

МОСКОВСКИЙ ФИНАНСОВО-ЮРИДИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ МФЮА
Кировский филиал

АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННОЙ НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

*Материалы международной научно-практической конференции
(18-21 апреля 2017 г.)*

Выпуск 16

Том 1

Киров

2017

УДК 001 (063)

ББК 72 я 431

А 43

Печатается по решению оргкомитета конференции

Редакционная коллегия:

О.К. Акулова, директор Кировского филиала МФЮА

Е.Н. Воллессенская-Катнель, кандидат исторических наук

Е.В. Каранина, доктор экономических наук, профессор

С.Н. Редькина, кандидат философских наук

А43 Актуальные вопросы современной науки и образования: материалы международной научно-практической конференции. Вып. 16. Т.1. – Киров: ООО "Типография "Старая Вятка", 2017. – 1029 с.

ISBN 978-5-91061-482-0

Сборник содержит материалы международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы современной науки и образования», проходившей в рамках Недели кировской науки с 18 по 21 апреля 2017 года в Кировском филиале Московского финансово-юридического университета МФЮА.

Сборник содержит 6 разделов, более 210 статей, докладов сообщений, прозвучавших на конференции.

Для студентов высших учебных заведений, аспирантов, профессорско-преподавательского состава, практических работников.

Материалы печатаются в авторской редакции.

УДК 001 (063)

Мультстудия как средство формирования универсальных учебных действий

Программа формирования универсальных учебных действий является одной из центральных составляющих современной образовательной программы [2], наряду с программами формирования отдельных учебных предметов. Федеральный государственный образовательный стандарт [1] ориентирует современное образование на новые целевые ориентиры – парадигма знаний уступает место деятельностному подходу. В современном мире знания становятся настолько доступными, что их ценность очень сильно снижается, а на первый план выходят способы деятельности, способы работы со знанием. Отсюда появляется акцент на системно-деятельностный подход в образовании и формирование всех компонентов деятельности. В основе деятельности человека лежат как специфические, так и универсальные действия. Формированию именно универсальных основ деятельности и посвящен современный стандарт. Однако, сегодня существует значительная трудность в определении технологий, методов,

https://elibrary.ru/download/elibrary_29398145_91681649.htm

219/416

способов, приемов формирования универсальных учебных действий. По большому счету пересмотру должны быть подвергнуты все, имеющиеся на сегодняшний день дидактические разработки. Но в то же время требуется и появление новых технологий и пространств деятельности.

Одним из таких пространств может стать мультстудия. Современные технологии сделали доступным сегодня многие виды деятельности, которые ранее выполняли только профессионалы и требовались годы обучения, чтобы человек смог осуществлять эту деятельность. Современные IT-технологии сделали доступными для детей мультипликационные технологии. Дети любят смотреть мультфильмы и многие из них пробуют их рисовать. Что же собой представляет анимационная работа с детьми?

Создание мультфильма – деятельность комплексная, включающая в себя множество различных профессий. Ребенок еще не может выполнять их на высоком профессиональном уровне, но он может выполнять комплексную деятельность от идеи и до ее реализации, проявляя все свои способности и умения. Давайте рассмотрим работу по созданию мультфильма с точки зрения формирования универсальных учебных действий.

Учебные действия не случайно названы универсальными. С одной стороны они могут обеспечивать любую деятельность, а с другой – формирование умения в рамках одной деятельности (например, ребенок сравнивает математические величины) совсем не означает проявление этого умения в других видах деятельности (при этом ученик может затрудниться в сравнении понятий и явлений природы). Однако сравнение только одно из универсальных умений, и все они должны работать в комплексе, помогая друг другу. Поэтому необходимы комплексные виды деятельности, в которых ребенок сможет проявить все свои умения.

Универсальные учебные действия [1] делятся на личностные и метапредметные (регулятивные, познавательные и коммуникативные).

Личностные универсальные учебные действия имеют большое пространство для формирования и проявления в мультстудии.

Самоопределение как способность понимать себя, знать свои способности и особенности проявляется в выборе тематики мультфильма, способов его создания. Существующее многообразие анимационных техник, позволяет ребенку выбрать свой способ, соответствующий интересам и способностям. Мы можем рисовать, используя разные техники, применять пластилин, бумагу, ткань, объемные предметы, мы можем создавать компьютерный мультфильм. А вот, когда мультфильм уже создан его можно с гордостью показать и получить признание, что формирует положительную самооценку, более того получение продукта само по себе является вознаграждением за долгий и достаточно нелегкий труд создания мультфильма.

Смыслообразование связано с мотивацией. Длительная кропотливая работа по созданию мультфильма формирует у ребенка настойчивость, целеустремленность, стремление добиться результата. В то же время, возможность увидеть сразу же результат (а современные программы, позволяют увидеть движение героя в кадре в процессе съемки) создают мотивацию на дальнейшую деятельность: в этот момент происходит то самое «волшебство» мультипликации – неподвижное изображение оживает и начинает двигаться на экране самостоятельно.

Какой бы мультфильм мы не снимали – это всегда человеческая история отношений и взаимодействий. Любое взаимодействие двух людей затрагивает вопросы морали и нравственности, того что приемлемо в отношениях, того что ценно. Ребенок имеет возможность выразить в мультфильме свое видение человеческих отношений. И в этом смысле формирует нравственно-этическое оценивание – «что хорошо, а что плохо» для моего героя, а по закону проекции и для меня, ведь героем мультфильма (какой бы образ он не принял) является сам ребенок.

Регулятивные универсальные учебные действия включают в себя целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию, оценку, саморегуляцию. Весь этот комплекс умений необходим для создания мультфильма, а, следовательно, и развивается в процессе съемки.

Для того чтобы получилась интересная история мы должны понять цель мультфильма – для чего мы его снимаем, что хотим сказать. Понимание цели позволяет представить, предположить, спрогнозировать результат. И только после того как этот итоговый образ сложился можно начинать снимать мультфильм.

Следующим шагом в создании мультфильма является планирование деятельности. Здесь существуют два аспекта. С одной стороны необходимо четкое представление последовательности деятельности. Для этого очень хорошим приемом, позволяющим не только спланировать деятельность, но и создать мотивацию, является визуализация процесса создания мультфильма. Это может быть любой художественный образ, который иллюстрирует то, что ребенок делает в процессе съемки и который позволяет видеть продвижение вперед (можно отмечать различными способами). Второй момент связан с созданием раскадровки. Прежде, чем снимать мультфильм мы должны разложить его на кадры, подобрать планы съемки (общий, средний, крупный), спланировать движение. Результатом раскадровки будет четкий план действий – какие сцены и как будут сниматься, какие герои необходимы, какие фоны и детали нужно подготовить. Пожалуй, более комплексной деятельности, способствующей обучению планировать, трудно представить!

В процессе съемки ребенок сверяет свои действия с раскадровкой, проверяет полноту и последовательность действий. Современные программы для съемки позволяют использовать эффект «луковой шелухи». Это прием, когда на экране мы видим предыдущий и последующий кадры и можем корректировать свое движение здесь и сейчас, добиваясь максимально реалистичного движения. Все это помогает формированию контроля и коррекции.

Уже снятый материал ребенок может посмотреть и оценить его качество, соответствие целям, свою удовлетворенность от получившегося.

Сам процесс съемки является настолько кропотливым, что требует большой концентрации внимания, саморегуляции поведения и деятельности – ведь одно неверное движение и весь материал придется снимать заново.

Коммуникативные универсальные учебные действия складываются из организации сотрудничества, понимания позиции другого, использования речи как регулятора поведения и деятельности и умения решать проблемы неконфликтным способом. Анимационная деятельность настолько сложна и многообразна, что, несмотря на современные технологии, индивидуально создать мультфильм ребенку практически невозможно, да и профессиональные аниматоры работают командой. Отсюда групповая деятельность создает все необходимые условия для формирования коммуникативных умений – нужно договориться друг с другом, спланировать работу и распределить роли, четко давать команды и рекомендации, чтобы множество людей действовало как единый организм. Недостаточность групповой работы приводит к появлению недостатков и шероховатостей (руки в кадре, резкое, неоправданное движение персонажа).

Познавательные универсальные учебные действия состоят из общеучебных, логических и действий по решению познавательных и творческих проблем. К общеучебным в свою очередь относят ИКТ, знаково-символические функции и смысловое чтение. Все эти три компонента имеют непосредственное отношение к анимационной деятельности. Любой мультфильм является своеобразным текстом, считывание информации с которого происходит во время просмотра. В процессе же съемки мультфильма происходит обратный процесс создания текста, свертывания информации за счет знаково-символических средств в

https://elibrary.ru/download/elibrary_29398145_91681649.htm

220/416

картинку. Здесь активно работают как смысловое чтение, так и знаково-символические функции. В то же время в основе любого мультфильма лежит история – сценарий, авторский текст. Воплощение текста в визуальных образах требует не только поверхностного считывания информации, но и проникновения в скрытые смыслы текста, которые и помогают найти верный образ.

ИКТ умения являются достаточно сложными для воплощения и требуют серьезной материальной базы. В то же время современные анимационные технологии позволяют обойтись подручными средствами (для съемки мультфильма сегодня достаточно иметь смартфон). Тем не менее, создавая мультфильм, ребенок учится работать с различными программами съемки, монтажа видео и звука. Искать необходимую ему информацию.

Несмотря на то, что логические универсальные учебные действия напрямую в процессе анимационной деятельности не формируются, они являются основой для понимания законов анимации. Как из частей собрать героя, как разложить образ героя на части, которые позволят создать движение, какова причина и следствие каждого движения и т.д.

Ну а чем иным, кроме как решением проблем творческого характера является создание мультфильма. Таким образом, процесс создания мультфильма от появления идеи и до воплощения этой идеи на экране есть комплексный процесс деятельности. Это деятельность позволяет задействовать все умения ребенка в комплексе, формируя универсальные учебные действия.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. N 373) / URL: <http://base.garant.ru/197127/>
2. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа. – М.: Просвещение, 2010.