

Перші кроки в проектній діяльності зі створення мультфільму за літературною казкою

Людмила Назаренко,
старший викладач МОІППО,
вчитель СЗШ № 45 м. Миколаєва

У статті автором вказано причини першорядності літературної компетентності, запропоновано можливі шляхи її формування засобами інформаційно-комунікаційних технологій, подано приклад проекту, розробленого старшокласниками, зі створення мультфільму для учнів 5 класу.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, літературна компетентність, мультфільм, казка.

Комунікабельні, творчі, інтелектуальні, всебічно розвинені — такими ми уявляємо своїх учнів. Але досвід підказує, що не завжди випускники здатні адаптуватись у нашому суспільстві. Обізнаність з предметів не гарантує успіху в житті. Усе це диктує потребу у створенні умов для набуття школярами набору компетенцій. Уважаємо, що реалізація компетентнісного підходу можлива, якщо в цьому руслі будуть працювати згуртовано вчителі й діти. На нашу думку, вивчення предмета "Література" з використанням інформаційно-комунікаційних засобів стане значною допомогою в реалізації даної мети, бо уроки літератури спроможні стати опорою в становленні особистості, навчити школяра поетапно виконувати читацьку діяльність, брати участь у проектній практиці й публічно представляти отримані результати.

Багато опубліковано роздумів науковців про те, як підвищити рівень зацікавленості предметом. Відомими є дослідження Т. Бабійчук, В. Гладишева, О. Ісаєвої, В. Оліфіренка, О. Семенов, А. Ситченка, Л. Фурсової, В. Шуляра. Але існує невелика кількість розвідок про те, як зробити процес навчання більш продуктивним, враховуючи компетентнісний підхід до вивчення літератури, яким чином нейтралізувати негативне ставлення до читання. Наша стурбованість викликана також тим, що учні, особливо старшокласники, не завжди розуміють, як можна використати здобуті знання, надати своїй праці позитивного сенсу. Усе це спричинило мету нашого дослідження — формування літературної компетентності засобами інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ).

Зважаючи на мету, передбачаємо вирішення таких завдань:

— надати методичні рекомендації щодо використання програми Скретч під час проектувальної діяльності учнів-читачів;

— подати практичну модель створення мультфільму за літературною казкою для підвищення якості літературної освіти, формування літературної та інформаційної компетентностей читачів.

В.Шуляр формулює літературну компетентність як сталу якість літературної освіти особистості-читача, яка забезпечує нерозривну єдність її літературної спрямованості і літературного досвіду в системі духовно-мистецької, літературної, читацької діяльності [4, 9].

Цілком погоджуємося з науковцем і спробуємо окреслити причини, що висувають літературну компетентність у когорті ключових:

— вдала конкуренція літературно-компетентної особистості із засобами мас-медіа;

— швидке обдумане читання дозволяє опрацюву-

вати великі обсяги інформації та використовувати її у літературній діяльності;

— художній твір взаємодіє з читачем: здатний впливати на думки та почуття школяра, дарувати естетичну насолоду;

— читання творів дозволяє сформувати особисту систему цінностей, здобути соціальний досвід, реалізувати творчі здібності, осягнути літературні на-дбання в національному та світовому культурологічному контекстах, збагатитись духовно.

Передбачаємо, що набуттю літературного досвіду може сприяти аналітико-синтетична робота над твором, яка потребує розумових дій, волевиявлення та вмотивованої діяльності. Для успішного осмислення художнього твору, на нашу думку, мало просто його прочитати та інтерпретувати, варто залучати і сучасні інформаційно-комунікаційні технології. Залишається відкритим питання підготовленості словесників до втілення їхніх ідей інформаційними засобами. З цією метою подамо приклад проекту, завдяки якому вчитель зможе лавірувати на уроці, демонструвати проекти старшокласників, що мають споживацьку цінність, зможуть зацікавити школярів-читачів літературою.

Водночас, як зазначає Г. Клочек, необхідні серйозні творчі зусилля для того, щоб мультимедійна складова навчального процесу почала активніше виробляти свої засоби, які б доповнювали й посилювали первородну і нічим незамінну могутність слова [2].

Інтелектуальні продукти, виконані за допомогою ІКТ, впевнено заповнюють нішу на уроках літератури. Відомими в практиці є мультимедійні презентації, буклети, відеосюжети, мікрофільми, але майже малорозвиненим залишається такий різновид, як створення мультфільму за художнім твором під час виконання проектною роботи з літератури. Якщо запитати дітей, які мультфільми їм подобаються, то ви почуєте у відповідь, можливо, "Біонікл", де герой Мата Нуї бере участь у гладіаторських боях, або "Маша і Ведмідь". Що ж до українських мультфільмів, то вони дітям маловідомі.

Використання цього виду в предметній діяльності потребує цілої низки сформованих компетенцій: літературної, читацької, інформаційної, інформатичної, технологічної. Передбачаємо, що зразу не варто пропонувати старшокласникам для опрацювання великі за обсягом твори. Діти повинні бути готові до їх опрацювання морально, інтелектуально, психологічно, дії мають бути вмотивовані. Краще, якщо першим твором, за мотивами якого буде створено мультфільм, буде усмішка, фейлетон або казка, які зможуть зацікавити читача різного віку і не викличуть відмови працювати.

Крім того, відчуття потреби реалізувати власну творчу ідею й буде тим першим кроком на шляху в досягненні мети — формування літературної компетентності засобами ІКТ. Роботу над проектом пропонуємо розпочати зі знайомства з найпростішою програмою зі створення мультфільмів — Scratch (Скретч).

Скретч — це нове середовище програмування, створене кілька років тому групою учених Массачусетського технологічного інституту (MIT), що дозволяє дітям створювати власні анімовані й інтерактивні історії, ігри та інші твори [3].

У цій програмі ми можемо поєднувати програмування, графіку, анімацію, музику і звуки. Спочатку необхідно осягнути загальну теорію програмування, щоб дослідити систему команд, з'ясувати, в якій логічній стрункості будувати скрипт (елемент), спроектувати відеоряд. До скрипту кожний може додати той перелік команд, який потрібен, для того, щоб персонаж промовляв, рухався, взаємодівав з іншими героями, змінював зовнішність. Ще одна особливість цієї програми полягає в тому, що в ній є і програма Paint, що дозволяє самостійно малювати ілюстрації, героїв, фон, вставляти надписи.

Прочитавши твір, залучивши програму, учень почне демонструвати свої режисерські здібності, читачий досвід, особисте бачення проблеми, порушеної у творі автором, можливо, шляхи її розв'язання. Художній твір, елементи програмування, проектна діяльність у нестандартній формі — це ті складові, що дозволяють захопитись літературою. Прикладом може слугувати позакласна робота з предмета — створення мультфільму за казкою "Фарбований Лис" І. Франка, що вивчається у 5 класі. Цей унікальний епічний твір навчає мислити критично, позитивно впливає на формування моральних цінностей.

Мета проекту для учнів 11 класу — створити умови для вияву творчих здібностей старшокласниками, зацікавити предметом "Література", по-новому поглянути на вже відомий твір, відтворити сюжет, зберегти мовне багатство персонажів, викликати бажання читати інші твори української літератури та їх інтерпретувати. Актуальність проекту — змушує задуматись над загальнолюдськими уявленнями про добро і зло. Значимість створення проекту полягає в тому, що існує потреба в самовдосконаленні дитини, учні навчаються орієнтуватися в художньому творі, літературному просторі, через мультфільми закріплюються поведінкові навички. Новизна — можливість приміряти на себе ролі, образи, попрацювати з новою програмою, осягнути не лише трагікомічність ситуації, а й виховний бік казки самим та подати для розгляду іншим, зрозуміти твір як мистецтво слова. За тривалістю — короткотривалий проект.

Можливі етапи роботи над проектом:

1. Вивчення художнього твору.
2. Обрання теми, орієнтування в інформаційних потоках.
3. Опис об'єкта (характер, зовнішність, поведінкові особливості).
4. Опис місця дій.
5. Виявлення ресурсів.
6. Побудова причинно-наслідкових зв'язків між персонажами, виявлення взаємодії героїв.
7. Генерування ідей, обговорення пропозицій, їх аргументація, відбір найдоцільніших ідей, планування, розгляд терміну виконання, обговорення запланованого результату.
8. Відбір комунікативно-мовленнєвого матеріалу (розробка діалогів, реплік).

9. Розробка сцен-дій.
10. Оформлення (добір музичного супроводу, ілюстративного матеріалу).
11. Пояснення, підготовка, обґрунтування проекту.
12. Врахування вікових особливостей п'ятикласників.
13. Рефлексія, корекція.
14. Публічна презентація з продуманим виступом.
15. Встановлення зворотних зв'язків (обмін враженнями).

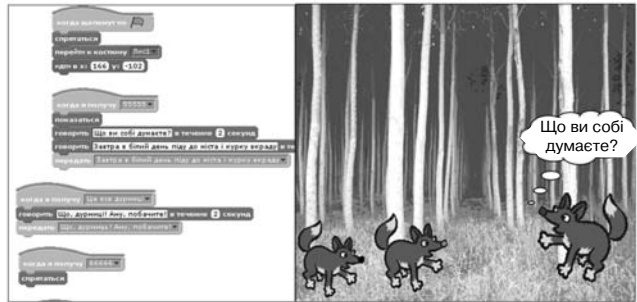
На вступному кадрі учні зазначають у текстовому полі назву, авторів, призначення проекту. Надають йому мітку, наприклад, Фон 1. Керування здійснюється натисканням на зелений прапорець (початок) або червоний кружечок (зупинка). Далі потрібно продовжити роботу за сюжетом твору. Про організацію проектної діяльності сказано достатньо, тому зупинимося безпосередньо на розробці кожної з сцен.

Як вказує В. Гладишев, "по-перше, варто пригадати, що ім'я Микита означає переможець" [2, 39].

Отже, перша сцена — показ зухвало, хвалькуватого, самовпевненого героя під час діалогу з іншими лисами. Микита свідомо йде на кримінал (крадіжку). Варто відтворити егоїстичні інтереси казкового образу, передати через зовнішність його хитрість. З цією метою учні-читачі обирають готовий малюнок у програмі або фантазують і малюють Лиса самі:



Варто зазначити, що можна змінювати розмір і колір героя. Далі обирають фон або малюють його самостійно. Крім того, можна накладати частини фону одна на одну у вигляді колажу. Можливе вбудування різних частин, що в подальшому становитимуть цілісне фонове зображення.



Край малюнка можна згладити і підлаштувати під фонове зображення, можна залишити початковий вигляд. Маніпуляція з даними дає право поступово розташовувати дії. Друга сцена демонструє швидкоплинність ночі. Наступна — "спроба Лиса Микити утвердити себе як природну частину "світла", яка, до того ж, має господарювати у цьому світі" [1, 40] і покарання за самовпевненість, гордість.



Простота мови "Скретч", алгоритмічність функцій дозволяють зімітувати сцену порятунку, змінити кос-

тєм об'єкта. Рух відбувається в системі координат, тому не викликає труднощів спрямування героя до потрібної точки. Осягнення дій Лиса відбувається читачами через співпереживання, уміння мислити, увагу до прочитаного. Перспектива вкладати авторський текст в мовлення героя допускає можливість акцентувати увагу на важливих деталях, які не кожний п'ятикласник спроможний осягнути, зокрема, згадування Бога. Проаналізувавши значення символічного образу, школярі починають розуміти, що в першому випадку — це вияв Божої сили, а згодом — вказівка на найважчий гріх — гординю, протест проти волі Творця. Уміння героя швидко адаптуватись у нових умовах призводить до того, що він навіть не задумується над тим, чи варто бути пихатим. В епіцентрі уваги постає моральність героя, а дії, продемонстровані в мультфільмі, починають наближатися до життя.



Поява нових персонажів робить сюжет більш цікавим. Далі учні-читачі починають утілювати в дії вміння Лиса замилувати очі. Особливою незвичайністю для них є те, що матимуть змогу почути запис голосів тварин, а музичний супровід передасть настрій кожного епізоду. Слова "минув рік" можна подати у вигляді календаря, зміни пір року з додаванням символічних малюнків та музичних мініатюр, звуків. Завершується все розв'язкою, коли звірі розривають Лиса. Закінчити відеоряд можна, розмістивши на фоні цитату з кінцівки казки, щоб наштотхнути п'ятикласників на роздуми про те, чого навчає казка. У результаті дитина розуміє основну думку художнього твору, в неї можуть закріплюватись поведінкові навички.

Такий мультфільм дає право продумати науково-методичне підґрунтя для роботи над казкою, дарує естетичну насолоду, дозволяє ефективніше вибудувати навчальний процес. Щоб сприйняття мультфільму не було пасивним, доречно запропонувати п'ятикласникам до його перегляду блок запитань. Учитель може після перегляду запропонувати учням-читачам 5 класу

порівняти текст казки із запропонованим варіантом мультфільму, а старшокласників запитати про таке:

— Що вдалось, що викликало труднощі під час створення проекту?

— Чи сподобалось вам працювати в новій площині?

— Що, на ваш погляд, можна зробити інакше?

— Яких компетенцій набули?

— Що вдалось найкраще?

— Чи виникло бажання прочитати твір, запропонований Програмою для 11 класу, і зробити до нього розкадровку?

Отже, у старшокласників робота над проектом завдяки технології програмування й знання художнього твору сприятиме формуванню літературної компетентності засобами ІКТ, а самостійна робота кожної дитини 5 класу під час виконання домашнього завдання дозволить глибше осмислити казку "Фарбований Лис" І. Франка. Учителеві літератури необхідно пам'ятати, що мультфільм лише доповнення до уроку в 5 класі, а в 11-му — це один із засобів розвитку творчих здібностей і зацікавлення предметом, адже головним усе ж таки залишається слово і робота з художнім твором.

Болючих проблем у методиці викладання літератури залишається чимало: необхідно формувати літературну компетентність старшокласників, уміло використовувати засоби сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у навчальній та позанавчальній діяльності з предмета тощо. Ці проблеми — орієнтири для подальших розвідок.

Література

1. Гладишев, В. "Від себе не втечеш". Нотатки до вивчення казки Івана Франка "Фарбований Лис" у 5-му класі [Текст] / Володимир Гладишев // Українська мова й література в середніх школах, гімназіях, ліцеях та колежіумах. — 2011. — № 4. — С. 38 — 45.

2. Клочек, Г. Риторика слова і слайду [Електронний ресурс] / Григорій Клочек. — диск (CD — DA): текст.

3. Печенцева, І. Г. Использование среды программирования Scratch в преподавании информатики [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.irina-pechenceva@yandex.ru> — Назва з екрану.

4. Шуляр, В. І. Модель підготовки компетентного випускника-читача загальноосвітнього навчального закладу (літературний компонент освітньої галузі "мови і літератури" державного стандарту базової і повної освіти): [Науково-методичний посібник] / Василь Іванович Шуляр. — Миколаїв, МОІППО. — 2009. — 75 с.

В статье автором указаны причины первостепенной важности литературной компетентности, предложены возможные пути её формирования средствами информационно-коммуникационных технологий, подан пример проекта, разработанный старшеклассниками, по созданию мультфильма для учеников 5 класса.

Ключевые слова: *информационно-коммуникационные технологии, литературная компетентность, мультфильм, сказка.*

Шановні читачі!

Нагадуємо, що ви можете оформити передплату на часопис
"Українська література в загальноосвітній школі" з будь-якого місяця
 2012 року у найближчому відділенні зв'язку.

Індекс видання у Каталозі періодичних видань України — **22410**.

Передплативши наш часопис, ви зможете ознайомитися з досвідом роботи кращих учителів України; із науково-методичних статей дізнаєтеся, яким має бути сучасний урок, як проводити гурткові та факультативні заняття; прочитаєте цікаві розробки сценаріїв позакласних заходів.

Надсилайте нам свої статті, беріть участь у конкурсі "Краса і сила мистецтва слова", пишiть, яким би ви хотіли бачити наш журнал у 2012 році.