

**Дюньдик Светлана Владимировна**

учитель начальных классов

МАОУ «СОШ №112 с углубленным

изучением информатики»

г. Новокузнецк, Кемеровская область

## **РАЗВИТИЕ ЧИТАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРЕСА НА ОСНОВЕ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ ЧЕРЕЗ ПРОГРАММУ PENCIL**

***Аннотация:** в статье рассказывается о новом виде сотрудничества обучающихся начальной школы, родителей и педагога, эффективном способе организации внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС.*

***Ключевые слова:** чтение, читательский интерес, информационные технологии, программа Pencil, внеурочная деятельность.*

В феврале 2017 года наша школа получила статус муниципальной инновационной площадки «Образовательная среда начальной школы как условие эффективной работы с одарёнными детьми: «Старт к успеху». Система работы с одаренными детьми построена с учетом модульного подхода «Обучение», «Воспитание», «Профессиональное развитие педагогов».

Чтение – это важнейший способ освоения информации, культурного наследия прошлого и настоящего. Но, к сожалению, сегодня во всём мире наблюдается тенденция снижения интереса к чтению [1].

Нынешние школьники, выросшие главным образом не на чтении, а на просмотре телевизора, не могут сосредоточить внимание на том, что и о чем читают. В результате многие из них не могут осваивать школьную программу.

Поэтому с сентября 2017 года в нашей школе на основе блога «Обучение» реализуется проект «Читаем вместе», который направлен на повышение интереса к чтению не только у учащихся, но и у их родителей.

На занятиях внеклассного чтения, учащиеся знакомятся с произведениями, которые выходят за рамки программного материала, а по итогам каждого раздела участвуют в творческом отчёте: создают странички литературного журнала

«Перо Жар-птицы» по прочитанным произведениям, участвуют в сетевых проектах «Дети читают стихи», «Страна читающая».

Для того, чтобы пробудить у детей младшего школьного возраста интерес к чтению и сформировать правильный механизм восприятия художественного текста на основе использования информационно-коммуникационных технологий, создается мультипликация – персонаж или персонажи по прочитанным произведениям.

Через анимационные рисунки школьника к произведению можно получить очень важную информацию о том, например, представляет ли он, как читатель картину, нарисованную автором произведения; сопереживает ли он героям, понял ли главную мысль произведения, может ли он сказать «что такое хорошо, а что такое плохо» [2, с. 48].

Для того чтобы создать мультфильм, необходимо обладать такими качествами как фантазия, терпение, работоспособность. А вот умение рисовать, художественные навыки – это уже второстепенно, ибо создание мультфильма, даже не очень большого, процесс трудоемкий.

В наше время существует масса программ, на основе которых можно легко создать мультфильм. Мы предлагаем Вам программу, которая по внешнему виду напоминает стандартную программу Paint, с которой любой человек так или иначе знаком, а называется она Pencil (в переводе – карандаш). Скачать ее можно бесплатно с сайта <http://www.pencil-animation.org/>.

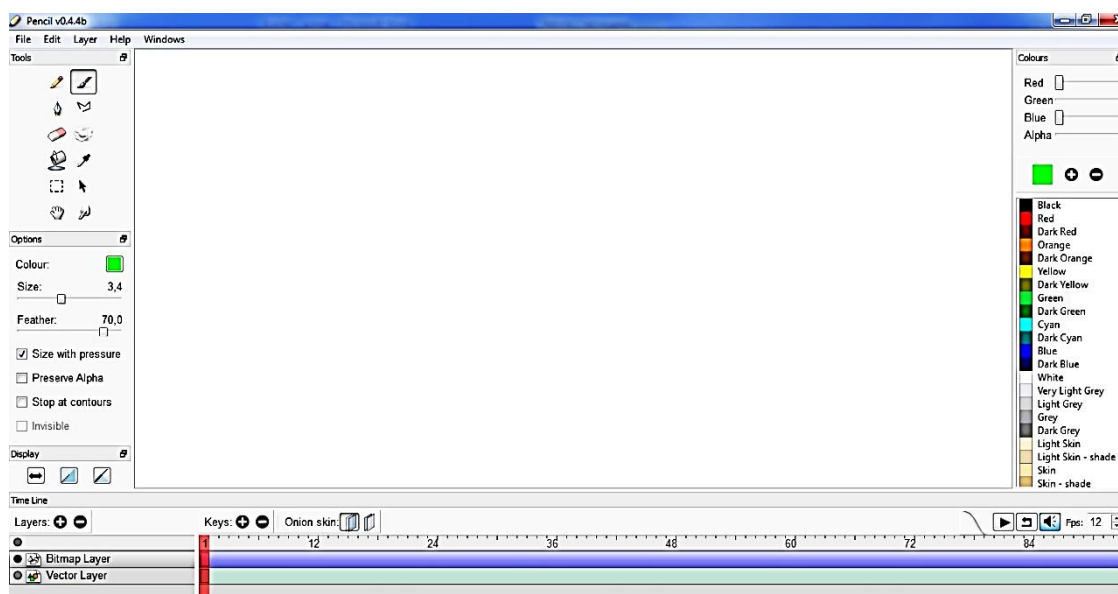


Рис. 1. Внешний вид программы Pencil

В помощь каждому мультипликатору был разработан буклет, в котором представлен обзор основных элементов интерфейса программы – <https://goo.gl/Fkg85C>.

Так, изучая писателей натуралистов ребята создали мультипликацию об оживлении природы весной – <https://youtu.be/F3QO3pmH-Us>. О важности соблюдения правил дорожного движения по мотивам стихотворения А. Усачева появился мультфильм «Футбольный мяч» – <https://goo.gl/3yx8w2>, который стал призером в областном открытом фестивале детско-юношеского видеотворчества и мультипликации «Распахни глаза!». И это не все мультфильмы, созданные учащимися.

Таким образом, создание мультфильмов представляет собой инновационный подход в формировании и развития читательского интереса у детей младшего школьного возраста с использованием средств ИКТ.

### **Список литературы**

1. Кирюхина Л.Г. Проблемы формирования культуры чтения в современной школе и пути ее решения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://goo.gl/okNKd9>

2. Плешкова О.И. Технологии литературного образования: кино и мультипликация в процессе изучения литературы: Учебное пособие / О.И. Плешкова. – Барнаул: АлтГПА, 2014. – 154 с.

3. Создание мультипликационных героев по прочитанным произведениям на уроках литературного чтения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://schoolfiles.net/2770819> (дата обращения: 25.12.2018).