

УДК 37.02
ББК 74.04

О 64 Организация образовательной деятельности гимназистов в условиях медиалаборатории «Князь» по созданию мультфильмов цикла «Новомученики и исповедники Церкви Русской»: методические рекомендации/ авт.-сост. М. В. Уманская, Д. А. Адам – Нижний Тагил : ЧОУ «Православная гимназия №11 во имя св. блгв. вел. кн. Александра Невского», 2017. – 32 с.

Методические рекомендации содержат теоретические и практические материалы по организации проектной деятельности гимназистов в условиях медиалаборатории «Князь» по созданию мультфильмов цикла «Новомученики и исповедники Церкви Русской». Методические материалы составлены в контексте требований ФГОС НОО и ООО и Стандарта православного компонента общего образования и адресованы педагогам, реализующим современные подходы и технологии в области духовно-нравственного воспитания.

Методические рекомендации подготовлены в рамках реализации Международного открытого грантового конкурса «Православная инициатива» (2016-2017)



УДК 37.02
ББК 74.04

Компьютерная верстка М. В. Уманской

Оригинал-макет изготовлен
в ЧОУ «Православная гимназия №11
во имя св. блгв. вел. кн. Александра Невского».
Адрес: 622030, г. Нижний Тагил, ул. Совхозная, 7

© Частное общеобразовательное учреждение
«Православная гимназия №11 во имя святого благоверного
великого князя Александра Невского, 2017

Содержание

От авторов-составителей.....	4
Медиалаборатория как форма медиаобразования в православной гимназии...6	
Психолого-педагогические особенности реализации медиаобразовательной практики в православной гимназии.....	12
Организация проектной деятельности гимназистов в условиях медиалаборатории «Князь».....	21
Список литературы.....	29
Приложение 1.....	30
Приложение 2.....	32

От авторов-составителей

В 2017 году Русская Православная Церковь выступила с инициативой духовного осмысления трагических событий столетней давности. Тема духовного года обозначена как «1917-2017: уроки столетия». В докладе Святейшего Патриарха Кирилл, произнесенного на открытии XXV Международных Рождественских образовательных чтений, есть такие слова: «Оглядываясь сегодня на события тех лет, когда за исповедание веры в Бога можно было поплатиться собственной жизнью, мы можем с уверенностью сказать, что Господь по великой Своей милости даже самые чудовищные преступления обратил ко благу. Подвиг новомучеников и исповедников Церкви Русской, кровью засвидетельствовавших верность Христу и Божественной правде, стал той духовной основой, благодаря которой возродилась вера в наших странах». Возрождение веры, восстановление жизни на духовных началах, возвращение этих начал в систему воспитания – вот задачи которые стоят перед педагогами, желающими заниматься духовно-нравственным воспитанием подрастающего поколения. Дело в том, что подвиг новомучеников – это и духовный, культурно-исторический феномен, который нельзя обойти, если мы хотим рассуждать о метафизических явлениях в жизни человека. Обращаться к данной теме необходимо, так как жизнь новомучеников – это очень близкая к нам реальность, заслониться от которой не может человек, хоть немного знакомый с русской историей. В центре этого подвига – Царственные Страстотерпцы, прославленные Церковью именно за подвиг своей смерти, по словам В.В. Путина, президента РФ, сказанными в отношении свв. князей Бориса и Глеба, они «легли и ждали, когда их убьют». Восхваление Церковью этого выбора «бездействия» в пользу Христа и Его правды – сложный для изучения подвиг страстотерпчества, который стоит осмыслять, по нашему глубокому убеждению, только на живых примерах отказа от себя и своего, которые мы можем видеть сегодня и в реальной христианской практике. Это те примеры, которые нам оставили новомученики. Погружение обучающихся в историю этого подвига способствует укреплению духовной практики гимназистов, достижению целей и задач реализации Стандарта православного компонента общего образования. Что касается общеобразовательной школы, то можно говорить о формировании нравственных чувств, самосознания обучающихся, воспитании ценностно-смысловых основ жизненной практики.

Для сохранения познавательной мотивации, для поддержания интереса к этой непростой духовной теме в задачи педагогов входит выбор оптимальных форм и методов ее изучения. В современной в детской субкультуре наиболее популярными творческими формами восприятия, воссоздания и передачи смыслов, идей и образов являются мультфильмы. Мультфильмы как медийные тексты и как творческие проекты имеют богатый воспитательный потенциал, но при этом редко и не всегда грамотно используются в образовательной деятельности. Как правило, мультфильм

используется в урочной и внеурочной деятельности как иллюстративный материал, вместе с тем процесс создания мультфильма часто имеет более значимые педагогические смыслы по вкладу в достижение целей обучения и воспитания.

Мультфильмы с глубоким духовным смыслом являются мощным и эффективным средством воспитания. Это маленькие притчи, герои которых являются объектами подражания, а их поступки социально значимыми. Мультфильмы, посвященные жизни новомучеников, способны глубоко трогать души детей через переживание их судеб, их подвига. В мультфильме, созданном на основе глубоких исследований с выделением значимых деталей, событий более ярко представлен социальный портрет новомучеников, их стояние в вере в разных ситуациях исповедничества.

Мультфильмы, созданные самими учащимися под руководством педагогов – это современные творческие и исследовательские проекты, а проектная деятельность особенно актуальна с точки зрения образовательных стандартов. Грамотное руководство и управление творческими проектами, которыми являются мультфильмы – это организация, планирование, координация ресурсов на протяжении создания медийного продукта. Данные мероприятия должны быть направлены на эффективное достижение его целей путем применения современных методов, техник и технологий.

Опыт создания мультфильмов в рамках работы мультстудии «Князь» Православной гимназии №11 показывает, что вовлечение в данную деятельность всех участников образовательных отношений приводит к желаемому результату. Мультстудия является структурной доминантой медиалаборатории, которая имеет интегративные качества и объединяет в себе различные направления деятельности православной гимназии. Медиалаборатория организована для создания цикла мультфильмов о новомучениках, которая направлена на решение комплексной проблемы методического обеспечения дисциплин Стандарта православного компонента общего образования, а также для сопровождения духовно-нравственного направления урочной и внеурочной деятельности в условиях ФГОС общего образования.

Образовательная цель данного проекта – это формирование целостного представления гимназистов о значении и содержании подвига новомучеников и исповедников Русской Православной Церкви посредством мультфильмов, созданных в условиях медиалаборатории «Князь». Таким образом, результатом деятельности медиалаборатории будет сохранение памяти о новомучениках и исповедниках и популяризация их наследия. Особое значение приобретает в данном процессе повышение роли совместной проектной деятельности духовенства, педагогов и родителей в сфере духовно-нравственного воспитания подрастающего поколения на материале и средствами мультфильмов православной тематики.

Медиа лаборатория как форма медиаобразования в православной гимназии

Медиа означает «посредник». Современные медиа (пресса, радио, телевидение, кинематограф и компьютерные сети) несут людям все виды социальной информации: экономическую, научную, политическую, эстетическую и т.д. Освоение информации о мире, ее создание и передача происходит при помощи самых разнообразных медиа – книги, телевидение, интернет, кино и др.: «Масс-медиа все активнее берут на себя обучающие, просветительские функции, являются своеобразной «параллельной школой» для подрастающего поколения, которое все чаще называют «медийным» [14, с. 4]. На смену традиционному печатному тексту пришли новые разновидности текстов, связанные с кинематографом, радио, телевидением, видео, интернетом, мобильными телефонами и т.д. Медиа текст (от лат. *media textus* «средства, посредники + ткань; сплетение, связь, сочетание») – сообщение, текст любого медийного вида и жанра.



Рис. 1

В современной литературе по проблемам медиаобразования принята следующая *классификация медиа*:

- 1) *по типу основного средства* (печать, радио, кино, телевидение, видео, компьютерные сети и др.);
- 2) *по каналу восприятия* (аудио, видео, аудиовизуальные, знаковые – текстовые, графические);
- 3) *по месту использования* (индивидуальные, групповые, массовые, домашние, рабочие, транспортные и др.);
- 4) *по содержанию информации;*

5) по направлению социализации (идеологические, политические, нравственно-воспитательные, познавательно-обучающие, эстетические, экологические, экономические);

6) по функциям и целям использования (получение информации, образование, общение, решение проблем, развлечение, социальное управление);

7) по результату воздействия на личность (развитие кругозора, самопознание, самовоспитание, самообучение, самоутверждение, самоопределение, регуляция состояния, социализация) [12, с. 12].



Рис. 2

Медиаобразование как специальное направление в педагогической науке призвано помочь обучающимся успешно адаптироваться в мире медиа и произведениях медиакультуры, освоить язык средств массовой информации, анализировать произведения медийной культуры и т.п. Основной задачей медиаобразования является подготовка нового поколения к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации и с помощью технических средств и современных информационных технологий [8, с. 555].

Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 №436-ФЗ устанавливает правила медиабезопасности обучающихся при обороте продукции СМИ, печатной, аудиовизуальной продукции на любых видах носителей. В Законе сформулировано понятие *информационная безопасность детей* как состояние защищенности детей, при котором отсутствует риск, связанный с

причинением информацией вреда их здоровью и (или) физическому, психическому, духовному, нравственному развитию.

В свою очередь, медиалаборатория – это творческая студия, созданная для реализации медиапроектов. Медиалаборатория объединяет в себе различные направления деятельности православной гимназии:

- учебная и внеурочная деятельность по предметам Стандарта православного компонента общего образования и по дисциплинам образовательной области искусства (изобразительное искусство и музыка),
- дополнительное образование (работа студий, коллективов), программа воспитания и социализации обучающихся, программа коррекционной работы,
- программа духовно-нравственного развития, издательская деятельность.

Медиалаборатория обладает рядом педагогических преимуществ по сравнению с другими образовательными формами:

- площадка для развития информационного пространства;
- техническая поддержка творческих групп при создании аудиовизуальных произведений (фильмов, роликов, сюжетов, репортажей);
- уникальный формат и интегративный проект;
- место, где можно экспериментировать в творчестве, задавать вопросы и искать на них ответы, детям – учиться у взрослых, взрослым – у детей.

Важным является то, что «медиаобразование на всех этапах своего развития неотделимо от *медиакультуры*, рассматриваемой как совокупность материальных и интеллектуальных ценностей в области медиа, а также исторически определенной системы их воспроизводства и функционирования в социуме» [14, с. 12]:



Рис. 3

Медиаграмотность, по мнению экспертов, помогает учащимся общаться с медиа под критическим углом зрения, с пониманием значимости медиа в их жизни. Медиаграмотный (*media-literate*) ученик должен быть способен критически и осознанно оценивать медиатексты, поддерживать критическую дистанцию по отношению к популярной культуре и сопротивляться манипуляциям. Обучение медиаграмотности должно предоставить учащимся возможность [11, с. 24-33]:

- развивать способности, знания и отношения, необходимые для анализа способов, с помощью которых медиа активно конструируют реальность;

- получать знания социального, культурного, политического и экономического значения этих конструкций и распространяемых ими ценностей;

- развивать уровень оценки (*appreciation*) и эстетического восприятия медиатекстов;

- декодировать медиатексты, чтобы распознать и оценить культурные ценности, практическую значимость, идеи, содержащиеся в них;

- распознавать, анализировать и применять разнообразие технического использования и создания медиатекстов;

- осознавать, что те, кто создают (конструируют) медиатексты, делают это, исходя из множества мотивов (контроль, давление и др.) – экономических, политических, организационных, технических, социальных и культурных.

Философские и методологические основы медиаобразовательной практики тесно связаны с восприятием, пониманием, осмыслением, и интерпретацией произведений медиакультуры. Собственное видение человеком произведений мировой культуры, в том числе и медиакультуры, постоянный диалог на микро- и макроуровнях позволяют человеку стать центром «художественного видения». «Мир художественного видения есть мир организованный, упорядоченный и завершенный помимо заданности и смысла вокруг данного человека как его ценностное окружение: мы видим, как вокруг него становятся художественно значимыми предметные моменты и все отношения – пространственные, временные и смысловые» [2, с. 238].

В связи с этим одной из важнейших задач медиаобразования является развитие у аудитории способности к полноценному восприятию и анализу медиатекстов. Аудитории произведений медиакультуры – слушателям, зрителям, отведена творческая роль совместного с автором доведения произведения до целостного «навечного завершения». Читатель, зритель, слушатель «проектируется» автором не только внутри данной исторической эпохи, но и «как человек иного исторического видения, человек «иной культуры» [3, с. 271].

В современных условиях произведения медиакультуры во многом способствуют, хочет человек этого или нет, формированию его ценностных ориентаций, интеллектуальной и эмоциональной сферы, а в конечном итоге –

и жизненной позиции настоящих и будущих поколений. Справедлива в этой связи мысль, высказанная С.Н. Пензиным: «зритель как бы выключается из собственной жизни и вступает в другую – «чужую», становится соучастником героя или идентифицируется с ним» [7, с. 73]. Поэтому важен именно сам герой, его художественный образ, который учащиеся видят на экране, воспринимают через медиатекст. С этими героями гимназисты знакомятся, когда проектируют мультфильмы в мультстудии – структурной доминантой медиалаборатории «Князь». Герои, о которых гимназисты снимают мультфильмы – это новомученики и исповедники Русской Церкви, по сути, на экране предстает ожившая агиографическая интерпретации жизни героя-новомученика.

Н.Б. Кириллова приводит разнообразные концепции медиапедагогики [6, с. 350]. Медиалаборатория Православной гимназии №11 реализует свою образовательную деятельность в рамках «практической концепции медиаобразования», где главным является результат – умение создавать свой медиатекст. Интересен в этой связи опыт уральского аниматора С. Айнутдинова, создавшего в 1998 году при Свердловской киностудии молодежное объединение «Аттракцион», где практически воспитывается творческая смена – будущие режиссеры, художники анимационного кино. Дебюты юных дарований неоднократно были представлены на фестивале неигрового кино «Россия» и заслужили признательность публики.



Рис. 4

В 2016 году учащиеся Православной гимназии посетили мастер-класс «уральского мэтра» детской анимации С. Айнутдинова, где смогли получить необходимые умения и навыки.



Рис. 5

Что касается «практической» теории медиаобразования, то она подвергается критике из-за недооценки социокультурной составляющей медиатворчества, а также того, что «в практике российского школьного образования медиа часто воспринимаются учителями лишь как технические средства, иллюстративный материал для урока» [13, с. 34]. Создание агнографических мультфильмов на основе «житий новомучеников» позволяет преодолеть эти недостатки, так как судьба Христова друга практически творится – оживает – в руках гимназистов – и на экране. Возникает уникальный «святой медиатекст». Его влияние трудно переоценить. Можно считать образовательным результатом мнение одной из учащихся после создания и просмотра мультфильма: «Казалось бы, все истории о новомучениках одинаковы: допрос, приговор, расстрел (ссылка). Скучно читать. Веселее, а может даже и душеполезнее взять в руки красочные рассказы древних мучеников с их приключениями и чудесами. А если человека раздавили, а он... терпел, молчал. Ради чего? Зачем об этом думать? В это вникать? Разве это интересно? Может, он вообще «садомазохист»? Однажды я прочитала слова Елизаветы Федоровны Романовой о том, что счастье состоит не в богатстве и в дворцах, а в том, что никто не может ни похитить, ни уничтожить. И тогда я поняла. Это счастье принадлежало новомученикам. Они счастливы, а мы – нет. Победители – это они, это про них. У них отняли все, но это не есть счастье, а счастье – «неотнятый Христос», который встретил их, как в нашем мультфильме «Про отца Сергия, который улетел на небо...».

Психолого-педагогические особенности реализации медиаобразовательной практики в православной гимназии

При организации медиаобразовательной практики большое значение уделяет методам, способам деятельности, а также применяемым технологиям.

Методы медиаобразования – способы работы педагога и ученика, при помощи которого достигаются цели медиаобразования. При этом усвоение знаний и способов деятельности, основанных на изучении произведений медиакультуры, происходит на следующих уровнях [14, с. 55]:

- применении знаний и способов деятельности на материале медиа;
- осознанного восприятия и запоминания;
- творческого применения знаний о медиа и произведениях медиакультуры.

В медиаобразовательной практике могут применяться разнообразные способы деятельности: дескриптивный (пересказ содержания медиапроизведений), классификационный (определение места медиатекста в историческом и социокультурном контексте), аналитический (анализ структуры медиатекста, его языка, авторской позиции), личностный (описание отношений, переживаний, чувств, воспоминаний, ассоциаций, вызванных медиатекстом), объяснительно-оценочный (формирование суждений о медиатексте, его достоинствах в соответствии с эстетическими, моральными и др. критериями) [11, с. 65].

Среди основных принципов интерактивного обучения в медиаобразовательном контексте можно выделить диалогическое взаимодействие участников учебного процесса, работу в группах на основе кооперации и сотрудничества, игровую и тренинговую организацию работы с медиапроизведениями. В соответствии с основными принципами формы и методы медиаобразовательного процесса можно представить следующим образом [14, с. 60]:

- дискуссионные: диалог, групповые и коллективные дискуссии, обсуждение произведений медиакультуры, анализ ситуаций и т.п.;
- игровые: литературно-имитационные, театрализованно-ситуативные, изобразительно-имитационные и др. игровые задания на медиаматериале;
- тренинговые, включающие дискуссионные и игровые формы работы на материале произведений медиакультуры.

Диалог как основной метод организации медиаобразовательной практики обладает рядом специфических особенностей в связи с реализацией Стандарта православного компонента общего образования. Дело в том, что содержание образовательной деятельности основано на тезисе о том, что церковное учительство принципиально шире и глубже интеллектуального процесса передачи и усвоения знаний и информации. Средоточием и смыслом церковного просвещения является благодатное преображение всего естества человека в общении с Богом и Его Церковью. Научение вере связано с общинной, литургической и молитвенной жизнью Церкви. В центре этого

научения – «Слово Божие, которое живо и действенно и острее всякого меча обоюдоострого» (Евр. 4, 12). А потому, как свидетельствует апостол Павел, «и слово мое, и проповедь моя не в убедительных словах человеческой мудрости, но в явлении духа и силы, чтобы вера ваша утверждалась не на мудрости человеческой, но на силе Божией» (1 Кор. 2, 4-5). Поэтому позиции учителя и ученика в образовательном диалоге принципиально меняются. Теперь между ними еще одна Божественная Личность – Христос.

Отличие христианской педагогики от любой другой педагогической системы заключается в том, что она готовит человека не только для полноценного земного существования, но и прежде всего для жизни будущего века.

Отсюда и христианская педагогика опирается не на какую-то ни было философскую идею, а на само бытие Церкви, как нового богоданного союза человека и Бога. Основанием ее стало, с одной стороны, христианское учение, а с другой – духовный опыт Церкви, т. е. многообразные пути святости. Протоиерей Владислав Свешников замечает по этому поводу: «Человеческая личность не состоит из различных нравственных, умственных, интуитивных и всяких прочих качеств – но они только различаются, открываются, воплощаются в личности. Человек – не мешок с качествами и даже не просто хороший мозаичный узор, в котором все великолепно подобрано и пригнано. И не самодовольство заставляет считать себя образом Божиим. Хотя в гуманистической безумии человек может ставить себя на высший пьедестал вне и помимо Творца, не видя, что этим он в своем испорченном сознании не возвышает, а принижает значимость человеческой природы и личности». Поэтому в условиях православной гимназии необходимым условием успешности диалога является определенная духовная готовность к нему и ученика, и самого педагога. Организация диалогического взаимодействия предполагает серьезную работу, требующую от педагога умения увидеть в себе самом и в ученике образ Божий и приступить к его раскрытию в творческой деятельности в медиалаборатории, где медиапространство является фоном, на котором разворачивается этот диалог.

Личность, как известно, развивается в деятельности, и чем богаче и содержательнее будет эта деятельность, тем больше возможностей создается для становления социально ценных отношений подрастающего поколения к окружающей действительности, для развития их самосознания, самовоспитания духовных потребностей. В этих условиях чрезвычайно важным для подрастающего поколения становится определение путей целенаправленного формирования образовательной среды, позволяющее в полной мере использовать современные педагогические технологии и способствующее реализации максимальной самостоятельности в различных видах образовательной, социальной, культурной и др. видах деятельности. Именно поэтому медиаобразовательный компонент все активнее включается в деятельность педагогов школы. Компетентностный подход,

акцентирующий внимание на результативности образования, заключается не в определенной сумме приобретенных студентом знаний или количестве усвоенной информации, а в способности действовать в различных проблемных ситуациях, осуществляя поиск, отбор и анализ информации. Поэтому в настоящее время педагогам для успешного осуществления профессиональной деятельности необходимы не только знания по теории и методике преподавания учебных предметов, педагогике и психологии, но и умения работать с медиаинформацией [13, с.35].

Метод проектов – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технология), которая, должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом (проф. Е. С. Полат); это совокупность приемов, действий учащихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи – решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта. Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.

Эффективность проектной технологии в медиаобразовании, по мнению А.В. Спичкина обусловлена следующими причинами:

- проектные технологии личностно-ориентированы, а именно развивающий аспект обучения является одним из ведущих в медиаобразовании;
- обучение в ходе реализации проекта самомотивируемо, что означает возрастание интереса и вовлеченности в работу по мере ее выполнения;
- наконец, в проектных технологиях иерархия взаимоотношений «учитель-ученик» существенно отличается от традиционных методов обучения [9, с. 32].

Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта, то есть, в основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Преимущества метода проектов в медиаобразовании:

- метод проектов способствует успешной социализации обучающихся благодаря адекватной информационной среде, в которой они учатся самостоятельно ориентироваться, что приводит к формированию личности, обладающей информационной культурой в целом;

- на всех этапах выполнения проекта есть возможность внедрить системно-деятельностный подход к обучению, что приводит к развитию творческо-технических способностей учащихся;

- выбирая проблему исследования и решая конкретные задачи, обучающиеся исходят из своих интересов и степени подготовленности – это обеспечивает каждому собственную траекторию обучения и самообучения, позволяет дифференцировать и индивидуализировать образовательный процесс;

- работа в группе формирует личность, способную осуществлять коллективное целеполагание и планирование, распределять задачи и роли между участниками группы, действовать в роли лидера и исполнителя, координировать свои действия с действиями других участников проекта, коллективно подводить итоги, разделяя ответственность.

Медиаобразовательные проекты выступают важным средством развития познавательной активности, креативности и одновременно формирования определенных личностных качеств учащихся. Педагог в работе над медийным проектом оказывает помощь аудитории в поиске информации, является одновременно и источником информации, и координатором работы аудитории. Его важной задачей становится поддержка и поощрение учащихся, активизация их творческой деятельности.

В качестве основных условий реализации медиаобразовательных проектов в условиях школы А.В. Спичкин выделяет следующие:

- для того, чтобы школьники могли сравнить возможности различного оборудования и осознать особенности его эксплуатации, им должен быть обеспечен максимальный доступ ко всей имеющейся в учебном заведении технике;

- для обеспечения управляемости ходом проекта необходимо принимать в расчет сложности производственного процесса, связанные с освоением технического оборудования;

- школьники должны осознавать важность правильного определения масштабности осуществляемых проектов. Проекты должны иметь четко поставленные цели и быть ориентированы на определенную аудиторию;

- школьники не должны ставить перед собой задачи, превышающие уровень их технической и художественной подготовленности. Перед началом работы необходимо точно определить критерии качества конечного продукта, при достижении которых работа будет считаться завершенной;

- практическая деятельность школьников по созданию медиатекстов и обсуждение ее результатов должны способствовать пониманию того, как конструируются, распространяются и потребляются сообщения СМИ;

- каждый из учителей, работающих со школьниками на том или ином этапе реализации проекта, должен четко представлять его общую структуру, цели и задачи. Решение частных задач, связанных с конкретным школьным предметом, должно быть подчинено общим целям [9, с. 42].

Безусловно, медиаобразование может реализовываться через привлечение разных педагогических средств и методик (в зависимости от

конкретных задач, условий, видов обучения и особенностей контингента обучаемых). Интересна разработанная А.В. Федоровым модель медиаобразования, включающая следующие основные этапы:

- констатация уровней развития и восприятия произведений медиакультуры в данной аудитории;
- овладение учащимися креативными умениями на материале медиа и формирование полноценного восприятия медиатекстов (с учетом их видов и жанров, связей с различными искусствами и т. д.);
- развитие умений анализа медиатекстов;
- знакомство с основными вехами истории медиакультуры, с современной социокультурной ситуацией.

Особенностью модели А.В. Федорова является стержневое положение творческих заданий креативного характера, предшествующих «чтению» и обсуждению медиатекстов. Речь идет о заданиях литературно-имитационного (подготовка сценария, сценарной разработки эпизода, оригинального текста – статьи, репортажа, интервью и т. д.), театрально-ситуативного (съемка и запись аудиовизуального медиатекста) и изобразительно-имитационного (подготовка афиш, коллажей, рекламных листовок и пр.) типов. С помощью перечисленных приемов учащиеся имеют возможность в игровой форме «идентифицировать» себя с авторами произведений медиакультуры (журналистами, сценаристами, режиссерами, операторами, дизайнерами и т. д.).

Как отмечает И.А. Фатеева, медиаобразовательными могут называться только такие проекты, которые специально созданы в учебных целях (независимо от учредителя, аудитории и области распространения, масштаба предприятия), а также учреждены учебными заведениями (так называемая корпоративная пресса учебных заведений). В отношении последних стоит заметить, что они могут активно использовать коммерческие механизмы функционирования (привлекать рекламу, использовать профессиональных сотрудников, вводить оплату труда штатных авторов и т. д.); и тем не менее, функционирование в стенах учебных заведений и учет их потенциальных образовательно-воспитательных воздействий на контингент учащихся неизбежно придают им характер медиаобразовательного проекта.

Медиаобразовательный проект является частной формой реализации проектной технологии, которая берет свое начало в методе проектов, центральном элементе «прагматической педагогики» Д. Дьюи, имевшей необыкновенную популярность в мире в первой половине XX века (в России – в послереволюционные 20-е годы). Учебный процесс в то время строился не на коллективном усвоении членами группы некой суммы знаний, умений и навыков, предписанных педагогом, а на выполнении учащимися индивидуальных и совместных проектов, при разработке которых должно было происходить обогащение их жизненного и профессионального опыта. При подобной организации обучения упор делается на самостоятельное творчество человека: обучаемому предоставляется довольно широкая

свобода в планировании, организации и контроле за своей деятельностью. Суть метода выражается короткой формулой «learning by doing» (обучение посредством делания). Технология имеет ограниченную сферу применения в целях освоения теоретического содержания, но может довольно эффективно применяться в освоении прикладных дисциплин, творческих специальностей, и вообще, во всех тех случаях, когда педагогическое воздействие осуществляется на такую личностную структуру, как действенно-практическая сфера (СДП, по терминологии Г.К. Селевко). Поскольку всякий учащийся, выполняющий собственный проект или участвующий в реализации группового проекта, занимает субъектную позицию, а его развитие через обогащение жизненного и профессионального опыта, через реализацию его потребности в самоорганизации, самоопределении и саморазвитии является целью реализации проектов как формы организации образовательной деятельности, то проектная технология может быть отнесена к личностно ориентированным педагогическим технологиям [10]

Работа над реализацией проекта, как правило, распадается на несколько этапов:

1) подготовительно-организационный, включающий в себя выбор и обоснование проекта, анализ предстоящей работы, выбор организационных форм, методов и учебных средств проектной деятельности;

2) информационный, предполагающий анализ проблемы, постановку задачи, уточнение информации и синтез идей;

3) плано-прогностический, включающий мозговой штурм, обсуждение альтернатив и выбор оптимального варианта работы;

4) технологический и исполнительский, включающий разработку конструкторско-технологической и экономической документации, работу по выполнению проекта;

5) контрольно-оценочный, предполагающий самооценку и оценку результата проектной деятельности, выяснение причин удач и неудач;

6) заключительный – подведение итогов, защита проекта и коллективный анализ деятельности [5].

Мультипликация – один из любимых видов аудиовизуальных медиатекстов аудитории самых разных возрастов, уровней медиавосприимчивости и эстетических вкусов. Этот вид киноискусства с большим трудом укладывается в рамки традиционных возрастных предпочтений и остается любимым аудиторией, несмотря на возраст, социальное положение и профессиональный статус.

К началу обучения в школе современные первоклассники уже имеют значительный медийный опыт. Младшему школьнику наиболее понятны, доступны и интересны зрелищные виды искусства (например, кинематограф, телевидение), поэтому интерес к экранному искусству у детей проявляется раньше, чем к музыке или литературе. Детское восприятие таково, что младшему школьнику легче воспринимать экранное зрелище, где он видит игру актеров, декорации, слышит музыкальное оформление, чем

сосредоточиться, к примеру, на чтении. Наверное, именно потому младшие школьники так любят смотреть телевизор, а если речь заходит о чтении, то предпочитают, чтобы взрослые им читали или что-то рассказывали. В это время дети при помощи своего воображения и фантазии представляют себе образы героев, происходящие действия и т.д. Часто плоды фантазии и воображения воплощаются в рисунках или играх ребенка. При общении с медиа, как, впрочем, и при чтении, дети младшего школьного возраста часто идентифицируют себя с телевизионными, компьютерными или кинематографическими героями: идентификация помогает ребенку лучше понять характер и поступки персонажей. Однако возникающее порой несоответствие между тем, что увидено на экране, и тем, что происходит в реальной жизни, приводит некоторых детей в смятение, у них возникает так называемый ценностный конфликт, с которым связаны трудности, которые впоследствии могут оказать негативное влияние на формирование мировоззрения, сферу общения в семье, жизненные ориентиры. К тому же, учитывая, что дети младшего школьного возраста получают доступ к медиапродукции не только для детской, но и для взрослой аудитории, способствующей формированию далеко не всегда высоконравственных качеств личности, возникает проблема «некритичности и подражания» этим образцам [14].

В связи с этим, необходимость развития медиаграмотности начиная с младшего школьного возраста, обусловлена несколькими факторами. Во-первых, младший школьный возраст является чрезвычайно важным периодом для интеллектуального, физического и психоэмоционального развития ребенка. Во-вторых, современный ребенок к моменту поступления в школу имеет, как правило, довольно значительный аудиовизуальный опыт: активно общается с телевизионной, компьютерной, видео- и звукозаписывающей техникой, владеет навыками обращения с мобильной телефонией и т.д. В-третьих, ученики начальной школы, сталкивающиеся с постоянно растущим потоком информации (учебной, медийной), испытывают значительные трудности, когда им необходимо использовать поисковые навыки, самостоятельно критически оценить полученную информацию, проявляя не только интеллектуальную и познавательную активность, но и личностную, субъективную позицию, творческую индивидуальность.

Л.М. Баженовой выделяется ряд задач, которые могут быть положены в основу медиаобразования младших школьников:

- 1) развитие восприятия;
- 2) художественная деятельность;
- 3) осмысление результатов восприятия и оценка экранных произведений;
- 4) освоение знаний о языке, выразительных средствах экрана [1, с. 6].

Большой интерес у младших школьников вызывают творческие задания на материале медиа: создание фото- и видеофильма, рисунков-

кадров для художественного или мультипликационного фильма, подбор музыки к сцене из фильма или его отдельному кадру, визуального ряда к музыкальному фрагменту, сочинение реплик для героев в неозвученном фрагменте фильма, игровая имитация телепередач и т.д. Как отмечает Л.М. Баженова, «надо, опираясь на опыт самих учащихся, помочь ученикам осмыслить его, расставить необходимые акценты. Тогда все медиа станут не только не мешать детскому развитию, а, наоборот, способствовать ему. Опыт работы с детьми показывает, что, формируя медиакультуру детей, мы способствуем их нравственно-эстетическому, интеллектуальному развитию, развиваем их речь, коммуникативные качества, познавательные и когнитивные способности. Таким образом, занимаясь медиаобразованием учащихся, мы не только помогаем им разобраться в мире художественной информации самого разного характера, но и способствуем их развитию» [1, с. 7].

В современных условиях медиаобразовательный потенциал в работе с подростками реализуется, преимущественно, в процессе интеграции медиаобразования в различные учебные предметы, либо – в работе кружков, медиастудий, школьных редколлежий, фото/видеомастерских и т.д. При этом, по мнению Е.А. Бондаренко, «переход в область дополнительного образования отнюдь не означает необязательности изучения медиакультуры; напротив, именно в этом случае освоение специальных знаний, технологических навыков и умений работать с информацией будет иметь наибольший эффект и способствовать развитию личности и формированию индивидуальности подростка» [4, с. 11].

Психологические особенности детей младшего подросткового возраста (10-12 лет) характеризуются существенными изменениями в психике. Усвоение новых знаний, новых представлений об окружающем мире перестраивает сложившиеся ранее у детей житейские понятия, а обучение способствует развитию теоретического мышления (мышления в понятиях) в доступных учащимся этого возраста формах. К концу младшего школьного возраста у учащихся должны быть сформированы такие новообразования, как произвольность, способность к саморегуляции, рефлексия (обращенность на себя). Развитие рефлексии меняет взгляд детей на окружающий мир, заставляет, может быть, впервые не просто принимать на веру все то, что они в готовом виде получают от взрослых, но и вырабатывать собственные взгляды, мнения. В подростковом возрасте возникает новый тип взаимоотношений между детьми и взрослыми. Подросток претендует на самостоятельность, на уважение к себе. Меняется в этот период и отношение детей к дружбе, товариществу, возрастает потребность в общении со сверстниками. Исходя из этого, большое значение уделено созданию условий для диалога и дискуссии во время коллективной оценки и обсуждения анимационных продуктов и собственных творческих работ обучающихся. Ведущим видом деятельности становится не только общение, но и учебно-познавательная деятельность. Именно проектная технология способствует

повышению мотивации к познавательной деятельности, развитию навыков взаимодействия, рациональности, системности мышления, самостоятельному овладению способами учебной деятельности, позволяет формировать навыки самооценки, рефлексивность.

В старшем подростковом возрасте (13-16 лет) у детей продолжают формироваться процессы, которые начались в младшем подростковом возрасте, однако более остро воспринимается вопрос уважения среди сверстников и взрослых, начинает развиваться внутренний конфликт: «Я – уникальная личность» / «Я – такой же, как и все». Проектная деятельность по созданию анимационных фильмов позволяет подростку легче пережить данный кризис, она дает возможность выразить себя через творческую деятельность, а уникальный продукт, созданный во время обучения способен повысить самооценку обучающегося.

По мнению Е.А. Бондаренко, для того, чтобы овладеть технологией обучения подростков в сфере медиакультуры, педагогу необходимо освоить следующие частные технологии:

- организацию благоприятного психологического климата и системы внутренних мотиваций для занятий медиакультурой в малых творческих группах;
- диагностику общего развития подростков, хода учебного процесса и его результатов;
- управление учебно-познавательной деятельностью учащихся (включая аспект практического ориентирования на самостоятельное творчество в сфере аудиовизуальных искусств);
- самоанализ результатов обучения (рефлексия – как для учащихся, так и для самого учителя) [4, с. 12].

Процесс освоения подросткамисовременного медиапространства должен способствовать:

- реализации художественно-творческого потенциала подростков в формах, нацеленных на профессиональную ориентацию;
- формированию равновесия в эмоциональном и интеллектуальном освоении мира;
- формированию личной и активизации общественной позиции школьника;
- освоению ряда умений и навыков, необходимых для полноценного понимания информации и создания собственных медиатекстов;
- возникновению реальной, действенной системы межпредметной интеграции через работу над творческими проектами;
- интенсификации освоения знаний по базовым предметам и формированию целостной, единой картины мира [4, с. 13].

На сегодняшний день определены требования к применению метода проектов в образовательной практике:

- наличие значимой исследовательской или творческой проблемы;

- практическая (теоретическая) значимость предполагаемых результатов;
- ориентация на индивидуальную (парную, групповую) самостоятельную деятельность учащихся;
- структурирование содержательной части проекта;
- использование исследовательских методов.

Таким образом, обучение в форме проектной деятельности позволяет детям продвигаться вперед в собственном темпе, стимулирует желание учиться и ставить перед собой новые, более сложные задачи, развивает способности к решению проблемных ситуаций через исследование проблемы, анализ имеющихся ресурсов, планирование решения и его реализацию.

Организация проектной деятельности гимназистов в условиях медиалаборатории «Князь»

Анимация – это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма анимации, представляющая собой серию рисованных изображений, в России долгое время была известна как мультипликация, а в англоязычном мире как «cartoons» или «animated cartoons», но в последнее время все чаще обозначается общим термином «анимация».

Технология процесса выглядит примерно так: на каждом следующем рисунке фигурка представлена в чуть иной фазе движения. Отдельные рисунки покадрово фотографируются, а затем проецируются на экран со скоростью 24 кадра в секунду в звуковой анимации или 16 кадров в секунду в немой. Действия и эффекты, невозможные в реальной жизни, составляют суть анимации. Персонажи ходят по воздуху, заново воссоздают себя, преобразуются по собственному желанию. Еще более «волшебной» выглядит анимация предметов. Песчинки размножаются и строят песчаный замок, ручки сами пишут, из кирпичей вырастает дом. Больше других видов искусства анимация основывается на легендах и сказках.

Создание мультипликации – длительный, трудоемкий процесс. Продюсер определяет общий замысел, сценаристы разрабатывают сюжет и сценарий, который затем разбивается на эпизоды и сцены, иллюстрируемые серией набросков. Далее все это передается режиссеру-мультипликатору, который распределяет сцены между художниками-мультипликаторами. Каждый из них отвечает за основные положения персонажей в сцене. Промежуточные эпизоды дорисовывают младшие мультипликаторы. Другие художники готовят фон, на котором разворачивается действие. Контурные рисунки передаются для окраски, переносятся на прозрачный пластик и обводятся пером или тушью. В том случае, если используется цвет, он наносится на обратную сторону пластинок. Затем оператор покадрово

фотографирует рисунки при помощи специальной камеры. Наконец, с изображением синхронизируется звук.

Есть и другая техника – кукольная анимация. По популярности она уступает лишь рисованной мультипликации. Кукла располагается прямо перед камерой и фотографируется покадрово, причем каждый раз в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при последующей проекции создавалась иллюзия движения. Этот тип анимации возник в России, где В.А. Старевич начал делать кукольные фильмы еще в 1911 году. Среди наиболее выдающихся его последователей – А.Л. Птушко, чей «Каменный цветок» (1946 год) является одним из шедевров кукольной анимации.

Существуют силуэтная и коллажная анимация. В силуэтной анимации вырезанные из картона или другого материала фигурки накладываются на целлулоидную пленку, причем для каждого следующего кадра их положение слегка меняется. В коллажной анимации используется тот же принцип, однако вместо фигурок применяются вырезки из книжек, наклейки, иллюстрации.

Анимация объектов заставляет неживые предметы казаться одушевленными. Могут использоваться как предметы повседневного обихода (спички, ложки, часы, фурнитура), так и фотографии и различные изображения. В компьютерной анимации (появилась в 70-е годы) после того, как нарисованы основные позы, автоматически рассчитываются промежуточные положения героев. В электронной анимации на компьютере мультфильм создается весь целиком. Но дело это весьма трудоемкое и дорогое, например, первый полнометражный (т.е. длительностью более часа) компьютерный мультфильм «История игрушек» (США, 1995 год) создавался долгих четыре с половиной года.

Выделяется несколько этапов, которые помогают создать мультфильм.

1. Выбрать сюжет. Как создать анимацию или же короткометражный мультфильм? Верно, все начинается с замысла, именно он дает жизнь идее. Когда идея готова, необходимо сделать наброски портретов будущих героев, пейзажей, сцен и схему фильма.

2. Написать сценарий (компоновка). Сценарий – это неотъемлемая часть при создании фильма, ведь автор реализует свой замысел через сценарий. Нужно показать, как каждая сцена будет выглядеть в фильме. Сценарий фильма пишется либо одновременно, либо с небольшим опережением раскадровки.

3. Создать персонажей (прорисовка). После написания сценария надо нарисовать или просто составить раскадровку по сценам и по времени.

4. Выставить движения. Собрать мультфильм: проработать анимацию, т. е. движения персонажа, используя компьютерные технологии (программы).

5. Подобрать звуковое сопровождение, цвет. Звук сопровождает действие, именно с помощью звука мы можем представить всю мощь природы, или же бой супер-героев. Цвет – сильнодействующий

раздражитель. Поэтому режиссеры особое значение придают продуманной цветовой драматургии фильма. Продуманная цветовая драматургия фильма, ритмическая смена цветовых впечатлений помогают управлять зрительским восприятием, сохранять свежесть эмоционального впечатления.

6. Создать заставку и концовку (монтаж и спецэффекты). Заключительным этапом является монтаж отдельных фликов в целый фрагмент мультипликации. Именно все эти этапы помогают ярко начать и эффектно закончить свой фильм.

Известно, что после многих лет эффектного роста и развития, компьютерная графика и анимация начинают объединять свои усилия и возможности. Происходят серьезные сдвиги в области техники и программного обеспечения, а параллельно растет культура и кругозор пользователей. Проникновение технологии компьютерной анимации в видео повлекло за собой существенное увеличение количества пользователей компьютерной графики и анимации, как среди профессионалов, так и среди обычных пользователей, а также рост изобретательности и тех, и других.

С исторической точки зрения компьютерная анимация прошла несколько фаз: первая из них соответствовала зеленым проволочным сооружениям и поверхностям, затем последовали гладкие летающие полированные объекты с тенями, на следующем этапе мы наблюдали цветные и темные глубокие тени, совсем недавно – стеклянный мир и псевдореализм. Сегодня компьютерные художники близки к возможности создания очень реалистичных сцен и прелестной анимации, однако получающиеся фильмы порой демонстрируют стагнацию творческого начала и приближают искусство компьютерной анимации к пересказу историй либо к традиционному кино.

В техническом отношении сегодня компьютерной анимацией занимаются очень разные группы и художники: от всемирно известных экспертов, пользующихся великолепной техникой, до неизвестных независимых художников, использующих технику низкого качества и не имеющих никакой внешней помощи. Идеальными в техническом смысле считаются анимационные фильмы, которые предъявляют полностью отредактированные трехмерные образы в сочетании с хорошим живым движением.

Все же большая часть конкурентоспособной современной анимации трехмерна. Лучшие 3D-фильмы блестяще сочетают хорошую сюжетную линию, мобильные трехмерные объекты, живописный «плоский» рисунок, технические эффекты и хорошо сделанное живое движение. Работа получит высокую оценку на приличном международном фестивале, если в фильме продемонстрированы драматическое действие, понимание принципов построения фильма с грамотной раскадровкой, рассчитанные движения камеры там, где это развивает действие. Любой фильм должен быть качественно озвучен и выдержан в едином изобразительном стиле, даже если в нем использовано смешение всех доступных на сегодня техник анимации.

Вся работа должна выглядеть очень цельно и заставлять думать о себе и после просмотра: требуется одновременно и хороший спектакль, и интересный фильм, и качественная анимация.

Как и в области компьютерной графики, авторы компьютерных анимационных фильмов нередко пользуются авторским программным обеспечением при моделировании движения и деформаций созданных объектов и форм, а также при создании структуры отдельных элементов фильма. Кроме того, само математическое моделирование, например, роста и развития «живых» трехмерных объектов – необходимая и удобная практика. Простейшая форма такой работы состоит в том, что компьютер генерирует случайные наборы объектов, а автор – в диалоговом режиме – выбирает те из них, которые станут основой для дальнейшей модификации. Процесс «выживания» самого лучшего или подходящего объекта повторяется до тех пор, пока не возникали достаточно интересные формы. Этот метод может быть расширен до создания сложных трехмерных структур и анимации, коррекции развития объектов с помощью случайных чисел и новых способов интерактивного отбора. Все вместе эти возможности могут породить программный комплекс, являющийся орудием для исследования сложных живых моделей, не требующим обременительных знаний, необходимых при реализации этих моделей: математическим пространством с десятками параметров можно спокойно управлять без знания специальных правил взаимодействия этих параметров.

Компьютер вообще стоит рассматривать не просто как средство производства произведений искусства, но и как средство расширения границ художественного пространства. В идеале компьютер должен позволить создавать виртуальные миры и образы без ограничения уровня их сложности. Как уже было сказано, сделанные на хорошей технике, двумерные и трехмерные анимационные фильмы часто привлекают к себе внимание благодаря отличному звуковому оформлению. Иногда, наряду с компьютерными персонажами, в таких фильмах задействован живой актер: и случается, что он-то и выглядит наиболее компьютерным элементом анимации. Часть аниматоров используют в качестве фона фотографические реалистичные пейзажи или придают своим работам необычный вид благодаря имитации движения «ручной» камеры в трехмерном пространстве.

Анимационный фильм также может получиться достаточно незаурядным, если компьютер в нем был уместно использован для моделирования движения объекта-невидимки: это крайне сложное для живой имитации движение в случае анимации открывает автору возможности произвольной деформации каркасов объектов и прочих специальных эффектов, сопровождающих ночные кошмары. В целом компьютерная анимация должна быть сделана так, чтобы зритель ощущал потребность в многократном просмотре – глубина фильма должна быть больше глубины используемой в нем техники и трюков.

Таким образом, мультипликация – это напряженный и кропотливый труд коллектива людей самых различных творческих специальностей, объединенных в крупные, средние и малые студии, размещенные преимущественно в нескольких регионах мира: Америка, Азия, Европа и Россия. Мультипликационные системы, базирующиеся на технологиях поддержки рисованной мультипликации, создают более профессиональные, дружественные мультипликаторам условия для потокового производства мультфильмов.

Мультстудия «КНЯЗЬ» была создана в Православной гимназии №11 г. Н.Тагил в 2014 г. В работу первоначально были вовлечены учащиеся воскресной школы и прогимназии (подготовительный класс). Мультстудия «Князь» реализовала за непродолжительное время несколько проектов: «Не в силе Бог, но в правде» (про святого князя Александра Невского), «Симеон Верхотурский», а также мультфильмы «Серый волк не такой уж страшный» для исследовательского проекта «Образ волка в искусстве» (награда международного конкурса «Дебют в науке», 2014-2015 уч. г.). В 2017 году уже созданы мультфильмы о новомучениках Сергии Нижнетагильском («Про отца Сергия, который улетел на небо...») и Константине Успенском («Яблочный батюшка»).

Создание мультфильма – это увлекательный творческий проект, в процессе реализации которого развиваются многие таланты детей: сочинительство, изобразительное творчество, музыкальный вкус, импровизация, актерское мастерство, а так же умение работать в команде, проектировать, планировать, анализировать, мыслить логически и др. Привлечение к созданию мультфильмов родителей позволяет развивать семейные отношения и ценности.

Осуществляя такой вид проектной деятельности, мы поддерживаем любое стремление детей к творчеству, оказываем максимально возможное влияние на формирование в каждом из них свободной творческой личности, человека креативного. Анализ психолого-педагогических подходов к процессу организации воспитания и обучения в свете реализации ФГОС выявил необходимость применения в педагогическом процессе новых интегративных технологий, ориентированных на личность ребенка, на развитие его творческих способностей. Одной из таких технологий является создание мультфильма с детьми. Цель метода проектов: создание оптимальных условий для формирования медиаграмотности в процессе создания анимационного фильма.

Описанное выше обосновало актуальность проекта и способствовало выделению направлений:

- работа по формированию православных, духовно-нравственных ценностей у детей средствами мультипликации, а так же развитие критического мышления и формирование зрительской культуры в процессе анализа анимационных фильмов;

- приобщение современных детей к достижениям национального детского анимационного кинематографа, посредством участия в работе студии и проведения мастер-классов для родителей, педагогов, проводимых признанными мэтрами современной отечественной мультипликации;

- организация работы детской анимационной студии, в которой участники образовательного процесса (дети, родители, педагоги, духовные наставники и профессионалы в различных областях) совместно создают мультфильмы;

- формирование духовно-нравственных ценностей у учащихся средствами анализа наиболее представленных в детской субкультуре мультфильмов и поддержка работы творческой лаборатории по созданию анимационных мультфильмов православной тематики.

Цели и задачи медиаобразовательного проекта:

- обеспечить распространение и внедрение в практику деятельности методику работы по использованию педагогического потенциала мультфильмов, направленных на формирование духовно-нравственных ценностей у гимназистов;

- сформировать творческую команду по созданию мультфильмов православной тематики для детей разного возраста;

- распространение опыта создания и развития детской анимационной студии православной направленности среди педагогов г. Нижний Тагил, пригородного района, сельских школ Горнозаводского округа, уральского региона.

Каждое мероприятие проекта должно быть направлено на решение одной или нескольких задач.

1. Сбор проектной команды, разработка программы реализации проекта медиалаборатории, сетевого графика проекта и распределение зон ответственности. Коррекция и утверждение рабочей программы студии.

2. Работа коллектива Православной гимназии, руководителей направлений реализации проекта по исследованию возможностей привлечения в качестве партнеров к проекту профессионалов в области анимационного искусства, педагогов и работников ОРОиК к разработке содержания занятий, встречи с руководителями и работниками творческих мастерских и коллективов, имеющих опыт в создании детских анимационных студий.

3. Участие в работе, организация обмена опытом и проведение обучающих семинаров, мастер классов по технологии создания мультфильмов, их содержательном наполнении, по использованию их потенциала в духовно-нравственном воспитании.

4. Сбор анимационных материалов, их анализ и создание медиафонда мультфильмов по различным темам и целевым группам.

5. Работа проектной команды по формированию технического оснащения анимационной студии, закупка оборудования, программного оснащения, художественных материалов.

6. Создание промо-ролика о содержании и методов работы медалаборатории для размещения на сайте гимназии и распространения информации в средствах массовой коммуникации.

7. Открытие медиалаборатории и организация ее работы по разработанному плану.

8. Определение форм и методов результативности деятельности медиалаборатории.

Ожидаемые результаты реализации медиаобразовательного проекта.

Личностные результаты:

- формирование православного мировоззрения;
- приобретение навыков командной работы;
- формирование стремление к самостоятельной познавательной и творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- отношение к восприятию медиаконтента, как к активному и целенаправленному процессу, ориентированному на предмет и его опознание, выделение, осмысление;
- приобретение навыков решения проблем путем творческого использования универсальных учебных действий;
- оправданное и корректное использование результатов анализа продуктов других авторов, их интерпретация и оценка;
- умение отбирать события, основываясь на наборе признаков, которых присутствуют в описании данных событий.

Предметные результаты:

- знание современных способов и принципов создания мультипликации, а также умение самостоятельно создавать анимационный фильм с использованием различных технологий анимации;
- освоение всех стадий создания творческого продукта, его монтаж и озвучивание;
- знание основ создания режиссерского сценария и раскадровки, основ режиссуры, а также умение эффективно применять на практике эти знания;
- формирование навыков выбора и использования программного обеспечения для решения определенных задач в процессе создания компьютерной анимации;
- самостоятельная коррекция материала в программах монтажа и аудиоредакторах.

В систему мониторинга входит:

- анализ продуктов творческой деятельности обучающихся, позволяющий определить степень освоения каждого этапа создания анимационного фильма, выявить проблемные моменты и скорректировать индивидуальную траекторию обучающегося;
- анализ лексикона обучающегося на предмет использования специальных терминов во время общения с преподавателем и другими детьми;

– опрос обучающихся на предмет удовлетворенности собственным продуктом творчества.

Для мониторинга личностных и метапредметных результатов используется метод педагогического наблюдения, эссе (Приложение 1). На основании мониторинга появляется возможность определить у обучающихся уровень сформированности базовых знаний и умений необходимых для обучения, который позволяет определить ближайшие зоны развития обучающихся, а также скорректировать образовательную деятельность.

Применение компьютерных технологий значительно упростило процесс создания анимационных фильмов (Приложение 2). Но за кажущейся легкостью стоит грандиозная подготовительная работа группы руководителя мультстудии, духовника гимназии, педагогов, родителей и главное – гимназистов.

Первый этап работы – придумывание сюжета и написание литературного сценария, ведь даже самая высококачественная компьютерная графика не скроет отсутствия сюжета. Параллельно разрабатывается «история в картинках» – рисованный сценарий (раскадровка). Основная тема последнего года – новомученики и исповедники Церкви Русской.

Второй этап – создание персонажей, места действия, фона. Учащиеся выполняют задания руководителя после знакомства со сценарным планом. Создаются наброски фаз движения и настроения. При этом надо учитывать, что внешность персонажей должна соответствовать характеру; педагог дополняет персонажи деталями: мимика, поза, движения.

На третьем этапе определяется схема фильма, рассчитывается время для каждого сюжета.

На четвертом этапе формируется композиция кадра, определяется оптимальное для каждого героя движение и осуществляется прорисовка этого движения в виде коротких сюжетов.

Пятый этап – монтаж созданных ранее сюжетов; создание заставок, титров, музыкальное оформление фильма.

Особое значение имеет самостоятельное исполнение авторских музыкальных произведений, созданных для конкретных мультфильмов. Исполнение музыки производится на музыкальных инструментах, созданных нами также самостоятельно по старинным схемам: таким уникальным ремеслом занимается руководитель мультстудии диакон Климент Диденко. При озвучивании используются записи тропарей, акафистов, песен, исполненных гимназистами на уроках церковного хора.

Таким образом, создание мультфильма в православной гимназии – это творческий проект, в который вовлечены все участники образовательных отношений (духовник гимназии, учителя, родители, гимназисты). В этом проекте реализуются задачи основной общеобразовательной программы в рамках ФГОС начального общего и основного общего образования и Стандарта православного компонента общего образования.

Список литературы

1. Баженова Л.М. Медиаобразование школьника (1-4 классы). – М.: Изд-во ин-та худ. обр-я Российской Академии образования, 2004. – 55 с.
2. Бахтин М.М. Проблема текста // Собр. соч.: в 7 т. – М.: Русские словари, 1997. – Т. 5. – 731 с.
3. Библер В.С. На грани логики культуры. – М.: Русское феноменологическое общество, 1997. – 440 с.
4. Бондаренко Е.А. Формирование медиакультуры подростков // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент: мат-лы междунар. научно-практ. конф. – М., 2002. – С. 11-14.
5. Зольников А.П. Психологические особенности саморегуляции учебно-профессиональной деятельности обучаемых // Научное наследие Алексея Николаевича Леонтьева и развитие современной психологии: Материалы Всерос. науч.-практ. конф., Челябинск, 14 февр. 2003 г. / Сост. д-р пед наук, проф. В. К. Шишмаренков. Челябинск: Околица, 2003. – С. 55-62.
6. Кириллова Н.Б. Медиасреда российской модернизации. – М.: Академический Проект, 2005. – 400 с.
7. Пензин С.Н. Анализ фильма: учебно-метод. пособие. – Воронеж: Изд-во Воронеж. гос. ун-та, 2005. – 31 с.
8. Российская педагогическая энциклопедия: В 2 т. / Гл. ред. В. Г. Панов. – Т. 1. М.: Большая Рос. энцикл., 1993-1999. – 607 с.
9. Спичкин А.В. Что такое медиаобразование. – Курган: Изд-во ин-та пов. квалификации и переподготовки работников образования, 1999. – 114 с.
10. Фатеева И.А. Медиаобразование: теоретические основы и практика реализации: монография. – Челябинск: Челяб. гос. ун-т, 2007. – 270 с.
11. Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика. – Ростов н/Д.: Изд-во ЦВВР, 2001. – 708 с.
12. Федоров А.В., Чельшева И.В., Новикова А.А. и др. Проблемы медиаобразования. – Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2007. – 212 с.
13. Чельшева И.В. Медиаобразовательный компонент в работе учителя школы и преподавателя вуза: возможности и перспективы // Медиаобразование. – 2012. – №3. – С.36-49.
14. Чельшева И.В. Методика и технология медиаобразования в школе и вузе / Под ред. А.В. Федорова. – Таганрог: Изд. центр Таганрог. гос. пед. ин-та, 2009. – 320 с.

*Эссе как форма мониторинга
образовательных результатов в медиалаборатории «Князь»*

Цель: определение образовательных результатов в медиалаборатории «Князь».

Задачи:

1. Создать условия для написания обучающимися эссе на заданную тему.

2. Провести анализ эссе, написанных обучающимися на предмет содержания в них информации о знаниях, умениях и навыках, необходимых для создания мультфильмов.

3. Использовать полученные результаты для разработки индивидуальных траекторий обучения.

Педагогическая целесообразность:

- эссе, в отличие от закрытых тестов, позволяет оценить особенности мышления обучающегося, его творческие способности, энтузиазм и потенциал, ценностные ориентации;

- эссе как форма контроля способствует развитию навыков четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные понятия, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать опыт соответствующими примерами, аргументировать свои выводы;

- эссе выражает индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендует на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета, что важно в мониторинге, когда цель не столько оценить уровень знаний гимназиста в конкретной области, сколько изучить его как личность.

План проведения мониторинга в форме эссе

1. Инструктаж обучающихся.

Преподаватель предлагает в качестве домашнего задания написать эссе на предложенную тему, например: «Какие впечатления у вас остались от работы над мультфильмом», «Оцените (сравните) получившийся мультфильм» и др. в объеме 0,5-1 печатных страниц или 2 рукописных.

2. Представление эссе.

В течение 25 минут обучающиеся представляют свои эссе преподавателю и другим обучающимся. По результатам представления проводится дискуссия.

3. Анализ эссе.

Для анализа эссе, педагог заполняет предложенный ниже лист анализа эссе.

4. Использование результатов.

Результаты анализа эссе используются в качестве основы для оценки результативности работы медиалаборатории. Информация из листов анализа

эссе может быть использована для построения индивидуальных траекторий обучения и формирования групп в проектной деятельности.

Лист анализа эссе

ФИО обучающегося					
1. Личностные качества					
В эссе прослеживается ярко выраженный интерес к герою мультфильма	1	2	3	4	5
В эссе наблюдается ярко выраженная мотивация к созданию мультфильма	1	2	3	4	5
В эссе прослеживается творческое мышление	1	2	3	4	5
В эссе заявлены ценностные ориентации	1	2	3	4	5
2. Метапредметные компетенции					
Сохранена композиция эссе: присутствуют причинно-следственные связи, логические сопоставления	1	2	3	4	5
Присутствует внутреннее смысловое единство, согласованность ключевых тезисов и утверждений, непротиворечивость личностных суждений	1	2	3	4	5
Имеется аргументация своей точки зрения с опорой на факты общественной жизни и личный социальный опыт	1	2	3	4	5
Личностный характер восприятия проблемы и ее осмысление (эссе должно содержать личное мнение автора по проблеме)	1	2	3	4	5
3. Предметные компетенции					
В эссе присутствуют профессиональные термины	1	2	3	4	5
В эссе отражена осведомленность обучающихся в отношении содержания мультфильма	1	2	3	4	5
В эссе отражена осведомленность обучающихся в отношении современных технологий анимации	1	2	3	4	5
В эссе имеется информация об опыте создания мультфильмов либо о желании его приобрести	1	2	3	4	5

**Примерный перечень
необходимого оборудования мультстудии**

1. Цифровой фотоаппарат.
2. Видеокамера.
3. Диктофон.
4. Специальное осветительное оборудование для правильной постановки света (для кукольных и пластилиновых фильмов).
5. Компьютер или ноутбук со специально установленной программой обработки изображений и видео.
6. Проектор и полотно для вывода изображения / плазменный телевизор.
7. Учебная доска.
8. Оборудование для подключения Интернета.
9. Карта памяти.