**«Без стремления к новому нет жизни,**

**нет развития, нет прогресса»**

**В.Г. Белинский.**

**Создание мультфильма как средство повышения интереса**

**к изучении родного (якутского) языка и литературы**

Введение

Современные реалии таковы, что нынешние дети овладевают компьютерными технологиями с самого раннего возраста. Наши дети получают знания посредством телевидения, компьютера, интернета, зачастую начинают разговаривать не на родном языке, а языком мультяшных персонажей, героев компьютерных игр и телепередач. Из-за этого сужается сфера использования якутского языка, его богатейшая лексика остается невостребованной. Наблюдается стремительное снижение интереса современных детей к изучению родного (якутского) языка и литературы, и так как они не пытаются знать и понимать родной язык, их словарный запас остается узким и бедным. Поэтому одной из важнейших задач, стоящих перед учителями родного языка и литературы, является задача развития речи и расширение словарного запаса обучающихся. Надо найти новый подход, который вызовет живой интерес, увлечет детей, а также будет иметь значимую пользу для развития речи на родном языке.

Для решения этой проблемы, я считаю, будет актуально создание мультипликационных фильмов на якутском языке с использованием IT (новых информационных) технологий, в которых так хорошо разбирается новое поколение. Дети всегда любили и любят смотреть мультфильмы. Они несут познавательную, обучающую, воспитывающую функцию. Сейчас очень много мультипликационных фильмов, но подавляющее большинство из них русского и иностранного производства. А мультиков по сюжетам якутских сказок, по мотивам олонхо, по произведениям якутских писателей – почти нет. Если такие мультфильмы дети будут создавать сами своими руками, польза от этого будет многократной.

Мультипликация как один из видов культуры имеет большие возможности для развития творческих способностей ребенка. Кроме того, ребенок развивает способности к рисованию, артистические, исследовательские, коммуникативные способности, расширяет знания по информатике, литературе. Также я вижу в этом хорошую возможность развития и совершенствования устной речи, расширения словарного запаса, обогащения активной лексики обучающихся. Именно поэтому в 2009 г. организовала студию «Кыра5ы хара5ынан» («Зорьким глазом»). Одним из направлений которой является создание мультипликационных фильмов по мотивам прочитанных на родном языке произведений, в том числе народных сказок, олонхо, преданий и.т.д.

*Актуальность работы:* В наш развитый век поменялась цель, задачи, содержание образования. Традиционная технология теряет актуальность, так как в нем обучающимся отводится роль получателей знания. Сейчас поставлена задача всестороннего развития личности ребенка путем раскрытия его способностей, творческого начала, способов самовыражения. И каждый учитель ищет новые технологии, инструменты, методы работы.

*Цель работы:* создание мультфильмов на якутском языке с помощью IT (новых информационных) технологий; формирование познавательных, речевых и коммуникативных умений детей посредством включения их в проектную деятельность; воспитание творческой, свободной, всесторонне развитой личности.

*Задачи:*

1. Создание условий для овладения обучающимися мультимедийными технологиями, используемых для создания мультфильмов.
2. Создание условий для восприятия, чтения, анализа художественного произведения.
3. Развитие умения выражать чувства и эмоции после прочитанного посредством рисунка.
4. Создание условий для развития речевой, коммуникативной и познавательной активности, творческих способностей.
5. Воспитание у обучающихся любознательности, самостоятельности, исследовательского интереса, умения работать в коллективе.
6. Воспитание высоких моральных качеств обучающихся.

*Предпосылки для создания студии по созданию мультипликационных фильмов:*

1. Обеспеченность школы педагогическими кадрами.
2. Материальная база школы.
3. Педагоги дополнительного образования.
4. Компьютерный класс.
5. Выход в интернет.
6. База школьной библиотеки.

*Новизна работы.* Создание мультфильма не ограничивает ребенка в плане выбора средства, способа, вида работы, предоставляет широкую возможность для самовыражения, требует полной погруженности и самоотдачи. Обучает говорению, рисованию, монтажу. Конечный результат является высокохудожественным продуктом и приносит обучающимся чувство глубокой удовлетворенности, гордости за проделанную работу. Таким образом, то, что ребенок сам познал, проанализировал, сделал, сотворил послужит основой для дальнейшего саморазвития.

*Гипотеза.* Если дети будут смотреть якутские мультфильмы, то они широко ознакомятся с якутскими сказками, произведениями якутских писателей, и для них откроется увлекательный мир родного (якутского) языка. Будет с самого раннего возраста подготовлена хорошая почва для чтения родной литературы. Созданные детьми мультфильмы будут иметь еще более сильное воздействие на детей, нежели созданные взрослыми. Также эти фильмы будут иметь благотворное влияние на окружающих, друзей, родителей и самих маленьких создателей. Прохождение всех этапов работы над созданием мультфильмов помогает ребенку вырасти свободным, высоконравственным, умелым, созидающим человеком.

**Мультстудия «Кыраҕы хараҕынан» («Зорьким глазом»)**

Создание мультфильма реализуется в течение учебного года, в кабинете родного языка и литературы, в компьютерном классе во внеурочное время. Участниками являются обучающиеся, учителя, родители. Из обучающихся 5-10 классов образуется основная группа, могут участвовать и дети другого возраста по своим интересам. Основные направления работы: изучение теории мультимедийных технологий, использование их в практике, участие в конкурсах различного уровня, накопление проделанного материала. Во время работы над мультфильмом обучающиеся изучают компьютерные программы, рисуют, монтируют, озвучивают, пишут сценарий, исполняют роль актера, режиссера, озвучивают, музыкально сопровождают. Тем самым повышают уровень знаний, умений, навыков, творческих способностей. В работе используется фотоаппарат, видеокамера, компьютер и специальные программы.

**Структура практической части работы**

Изучение тем и выбор занятий определяется личным интересом и способностями обучающегося.

I. Побуждение к творческой работе. Опирается на образном мышлении ребенка. Тема может быть взята из устного народного творчества, может быть по программному материалу или из внеклассного чтения.

II. Работа над собственным произведением и с выбранным произведением. Создание иллюстрации, рисование понравившихся сюжетов (на альбомном листе, компьютерной графикой).

III. Первое обсуждение. Разговор, обмен мнениями.

IV. Обучающиеся получают консультацию, предложения по совершенствованию работы, дополнительную информацию от детей, узких специалистов, из печати, радио, телепередач. Разная литература, указатели, справочники, сборники, фотографии и т.п. тоже могут использоваться в качестве источников информации.

VI. Творческая работа. Создание мультфильма, используя полученные знания.

VII. Анализ и оценка творческой работы по следующему плану: а) просмотр сделанных мультфильмов; б) обсуждение, обмен мнениями.

VIII. Рефлексия. Самоанализ.

**Этапы работы студии “Кыра5ы хара5ынан” (“Зорьким глазом”)**

Работа студии не ограничивается одним учебным годом.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | **Подготовительный этап** | Диагностическая работа | сентябрь | Работа с целью выявления готовности детей к работе.  Внесение в программу коррекции.  Подготовка кабинета, обновление специальных программ для создания мультипликационных фильмов.  компьютерного класса, проверка, установка, |
|  |  | Планирование | сентябрь | Составление плана работы.  Составление предполагаемых результатов работы |
| 2 | **Организационный этап** | Организационная работа | сентябрь | Отбор детей к участию в проекте.  Составление графика работы. |
| 3 | **Технологический этап** | Практическая работа в проекте | в течение года | Изучение и освоение программ Paint (редактор растрового рисунка), Macromedia Flash ( редактор векторного рисунка), Pinacle (программа для создания кино), Photo Shop, Corel Choto Paint; |
| 4 | **Заключительный этап** | Подведение итогов проекта. | апрель-май | Оценка работы.  Планирование дальнейшей работы.  Создание условий для дальнейшей работы проекта.  Вовлечение в проект новых участников. |

**Практическая значимость, дальнейшее развитие и возможные трудности**

*Практическая значимость:* Создание мультиков может быть реализовано в любой школе, в любом лагере, клубе, имеющем компьютер.

Мультики, созданные участниками студии «Кыра5ы хара5ынан» используются на классных часах, уроках, тематических мероприятиях (ко Дню Олонхо, Дню родного языка), в детском саду, в семейных просмотрах.

Мультфильмы распространяются в сети интернет через youtub.com в канале «Саха о5ото» под названием «Сборник анимационных фильмов обучающихся студии «Кыра5ы хара5ынан». Тем самым используются в различных республиканских мероприятиях и дистанционном обучении детей.

В 2021 году студийцы тесно сотрудничали с национальной библиотекой РСЯ им. А.С.Пушкина и литературным музеем им. П.А.Ойунского.

*Описание дальнейшего развития:*

1. Создание анимационного фильма на эвенском языке (Проект Шестаковой Александры прилагается).
2. Освещение работы проекта на страницах СМИ, соцсетей.
3. Выпуск мультсборника №2 (Мультсборник №1 выпустили 2016 г.)
4. Проведение детьми консультаций, мастер классов на уроках, мероприятиях;
5. Участие в интернет-конкурсах, интернет-проектах.
6. Вовлечение в работу студии «Кыраҕы хараҕынан» родителей.

*Предполагаемые трудности:*

|  |  |
| --- | --- |
| Предполагаемые трудности | Пути устранения трудностей |
| 1. Разный уровень владения компьютерными технологиями участников проекта. | Организация взаимопомощи. |
| 2. Утрата интереса детей из-за технических трудностей. Нежелание прилагать долгосрочное усилие. | Создание физических и моральных условий для повышения мотивации обучающихся. |
| 3. Нехватка свободного времени обучающихся, перегруженность учебными, дополнительными и внеаудиторными занятиями. | Составление оптимального графика работы студии. |

**Материальное и техническое обеспечение:**

1. Компьютерный класс.
2. Цифровая видеокамера.
3. Принтер.
4. Сканер.
5. Операционная система Windows , текстовый редактор MS Word, Power Point, Photo Shop, редактор растрового рисунка Paint, редактор векторного рисунка Macromedia Flash, киностудия Pinacle.

Приложение

**Достижения студии «Кыра5ы хара5ынан» («Зорьким глазом»)**

1. 2011 г. Потапов Афанасий 2 кл.- победитель в номинации «Лучший анимационный фильм» в Республиканском фестивале детского творчества среди школьных студий. (*мультфильм «Дьүһүн кубулуйумтуо» по рассказу А.И.Софронова-Алампа)*
2. 2013 г. студия «Кыра5ы хара5ынан» заняла 3 место в Республиканском фестивале детского творчества (*мультфильм «Буур тайах аттаах Омуннаайы бухатыыр» по олонхо А.Н.Томского).*
3. 2015 г. студия «Кыра5ы хара5ынан» победитель в номинации «Лучший анимационный фильм» в Республиканском фестивале детского творчества среди школьных студий (*мультфильм «Ючюгэй Юдюгюйэн, Кусаган Ходжугур» Д.Томской-Чайка).*
4. 2016 г. студия «Кыра5ы хара5ынан» победитель в номинации «Лучший анимационный фильм» в Республиканском кинофестивале «Золотой олень» (*мультфильм «Лыыбырда» по якутской народной сказке ).* Награждена именным призом редакции республиканской газеты «Бэлэм буол».
5. 2017 г. Потапов Афанасий занял 2 место в Республиканском открытом кинофестивале «Мультляндия» в номинации «Сказки народов мира» (*мультфильм «Гээнта» по удегейской сказке).*
6. 2017 г. студия «Кыра5ы хара5ынан» победитель в номинации «Лучший анимационный фильм» в IV Республиканском фестивале детских телестудий «Живые голоса ветеранов» *(мультфильм «Гээнта» по удегейской сказке)*. Награждены путевкой ДЗСОЛ «Кэскил» «Мультимедийная журналистика».
7. Студия «Кыра5ы хара5ынан» заняла 2 место в Республиканском конкурсе «3Д анимации, мультмедиа», в рамках IV Республиканских чтений «Алампа уонна билинни кэм» *(мультфильм «Олох оонньуура» по пьесе А.И.Софронова-Алампа).*
8. Потапов Афанасий, 8 кл. занял 1 место в Республиканском конкурсе «3Д анимации, мультмедиа», в рамках IV Республиканских чтений «Алампа уонна билинни кэм» (мультфильм «Дьүһүн кубулуйумтуо» по рассказу А.И.Софронова-Алампа).
9. 2018 г. Рожина Татьяна 10 кл. заняла 1 место в Республиканском конкурсе анимационных фильмов “Мультляндия” (*мультфильм* «*Куочай кугас Куутук»*).
10. 2018 г. Рожина Лада 7 кл. победитель в номинации «Лучшая компьютерная графика» в Республикаснком конкурсе анимационных фильмов “Мультляндия». *(мульфильм «Куобах хаппыыстата»)*
11. 2019 г. Студия «Кыра5ы хара5ынан» Лауреат II степени в номинации «Авторская мультимедийная книга» в Республиканском конкурсе «Книжный бум: Мой театр».
12. 2019 г. Потапов Афанасий занял 1 место в VI Республиканском детском мультипликационном фестивале «Чудеса кино». *(мультфильм «Чуораанчыктаах ыа5ыйачаан»)*
13. 2020 г. студия «Кыра5ы хара5ынан» победитель в номинации «Лучший анимационный фильм» в I Республиканском фестивале детских и юношеских кино, посвященных 100-летию I-го якутского кинодраматурга Л.Л.Габышева.
14. 2020 г. Шестакова Александра 6 кл.- победитель в номинации «Анимационный прорыв» в I Республиканском конкурсе мультипликационных фильмов среди школьников РСЯ *(мультфильм «Куоска олонхото» по сказке Т.Е.Сметанина)*

Список использованной литературы

1.Проектный метод в детском саду. Мультфильм своими руками. – СПб: Детство-Пресс, 2011.

2.Саймон М. Как создать собственный мультфильм. – НТ Пресс, 2006

3.Саха литературатын оскуола5а үөрэтии методиката. «Бичик», 2006.

4.Шишигина В.Р., Кузьмина М.П., Кривошапкина В.С. «О5о бэйэтигэр туhаайыылаах үөрэх». Саха тылын уонна литературатын учууталларыгар көмө. Дь., 2004.

5.Шишигина В.Р., Ефремова А.В., Кудрина М.А. «Саха тылын үөрэтиигэ оонньуу уонна оонньуу технологията».

Учууталга көмө пособие. Дь., 2004.