



Н.Ф. Лагутина, заведующая
Н.М. Самойлова, педагог
дополнительного образования

Анимированный фотоальбом как инновационная компьютерная технология

В нашем детском саду педагогами, родителями воспитанников накоплен богатый фонд предметов народного декоративно-прикладного искусства, педагоги проводят занятия с использованием произведений народных мастеров. Но, на наш взгляд, традиционные формы обучения при ознакомлении детей дошкольного возраста с русскими промыслами необходимо оживить инновационными компьютерными технологиями.

Современные дети любят компьютерные игры и пользуются новыми техническими средствами. Компьютерные технологии позволяют объединить в настоящем времени прошлое и будущее, вызывая у детей живой интерес и эмоциональный отклик.

Творческими группами педагогов нашего детского сада под руководством Н.В. Микляевой (заведующая кафедрой методики дошкольного образования Московского гуманитарного педагогического института, кандидат педагогических наук, профессор) были разработаны и внедрены в практику нашего детского сада инновационные технологии — флеш-карты по ознакомлению детей с традиционной народной культурой.

Посещая музей, дети знакомятся с изделиями народных мастеров, образцами декоративно-прикладного искусства. Для более глубокого ознакомления их с экспонатами музея используются флеш-карты. Они не заменяют непосредственное общение с экспонатами музея, с изделиями настоящих мастеров, а обогащают знания ребенка там, где невозможно организовать близкое знакомство с произведениями народных мастеров. Флеш-карты оживляют взаимодействие между ребенком и экспонатами музея, повышают заинтересованность, позволяют лишний раз поиграть, ведь в основе флеш-карты заложена сказка, а также предусмотрены игры и задания на закрепление пройденного материала.

Флеш-карту удобнее изготовить в программе Microsoft Power Point в виде презентации, некоторые флеш-карты мы сохраняем и формате avi, как видеофильм.

Что же такое «флеш-карта»?

Это анимированный фотоальбом, в котором может быть отражена последовательность действий педагога и ребенка по созданию изделия того или иного промысла, последовательность посещения музея, фабрики по изготовлению предметов народных мастеров. Несколько флеш-карт, изготовленных нашей творческой группой, помогают детям не только овладеть элементами народных узоров, но и эмоционально выполнить действие — «спасти» Василису, «помочь» мальчику Ванюшке. Созданы флеш-карты, знакомящие детей с историческими персонажами (Илья Муромец, Дмитрий Донской), с посещением музеев (музей Гжели, исторический музей в Коломне), связанных с этими личностями, и обязательными творческими заданиями.

Флеш-карта снабжается системой гиперссылок, позволяющих изменять последовательность видеоряда для детей с высоким, средним и низким уровнями сформированности творческой активности. Кроме того, в флеш-карте есть комментарии и подсказки для педагога, система гиперссылок поможет педагогу пополнить свои знания. После просмотра флеш-карты дети получают творческие задания с учетом гендерных особенностей, которые позволяют им представить себя в роли мастеров народных промыслов.

Флеш-карты напоминают детям их любимые мультики: здесь двигаются картинки, появляются персонажи, есть сюжет и как во всех сказках — счастливый конец. Занятия проходят очень оживленно, вызывают много положительных эмоций у детей, дают им возможность ассоциировать себя с мастерами из прошлого. Они формируют навыки

Центр развития ребенка – детский сад № 2374 «Родничок» Южного округа г. Москвы

алгоритма предстоящей деятельности, сохраняя при этом установку на детское творчество.

Мы разработали несколько таких флеш-карт на темы «Матрешка», «Гжельская сказка», «Мезенская роспись», «Хохлома».

В флеш-карте «Сказка про матрешку», с использованием анимационных картинок, ребенок знакомится с технологией изготовления русской матрешки. Главный герой сказки – Мастер создает себе помощницу, дети вместе с ним проходят все этапы изготовления куклы, выясняя, почему Мастер использовал тот или иной прием в изготовлении, ненавязчиво запоминая также и названия этих этапов (чурбачок, заготовка, роспись...) И в итоге дети любят новую красивую игрушку, а Мастер получает себе помощницу.

В конце просмотра флеш-карты детям предлагается анимационная игра, в которой надо собрать последовательность изготовления самостоятельно, причем в итоге матрешки и сами выстраиваются в ряд, давая детям возможность проверить себя.

Предлагаются творческие задания, отдельные для мальчиков и девочек. В нашем музее накоплена большая коллекция мужских образов матрешек (богатыри, купцы, мальчики, дедушки), животных, что отражено и в содержании флеш-карты.

Флеш-карты используются и для повышения заинтересованности родителей. Размещая их на сайте детского сада, предлагаются задания и для родителей: перевести рисунок на бумагу и раскрасить его, продолжить начатый узор, поработать на деревянных заготовках. Такие «задания» способствуют сотворчеству взрослых и детей в семье.

По содержанию флеш-карты могут быть разнообразными. Флеш-карты представляют последовательность изготовления какого-то вида промысла, с их помощью можно осуществить виртуальную экскурсию, например, на завод по производству керамики гжель. Некоторые флеш-карты дают возможность педагогу организовать занятия с прорисовкой элементов росписи: в сказочной форме детям и педагогу предлагается «отправиться в путешествие, выручая из беды Василису», и вместе со сказкой дети прорисовывают элементы росписи.

В процессе использования флеш-карт используется методический прием – «Узорные сказки», при котором педагог рассказывает сказку, одновременно прорисовывая элементы росписи определенного вида народных промыслов. Дети упражняются в рисовании элементов росписи, не просто копируя их, а «помогают» героям «узорной сказки» преодолевать препятствия.

Например: сказка по мотивам гжельской росписи.



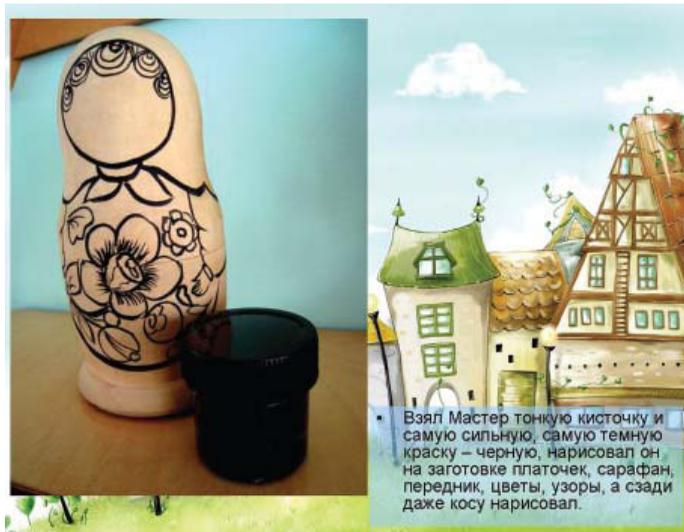


- Взял чурбанок.

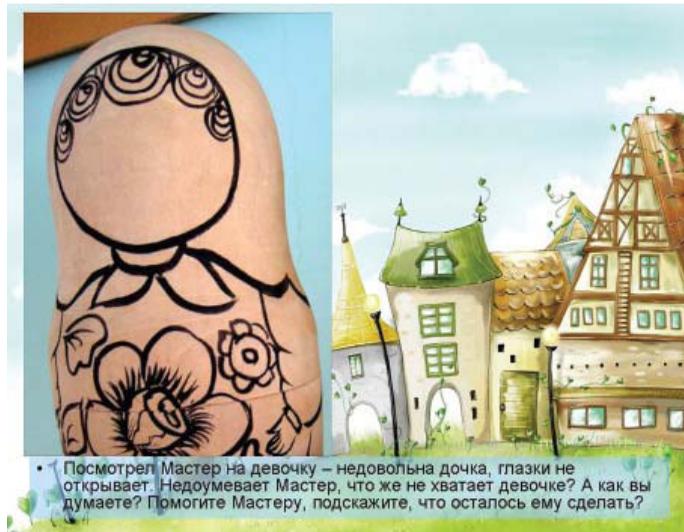
- Очистил его от коры.



На станке выточил куклу. Смотрит на нее Мастер – не похожа она ни на мальчика, ни на девочку.



- Взял Мастер тонкую кисточку и самую сильную, самую темную краску – черную, нарисовал он на заготовке платочек, сарафан, передник, цветы, узоры, а сзади даже косу нарисовал.



- Посмотрел Мастер на девочку – недовольна дочка, глазки не открывает. Недоумевает Мастер, что же не хватает девочке? А как вы думаете? Помогите Мастеру, подскажите, что осталось ему сделать?»



- Взял мастер самые яркие, самые красивые краски, самую мягкую кисть и расписал куклу.



- Посмотрел на нее, улыбнулся – уж больно хороша. И девочка заулыбалась, глазки открыла, поблагодарила Мастера. Стали они жить-поживать и добра наживать.»



«Как Иван-Царевич Василису искал»

«В тридевятиом царстве, в тридесятом государстве жил-был Иван-Царевич. И была у него жена красавица — Василиса. Похитил Василису Змей Горыныч и унес в неизвестные дали. И дня не смог прожить Иван-Царевич без жены любимой и отправился ее искать.

По ровной дороженьке шел Иван (педагог рисует на листе бумаги синей краской ровную полосу от края до края)

Не нашел Василисы, дошел до бурной реки (волнистая линия)...»

В процессе апробации данной технологии мы заметили, как повышается интерес детей к предметам народного декоративного творчества, некоторые дети стали придумывать и свои сказки с прорисовкой элементов узоров.

Флеш-карты незаменимы для педагогов, не имеющих возможности знакомить детей непосредственно с музейными экспонатами, помогут создать у ребенка правильное видение мира народного творчества, заинтересовать их, обогатить опыт, приобщить к традициям русского народного декоративно-прикладного искусства.

Рекомендации по изготовлению флеш-карты

Задача первая. Необходимо определиться с темой флеш-карты. Она может возникнуть из накопленного материала, посещения выставки, музея, производства по изготовлению предметов искусства, мастер-класса по росписи, из потребности вашего учреждения, в котором, например, необходимо познакомить дошкольников с изготовлением «травных» кукол к празднику осени.

Задача вторая. Сбор материала.

На данном этапе предлагаются различные идеи, подбор материала, в первую очередь текстового: сказки, загадки, стихотворения, информация по тематике. Подбираются фотографии, видеофрагменты, экспонаты (которые впоследствии лучше сфотографировать), репродукции, книжные иллюстрации. Все материалы переводятся в цифровой формат: бумажные фотографии, репродукции, книжные иллюстрации нужно сканировать и сохранить в формате JPEG, текстовый материал можно заранее набрать и сохранить в программе Microsoft Word.

Материала лучше подобрать побольше, тогда при создании уже самой флеш-карты у вас будет возможность выбора.

Задача третья. Найти общую идею, объединяющую тему флеш-карты и подобранный материал. На наш взгляд — самая тяжелая и ответственная. Здесь без вдохновения не обойтись. Можно найти сказку, в которой будут использованы и музейные экспонаты, и детские работы,

и репродукции знаменитых мастеров, а можно эту сказку придумать самому. Главное при изготовлении флеш-карты для дошкольника — не сухое изложение материала и простое перечисление способов изготовления предметов мастеров или посещения музея. Как в любой сказке, в ней должен быть зачин, повествование, кульминация и развязка, а также счастливый конец.

Задача четвертая. Собрать флеш-карту. Используя основную идею, подобранный материал и программу Microsoft Power Point, вы собираете флеш-карту. Расположите фотографии крупно, старайтесь не выкладывать на один слайд больше двух фотографий, если только в этом нет смысловой нагрузки. Запомните, фотографии будут рассматривать дети, слишком много фотографий уменьшат сосредоточенность. Текст — для педагога, он расположен, как правило, внизу и набран маленьким шрифтом. Когда вы распределили все фотографии и набрали текст, попробуйте просмотреть флеш-карту и прочитать текст, лучше вслух, так легче обнаружите ошибки. Каждый слайд не должен мелькать быстро или двигаться медленно, повествование течет плавно и создается иллюзия мультфильма. Разбейте текст на несколько слайдов, если обнаружили слишком «затянутый» слайд, или объедините слайды в один, а может, и удалите там, где слайды «мелькают».

Задача пятая. Добавление анимации. Используя программу Microsoft Power Point, добавьте движение слайдам, картинкам, возможно, тексту, где это оправданно. Не увлекайтесь. Помните, что мельтешение отвлекает внимание, желая удивить малышей, можно добиться обратного эффекта. Выберите для фотографий спокойный эффект наплыва, а в момент кульминации, что-нибудь более действенное.

Задача шестая. Апробирование. Новую флеш-карту мы показываем вначале взрослым, просматриваем нашей творческой группой, вносим изменения, корректируем или отставляем наши задумки. В творческую группу могут входить педагоги, использующие в работе основы музейной педагогики, воспитатели. Хорошо включить в творческую группу психолога, который обеспечит вашим флеш-картам поддержку специалистов. Используем флеш-карты как часть занятий с использованием творческих заданий для детей.

Когда флеш-карта уже апробирована, ее можно сохранить в видеоформате, например avi.

Вывод.

Флеш-карты, напоминающие мультфильмы, очень интересны детям. Они эмоционально насыщены, помогают усвоить трудный материал (по знакомству с традиционной техникой росписи), способствуют логическому мышлению, обучают малышей составлять алгоритм действия.