

Н.Ф. Лагутина,

заведующая Центра развития ребёнка — детского сада № 2374
«Родничок» Южного округа г. Москвы

Н.М. Самойлова,

педагог дополнительного образования Центра развития ребёнка —
детского сада № 2374 «Родничок» Южного округа г. Москвы

АНИМИРОВАННЫЙ АЛЬБОМ

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 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 ребёнка, там, где невозможно организовать близкое знакомство с произведениями народных мастеров. Флеш-карты оживляют взаимодействие между ребёнком 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 в формате avi, как видеофильм.

Что же такое «флеш-карта»?

Это анимированный фотоальбом, в котором может быть отражена последовательность действий педагога и ребёнка 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 уровнем 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 за-

дания, с учётом 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 оживлённо, вызывают много положительных эмоций у детей, дают им возможность ассоциировать себя с мастерами из прошлого. Они формируют навыки алгоритма предстоящей деятельности, сохраняя при этом установку на детское творчество.

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

В флеш-карте «Сказка про матрёшку», с использованием анимационных картинок, ребёнок знакомится с технологией изготовления русской матрёшки. Главный герой сказки — Мастер — создаёт себе помощницу, дети вместе с ним проходят все этапы изготовления куклы, выясняя, почему Мастер использовал тот или иной приём 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 детям предлагается собрать последовательность изготовления самостоятельно, причём в итоге матрёшки 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 матрёшек (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 приём — «Узорные сказки», при котором педагог рассказывает сказку, одновременно прорисовывая элементы росписи определённого 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.

«КАК ИВАН-ЦАРЕВИЧ ВАСИЛИСУ ИСКАЛ»

В тридевятом царстве, в тридесятом государстве жил-был Иван-царевич. И была у него жена красавица — Василиса. Похитил Василису Змей Горыныч и унёс в неизвестные дали. И дня не смог прожить Иван-царевич без жены любимой и отправился её искать.

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

Не нашёл Василисы, дошёл 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 ребёнка 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 тяжёлая 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 четвёртая. 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 течёт плавно и создаётся 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 отстаиваем 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, её 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. 🐼