«Сетевая модель дополнительного анимационного образования»

Национальный детский фонд, 2008-2016 гг.

Введение

Одним из наиболее адекватных и оптимальных инновационных инструментов художественного воспитания и творческой инициации российских детей в XXI веке может стать **анимационное (мультипликационное) направление дополнительного образования**, связанное с приоритетами творческого и социального развития страны, и включающее в себя:

- систему современного художественно-эстетического воспитания и профессиональной мотивации детей и подростков в условиях групповой творческой работы в инновационной среде высоких технологий (см. Приложения 1 и 2);
- возможности овладения одновременно двумя дополнительными формами мышления и деятельности: гуманитарно-художественной и инженерно-научной.
- современные программы ранней профессиональной ориентации, которые формируют базовые компетентности в области самых различных креативных индустрий, позволяющие адекватно ориентироваться на современных рынках труда;
- инновационные модели инклюзивного дополнительного образования и создание безбарьерной среды в студиях для детей с широким спектром особых потребностей (см. Приложение 3);
- систему сетевого взаимодействия педагогов и участников детских анимационных студий (ДАС) страны и недавно сформированное сетевое Профессиональное сообщество практик «Анимационное образование».

Цель проекта **«Сетевая модель дополнительного анимационного образования»: формирование в стране многопрофильного и полифункционального художественно-технологического воспитания и образования детей инновационными средствами анимационного творчества и сетевого взаимодействия, адекватными требованиям и реалиям XXI века.**

Содержание проекта**: создание федеральной сети детских анимационных студий (ДАС), содержание работы и сетевое взаимодействие которых *ПРИНЦИПИАЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ* от вчерашних и даже сегодняшних монопрофильных методик художественно-эстетического воспитания детей**.

Результаты проекта к 2016 году**: Межрегиональная сеть детских анимационных студий (ДАС) сегодня объединяет более 250 студий из 81-го региона.**

Новое поколение детских анимационных студий:

- формирует модель личностно ориентированного образования при коллективной, проектной и сетевой форме обучения;
- развивает свободную самостоятельную деятельность ребенка в соответствии с его желаниями и склонностями;
- инициирует интерес ребенка одновременно к художественной и технологической сторонам собственного творчества;
- способствует установлению партнерских отношений между взрослыми и детьми.

Полифункциональность ДАС заключается в одновременном развитии психолого-педагогических, художественно-эстетических и проектно-технологических компонентов воспитания личности. Для этого уникальная команда сотрудников детской анимационной студии

объединяет как специалистов с психологическим и педагогическим опытом, так и профессиональных аниматоров и режиссеров.

Также разработаны методики работы с детьми, оставшимися без попечения родителей; детьми, с патологией речи; детьми, находящимися длительное время на излечении в больницах. Разрабатывается методика работы с детьми, находящимися в конфликте с законом.

Основные аспекты развития проекта:

1. Разработка и внедрение инновационных форм анимационного образования (сетевой, коллективной, проектной, технологической, художественной и т.д.):

- Поддержка психолого-педагогических исследований эффективности методики сетевых моделей анимационного образования;
- Участие психологов и педагогов общего образования, заинтересованных в использовании методик анимационного допобразования, в профессиональной подготовке и переподготовке педагогов и организаторов ДАС.

2. Подготовка творческих и психолого-педагогических кадров для работы в анимационном направлении дополнительного образования:

- Разработка, создание и развитие сетевой модели профессиональной подготовки и переподготовки психологов и педагогов, заинтересованных в использовании методик анимационного допобразования;
- Создание методической базы для методической поддержки детских анимационных студий;
- Создание сетевой модели подготовки тьюторов, владеющих методиками работы с детьми в формате анимационного дополнительного образования.

3. Создание межрегиональной сети детских анимационных студий и Ресурсных центров анимационного образования:

- Поиск и объединение уже существующих в России детских анимационных студий;
- Создание и функционирование межрегиональной сети ДАС и Ресурсных центров
- Создание детских анимационных студий нового поколения.

4. Формирование и координация коммуникаций между анимационными студиями:

- Обмен опытом между сотрудниками студий (аниматорами, психологами, педагогами);
- Разработка художественно-технологических методик сетевого процесса создания мультфильма силам участников нескольких ДАС (в разных городах)
- Обмен анимационными фильмами, созданными на детских анимационных студиях, для показа широкому детскому зрителю;
- Создание общей фильмотеки.

5. Привлечение внимания государственных структур и общественных организаций к системе современного художественного воспитания детей и её проблемам:

- Создание Интернет-портала для показа фильмов и обмена опытом между теми, кто занят развитием детских анимационных студий;
- Продвижение анимационных фильмов, сделанных детьми, в интернете;
- Показ и обсуждение фильмов, созданных детьми, на общественных событиях, посвященных художественной культуре, детям и детству;

- ❖ Представление анимационных фильмов, созданных детьми, на российских и международных конкурсах и фестивалях анимационных фильмов.

6. Внедрение инновационных моделей инклюзивного анимационного дополнительного образования и создание безбарьерной среды в детских анимационных реабилитационных студиях (ДАРС) для детей с широким спектром особых потребностей.

Текущий этап развития проекта
«Сетевая модель дополнительного анимационного образовании».

- За период с 2011 до 2016 года создана межрегиональная сеть детских анимационных студий, в которую вошли около 250 студий из 81 региона РФ. Работа студий - в зависимости от целей анимационных занятий и возможностей детей, - проводится как в стационарном (занятия проводятся в помещении детской студии), так и в мобильном форматах (выезд взрослого коллектива студии в детские учреждения).
- Проводятся онлайн тренинги и онлайн-консультации по всем направлениям развития анимационного направления дополнительного образования, чтобы удовлетворить потребности специалистов из регионов. Именно использование этой современной формы получения знаний позволило за последние годы открыть почти 200 детских анимационных студий в самых разных регионах РФ.
- Ежегодно проводятся онлайн конференции по теме развития анимационной деятельности с детьми, которые показывают, что это направление активно развивается и является очень востребованным у родителей, педагогов и других специалистов, работающих с детьми.

Приложение 1.

Состояние художественно-эстетического образования в России: актуальность проблемы

За последние 15-20 лет в России во многом утеряны старые и не сформированы новые социокультурные и ценностные ориентиры в художественном воспитании детей:

- Отсутствуют разработанные инновационные методики художественного образования и воспитания, интересные современным детям. Традиционные методики не практичны в формировании социально-компетентной личности современного ребенка и не формируют тягу детей к познанию и активному вхождению в мир.
- Родители, в силу разных причин, не поддерживают интереса детей к художественной культуре, искусству, зачастую не рассматривая занятие искусством как будущую профессию ребенка.
- Отсутствуют четко сформулированные психолого-педагогические и художественно-эстетические требования к формированию творческой активности в сфере современных гуманитарных, когнитивных и медиа-технологий;
- В обществе отсутствует осознание того, что творчество современного человека всегда предполагает его овладение одновременно двумя дополнительными формами мышления и деятельности: гуманитарно-художественной и инженерно-научной.

Как анимационное направление дополнительного образования может решить обозначенные проблемы?

- Создание анимационного фильма – это творчество практически во всех видах искусства. При работе над анимационным фильмом ребенок активно использует целый спектр направлений мира искусства: знакомится с изобразительным искусством в разных его формах (живопись, графика, скульптура, фотография), познает декоративно-прикладное искусство, а также работает с музыкой, литературой, театром, компьютерной живописью и графикой.

Таким образом, дети с самого начала работы над мультфильмом приучаются творить одновременно в разных художественных средах, в разных видах искусства, осваивая их в целостности художественной формы, создаваемой ими самими.

- Мы говорим «анимационное» - подразумеваем «компьютерное»! Современное анимационное творчество – уникальный инструментарий и плацдарм, дающий ребенку возможность творить одновременно как в гуманитарно-художественной, так и в инженерно-научной областях творческой деятельности.
- Анимационное творчество воспитывает способность работать в команде. Коллективное анимационное творчество позволяет ребенку развить коммуникативные компетенции, осознать синергетический эффект от качественного выполнения каждым из членов команды своей функциональной роли.
- Создание анимационного фильма – это процесс освоения новых технологий. Этот процесс имеет важное прикладное значение для развития ребенка и как необходимая компетенция для психологически комфортного существования ребенка в условиях нынешнего информационно-технологического бума, и как непременный базис для дальнейшей профессионализации.
- Анимационное творчество - это длительный процесс создания технологически сложного целостного продукта. Длительное целенаправленное движение к решению поставленной задачи

позволяет обнаружить личностные смыслы ребенка, взращивать или восстанавливать целостность личности.

- В анимации всегда есть компонент игры – наиболее естественного для ребенка состояния в процессе познавательной деятельности.
- Анимация – это синтетический вид деятельности. В анимационном процессе есть зачатки всех основных художественных и технологических профессий, что позволяет ребенку «примерить на себя» разные функциональные роли и выбрать что-то в соответствии с собственными склонностями.
- В создании мультфильма есть мотивирующий для ребенка фактор преодоления сложностей, адекватных его уровню психической, творческой и ментальной подготовки.

Приложение 2.

Развитие широкого спектра компетенций средствами анимационного творчества.

Говоря об анимационном творчестве как инструменте многопрофильного и полифункционального художественного воспитания и творческой инициации детей, остановимся на развитии с ее помощью целого ряда компетенций у детей, то есть их способностей активно использовать имеющиеся знания и умения в различных жизненных ситуациях.

В целом, мы можем говорить о том, что в процессе работы над анимационным фильмом ребенок развивает ряд личностных, метапредметных и собственно предметных компетенций:

А. Творческие компетенции.

Это компетенции, связанные с фантазией, нетривиальным, личностным подходом к решению поставленных задач. Художественное анимационное воспитание - благодаря как синтетическому характеру самой анимации, так и разветвленной структуре творческого процесса создания (производства) мультфильма, - постоянно стимулирует ребенка к проявлению креативных способностей.

Ребенок может и должен проявлять фантазию в различных видах искусства на каждом этапе создания анимационного фильма: придумать тему для фильма, создать сценарий, придумать характеры своих мультгероев, написать нужные для фильма тексты и диалоги; отобрать средства и материалы для производства фильма; сочинить или подобрать музыку; наделить мультперсонажей тем или иным характером в процессе озвучания или чтении закадрового текста и т.д. Дети оперируют широкой палитрой средств художественной выразительности и имеют право на пробы, различные варианты решения одной и той же художественной задачи, отстаивание собственной авторской позиции.

Таким образом, дети постепенно приучаются творить одновременно в разных художественных средах, в разных видах искусства, осваивая их в целостности художественной формы, создаваемой ими самими. Это позволит им и в будущем проявлять собственную креативность, находить инновационные решения для любых поставленных перед ними задач.

Б. Ценностно-смысловые компетенции.

Это компетенции, связанные с ценностными ориентирами ребенка, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения. Данные компетенции обеспечивают механизм самоопределения ребенка в ситуациях учебной, творческой и иной деятельности. От них зависит индивидуальная программа его жизнедеятельности в целом.

В процессе поиска темы и создания сюжета мультфильма дети обращаются к основополагающим ценностям: вера, надежда и отчаяние, любовь и ненависть, жизнь и смерть, свобода и ответственность. Все эти темы могут быть разработаны средствами анимации. Формирование во внутреннем мире ребенка ценностей и смыслов при его вовлеченности в

процесс создания мультфильма происходит куда быстрее, а усваиваются они значительно глубже, чем при лекционно-воспитательной работе, поскольку без принятия ценностей невозможно полноценное участие в создании мультфильма.

В. Общекультурные компетенции

Это компетенции, дающие знания и опыт деятельности в области национальной и общечеловеческой культуры, включая понимание духовно-нравственных основ жизни человека, человечества и отдельных народов; овладение основами семейных и общественных явлений и традиций; понимание роли науки и религии в жизни человека; компетенции в бытовой и культурно-досуговой сфере.

В этом смысле анимационное образование позволяет формировать в рамках создания мультфильма собственные представления о самых различных аспектах человеческой культуры, реализуя свое актуальное понимание общечеловеческой и национальной культуры в фильме как произведении экранной культуры.

Анимационное творчество помогает детям, в частности, ощутить роли науки и религии в нашей жизни не только в качестве сюжетной линии мультфильма, но и в самом процессе созидания мультфильма. Анимируя (то есть одушевляя) персонаж при помощи достижений науки и техники (компьютера, кинокамеры и другого анимационного оборудования) ребенок чувствует себя Творцом своей Вселенной, поскольку придумывает и создает целый мир с его собственными героями, их разными характерами, ценностями и правилами их жизни и средой их обитания.

Постоянная творческая активность ребенка по созданию собственных миров, в конечном счете, крайне существенна для формирования его творческого потенциала, постоянно востребованного в современном мире и обществе.

Г. Компетенции личностного самосовершенствования.

Это компетенции, направленные на освоение способов физического, духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции и самоподдержки.

Ребенок овладевает способами деятельности в собственных интересах и возможностях, что выражается в его непрерывном самопознании, развитии необходимых современному человеку личностных качеств, формировании «психической культуры», культуры мышления и поведения.

Наделяя мультгероя определенными чертами личности, выстраивая характер персонажей, изучая их взаимоотношения, выбирая коллективный или индивидуальный формат работы над фильмом, ребенок активно формирует собственные представления о поведении и поступках человека, понимание причинно-следственных связей поведения человека, осваивает навыки эмоциональной саморегуляции в общении и рабочей деятельности.

Д. Коммуникативные компетенции.

Эти компетенции включают понимание способов взаимодействия с окружающими и удаленными событиями и людьми; навыки работы в группе, коллективе, владение различными социальными ролями. Создание мультфильма – это процесс, в котором формируется большая

группа единомышленников с различными ролями. Они могут быть дифференцированы профессионально: художники, авторы сценария, композиторы, технические специалисты, актеры озвучания и т.д. Роли в группе могут также разниться по степени и активности участия в процессе: в группе выделяются лидеры и сотрудники, соучастники.

Ребенок, выступая в процессе создания фильма в разных ипостасях, учится понимать значимость и созависимость каждой роли в едином созидательном процессе, налаживать коммуникации друг с другом, быть толерантным и понимать свою ответственность за свой участок работы.

Е. Учебно-познавательные компетенции.

Это совокупность компетенций ребенка в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности в процессе создания мультфильма. К такого рода компетенциям относят способы организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки.

Снимая мультфильм, ребенок овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приемами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях. В рамках этих компетенций определяются требования «художественной грамотности»: умение видеть художественную форму, владение самыми разными художественно-профессиональными навыками, использование различного художественного инструментария.

Для создания сюжетов ребенку необходимо добывать знания о всех предметах и явлениях, которые входят в сюжет. Он получает знания и осваивает навыки работы с пространством, композицией. Он добывает знания об анимационных технологиях и процессах производства мультфильма и т.д.

Находясь в коллективе, под руководством взрослых профессионалов и специалистов в области детской возрастной и коррекционной психологии, он формируют собственную культуру мышления и поведения.

Ж. Основы конкретно-профессиональных компетенций.

Это совокупность знаний, умений и навыков для ориентации в различных областях профессиональной человеческой деятельности. Художественное анимационное воспитание позволяет сформировать в ребенке основы конкретно-профессиональных компетенций для разных сфер художественной (и нехудожественной) деятельности.

Дальнейшее использование этих компетенций в профессионализации детей как художников-аниматоров вовсе не является основной целью. Эти компетенции применимы в различных областях человеческой деятельности:

как автор сценария и режиссер – ребенок учится анализировать причинно-следственные связи, действуя в логике сюжета. Он овладевает навыком связно выражать мысли, грамотно писать и говорить по-русски, используя все лексическое богатство родного языка.

как художник – он осваивает основы композиции, перспективы, работы с цветом.

как скульптор – получает представление о размещении тела в пространстве, различных пластичных материалах, размере, форме.

как музыкант – формирует компетенции в области гармонии, музыкальной композиции, овладевает различными музыкальными инструментами,

как звукорежиссер – узнает о природе звука и работе со звуком.

как актер – приобретает навыки актерской речи, передачи голосом характера и психологического состояния персонажа.

З. Организационно-трудовые компетенции.

Это совокупность компетенций, направленных на формирование представлений о производственных процессах, эффективной организации времени, рабочем инструментарии.

С точки зрения эффективной организации времени, ребенок получает полное представление о том, что любой производительный процесс является временеемким, и чем качественнее мы хотим получить результат, тем больше усилий, физических и духовных, а также временных затрат, требует процесс. Он получает представление о грамотной организации рабочего места, технике безопасности, формирует правильные привычки в области гигиены труда.

И. Информационные компетенции.

Это компетенции, направленные на формирование навыков деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире: поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передачу. Создание анимационного фильма – высокотехнологичный информационный процесс, производимый при помощи современной компьютеризированной техники. Ребенок в процессе мультипликационного творчества осваивает компьютерную грамотность на уровне продвинутого пользователя. Он учится получать, преобразовывать и сохранять разные виды информации на современных носителях.

Приложение 3.

«Мульттерапия»
как инструмент социализации и реабилитации детей,
находящихся в трудной жизненной ситуации

<u>Цель проекта</u> **«Мульттерапия»: реабилитация детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, средствами анимации.**

<u>Содержание проекта</u> **«Мульттерапия»: создание анимационных фильмов руками детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, на базе детских анимационных реабилитационных студий (ДАРС), действующих при детских медицинских и коррекционных учреждениях, детских домах и интернатах и т.п.**

Проект «Мульттерапия» уделяет приоритетное внимание работе со следующими категориями детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации:

- - неизлечимо больные дети, находящиеся в учреждениях паллиативной медицины (хосписах);
- - тяжело больные и хронически больные дети, находящиеся на длительном или регулярном лечении в детских больницах;
- - дети, воспитывающиеся в семьях, но имеющие ограниченные физические возможности (инвалиды по зрению, слуху, с проблемами двигательного аппарата, дети с синдромом Дауна);
- - дети, оказавшиеся без попечения родителей и воспитывающиеся в детских домах и интернатах, в том числе – здоровые;
- - дети-правонарушители, находящиеся в исправительных учреждениях.

Проект «Мульттерапия» осознает, что понятие «улучшение качества жизни» для этих категорий детей будет иметь совершенно различное содержание. Поэтому методическое и содержательное наполнение проекта напрямую зависит от категории детей, с которой предстоит работать.

Реабилитационный аспект проекта «Мульттерапия»

«Мульттерапия» как разновидность арт-терапии позволяет облегчать кризисные состояния, как, например, в ситуации с безнадежно больными детьми, преодолевать самые глубинные страхи, даже такие глубокие, как страх боли и смерти, находить смыслы, наполнять творчеством и радостью немногие дни жизни, оставшиеся в распоряжении маленьких пациентов отделений и учреждений паллиативной медицины.

Мульттерапия дает возможность преодолевать последствия травм или заболеваний, как психологические, так и физические (например, восстановление или развитие моторики рук после травм или при ДЦП).

Кроме того, мульттерапия помогает бороться с постстрессовыми, невротическими расстройствами, психосоматическими расстройствами, которые могут наблюдаться у детей в трудной жизненной ситуации.

Сотрудники детской анимационной студии «Да» (СПб), с 2008 года работающие с тяжело больными детьми в ряде детских медицинских учреждениях и детском хосписе Санкт-Петербурга, отмечают, что дети, занимающиеся анимацией, обретают волю к выздоровлению, становятся более веселыми и общительными, что положительно влияет на их физическое состояние.

Реабилитационный аспект проекта подтверждается всеми специалистами в области реабилитационной медицины, работавшими в рамках данного проекта. Однако требуется

дальнейшее серьезное и детальное изучение разнообразных реабилитационных аспектов проекта: работа с детьми с хроническими ограничениями (по зрению, слуху, движению и др.) требует:

- научного исследования конкретных реабилитационных эффектов мульттерапии;
- разработки методик использования мульттерапии как терапевтического метода для разных категорий детей с особенностями развития;
- подготовки специалистов-психологов и медиков, заинтересованных в терапевтическом и реабилитационном использовании метода мульттерапии.

В российских детских учреждениях, в том числе – медицинских, на принципах волонтерства уже действуют несколько детских анимационных реабилитационных студий (ДАРС), в которых несколько раз в неделю профессиональные аниматоры обучают детей, находящихся на излечении, основам мультипликации. Дети разрабатывают и создают мультфильм полностью: от написания сценария до рисования, монтажа и озвучания.

С детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации, работают волонтеры с психологическим, педагогическим и медицинским опытом, обученные профессиональными аниматорами приемам мультипликации, либо аниматоры, владеющие приемами работы с детьми с особыми потребностями.