

ОСНОВНИ ПРАВИЛА ЗА ДИЗАЙН НА ОБРАЗОВАТЕЛНА АНИМАЦИЯ. ПРОЕКТ ЗАБАВНА НАУКА

доц. д-р Радка Емилова Василева
Софийски университет „Св. Кл. Охридски“

BASIC RULES FOR DESIGN OF EDUCATIONAL ANIMATION. FUN SCIENCE PROJECT

Assoc. Prof. Radka Vassileva, PhD
Sofia University „St. Kl. Ohridsky“

Абстракт: Вече може да става въпрос за по-честото включване в обучението на образи, които трансформирайки се в роли формират драматично взаимодействие, в което учениците искрено желаят да се включат. Ще насочим вниманието си към проект за това върху какви основни идеи, конкретизирани като принципни правила се конструира образователната анимация? Ще бъде представен проект, в който се включват различни субекти: учители, студенти, ученици и родители. Той се нарича: Забавна наука.

Ключови думи: образователна анимация, театър, драматизация, забавна наука, партньорство

Abstract: Now may be a case of more frequent inclusion in the training images that transform into dramatic roles form interaction in which students are genuinely willing to get involved. We will turn our attention to this project on what basic ideas specified as fundamental rules construct educational animation? It will be presented a project that includes various actors: teachers, students and parents. It is called: Fun science project.

Key words: educational animation, theater, drama, science fun,partnership.

Новите поколения обучаеми стават все по зависими в комуникирането от обучението в значими знания и умения за тях по атрактивен и интересен начин, наподобяващ филмите, които гледат и драмата, в която могат да участват. Вече може да става въпрос за по-честото включване в обучението на образи, които трансформирайки се в роли формират драматично взаимодействие, в което учениците искрено желаят да се включат. Големият въпрос е как да стартираме професионална образователна анимация, която да повиши интереса и постиженията на учениците към и във образованието. Ще насочим вниманието си към проект за това върху какви основни идеи, конкретизирани като принципни правила се конструира образователната анимация? Ще бъде представен проект, в който се включват различни субекти: учители, студенти, ученици и родители. Той се нарича: Забавна наука.

Този проект е всъщност проект по теоретичното създаване и практическо проектиране на анимацията за образователни цели.



1. Образователна анимация – основни правила на конструирането на дизайна

Каква е същността на анимацията, която ще определяме като образователна анимация т.е. как изглеждат образователните ресурси, които използва учителят и които могат да бъдат определени като анимирани. Като „образователен ресурс“ ще разбираме различни сегменти на образователното съдържание, което се проектира посредством анимационни принципи в образователния процес, който се конструира по тях. Тъй като съдържанието и процеса на обучение се намират в единство ще представим основните правила на конструирането на образователна анимация като отнасящи се едновременно към двата компонента на образователната дейност.

Ще направим кратко представяне на принципните правила, които конструират концепцията ни за образователна анимация:

1.1. Театрална постановка (Драматизация)

Този принцип се основава на правила, произтичащи от театъра.

А / Създаване на роли чрез одухотворяване на образователни обекти

Всеки обект на образователния феномен, който се планира да бъде включен в презентацията на учителя, трябва да е представен в роля, която има специфичен характер, поведение и визия. Не е задължително ролята да е само измежду човешките образи, които притежават в пълнота нужните компоненти за формирането на роля. Достатъчно е да се придадат човешки характеристики на предметите, растенията, животните, природните явления или други обекти, които са предмет на изучаване и те също в този момент придобиват структура на роля т.е. възприемат се като анимирани от публиката обучаеми.

Б/ Създаване на етюд с обучителна цел

Ролята трябва да бъдат задействани в специфични взаимодействия. Подготвят се няколко театрални етюда, които формират цялостно драматично действие – оригинално начало, впечатляваща кулминация и удовлетворяващ край. Надграждането им конструира цялостен драма процес, който се представя чрез драматизация.

В / Формиране на сценично пространство

В театралните постановки сцената е това специално конструирано пространство, което позволява на зрителите да видят всяко действие на актьорите. В обучението, основаващо се на анимация учителят трябва да осигури подходящата сцена за играта на така създадените герои. Обучаваните като зрители трябва да могат да видят всяко движение на взаимодействащите си театрални обекти.

Г/ Работа с публиката от обучавани

Публиката от обучавани е необходимо да си състави правилна представа за характера на изучаваното явление чрез осигурен постоянен визуален достъп до характерните особености на всяко едно от действащите лица и особености на съставлящите го компоненти. Ще бъдат наблюдавани всичките движения на тела, пози и изражения на лица и постановка на предмети като контекст за действието. Всички те трябва да бъдат представени точно и изразително, за да създадат емоционална нагласа у обучаваните, която на следващите етапи на учебния процес да подпомогне неговото цялостно разбиране, обективен анализ и всеобхватна оценка.

1.2. Движение и взаимодействие (Раздвижване на статичното)

Този принцип е основен в света на образователната анимация. Същността му е, че обектите, които се изучават винаги се представят като движещи се и взаимодейст-

ващи си по време на конкретни, избрани от учителя действия, които се наблюдават от обучаемите т.е. представят се като анимирани /раздвижени/ на зрителите, които в случая са и обучаеми. И тук не става въпрос само за преместване от едно място на друго, разминаване или преобразяване на избраните за обучение обекти от учителя, а за създаване на *усещане за движение* т.е. наблюдаващият обучаем ще вижда или самият той ще участва в движението и взаимодействието /анимацията на статичните обекти/. Така той ще усеща как обектите се държат в реалната действителност. На следващи етапи в обучението той постепенно ще започне да разбира, анализира или оценява анимираната образователна съдържателност. Очакването е, че участието му в анимирането и усещанията, които е получил ще направят процеса на обучение по осъзнат и ще обогатят следващите когнитивни процеси.

1.3. Подготовка за действие (Очакване за действие)

В реалния живот човек често трябва да направи специфична подготовка преди да извърши определено действие. Например, човек трябва да подреди материали за някакъв експеримент, преди да го извърши или да тренира, преди да направи скок. Демонстрацията на подобни подготвителни движения подготвя обучаемия за последващото действие и е процес, показването на който превръща определената дейност в реалистична, а не изглежда специално конструирана за нуждите на обучението. По този начин образователната анимация се ангажира с показването на причинно следствената същност на изучаваното явление. Така обучаемия не просто става зрител на едно явление, а влиза в ролята на изследовател на това явление. Той вижда подготовката за определено явление както например зрителят иска да види в един филм как главния герой е достигнал до определено действие или как е подготвено важно и драматично събитие.

1.4. „Ключови кадри“ (Уголемяване на важното)

Драматичното увеличение на ефективността на анимираната образователна реалност може да се получи посредством предварително планирани кадри /парчета/ от различни моменти в съдържанието и процеса, които да бъдат представени по-ярко, по-подробно и в по-забавено темпо от останалите. Подборът им е зависим единствено от учителя, който решава кои точно кадри ще представи по този начин. Този принцип се ангажира с предварителното оформление на движенията – учителят фокусира вниманието на основните ключови точки, които водят до разбиране на проблема от обучаваните и обмисляне на характера на кадъра – драматичен, комичен, трагичен, фантазен или друг. Кадърът може да се повтори или да се представи сегментирано. Може в някои моменти да се забърза, но в други да се представи кадър по кадър. Възможни са и други варианти, които да разнообразят образователния процес като например: репетиция пред обучаваните или поредица от рисунки с ключово изображение; етюди с кукли с акцент върху ключов етюд; гледане на филм и стоп кадър на нещо, което е важно.

Този подход е целенасочен към постигане на резултатът такъв, какъвто е предвиден предварително. Но за да се създаде добър „ключов кадър“ е необходимо внимателно проучване на всеки детайл от онова, което искаме да разберат и анализират обучаваните. При разработването му учителят трябва да задейства творческите си умения в услуга на зрителя /обучаемия/ защото те са отправени именно към него и той трябва по-специално да ги види и почувства.



1.5. „Движение и заплитане“ (*Движение през трафика*)

Същността на принципа е, че визуалното представяне винаги позволява да се видят много детайли и особености на изучаваните явления, които трудно се описват с думи. Идеята е да се заплетат тези детайли така, че да визуализират точно случващото се, така както се случва в действителния живот. За какви детайли става въпрос? Например ако действащите лица са хора, то детайлите са техните дрехи / костюми, обувки, рокли, блузи, вратовръзки, шалчета.../ или аксесоарите им /чанти, бастуни, шапки, очила.../. Ако в образователното явление основните действащи лица са предмети или елементи от предмети, то детайли са техните цветове, консистенция, тежест, шума, който издават или миризмата, която носят със себе си или чрез взаимодействието помежду си. Ако работата е с животни и растения детайлите са техни особености – уши, опашки, крака, форма на цветовете, миризма, големина...и много други. Всички тези особености са в непрекъснато движение и своеобразно заплитане /взаимодействие/ и трябва да се представят без да се прекъсва тяхното участие в цялостния процес. Понякога точно такава заплитане на детайли е ключът към разбирането и осмислянето на образователните феномени. Аниматорите наричат това последователно /един елемент следва друг/ и заплетено от детайли движение „през трафика“. Именно този трафик осигурява обективност на възприятието, защото обучавания ще види детайлите, които са съпътствали, изграждали или трансформирали изучаваното явление. Обучителят има задачата да осигури тази богата на детайли непрекъснатост и плавен преход от кадър в кадър.

1.6. Вторични дейности (*вторични дейности*)

За да се направи по-изразителен характера на анимирания образователен ресурс могат да се включат т. нар. вторични движения на действащите лица и обекти. Те служат за фокусиране на вниманието върху нещо конкретно и симптоматично. Например, ако представяте суетен човек, то той често ще оправя косата или дрехата си. Ако интегрирате в анимация химичен елемент с остра или неприятна миризма ще накарате някои от героите да си сложат маска или да използват кърпичка, за да запушват от време на време носа си. Тези т. нар вторични дейности, често се използват в класическата анимация. Тяхното включване и в образователната анимация ще прави героите по-истински, по-ярки и емоционални. Очакванията са, че точно подобни акценти изграждат образа и поведението на изучаваните явления и се запомнят за по-дълго време.

1.7. Времево движение (*Timing*)

Да се усъвършенства представата на обучаваните за време остава на заден план в обучението много често. Принципът *Timing* позволява да се даде идея на обучаваните за това как във времето протичат процесите. Те като зрители или като непосредствени участници в образователна анимация посредством *Timing* -ът ще могат да преживеят и оценят времето? Всеки обект в образователната анимация има собствен *Timing*. Той се състои от компоненти като например скоростта на движение на героите, скоростта във взаимодействията им и заплитанията на детайлите и контекста, както и от паузите между отделни компоненти в цялостната дейност. Емоционалното състояние също е важен компонент на времето защото създава усещането както за ускорение, така и за забавеното протичане на времето. Героите в един анимиран образователен ресурс носят определено настроение, което може да се предава чрез тяхното специфично движение. Тъжните герои обичайно се движат много бавно, бързо реактивните обекти са енергични и тяхното движение е бързо, а онези които се колебаят могат да влязат в пауза.

1.8. Преувеличението (*Преувеличение и карикатура*)

В класическата анимация се сътворяват различни образи, които се превръщат в знакови за човешки характери, поведения или събития. Едни от най-въздействащите обаче са онези, които създава студията като Уолт Дисни, които винаги инструктират дизайнерите и художниците си към повече реализъм, съчетан с шеговитост т.е. поощряват търсенето на т.нар в света на анимацията „карикатурен реализъм”. Например, ако обектът е трябвало да бъде тъжен го представят като мрачно щастлив, ако е с буен нрав го правят ослепително нажежен и безумно енергичен. Когато в образователната анимация се използва похвата на преувеличението то може да означава да се акцентира върху нещо, което е типично за обекта. Тази типичност да бъде под лупа- преувеличена, за да бъде привлечено вниманието. Например обект от химията, който означава, че бързо влиза в съединение с друг обект да бъде представен като влюбен младеж, който ухажва любимата си по смешен начин. Този двойно позициониран похват /преувеличение и окарикатуряване/ увеличава емоционалното въздействие върху публиката, макар че характера на представяните обекти става странен.

1.9. Привлекателност (*Интересно и красиво*)

Привлекателността на анимираните обекти начертава пътят към ефективността и успеха и на образователната анимация. Как да се определи дали даден герой е привлекателен? Като един от основните белези може да се определи атрактивността му. Тя включва няколко белега на героите, а именно: изключителна оригиналност на представянето, съчетана с простота на визията, добър дизайн, чаровност и магнетизъм. Атрактивно трябва да бъдат представяни всички герои в анимираната образователна реалност. Дори и онези, които се натоваарват с черти на характера, които ги превръщат в омразни герои. От една страна те представят цялостната картина, но от друга тяхната страшна привлекателност поддържа концентрацията на вниманието, интереса и стремежа към натрупване на ново знание.

2. Проект „Забавна наука“

2.1. Цели и дейности в проект „Забавна наука“

Проектът наречен „Забавна наука“ се провежда в рамките на четири месеца в няколко класа от началното училище. Той съчетава усилията на няколко групи хора с различна експертиза: професионални актьори, студенти от специалностите Педагогика и Неформално образование на СУ „Св. Кл. Охридски“, класни ръководители – педагози и родители. Общо в проекта вземат участие повече от 200 човека.

Целите му са няколко, а именно:

1. Да се разработи и представи пред публика типичен проект на образователна анимация, отговарящ на основните правила за неговото конструиране и дизайн.
2. Да се иницира формирането на партньорски модел по модела на Чарлз Пелерин и да се приложи при поставянето на образователна пиеса за деца. В този модел да се включат екипи от актьор, педагог, студенти и родители, които да са обучени в модела и да го приложат на практика.
3. Да се очертаят ползите при прилагането му.
4. Да се регистрират възникнали проблеми по време на работата.



Проектът включва няколко дейности:

1. Разработване на образователни пиеси по предварително избрано образователно съдържание. Тази дейност се извършва посредством сътрудничество между студентите и актьорите.

1. Представяне на пиесите пред учениците от всеки клас. Отново се прилага партниране между студенти и актьори.

2. Кастинг за роли на всеки ученик от класа, разработен по утвърдена методика за образователна драма. Дейността бе реализирана чрез тройно партниране между студенти, актьори и учители.

3. Репетиционен период с участието на актьори, студенти, учители и родители. Родителите се включват в съвместното изработване на различни сценични декори и костюми.

4. Представяне на пиесите пред родители и гости. При тази дейност партньорският модел включва всички участници в проекта-студенти, актьори, учители и родители.

5. Представяне на пиесите на сцената на Софийския Университет. Целият екип е ангажиран – студенти, актьори, учители и група родители.

2.2. Изпълнение на проект „Забавна наука“

Участниците в проекта са ангажирани извън учебните занятия. Часовете за работа са предварително съгласувани с всички участници в проекта.

Стартирането му като научен проект започва със среща на всички екипи от възрастни, които са дефинитивно определени като *лидерски екипи*. На нея е определена целта на проекта, а именно:

Да бъде приложен партньорски модел на работа, който стимулира творчеството в екип за конструиране на образователен анимационен проект.

Приети са основните правила на работа на екипа.

Очертани са основните етапи през, които ще премине работата, а именно:

Етап 1: Мотивация и създаване на вдъхновяващи цели

Мотивирането на децата за участие в проекта се осъществи по метода на Чарлз Пелерин. Този модел беше разработен в тренинг с участието на всички партньори от лидерските екипи. Добрите мотиватори бяха идентифицирани чрез диагностиката, предложена в модела за екипна работа на Ч.Пелерин. Те се ангажираха с първия етап от работата- създаване на вдъхновяващ старт във всеки екип.

Като мотивиращи за децата бяха обсъдени и представени цели, които мощно да ги стимулират за това ново и продължително екипно усилие, което им предстои.

Ето някои от целите, които бяха формулирани от мотиваторите:

Участието в проект „Забавна наука“ ще ви превърне за кратко време в:

- *Създатели на супер интересна , театрална класна стая ;*
- *Творци, които имат какво да покажат на другите;*
- *Ще преоткриете у себе си таланти, за които не сте подозирали;*
- *Ще се научите да организирате бизнес проекти... и много други вдъхновяващи децата цели.*

Мотиваторите стимулират децата от всеки клас да изработят лого и девиз, който да ги обединява, направлява и вдъхновява в работата. Проектират ги в картичка, която всяко дете изработва само и отнася в дома си, за да ангажира и родителите си в проекта.

Етап 2: Формиране на екип

Създаването на подходящи условия за това всеки да върши добре работата си е етап, който изисква специални усилия на лидерите. В случая на проект „Забавна наука“ става въпрос за осигуряване на сценарии на пиесата за всеки, индивидуална подкрепа за ефективни репетиции, намиране на материали за сценография или музика за представлението, помощ при изработването на идейни решения за дизайн на залата, билети за публиката, плакати за популяризиране на пиесите и други дейности, с които са вече ангажирани децата. Това е етапът, който предполага съобразяване с индивидуалните възможности и идеи на всеки.

Целите, които се поставят пред децата са:

Кажете какво не ти е ясно;

Изброй от какво се нуждаеш;

Сподели кое те притеснява;

Искаш ли допълнителна помощ и за какво?

Етапът е важен защото децата нямат опит и се нуждаят от непрекъснато стимулиране, за да не се откажат поради невъзможност да преодолеят първите възникнали трудности. Това е и етап, в който могат да открият, че са подходящи за различни от планираните дейности и могат да се присъединят към други екипи.

Ангажираност за тези дейности във всеки екип приеха лидерите, които откриха своята талантивост в това да създават атмосфера в екипа чрез тестовете, проведени по модела на Ч. Пелерин. Обичайно това са хора, които са изключително толерантни, много внимателни към нуждите на децата, търпеливи и комуникативни.

Етап 3: Концентрация за високо постижение

Това е етап, който предполага пълно отдаване на работата по поставянето на пиесата. Стремелът на всички е насочен към това да направят добро представление, което за децата означава да си изпълнят ролите по най-добрия начин. Те вече са осигурени с необходимите материали за добро постижение и трябва да се концентрират върху работата си и да я извършат.

В този етап техни консултанти са лидерите от екипа на възрастните, които са насочени към съвършенството и достигане на най-високото постижение. Те са получили своята идентификация по време на тренинга и сега поставят на всеки участник висока цел, която той трябва да постигне, а именно:

Да изпълни ролята си по най-добрия начин;

Да влиза без никакъв проблем в предварително планираните взаимодействия на сцената;

Да изработи най-добрия костюм не само с тези материали, с които разполага, но и да потърси други, по-добри решения;

Да изработи най-добрата сценография с помощта на родител и т.н.

Около всеки участник има творческо напрежение, което не предполага отпускане. Работи се дисциплинирано. Подлага се на критика всяко действие, което отклонява от работата.

Този етап е разработен от Ч.Пелерин като етапа на търсене на съвършенство чрез упорита работа. Децата разбират, че трябва да работят всеотдайно, за да получат добри резултати. Възрастният лидер е напуснал зоната на толерантността и личната загриженост към всеки, защото сега е времето да се свърши работата по най-добрия начин.



Етап 4. Финализиране и спазване на срокове

Този етап се поема от лидерите в екипа, които са открили своята талантливост в областта на спазването на дисциплината, което на практика означава, че работата на всеки ученик трябва да се ускори, за да бъде завършена в срок. Етапът на забързано, но ефективно финализиране е неизбежен в екипните дейности. Ч. Пелерин установява в своята работа, че екипите винаги накрая искат да им се даде или повече време, или други материали или нещо друго, за да довършат работата си. При поставянето на образователните пиеси и тяхното представяне също се достига до този етап.

Ангажимент с финала на работата преди представянето поемат лидерите на реда.

Те формулират по категоричен начин нови цели за децата, а именно:

Довърши бързо работата;

Измисли нов вариант на употреба ;

Откажи се от това решение;

Погледни на нещата като на завършени и други подобни.

Тези цели са насочени към спазването на сроковете, въпреки, че екипа не се чувства достатъчно уверен. Лидерите на реда не омаловажават техните усилия, а напротив показват инварианти, които могат да разкрият потенциала на създаденото от участниците до тук.

Изводи:

1. Поставянето на образователна пиеса от цял учебен клас е сложен образователен проект, който предполага използването на партньорски модел от възрастни лидери с различна експертиза и талантливост в екипната работа.

2. Когато екипната дейност е поэтапно планирана позволява на всеки от екипа да работи по проблеми, с които може да се справи най-добре – мотивация, екипно партньорство, концентрация към високи цели или спазване на реда и сроковете.

3. Екипът от лидери преодолява трудности в работата с деца, които биха създали напрежение, ако тази дейност се осъществява от един лидер, който неизбежно трябва да поеме всички роли – мотиватор, екипен модератор, концентриран в творческата работа и съблюдаващ сроковете и графика. В индивидуалната работа на лидерите често се наблюдаваше изпълняване и на няколко роли от един лидер. Осъзнаването им като различни се оцени от тях като обогатяващо личната им компетентност.

4. Работата в екип позволява да се съблюдават правилата на професионалната образователна анимация, защото експертизата на всеки обогатява практическото изпълнение на проекта. Всеки може да отдели достатъчно време за прилагането на основните правила на дизайна на образователната пиеса от проект „Забавна наука“ за превръщането ѝ в ефективна образователна анимация.

Литература

1. Василева, Р. Модел на образователна драма в училище. С., 2014.
2. Пелерин, Ч. Как НАСА създава екипи, С., 2009.