

УДК 373.503:654.19

Процесс формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников средствами анимационного кино

© Колбышева С. И.

*Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет
имени М. Танка», Минск*

Вступая в принципиально новую информационную эпоху, современное общество существенным образом меняет все составляющие своего образа жизни. Основу изменений составляет интенсивное развитие информационных технологий, информационного общества. Выделенные в связи с этим проблемы позволили из двух теоретико-методологических подходов к пониманию информационного общества — технократического и гуманитарного — в качестве определяющего обозначить гуманитарный, так как он помогает рассматривать информационные технологии не только как средство повышения производительности труда, но и как важную часть социокультурной сферы в целом. Доминирующим средством передачи информации, а значит, инструментом формирования личности, является экранная — «аудиовизуальная», «звукозрительная» культура. В связи с этим появилась необходимость целенаправленного, педагогически управляемого изучения продукции в педагогическом процессе современной школы в качестве самостоятельного предмета.

В статье предлагается механизм актуализации потенциала анимационного кино в формировании аудиовизуальной грамотности старшеклассников на базе авторской методики. В основу методики положены организационные этапы процесса формирования индивидуальной грамотности учащихся.

Ключевые слова: аудиовизуальная грамотность, экранная культура, звукозрительная культура, экранное искусство.

(Искусство и культура. — 2011. — № 2(2). — С. 142–151)

Process of the formation of senior pupils' audio and visual literacy by means of animation films

© Kolbysheva S. I.

Educational establishment "Belarusian State Pedagogical M. Tank University", Minsk

Entering a principally new information epoch modern society considerably changes all the components of its way of life. The basis of the changes is intensive development of information technologies, information society. Problems, which were singled out in connection with this, made it possible to define as fundamental the humanitarian approach out of two theoretical and methodological approaches to understanding information society, which are the technocratic and the humanitarian ones. It is the humanitarian approach which allows considering information technologies not only as a means of increasing labour productivity but also as an important part of social and cultural sphere as a whole. The dominating means of information transfer, and thus the instrument of personality building, is screen — "audio and visual" culture. In connection with there is the necessity of purposeful, pedagogically operated study of the production in the pedagogical process of modern school as a separate subject.

The article offers the mechanism of actualization of animation film potential in the formation of audio and visual senior pupils' literacy on the basis of an author methodology. The bases of the methodology are the organizational stages of the process of the formation of individual pupils' literacy.

Key words: audio and visual literacy, screen culture, audio and visual culture, screen art.

(Art and Culture. — 2011. — No. 2(2). — P. 142–151)

Адрес для корреспонденции: Белорусский государственный педагогический университет
им. М. Танка — С. И. Колбышева

Современное общество, вступая в принципиально новую для него информационную эпоху, существенным образом меняет все составляющие своего образа жизни. В основе изменений наблюдается интенсивное развитие информационных технологий. Выделенные в связи с этим проблемы позволили из двух теоретико-методологических подходов к пониманию информационного общества — технократического и гуманитарного — в качестве определяющего обозначить гуманитарный, так как он позволяет рассматривать информационные технологии не только как средство повышения производительности труда, но и как важную часть социокультурной сферы в целом.

Впервые, проанализировав роль информации, о кризисе культуры и ценностей заявил О. Шпенглер. Он обратил внимание на ее «враждебность» человеку и культуре и потенциальные негативные последствия [1]. На статус информации и творчества как главных ценностей информационной эпохи указывает О. Тоффлер [2]. На роль человека, способного сознательно дать объективированно-созидательный «Ответ» на «Вызов» времени, обращает внимание и А. Д. Тойнби [3]. С точки зрения Д. Белла, одного из основателей концепции постиндустриального общества, решающую роль будут играть новые интеллектуально-телекоммуникационные технологии [4–5].

В качестве основной выделена в трудах Ю. Хабермаса проблема дегуманизации информационного общества; перенос акцентов в культуре, переориентация ее приоритетов деформируют стиль мышления человека, его сознание, сферу межличностных коммуникаций [6].

Проблематика развития постиндустриальной цивилизации постоянно находится и в поле зрения отечественных исследователей. Белорусский социолог А. Н. Данилов в своих исследованиях анализирует социокультурные

перемены и рассматривает возможности воздействия техники на человека [7].

На основании проведенного анализа проблемного поля информационного общества выделим ключевые проблемы, требующие в современных условиях глубокого осмысления и поисков решения, в том числе и педагогических:

- *проблема сохранения целостности личности как биосоциальной структуры* (отчуждение; трансформация системы ценностей; деформация эмоционально-чувственной сферы; смена мировоззренческих основ);
- *проблема коммуникативного единства человечества* (на уровне глобального диалога между народами, религиями; на уровне межличностного диалога).

Доминирующим средством передачи информации, а значит, инструментом формирования личности, является экранная («аудиовизуальная», «звукоразительная») культура. Для рассмотрения экранной культуры в гуманитарной проекции и выделения ее специфических особенностей в педагогическом контексте необходимо охарактеризовать данный феномен.

Основной целью данной статьи является рассмотрение механизма актуализации потенциала анимационного кино в формировании аудиовизуальной грамотности старшеклассников.

Техническим и эстетическим базисом экранной культуры является экран (франц. *écran* — ширма). По мнению М. Маклюэна, «у любой эпохи и любой культуры есть свои излюбленные модели восприятия, претендующие на универсальность и всеобщность» [8]. «Каждая эпоха рождает свои «эпистемологические метафоры», структурирующие и контролирующие способы нашего мышления и поведения», — пишет В. Полюктов [9]. С конца прошлого века такой метафорой становится экран (экранная культура). Экран, экран-

ная реальность (и связанная с ней «виртуальная реальность»), таким образом, — ключевые культурообразующие феномены современности.

Экранная культура, являясь преемницей достижений прошлых эпох (устного общения, книжной, письменной), есть логическое звено в истории культуры [10]. Сочетание культурных традиций и культурных инноваций определяет ее сущность и содержание.

Поскольку экранная культура как сфера научного осмысления находится в стадии становления, она исследуется с разных точек зрения. Культурология рассматривает ее как феномен общественного сознания; эстетика и искусствознание — как искусство; психология — как способ мышления и восприятия; педагогика — как средство самореализации личности.

Анализ дефиниций показывает, что родовым признаком экранной культуры выступает определяющая зависимость от техники и социальных условий функционирования, а системообразующим признаком экранной культуры — представленность ее объектов в аудиовизуальной динамичной форме.

Фундаментальным трудом, в котором определены роль и значение экранной культуры, является произведение Г. М. Маклюэна «Понимание Медиа: внешние расширения человека». Экран, по его мнению, есть «действующая метафора, переписывающая мир на основе технологии» [8, с. 28]. На этой позиции основывает свою точку зрения и Р. Барт, считая, что экранные сообщения есть мифы, приобретшие функции маскировки действительности [11]. На доминирующую роль экранной техники в процессах массивификации сознания современного человека указывал П. Козловски — «современная культура обусловлена не искусством и философией, а наукой и техникой». По мнению Г. Маркузе, человек есть «объект духовного манипулирования (в том числе и с помощью экрана) вследствие пониженного критического отношения к социуму».

С одной стороны, экранная культура рассматривается как *интеллектуальная опора функционирования и развития гуманитарных наук XXI века*, с другой — как средство *манипуляции, инструментализации и психоэксплуатации личности; фрагментации, технитизации и рационализации сознания личности; развлечения*.

Оба фактора — позитивный и негативный — широко используются в экономической, политической, культурной и научной сферах. В педагогической сфере также необходимо использовать оба фактора: учителю важно *научиться* грамотно использовать позитивные ресурсы экранной культуры и *научить* учащихся распознавать и декодировать негативные.

В связи с этим появилась необходимость целенаправленного, педагогически управляемого изучения экранной продукции в педагогическом процессе современной школы в качестве самостоятельного предмета — с его закономерностями, принципами, особенностями, спецификой средств художественной выразительности. Отметим, что процесс изучения экранной продукции отличается от процесса использования экранной продукции с целью обеспечения наглядно-иллюстративным материалом логики повествования учителя.

Для решения проблемы изучения экранной продукции в системе общего среднего образования в исследовании предлагается не вся экранная продукция, а та ее часть, которая является лидирующей в молодежной субкультуре благодаря наличию в ней художественной образности, — *экранные искусства*.

Однако целенаправленное изучение экранных искусств возможно только при наличии специального инструментария. Это обусловлено тем, что опыт общения с художественным экранным текстом учащимся не дается от рождения: умения и навыки читать, анализировать, оценивать и практически осваивать экранные артефакты формируются в специальных условиях.

Для разработки инструментария, необходимого школьникам для грамотного декодирования экранных искусств, выделим специфические особенности кино и отметим разницу между средствами художественной выразительности экранных и других искусств.

В основу экранных искусств (игровое, неигровое, анимационное кино) положено синкретичное единство смежных областей гуманитарного знания, усложненных благодаря их динамичному существованию во времени и пространстве. Стремление к синкретизму было отмечено многими учеными. Д. Белл писал, что «старая концепция культуры базируется на преемственности, современная — на многообразии; старой ценностью была традиция, современный идеал — синкретизм» [5, с. 49]. Ответом на это стремление стал феномен *аудиовизуального языка* как нового средства выразительности новой эпохи.

Человек, эволюционируя, всегда стремился визуализировать слышимое. Аудиовизуальный язык позволяет «перевести» все достижения человечества, отраженные ранее в письменных текстах, на новый уровень. Если первоосновой письменного языка с точки зрения семиотики является буква, музыкального языка — нота, то основой аудиовизуального языка является кадр, интегрирующий в себе все предшествующие знаковые системы. Этот фактор и обусловил появление соответствующего действительности нового типа мышления современного человека — экранного мышления, основой которого является особый вид грамотности — *аудиовизуальная грамотность*.

Понятие «аудиовизуальная грамотность» имеет четкую структуру, синтезирует в себе содержание категории «аудиовизуальное восприятие» и практико-операционную творческую деятельность учащихся по созданию собственного продукта. В связи со сложной природой рассматриваемого термина необходимо выделить ряд факторов, имеющих влия-

ние на уровень аудиовизуальной грамотности современных школьников.

Первый фактор. Психолого-возрастные особенности личности. По мнению ряда социологов постсоветского пространства, наиболее активными потребителями экранных искусств являются представители современной учащейся молодежи — юноши и девушки 9–11 классов. Общение данной возрастной категории с экраном носит бессистемный характер, не контролируется взрослыми, не ограничено во времени, часто является фоновым, не требует эмоционально-интеллектуальной активности, а значит бесполезно с педагогических позиций. Вместе с тем, экранная культура имеет приоритетное значение в процессе формирования мировоззренческих основ молодежи.

Второй фактор. Общая культура старшекласника, включающая в себя художественно-эстетический, коммуникативный и информационный аспекты.

Художественно-эстетический аспект личности. В эстетическом отражается человеческая способность освоения мира, преимущественно, эмоционально-чувственным путем. Эмоции выступают в сознании личности в форме эстетических переживаний с положительным знаком, поскольку даже самые неприятные ощущения в процессе контакта с художественным произведением трансформируются, заменяя инстинктивные чувства на «человеческие», наполняя их содержанием, делая эстетически привлекательными. Именно поэтому в сложной структуре жизнедеятельности человека эстетические эмоции принадлежат к числу сложных социальных чувств, играющих определенную роль в формировании полноценной человеческой личности.

Коммуникативный аспект культуры личности. Современное общество представляет собой сложную коммуникативную систему, в которой кардинально изменились не только характер общения между людьми, но

и смысловая значимость любого взаимодействия. Данное утверждение обусловило активизацию поиска новых подходов к формированию аудиовизуальной грамотности старшеклассников, в котором от школьников требуется умение вступать в коммуникативные ситуации и существовать в рамках диалога/полилога.

Информационный аспект культуры личности связан с процессами информатизации. Благодаря компьютерным технологиям уровень аудиовизуальной грамотности старшеклассников может значительно повыситься, особенно его практико-операционная составляющая.

Экранный образ имеет собственные специфические характеристики — он отличается одномоментностью, симультанностью, широтой охвата отображаемой ситуации. Он отражает как внешние, так и внутренние законы художественного экранного произведения и включает в себя социокультурные коды, их взаимодействие; индивидуальную авторскую концепцию, обусловленную субъективным мировоззрением; пространственно-пластическое воплощение этой концепции (язык, жанровое своеобразие), стилистику и технику исполнения; эмоционально-чувственное начало.

Руководствуясь вышеперечисленными теоретическими позициями, можно сделать следующие выводы:

- сложная природа экранной продукции требует от современного школьника особой зрительской культуры, которая, в свою очередь, активизирует экранное мышление учащихся. В основе зрительской культуры, и, следовательно, экранного мышления, лежит особый специфический аналитико-синтетический инструмент, с помощью которого считывается и декодируется любая экранная информация — аудиовизуальная грамотность;
- наличие высокого уровня аудиовизуальной грамотности является необходимым атрибутом человека информационной эпохи,

определяющего его способность не только сориентироваться в экранных информационных потоках, но и отличить (а значит, защитить) от некачественной, низкохудожественной экранной информации;

- формирование аудиовизуальной грамотности старшеклассников, в связи с этим, — важнейшая социальная задача. Ее решение необходимо начинать в специально созданных, педагогически управляемых условиях в системе общего среднего образования.

Следовательно, необходима целенаправленная работа педагогической общественности по созданию условий для формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников. С этой целью, в первую очередь, определим и раскроем основной механизм использования экранных искусств в педагогическом процессе учреждений образования на современном этапе.

В статье предлагается *механизм актуализации потенциала анимационного кино* в формировании аудиовизуальной грамотности старшеклассников.

Данный механизм основан на использовании в анимации основных элементов (слово, изображение, звук), занимающих значительное место и в системе современного образования. Совпадение содержания данных элементов с содержанием учебных дисциплин «Белорусская литература», «Русская литература», «Изобразительное искусство», «Музыка» представляет собой важнейший аспект, который должен стать началом процесса формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников. Использование данного совпадения позволит учителю расширить границы перечисленных предметных областей, а учащимся углубить полученные в процессе их изучения знания и умения и использовать их в дальнейшем на протяжении жизни.

Предлагаемое нами понимание анимационного кино в педагогическом контексте и разработанный механизм актуализации по-



Рис. Система методов формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников средствами анимационного кино.

тенциала анимационного кино в формировании аудиовизуальной грамотности старшеклассников позволяет максимально оптимизировать процесс формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников и соотнести его с целями и задачами современного образования с учетом важнейших тенденций и перспектив развития информационного общества.

Нами было разработано содержание методики формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников средствами анимационного кино.

В основу классификации методов положены организационные этапы процесса формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников средствами анимационного кино. Объединение организационных этапов процесса обучения и системы методов представлены на (рис.).

Метод коллекционирования. На первых занятиях школьники, обладая определенным жизненным и художественным опытом, получают возможность высказать свою точку зрения на кинопродукт. Поэтому учитель должен стать товарищем по интересам, незаметно исполняющим роль помощника, на-

правляющего процесс аудиовизуального восприятия.

Метод просмотра, то есть метод без предварительного вступления и последующего анализа, также должен использоваться на первых занятиях, когда необходимо познакомиться с учениками, определить уровень их потребностей в сфере экранной культуры, их отношение к экранной продукции, широту кругозора старшеклассников и, конечно же, их знания в области анимационного кино.

Метод провокации можно использовать несколько позднее, когда на занятиях сложилась атмосфера доверия между учителем и учащимися. Перед просмотром анимационного фильма рекомендуется «в пух и прах разнести» его. Традиционная структура киноурока предполагает, что учитель, рекламируя фильм, сознательно готовит учащихся на позитивное восприятие. Благодаря провокации школьники не получают от учителя подсказки, готовой и авторитетной интерпретации фильма. В связи с этим школьники настраиваются на иное, максимально активное восприятие, в процессе которого они вынуждены вести мысленный диалог с самим собой и с педагогом, внутренне соглашаясь или не со-

глашаясь с его позицией. После просмотра можно предложить школьникам обсудить появившиеся у них мнения, которых будет ровно столько, сколько учеников в группе.

Метод имитации позволяет симитировать экранное действие с помощью средств выразительности смежных видов искусств (литература, изобразительные искусства, театр). Имитация предполагает точный *перенос* содержания одного художественного произведения (в нашем случае рассматриваемого анимационного фильма) в новую художественную форму. Метод имитации направлен на развитие экранного мышления в активной форме и, в некотором смысле, предвосхищает продуктивные методы самовыражения учащихся в области экранной культуры.

Метод «имитация-загадка» является разновидностью метода имитации — метод имитации «наоборот». Учащиеся могут заранее подготовить работы, в которых они переносят как можно более точно и подробно сюжет анимационного фильма, но, например, без имен главных героев или с измененными именами. Изменить также можно и место действия — не избушка на курьих ножках, а современный дворец или современная квартира; не реальный мир с его реальными героями, а мир фэнтези, существующий параллельно с реальным. Все зависит от фантазии, воображения учащихся и возможностей учреждения образования.

Метод ассоциативного поиска (концепция ассоциативного мышления Б. Л. Яворского) направлен на активизацию процесса восприятия анимационного фильма также через взаимодействие смежных видов искусств. Однако отличие данного метода от предыдущих заключается в том, что он позволяет учащимся перенести в новую художественную форму не точный художественный перевод, а *ассоциативный ряд*, вызванный просмотренным анимационным фильмом. Благодаря специально подобранным заданиям (по признаку сходства эмоционально-образного содержа-

ния) учащимся можно предложить проиллюстрировать рассматриваемый фильм на языке литературы, изобразительного искусства, театра. Ученикам в этом случае предоставляются более широкие возможности самовыражения по сравнению с методом имитации и имитации-загадки, так как метод ассоциативного поиска направлен на поиск не буквы текста, а его смысла.

Метод поиска интонации-образа близок по своему содержанию методу ассоциативного поиска. Разница заключается в подходе: смежные искусства привлекаются не как основа для иллюстрирования ассоциаций, вызванных просмотренным фильмом, а как основа для *поиска основной интонации-образа фильма*, выражающей определенное содержание и эмоциональное настроение. Использование данного метода значительно облегчит восприятие анимационного фильма, снижая поверхностное, субъективное суждение о нем.

Метод создания художественного контекста также предполагает выход за пределы собственно аудиовизуального восприятия учащихся. Вместе с тем, принципиальное отличие этого метода заключается, во-первых, в широте контекста (школьники получают возможность выстраивать ассоциативный ряд не только с помощью и на материале смежных видов искусств, но и на основании своего личного жизненного опыта — реальных жизненных ситуаций), во-вторых, в большей степени самостоятельности старшеклассников.

Следующая группа методов — методы анализа анимационного фильма — понадобятся учителю после того, как у старшеклассников появится опыт грамотного просмотра анимационных картин, сформируется определенный тезаурус в области экранной культуры, пройдет страх перед «непонятными» фильмами, сформируются умения читать (то есть выделять фабулу, сюжет, главных героев, их поступки) анимационное кино.

Грамотный анализ художественного произведения является, с одной стороны, результатом процесса обучения, а с другой — наиболее доступным и распространенным средством активизации процесса формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников.

Метод контрастов, или контрастного сопоставления, широко применяется в музыкальной педагогике в процессе восприятия музыкального произведения. На наш взгляд, свое место данный метод может получить и в процессе восприятия анимационного фильма. Для этого учителю необходимо предложить старшеклассникам несколько разных по содержанию и форме кинопроизведений. В процессе их контрастного сопоставления гораздо более удобно объяснять сложные понятия (стиль, жанр, техника и др.), так как контраст максимально активизирует зрительскую активность.

Метод интонационно-смыслового анализа фильма способствует выделению отдельной интонации анимационного фильма как носителя смысла. Интонацией может быть все, что является носителем художественного содержания — и фаза движения, и тема, и отдельный звук, если они выражают определенный эмоциональный статус (А. Леонтьев). Интонационно-смысловой анализ поэтому является высшим типом анализа художественного произведения.

Метод стилового анализа направлен на развитие у учащихся способностей различения и анализа стиля в процессе ознакомления со специфическими особенностями известных киношкол, индивидуальным стилем режиссеров и художников-аниматоров. Развитие чувства стиля — наиболее трудоемкий процесс на занятиях. Зрительский опыт значительно облегчает школьникам освоение трудностей стилового определения, так как вынуждает их искать аналогии с уже известными произведениями. Выполняя задания, направленные на определение стиля ки-

нопроизведений, старшеклассники сталкиваются с новыми художественными явлениями и понятиями, практически оперируют ими и осознают их особенности. Это, безусловно, способствует глубокому проникновению учащихся в палитру анимационного фильма и воспитанию экранной культуры в целом.

Метод критического анализа направлен на формирование у старшеклассников критического мышления, позволяющего избирательно относиться к любому кинотексту. Критическое мышление можно развивать, если учитель знаком с тенденциями развития молодежной субкультуры и сможет превратить ее из конкурента в помощника; знает механизмы психологического воздействия на сознание молодежи произведений искусства; сможет выработать у старшеклассников своеобразный эталон экранного восприятия, зависящий от накопленного опыта общения с высокохудожественными кинопроизведениями.

Биографический метод используется при знакомстве учащихся с биографией режиссера фильма и направлен на глубокое, детализированное изучение его творческого пути и художественных произведений. Особенно удобен метод при изучении сложных кинокартин.

Метод целостного анализа важен при изучении анимационного фильма в единстве всех составляющих его структурных компонентов на доступном для старшеклассников уровне трудности. Его применение целесообразно во второй половине года, когда старшеклассники приобрели опыт анализа анимационного фильма. При реализации данного метода задействуется весь комплекс теоретических знаний и практических умений учащихся, их память и мышление. Любой из предлагаемых ранее анимационных фильмов европейских, российских и белорусских авторов может изучаться в единстве всех составляющих его компонентов. Не только общие (автор, авторская концепция, сюжет, тема, персонаж, стилистика, структура), но и специфиче-

ские средства художественной выразительности (слово, звук, цвет, динамично существующие во времени и пространстве), характерные только для искусства анимации, имеют значение и фигурируют при использовании данного метода.

Метод комплексного анализа направлен на исследование учащимися анимационного фильма как художественного явления в широком социально-историческом контексте: исследование жизни художественного произведения над ним, за ним и вокруг него (П. Козловски). Данный метод шире метода целостного анализа, существенно дополняет его, так как здесь важны не только внутренние, но и внешние аспекты.

Следующая группа методов — практические методы — разработана автором исследования, связана со спецификой анимационного кино как видом искусства и не имеет аналогов. Все практические методы реализуются в соответствии с авторскими принципами обучения (многокомпонентной актуализации результатов обучения, вычленения известного для понимания неизвестного) и направлены на глубокое понимание учащимися искусства анимации.

Метод изменения знакомого мультперсонажа. В анимации существует большое количество приемов и техник. Сидя перед экраном, зритель не задумывается над их сложностью и спецификой. Применение данного метода обучит грамотному пониманию мультобразов, то есть умению выявлять и анализировать его художественные особенности, графический рисунок, цветовое решение, схему графического движения; проследить походку, мимику, характер, привычки, характерные интонации, детали костюма.

Метод создания анимационного героя по сценарию логически продолжает предыдущий метод. После того как школьники научились создавать мультгероев по образцу, а значит познакомились с технологией его создания, со всеми сложностями, которые их

ждут на этом пути, можно приступать к процессу создания своего персонажа. Он начинается с поиска характера и поведения героя.

Метод создания музыкальной характеристики анимационного героя. Чтобы понять значимость музыки в анимационном фильме, необходимо просмотреть фильм в отсутствии музыкального сопровождения. Высокий класс многих картин отличается тем, что музыка в них органично связана со всеми элементами фильма. Поэтому одновременно с поиском деталей, выражающих характер героев, ведется работа по поиску музыкальной характеристики героя. Для этого старшеклассники должны хорошо знать сценарий, характеристику мультгероя, иметь концепцию музыкального оформления анимационного фильма. Правильный подбор музыки может значительно повысить качество будущего фильма, поэтому ответственность автора музыкального решения фильма достаточно велика. Рекомендуется подбирать музыку или из имеющегося в учебном учреждении собрания музыкальных произведений, или из личной фонотеки учащихся. При этом школьникам важно не только найти адекватную музыку, но и расставить музыкальные акценты в фильме. Старшеклассники получают возможность актуализировать свой музыкальный словарь, а также знания, полученные при изучении учебной дисциплины «Музыка» в начальной школе.

Метод подбора декорации. Готовый анимационный фильм требует создания декораций (фона) для каждой сцены. Учащимся предлагается подобрать графический стиль, цветовое и композиционное решение сцены, тщательно разработать детали. Рисуя декорацию, старшеклассники должны воспроизвести пейзаж, интерьер, архитектурное строение, орнамент, предметы реквизита, различные явления природы, используя при этом знания и умения, полученные в области изобразительного искусства.

Заключение. Таким образом, разработанная методика формирования аудиовизуальной грамотности старшеклассников средствами анимационного кино позволит:

- сформировать у учащихся целостную систему знаний об анимации как виде искусства и как технологии;
- ознакомить школьников с технологическим циклом создания анимационного фильма;
- сконструировать новую коммуникативную систему «автор–зритель–соавтор», пере-
конструировав традиционную — «автор–
зритель».

В результате применения авторской методики у старшеклассников постепенно формируются перцептивные и практико-
операционные умения и навыки, необходимые им для понимания не только анимационных, но и любых экранных художественных произведений, что особенно требуется юношам и девушкам для их успешной социализации в сложную эпоху информатизации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Шпенглер, О. Закат Европы: очерки морфологии мировой истории: в 2 т. / О. Шпенглер; пер. с нем. И. И. Маханькова. — М.: Айрис-пресс, 2004.
2. Тойнби, А. Д. Цивилизация перед судом истории: сборник / А. Д. Тойнби; пер. с англ. Е. Д. Жаркова. — М.: Айрис-пресс: Рольф, 2002. — 588 с.
3. Тоффлер, О. Метаморфозы власти / О. Тоффлер; пер. с англ. — М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. — 669 с.
4. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования / Д. Белл; пер. с англ., под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Академия, 2004. — 783 с.
5. Белл, Д. Эпоха разобщенности: размышление о мире XXI века / Д. Белл; пер. с англ. В. Л. Иноземцева. — М.: Свободная мысль, 2004. — 303 с.
6. Хабермас, Ю. Философский дискурс о модерне / Ю. Хабермас; пер. с нем. — М.: Весь мир, 2003. — 414 с.
7. Данилов, А. Н. Переходное общество: проблемы системной трансформации / А. Н. Данилов. — Минск: ООО «Харвест», 1998. — 432 с.
8. Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн; пер. с англ. — 2-е изд. — М.: Гепербория: Кучково поле, 2007. — С. 14.
9. Полиектов, В. Исчезнет или возрождается человек в экранной культуре? / В. Полиектов // Санкт-Петербургский университет. — 1998. — № 10. — С. 3.
10. Новые аудиовизуальные технологии: учеб. пособие / отв. ред. К. Э. Разлогов. — М.: Едиториал УРСС, 2005. — С. 15.
11. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт; пер. с фр. С. Зенкина. — М.: Прогресс, 1994. — 615 с.

Поступила в редакцию 11.03.2011 г.