АНИМАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛАТЕРАЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ

В.Р. Казыханов, 2 курс магистратуры
e-mail: vottakto1@yandex.ru
ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта»

М.А. Болотина, канд. филол. наук,
e-mail: MBolotina@kantiana.ru
ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта»

В данной статье исследуются вопросы применения анимационных проектов, даётся обоснование положительного влияния анимации на процесс становления личности и необходимости её внедрения в образовательный процесс. Авторы рассматривают эффективность анимационных проектов как средства формирования латерального мышления обучающихся.

Ключевые слова: анимация, образовательные технологии, латеральное мышление

ВВЕДЕНИЕ

В начале нового тысячелетия во всем мире зародились новые ценности. Современные дети не могут представить себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, играя в компьютерные игры. Но мало кто из них знаком с компьютерной техникой и технологиями настолько, чтобы они действительно могли стать полезными для жизни, творчества и, возможно, для выбора будущей профессии. Поэтому сегодня, как никогда, актуален вопрос: как включить информационно-коммуникационные технологии в жизнь ребенка с наибольшей пользой и с наименьшими рисками? [1].

Одна из задач сегодняшнего дня – повысить роль медиаобразования в обучении. Главная его цель заключается в процессе развития личности, в воспитании критического мышления по отношению к медиатекстам любого формата, а также обучении различным формам самовыражения при помощи медиатехники, и наконец, приобретении медиаграмотности. Последняя представляет собой умение хорошо ориентироваться в разных типах медиа и понимать их суть.

Технологии произвели революцию в нашей жизни и работе в современном мире. Также они создают условия для надлежащего обучения и преподавания, их можно рассматривать как систему методов и приёмов достижения образовательных целей. Использование современных технологий для приобретения знаний и навыков стало важным элементом образования.

В наши дни воспитание, обучение и развитие личности определяется не

объемом предметных знаний, сведений, удерживаемых в памяти, а готовностью человека к решению сложных проблем с помощью необычных методов, или посредством использования элементов, которые игнорируются обычным логическим мышлением. Обычно логическое мышление используется для решения проблем прямым, простым способом (также известным как вертикальное мышление). В то время как латеральное мышление (или так называемое горизонтальное мышление) смотрит на вещи со стороны, чтобы найти ответы, которые не являются сразу очевидными. Термин *латеральное мышление* был впервые предложен психологом Эдвардом де Боно [1].

По мнению Эдварда де Боно, латеральное мышление решает проблемы с помощью косвенного и творческого подхода, используя рассуждения, которые не являются очевидными и включают идеи, которые не могут быть получены с помощью традиционной поэтапной логики. Латеральное мышление сознательно дистанцируется от стандартного восприятия творчества как "вертикальной" логики или "горизонтальной" фантазии. По сути это означает способность мыслить творчески или "вне рамок" для решения проблемы. Это умение часто требуется в творческой карьере. Если вы изучаете графику, искусство, дизайн или анимацию в школе, есть шанс, что вы уже выработали некоторые из этих навыков, которые могут быть полезны в вашей будущей карьере [2].

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Целями исследования являются: 1) проведение теоретического исследования реализации педагогического потенциала анимации в образовании детей младшего школьного возраста; 2) изучение формирования латерального мышления у обучающихся младшего школьного возраста в анимационном проекте.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Материалом для исследования послужили отечественные и зарубежные научные источники, содержащие информацию о становлении анимации как вида кинопроизводства в образовательной деятельности. Использовались следующие методы: теоретическое изучение и анализ психолого-педагогических научных источников, ретроспектива, сравнительный анализ, контент-анализ, анализ и обобщение педагогического опыта.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Сегодня в школах активно применяются средства развития познавательного интереса в виде учебных пособий, учебников, иллюстраций, презентаций. Использование наглядных средств обучения характерно для современного образовательного процесса. Они необходимы для повышения качества обучения, так как позволяют представить материал в образной форме и способствуют развитию системного мышления.

Однако анимационных проектов, активно развивающих познавательный интерес у школьников, очень мало. Вместе с тем, они сегодня могут быть востребованы в образовательных учреждениях разного уровня и, на наш взгляд, обладают значительным потенциалом в развитии интереса у детей.

Проблема исследования заключается в том, что в сфере образования анимационные проекты – это явление относительно новое и, к сожалению, они редко используются из-за небольшого количества проектно-ориентированных программ.

Проектно-ориентированное обучение (PBL) – это методика обучения, открытая более века назад новатором в области образования Джоном Дьюи, который выступал за практическую ориентацию в воспитании детей. PBL имитирует обучение учащихся на практике, сочетающее в себе чистую теорию и независимую работу над реальной

задачей.

Роми Фейсал Мустафа и Ени Ратнахайда (2019) провели исследование о воздействии проектно-ориентированного обучения на навыки латерального мышления студентов в области биологии, концепции изменения окружающей среды. В качестве выборки использовались два класса, состоящие из 64 учащихся, отобранных случайно. Тест на навыки латерального мышления включал четыре фактора латерального мышления, а именно: распознавание доминирующих идей проблемы, поиск различных способов взгляда на вещи, ослабление жестких способов мышления и использование случайных идей для генерации новых идей. В результате исследования был сделан вывод о том, что модель PBL оказывает значительное влияние на развитие латерального мышления студентов [3].

Также учебный анимационный проект дает преподавателю возможность раскрыть материал или закрепить полученные знания на практике. Например, обучающий анимационный проект вполне может подойти в качестве элемента самообразования, выполняя одновременно обучающую и развлекательную функцию. Качество подачи учебной информации становится эффективнее, а усвоение информации требует меньше временных затрат за счет комплекса звуковых и визуальных рядов. Или же учителя в классе могут показывать тематические анимационные фильмы, чтобы заинтересовать детей содержанием предмета, переключить внимание на изучение материала, что в конечном счете позволяет добиться лучшего усвоения знаний.

Юя Шигехатаке и Чиаки Йокота (2017) провели исследование, в котором проинформировали о рисках инсульта с использованием мультфильмов и манги для учеников младших классов средней школы. Они подготовили 10-минутный анимационный мультфильм и мангу (Японская манга - это комиксы для разных возрастов и социальных категорий.), в которых представлена информация о факторах риска инсульта, признаках и симптомах инсульта, а также информация о необходимости незамедлительного обращения в службу неотложной медицинской помощи (EMS) при выявлении признаков и симптомов инсульта. С декабря 2011 г. по март 2012 г. в исследовании приняли участие 493 ученика (возраст 12-13 лет из трех средних школ). Каждый испытуемый смотрел мультфильм и читал мангу – это называлось «тренировкой». Уроки по инульту не давались. Анкеты по изучению инсульта оценивались на исходном уровне, сразу после тренинга и через три месяца после тренинга. Доля правильных ответов, данных сразу после тренировки, была выше на все вопросы. В результате исследования был сделан вывод, что обучение с использованием анимационного мультфильма и манги позволило улучшить знания учащихся младших классов средней школы по инульту [4].

Изучив вопрос внедрения анимационных технологий как средства общего медиаобразования, целью которого является приобретение навыков в восприятии и обработке новой информации, можно постулировать, что креативный подход при выборе средств компьютерной анимации станет показателем уровня усвоения нового предмета обучающимися. При изучении технологии анимационного проекта необходимо учитывать ряд факторов, влияющих на уровень освоения программ:

- продолжительность и интенсивность курса;
- качество и количество используемого оборудования;
- уровень знаний и навыков в начале и в конце курса;
- разностороннее изучение техник создания медиапродуктов.

Анимационный проект – это наглядный, аудиовизуальный образовательный инструмент создания мультфильмов и использования их в процессе обучения. Формирование познавательного интереса происходит за счет обеспечения образного восприятия изучаемого материала и его визуальной конкретизации в наиболее доступной для восприятия и запоминания форме. Образовательные анимационные

проекты являются эффективным источником повышения качества обучения за счет выразительности и информативности визуальных и слуховых образов, воссоздающих ситуации общения и окружающую действительность.

Использование проектов неизбежно требует развития нестандартного мышления учителей, его технологической реализации, новаторского подхода к обучению, стандартизации, подготовки учащихся к обучению и преподавания в контексте использования инновационных образовательных технологий.

Также отсюда следует, что в процессе внедрения анимационных проектов в процесс обучения, важно учесть:

- особенности создания фильма, мультфильма и видео;
- особенности живой съемки;
- правила компьютерной обработки.

Образовательные анимационные проекты создаются с использованием программ, реализующих такие эффекты, как динамические иллюстрации, звуковые процессы, анимации. Это придает значение деятельности обучающихся, формирует их нестандартное мышление, поощряет творчество и исследовательскую деятельность. Обучающиеся становятся активными участниками образовательного процесса, самостоятельно учатся, коллективно решают учебные задачи, осуществляют самооценку, участвуют в развитии образовательных технологий [5].

Использование анимационных проектов как инновационной формы обучения приводит к овладению инструментами для создания анимации и компьютерной графики, а также к повышению медиаграмотности.

Проведенное исследование позволяет обосновать внедрение в образовательный процесс анимационных технологий как эффективного средства формирования латерального мышления. Анимационные технологии развивают творческие способности, способствуют формированию креативного мышления и становлению гармонично развитой личности.

Данная работа представляет собой теоретическую часть исследования, которое посвящено анимационным проектам в образовании. Следующим этапом исследования станет разработка учебного модуля по созданию анимационного продукта в группе младшего школьного возраста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пунько, Н. Секреты детской мультипликации / Н. Пунько. – Москва: Линка-Пресс, 2017. – 136 с.
2. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: пер. с англ. / Р. Уильямс. – Москва: Бомбора, 2019. – 392 с.
3. Schontz W., Rasch T. Functions of Animation in Comprehension and Learning // Learning with Animation: Research Implications for Design / ed. by L. Richard, W. Schnotz. New York: Cambridge UP, 2008. P. 92–113.
4. Yuya Shigehatake. Stroke Education Using an Animated Cartoon and a Manga for Junior High School Students // Stroke journal. 2014. VOLUME 23, ISSUE 6, P.1623-1627.
5. Петрова, Н. П. Цифровизация и цифровые технологии в образовании / Н. П. Петрова, Г. А. Бондарева // Мир науки, культуры и образования. – 2019. – № 5 (78). – С. 353–355.

ANIMATION PROJECT AS A MEANS OF SHAPING LATERAL THINKING

V.R. Kazykhanov, student,
e-mail: e-mail: vottakto1@yandex.ru
I. Kant Baltic Federal University

M.A. Bolotina, PhD of Sciences in Philology,
e-mail: MBolotina@kantiana.ru
I. Kant Baltic Federal University

The article studies the application of animation projects in education and provides a rationale for the positive impact of animation on children's personalities and development. The necessity of introduction of animation technologies is justified. The authors determine the effectiveness of the animation project as a way to form and develop lateral thinking.

Key words: *animation, animation project, educational technologies, lateral thinking.*