стать основой для создания проекта, в который можно включить также и создание с детьми собственного мультфильма. Как правило, это командная работа, которая может тесно сплотить воспитанников и педагога.

Развивать коммуникативные навыки можно в процессе рассуждения над поступками героев мультфильма, либо можно предложить детям проиграть небольшую сцену из мультфильма.

Развитие грамматического строя речи происходит в процессе обсуждения мультфильма. Дети учатся согласовывать слова в роде, числе, падеже; употреблять существительные в форме мн. числа; совершенствовать навык использования предлогов и других служебных слов; совершенствовать навык согласования имен существительных с числительными (два яблока, двое лягушат и т.п.).

Обогащение лексикона в рамках изучаемых тем целесообразно организовывать в процессе просмотра и обсуждения мультфильма. Педагогу важно делать акцент на новых словах, их значении и смыслах, подбирать к ним синонимы и антонимы.

Так, при изучении темы: «Времена года» можно включить в структуру занятия работу с мультфильмом «Паровозик Шонни» (режиссер Сара Болл. 2014 год). Целями занятия в этом случае будут: 1) формирование навыка определения предмета речи; 2) обогащение лексикона; 3) воспитание доброты и отзывчивости. Задачи, которые необходимо решить: определение событий мультфильма; знакомство с признаками зимы как времени года.

Этап целевой установки включает:

- Задание на развитие памяти: кто больше запомнит признаков зимы?
- Задание на развитие внимания: как выглядел Паровозик Шонни?
- Задание на расширения информационного коридора: какого цвета зима?

Этап анализа мультфильма включает вопросы:

- О чем этот фрагмент мультфильма? (о временах года, о жизни паровозика, о дружбе паровозика и робота)
 - Какие еще там были события? (паровозик уронил в реку переключатель, паровозики познакомились с временами года)
 - А что вы узнали о зиме? (что зима идет после осени, зимой дни короче, а ночи длиннее, зимой замерзают реки, озера)

Можно предложить задание на дом: досмотреть мультфильм и нарисовать свое любимое время года.

Таким образом, мультипликация в условиях современно организованного педагогического пространства в единстве учебной и вне учебной деятельности представляет собой мощное средство развития речи детей.

Литература

1. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство.– 114 с.
2. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования : учеб.пособие для студ. пед. вузов [под общ. ред. В.С. Кукушина]. – Москва ; Ростов-на-Дону : МарТ, – 590 с.
3. Смирнова, Е.О. Семинар по изучению роли мультфильмов в жизни современных детей/ Е.О. Смирнова // Вопросы психологии. – 2014. – № 3. – С. 166–168.
4. Ермизина, Е.В. Мультфильмы – дети: от контента к пониманию / Е.В. Ермизина // Мир психологии. – 2010. – № 1. – С. 51–58.
5. Колбышева, С.И. Воспитательные ресурсы анимационного кино / С.И. Колбышева// Адукацыя і выхаванне. – 2009. – № 9. – С. 54–60. – Библиогр.: с. 60 (4 назв.).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УПРАВЛЯЕМОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

1. Анализ научно-методической литературы, подбор дополнительной литературы по изучаемым темам.
2. Подготовка развернутых планов-конспектов занятий с применением разных типов мультипликации.
3. Разработка мультимедийных презентаций по темам занятий.

Для диагностики компетенций, выявления учебных достижений студентов на промежуточном и итоговом этапах используются: тесты; индивидуальный опрос; выполнение практических заданий; зачет.

Примерный перечень заданий, выносимых на управляемую самостоятельную работу:

На уровне узнавания.

1. Отсмотреть мультипликационный материал и систематизировать его с учетом учебной программы дошкольного учреждения образования с учетом возрастной группы воспитанника (для младшей, средней и старшей группы);
2. Дать характеристику видам мультфильмов, предлагаемых в качестве учебных.

На уровне воспроизведения

1. Подготовить планы-конспекты занятий с использованием мультипликационных фильмов.
2. Разработать сценарий учебного мультипликационного фильма.
3. Снять учебный мультипликационный фильм.

На уровне применения.

1. Разработать методические рекомендации для педагогов о правилах создания учебных анимационных фильмов.
2. Разработать методические рекомендации для педагогов по использованию мультфильмов на различных занятиях в детском саду.

Учебное издание

**ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ
В РАБОТЕ ПЕДАГОГА**

Методические рекомендации

Составители:

ОКСЕНЧУК Анна Евгеньевна
ГОЛУБЕВА Юлия Станиславовна

Технический редактор

Г.В. Разбоева

Компьютерный дизайн

Л.И. Ячменёва

Подписано в печать 17.11.2020. Формат 60x84 ¹/₁₆. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 2,79. Уч.-изд. л. 2,77. Тираж 35 экз. Заказ 142.

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,

изготовителя, распространителя печатных изданий

№ 1/255 от 31.03.2014.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.