

ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ОБРАЗІВ У РОЗВИТКУ ОБДАРОВАНОСТІ ДИТИНИ

В статтє подан анализ особенностей влияния мультипликационных образов на развитие одаренности ребенка. В частности изучены особенности детского восприятия, в частности особенности восприятия детьми различных мультипликационных образов, а также проанализированы психолого-педагогические возможности развития одаренности детей средствами мультипликации.

Ключевые слова: мультипликация, мультипликационный образ, одаренность, детское восприятие, перцептивный образ, зрительская аудитория, медиа-технологии.

In the article the analysis of features of influencing of the animated appearances on development of capability of child is given. The features of child's perception are studied in particular, in particular features of perception by the children of different animated appearances, and also psychology-pedagogical possibilities of development of capability of children are analyzed by facilities of animated cartoon.

Key words: animated cartoon, animated appearance, capability, child's perception, perception appearance, spectator audience, media technologies.

Мультфільм прийнято вважати провідним розважальним засобом для дітей раннього, дошкільного та молодшого шкільного віку. І хоча сьогодні мультиплікація значно розширила глядацьку аудиторію, головним об'єктом її призначення залишається дитяча особистість та вплив на неї. Якість цього впливу залежить не тільки від змістового наповнення мультфільму, а й від способу, умов та напружаму його представлення.

Обдарованість, як одна з ключових характеристик, що потребує розвитку у дитячому віці, на пряму залежить від тих зовнішніх впливів, що пропонує сучасне медіа-середовище. Медіа є одним з факторів становлення обдарованості особистості, і від якості та змістової наповненості того медіа-продукту, який споживає дитина, залежить розвиток її обдарованості.

Сучасна дитина знаходиться в ситуації зростаючого інформаційного потоку, під впливом якого формуються духовно-етичні, художньо-естетичні, інтелектуальні, соціальні цінності та інтереси, а також відбувається розвиток обдарованості. Медіа фактично є системою неформальної освіти малюка, що впливає на засвоєння соціальних норм, формування ціннісних орієнтацій особистості, яка позначається і на розвитку обдарованості дитини.

В цілому, медіа можуть слугувати стимулом для вдосконалення життя людини, засобом відображення оточуючого світу, повідомляючи реалістичну і адекватну інформацію

про оточуючу дійсність. у той же час медіа, перетворюючись на домінуючий засіб культури, представляють потенційну загрозу руйнування моральних і етичних норм, культурних і художніх цінностей, а також деструктивних тенденцій у розвитку обдарованості.

В основі сучасних медіа-технологій лежить ідея комплексної реалізації принципу наочності. Для кожної людини домінуючим є певний вид сенсорної модальності; таким чином, одні діти легше сприймають візуальну інформацію (візуали), інші – слухову (аудіали), для третіх – провідним каналом запам'ятовування є м'язово-рухова активність (кінестетики). Для того, щоб забезпечити максимальний ефект від сприйняття інформації, необхідно представляти її у різних формах. Медіа-технології спрямовані на об'єднання кількох типів представлення інформації в одній системі [10].

Метою статті, є вивчення особливостей сприйняття дітьми мультиплікаційних образів як таких, що впливають на становлення та розвиток обдарованості дитини.

Згідно визначення, пропонуваного у психологічній енциклопедії, загальна обдарованість визначається як рівень розвитку загальних здібностей, що визначає широту потенційних інтелектуальних можливостей особистості і грає значну роль у досягненні нею успіхів при виконанні різних видів діяльності [9].

Можна сформулювати такі характеристики обдарованої особистості:

- оригінальність мислення та нестандартний підхід до вирішення різних типів завдань;
- креативність, творчість, що застосовується, зокрема, у пізнанні оточуючого світу;
- універсальність знань та можливість занурення у глибинні процеси та явища;
- широта мислення, здатність до здійснення нових відкриттів;
- незалежність і свобода мислення та дій;
- розвинене внутрішнє «Я», соціальне і духовне начала особистості.

Обдарованість, таким чином, визначає пізнавальні можливості дитини, здатність до вивчення нової інформації, широту реальних та потенційних можливостей, своєрідність здійснення нею певної діяльності, інтелектуальний та розумовий потенціал дитини.

Мультиплікаційна продукція, як засіб розвитку загальної та спеціальної обдарованості дитини, є доступною формою впливу, а в руках фахівця має значний розвивальний потенціал. Ми переконані, що цілеспрямоване та організоване застосування засобів мультиплікації у розвитку обдарованості дитини призводить до більш якіснішого засвоєння дитиною трансльованих орієнтирів, цінностей та норм, а також повноцінного її особистісного та пізнавального розвитку.

Можемо виокремити такі чинники впливу мультиплікації на особистість маленького глядача:

- цілісність впливу інформації, що досягається за єдності змісту і форми;
- структура, побудова сюжету, його зв'язок з важливими проблемами дитячого віку;
- значення мультфільму, тобто важливість інформації, яку він несе;
- емоційне звучання і емоційна насиченість мультфільму [5].

Загальновідомо, що мультфільми є більш ефективними засобами роботи з дітьми, тому, що вони є простими і доступними для дитячого розуміння способами відображення оточуючої дійсності та засвоєння чуттєвого досвіду, що веде до гармонійної соціалізації особистості. Відсутність у мультфільмах розвивально-виховного впливу призведе до втрати можливості повноцінного засвоєння, а отже, до неможливості їх застосування у життєвій практиці [2].

У контексті розвитку обдарованості не можна обійти увагою позитивний вплив мультиплікації на дитину. Завдяки зображувальним можливостям суттєво розширюється світогляд дитини, активізуються пізнавальні процеси, відбувається накопичення життєвого досвіду і способів взаємодії з оточуючим світом.

Перегляд мультиплікаційного фільму формує певну картину сприйняття інформації дітьми. Відомо, що інформацію з оточуючого світу дитина здатна сприймати у вигляді образів, з яких, у подальшому, формується її власна модель оточуючого світу. Завдяки наявності образної передачі сюжету мультиплікація слугує провідним засобом формування у дитини картини оточуючого світу, на основі чого будується орієнтовна модель поведінки у соціумі [6].

Мультфільм приймається дітьми як цікава подорож у світ казки. Яскравість та образна передача сюжету формують активне діяльне сприйняття маленьким глядачем демонстрованого на екрані, що засновано на сплеску цікавості до мультфільму.

Стан короткотермінового захоплення мультфільмом та яскравим динамічним сюжетом, пояснює бажання маленьких глядачів до споживання значної кількості мультиплікаційної продукції різного типу. Не кожен мультфільм придатний до перегляду тій чи іншій категорії глядачів. Це напряму залежить від віку та потенційних перцептивних можливостей дитини-глядача. Дітям дошкільного віку доцільно переглядати короткометражні мультфільми, тривалістю не більше 15 хвилин. Діти молодшого шкільного віку здатні сприймати більш тривалі, за часом показу, мультиплікаційні фільми.

Сприйняття дитини мультиплікаційного серіалу дещо відрізняється від сприйняття коротко- або повнометражного мультфільму. Дроблення захоплюючого сюжету на серії створює паузи, які маленький глядач заповнює власними очікуваннями, обговореннями, припущеннями, осмисленнями і інтерпретаціями. Іншими словами – очікування і передчуття кожної серії, що буде показана завтра або через тиждень, викликає у публіки інтерактивний інтерес. Глядач повноправно, як співавтор, бере участь у побудові подальшого сюжету, а звідси – до рольових ігор. Рольова гра передбачає ідентифікацію глядача з персонажем. Війти в «шкуру» героя, пережити його життя, як свою, допомагають паузи між серіями [7].

Зрозуміло, що від якості засвоєння дітьми тих мультиплікаційних образів, які транслюються у показаному мультфільмі, залежить і якість розвитку обдарованості маленького глядача. Якщо виходити, з точки зору, про те, що обдарованість – це системна якість, що розвивається протягом всього періоду життєдіяльності індивіда, стає очевидною

значущість впливу ситуативних та інших зовнішніх факторів та становлення обдарованості дитини. Повноцінно засвоєний та зрозумілий для маленького глядача мультиплікаційна продукція, чинить сприятливий вплив на розвиток особистості малюка та на формування обдарованості зокрема.

Як ми вже зазначали, мультиплікація (або анімація) виступає як один з нових засобів створення медіа-повідомлень. У контексті проблеми медіа необхідно детальніше зупинитися на питанні комп'ютерної анімації, оскільки цей вид анімаційних фільмів більш розповсюджений на сучасному медіа-просторі. Походження слова «анімація» (з англ. означає «оживлення») дозволяє розглядати комп'ютерну анімацію, як своєрідне «оживлення» комп'ютерної графіки.

Імітаційні програми створюють значні можливості для накопичення індивідуального досвіду особистості. При постійному спілкуванні з екраном дитина перестає адекватно відчувати реальну дійсність. Життя постає не таким, як воно є, а таким, яким його представляють засоби комунікації [8].

Вказані факти представляють небезпеку, характерну для освіти в цілому. Це виражається в перевазі словесно-логічного, достатньо формального способу мислення і подачі матеріалу візуальному мисленню і комунікації на основі візуальних образів. В результаті нові медіа, що несуть велику частину інформації у візуальних образах, опиняються перед маленьким користувачем, який не навчений аналізу візуального потоку інформації, усвідомленню і осмисленню своїх переживань з приводу цього потоку.

Освітні системи не тільки України, але Європи і Америки, виявилися жертвами «укоріненого уявлення, згідно якому мислення відбувається у відриві від перцептивного досвіду. Вважається, що відчуття пов'язані з окремими конкретними явищами, тому їх роль обмежена збором сировини для накопичення досвіду. Подальша обробка сенсорних даних здійснюється «вищими» здібностями розуму. Щоб вчитися на досвіді, розум повинен з частковостей виводити узагальнення, а царство узагальнень, як вважають, не може мати нічого спільного з прямим сприйняттям» [1].

Відповідно до цієї концепції розвиток обдарованості дитини відбувається, з точки зору візуального навчання, тобто будується на ілюстративному матеріалі, що передбачає не аналітичну роботу з представленим образом, а лише його запам'ятовування.

З точки зору системи традиційного навчання, «простий показ картинок, що зображають певний об'єкт, дозволить учню підхопити думку, як підхоплюють хворобу. Але не можна вірити в примітивне чаклування автоматичного переливання знань через візуальний канал [1].

Як відомо, сучасна освітня система України надає перевагу словесно-логічному мисленню, пізнанню і навчанню. З появою нових медіа в освіті їх намагаються вбудувати у навчання з метою підтримки існуючої концепції і технології інформаційно-логічного навчання. В результаті фахівці стикаються з такою суперечністю, коли інформація стає нав'язуваною дитині, яка не готова її сприйняти. Це призводить до формування у неї уніфікованого і стереотипного менталітету, тоді як соціальна свідомість та обдарованість

залишаються недорозвиненими. Думки, відмінні від загальноприйнятих, відкидаються в маргінальну область, не знаходячи можливості для самовираження [3].

Рудольф Арнхейм розвинув концепцію «візуального мислення», як суттєвого компонента освітньої технології. На його думку, «відрив освіти від досвіду призвів до розвитку «візуального навчання»..., корисного для того, щоб додавати зміст словам, призначеним для запам'ятовування і засвоєння учнями. Проте, не зайвим було б нагадати, що використання візуального матеріалу не може призвести до візуального мислення з двох причин. По-перше, візуальне мислення – це не тільки використання понять, для яких існують конкретні аналоги. Візуальне мислення – це мислення за допомогою візуальних операцій. Іншими словами, витвір образотворчого мистецтва є не ілюстрацією думок його автора, а кінцевим проявом самого мислення» [1].

Створення яскравих візуальних образів засобами мультиплікації здатне дати дітям особисте переживання і сформувати у них відповідний візуальний образ-еквівалент складних для розуміння і усвідомлення понять та явищ, що краще впливають на розвиток обдарованості малюка.

Практика створення ілюстративних і моделюючих комп'ютерних анімаційних фільмів, побудованих до правил малюнка, креслення і оживлення персонажів, надає дітям можливість активного «візуального» оволодіння навчальним матеріалом, хороший спосіб пізнати властивості об'єкта, що вивчається, пов'язати його образ з фізичними або математичними параметрами, що задають його [8].

Щоб мультиплікація мала більш виражений вплив на розвиток обдарованості дитини, необхідно дотримуватися певних умов, а саме:

- відповідність мультфільму віку дітей;
- правильне визначення місця мультфільму в структурі системи розвитку обдарованості дитини;
- емоційність мови дорослого;
- уміння «занурюватися» у зміст мультфільму, його смисловий світ;
- застосування аналізу мультфільму, як зв'язного цілісного сюжету, в якому присутня зав'язка, кульмінаційний момент і розв'язка.

Аналізуючи особливості сприйняття мультфільмів маленькими глядачами, необхідно зупинитися на питанні специфіки сприйняття дітьми об'єктів зовнішнього світу в цілому. У дитячому віці, як відомо, домінуючою є міфологічна свідомість; діти пізнають світ, вивчають об'єкти оточуючого середовища, не виходячи за рамки міфологічного, допонятійного мислення. Для дитячої свідомості у цьому віці характерне злиття реального та ідеального: при сприйнятті мультиплікаційного сюжету діти не розрізняють реальність та вигадку. Міфологічний спосіб пізнання не вимагає постановки питання про достовірність того, що пізнається, тому діти сприймають об'єкти оточуючої дійсності безпосередньо, без урахування контексту.

У молодшому шкільному віці, коли відбувається докорінна зміна провідної діяльності дитини, відбувається і трансформація типу сприйняття. Діти починають

пізнавати оточуючий світ не тільки емпіричним шляхом, але і використовуючи можливості свого мислення. На цьому етапі на зміну міфу приходять казки. Маленький глядач розуміє, що не все, що показано у мультфільмі, є реально існуючим. Казка замінює безпосереднє міфологічне світосприйняття, виводячи дитину на новий рівень розвитку обдарованості.

Мультиплікація, як складник «казкового» рівня свідомості, створює нові умови для розвитку обдарованості. У мультфільмі, як відомо, персонажі і події є вигаданими, їх можна дофантазувати, перенести силою уяви в інші умови. У мультиплікаційному сюжеті часто беруть участь чарівні, фантастичні сили, і діти знають, що це не реальність, це – казка, вигадка, фантазія. Вони готові грати за законами цього жанру, тому, що світ мультиплікації і дитячих фантазій мають багато спільного: оживлення і олюднення навколишніх предметів і явищ, наділення звичайних істот і явищ незвичайними властивостями. Переглядаючи мультфільми, граючи в них і складаючи самостійні казкові сюжети, діти проходять черговий ступінь розвитку обдарованості.

Отже, мультиплікаційний фільм, як засіб розвитку обдарованості дитини допомагає:

- емоційно підготувати учнів до сприйняття матеріалу підвищеної складності, налаштувати на творчу діяльність;
- в ігровій формі познайомити з художніми матеріалами, їх властивостями, технологіями використання;
- сформувані основи наукового, художнього, екологічного і культурологічного знання;
- пофантазувати, поміркувати, активізувати інтерес, тим самим стимулюючи творчість.

Ми зазначали, сприйняття дитиною оточуючого світу недосконале, тому вона ще не може самостійно осмислити і усвідомити трансльований сюжет, а також почуття та емоції, що виникають під час перегляду. Відсутність дорослого, як посередника у тлумаченні змісту мультфільму, спричиняє хаотичне сприйняття символів та образів, що передаються. Відбувається сліпе копіювання поведінки та висловлювань мультиплікаційних персонажів без розуміння сутності та значення сприйнятої інформації. Як результат, засвоєння трансльованих смислів значно ускладнюється або деформується.

Зрозумілим є те, що засобами мультиплікації дітям можна надати можливість проявити творчі здібності: придумати сюжет для мультфільму, мальованих або лялькових персонажів. Корисними і цікавими є малюнки, зроблені дітьми під враженням переглянутого мультфільму. Вагому роль має обговорення з дітьми побаченого. Особливо важливим є обговорення тих мультфільмів, які діти дивилися самостійно, без контролю дорослих.

Ключову роль у виділенні мультиплікації, як детермінанти розвитку обдарованості, відіграє мультиплікаційний образ. Сукупність образів та їх семантико-стилістичне уявлення формують враження глядача від мультфільму, визначаючи спрямованість і якість

розвивально-виховного впливу на глядацьку аудиторію. Мультиплікаційний образ синтетичний, від містить як візуальну і звукову компоненти, так і рухову, ритмічну складові [4]. Унікальне поєднання цих компонентів формує стилістичну, змістову та морально-виховну канву мультфільму.

Специфічна умовність мультфільму, у поєднанні з яскравою образністю, легко зацікавлюють маленького глядача, ваблять його у світ фантазії, вигадки та емоцій. Цю властивість мультфільму доцільно використовувати з метою розвитку обдарованості дитини, утвердження у її свідомості ідеалів добра і краси, гармонії світу, миру та щастя. У зв'язку з цим ми вважаємо, що для розвитку обдарованості малюка у мультиплікації можна поєднувати літературно-художні надбання народу та широкий спектр зображальних можливостей мультфільму, як виду мистецтва.

Важливим у мультиплікації є те, що провідною у ній є активна дія, а не словесні пояснення, так як дія для дитини є більш наочною та зрозумілою і слугує засобом безпосереднього сприйняття оточуючої дійсності.

Таким чином, мультиплікацію можна вважати не лише розважальним, а й розвивальним жанром, що має чітко сформульований зміст і структуру, виконуючи при цьому завдання у цілеспрямованому розвитку та вихованню маляти.

Мультиплікаційні герої демонструють дітям різноманітні форми та способи взаємодії з оточуючим світом, що, у більшості випадків, є еталонними для маленького глядача. Активне використання зазначеної структурної особливості мультиплікаційної продукції, що має на меті свідоме керування процесом розвитку обдарованості дитини, буде ефективним за умови роз'яснення маленькому глядачеві демонстрованих ситуацій.

Таким чином, можемо виділити основні характеристики мультиплікації, що дають можливість застосовувати її в якості засобу розвитку обдарованості дитини:

- казковий сюжет, доступний для розуміння;
- насиченість яскравими образами, кольорова виразність;
- лаконічність подачі та динамічність розгортання сюжету;
- простота та легкість сприйняття дитиною тощо.

Таким чином, мультфільм, як жанр кіномистецтва, призначений для дитячої глядацької аудиторії, містить значний розвивальний потенціал впливу на особистість дитини. Зокрема, потужний вплив мультиплікації спрямовується на розвиток загальної та спеціальної обдарованості маленького глядача. Якість та спрямованість цього впливу залежить від мультиплікаційної продукції, що «споживає» дитина.

Ставлячи за мету формування цілісної гармонійної обдарованої особистості, що має міцні світоглядні та моральні орієнтири, необхідно ретельно контролювати мультиплікаційні вподобання малят, створюючи сприятливе середовище для становлення обдарованої особистості.

Подальші наукові дослідження можуть бути спрямовані на розробку методичних аспектів застосування мультиплікації при роботі з дітьми.

Використані літературні джерела

1. Арнхейм Р. Визуальное мышление / Р. Арнхейм // Зрительные образы: феноменология и эксперимент. – Душанбе, 1971.
2. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду / Марина Аромштам. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с.
3. Давре А. От аудиовизуальной документации – к медиаобразованию / А. Давре // Средства коммуникации и личность ребенка: Материалы междунар. семинара, проходившего 16–17 июля 1993 г. в Звенигороде. – М.: Агентство ЮНПРЕСС, 1994.
4. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным? / В. Иткин // Искусство в школе, 2006. – № 1. – С. 50–54.
5. Кияница Л. А. Эстетические критерии оценки передач // Телевидение и дети. По материалам Первой научной конференции, проходившей в Москве 26–27 февраля 1973 года / Сост. В. М. Возчиков, Л. А. Кияница, В. В. Ксенофонтов. – М.: Искусство, 1976. – С. 78–82.
6. Козырева Л. Г. О социально-психологических особенностях детской киноаудитории / Л. Г. Козырева // Юный зритель. Проблемы социологии кино. – М.: Искусство, 1981. – 71 с.
7. Краснящих А. Играем в кино. Персонажи культового кино в детских играх / А. Краснящих // Искусство кино. 2005. – № 2. – С. 77–85.
8. Петрова Н. П. Компьютерная анимация как средство визуального мышления / Н. П. Петрова // Школьные технологи, 1998. – № 4. – С. 216–219.
9. Психологічна енциклопедія / Упоряд. О. М. Степанов. – К.:, 2006. – 424 с.
10. Смирнов А. В. Что такое мультимедиа? / А. В. Смирнов // Наука и школа, 2006. – № 4. – С. 54–56.

УДК 159.928.22:376.5

Мирослава Якимчук

м. Рівне

ВПЛИВ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА НА ТВОРЧУ САМОРЕАЛІЗАЦІЮ ОБДАРОВАНИХ УЧНІВ У ГІМНАЗІЇ

Стаття посвячена актуальній проблемі творчеської самореалізації одарених учеників в освітньому процесі гімназії. Вияснена суть освітньої середовища, проаналізовано його вплив на одарених учеників. Определено содержание понятия «одаренность» и «одаренный ученик».

Ключевые слова: *образовательная среда, самореализация, одаренность, одаренные ученики, образовательно-воспитательный процесс.*