

*Non-Formal Education
Неформално образование*

АНИМАЦИОННИ ПРОЕКТИ, ОСНОВАНИ НА МОДЕЛ ПО ОБРАЗОВАТЕЛНА ДРАМА В НАЧАЛНОТО УЧИЛИЩЕ

Мария Николова

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. Атрактивността, многообразието и интерактивността се превръщат във все по-желани характеристики на иновациите, предлагани в образователни проекти, системи, модели и отделни методи, които се описват в теоретичните постановки на множество научни разработки, предложени в педагогическата литература. Статията анализира практическото значение, възможностите и предизвикателствата на прилагането на нови, неконвенционални идеи, базирани на анимационни практики в образованието. Поставя се въпросът за действеността на анимационните проекти, основани на модела по образователна драма в началното училище и неговите практически измерения, значими за неформалното образование.

Keywords: educational animation; non-formal education; educational drama; educational theater

Въведение

Преподаването на сложните понятия, които са в основата на научни феномени, включва изясняването на абстрактни явления, процеси и термини, които много често не могат да се видят, чуят или докоснат. Приложението на анимационни подходи в процесите на преподаване и учене създава алтернативни предпоставки за разбиране, овладяване, интерпретиране и емоционално преживяване на научните понятия от страна на обучаемите. Анимационните проекти, основани на модел по образователна драма в началното училище, действено илюстрират научните явления. Включени в обучение, основаващо се на анимационните подходи в образованието, обучаемите се въвличат в своеобразно приключение, преживявайки „интегративни понятия, които имат нужда от цялостна интерпретация, чрез съчетание на различни предметни области“; „сложни понятия, отразяващи дълбинни процеси и явления в науката“; „понятия, които предполагат различна интерпретация“ (Nikolova, 2017: 30).

Образователната анимация се приема като новаторски формат за постигане на качествени образователни резултати, тъй като използва образи, пред-

ставени чрез кукли, рисунки, макети, изображения, илюстрации, комикси и графики в процеса на обучение и/или създадени и проектирани от обучаемите образи персонажи, герои в ролеви игри и драматургични сценарии за образователна драма (Vasileva, 2014).

Анимационните проекти в образованието са част от практическите полета на неформалното учене и образование и в този смисъл се разглеждат като подходи на неформалното образование, които „могат да бъдат използвани с възрастни, младежи или деца, в класната стая или извън нея“ (Nikolaeva, 2015: 43).

Изхождайки от горепосоченото позоваване, изследователският фокус е насочен към проучване на практическите полета на неформално образование, установяващи значимостта на анимационните проекти, основани на модел по образователна драма в училище, интегрирани във формалното, традиционно образование.

Анимацията – възгледи, убеждения, концепции

Същността на анимацията е „да създава фантастична, зашеметяваща, несъществуваща в ежедневието ни „реалност“. „Природата на анимацията е двойствена. Тя отприщва стихията на необузданото въображение и същевременно моделира и създава образите си с прецизността на часовникар“ (Marinchevska, 2005: 9).

Първоначално понятието „анимация“ се използва за дефиниране на процеса по създаване на илюзия за движение. Терминът *animātiō* произлиза от латински. Значението му се определя като „оживявам“, като *animō* е разбирането за „давам живот“, а *ātīō* – „действие“. В началото „анимация“ се разбира като оптична илюзия, създадена чрез бързо и последователно показване на образи на неподвижни обекти. „Да анимираш, означава да придадеш феномена на движението на статичните, неподвижните обекти и субекти, които искаш да представиш на зрителите“ (Vasileva, 2016: 249). Анимирам, означава „оживявам, вдъхвам живот и енергия, възбудям, одобрявам, както и подтиквам, стимулирам, движа. В този смисъл и аниматорът е човек, който е призван да доведе отделния човек, група от хора или огромно множество до състояние на одухотворение, оживление и възбуда, които да се удоволствени за всички и всеки поотделно, като оживи един до този момент неодушевен материален свят чрез участие в различни обикновено развлекателни или игрови дейности“ (Vasileva, 2006: 9).

Феноменът на анимирането обаче „все по-често се използва и в областта на образованието и свободното време, като в случая се разбира като начин за активиране на публиката или групата за съучастие в значими за дадена общност или група образователно-развлекателни дейности“. „А това вече я доближава до същността на образователното неформално действие“ (Nikolaeva, 2015: 48).

М. Barak и Y. J. Dori провеждат изследване в областта на анимационните проекти в образованието. Авторите установяват, че включването на ученици-

те в анимационни образователни проекти води до „повишаване на научното любопитство, придобиване на научен език и насърчаването на научното мислене“ (Barak, & Dori, 2011), което потвърждава значимостта на анимационните проекти за образователното неформално взаимодействие във и извън класната стая, в свободното време на учениците и пр.

Образователна анимация – проект основан на модел по образователна драма в училище

„Образователната анимация изучава проектирането и осъществяването на обучение, ориентирано към ефективно постигане на образователни цели посредством забавлението на обучаемите“ (Vasileva, 2016). В този смисъл, динамичният образователен контекст изисква създаването на специфично изградени образи и тяхното включване в процеса, където обучаемите са активни участници в трансформиращото се визуално образователно пространство.

В процес на обучение, фокусиран върху основните правила, които конструират концепцията за образователна анимация, се включват образи, чието трансформиране в роли предизвиква драма взаимодействия в контекста на образованието във и извън класната стая. Обучаемите, включени в този специфичен образователен процес, зареден с творчество, креативност и разнообразно моделирани педагогически взаимодействия, демонстрират ентузиазъм и силно желание за участие, а това е сериозна предпоставка за повишаване на интереса към научното познание, вследствие на което гарантира високите им академични постижения и вълнуващото лично и споделено преживяване.

Следвайки *основните правила за дизайн на образователната анимация* (Vasileva, 2016: 249 – 253), ще бъде представен анимационен проект, който очертава част от практическите полета на анимационните образователни формати. Той се основава на сценичния перформанс (импресия) като анимационен феномен, използван в образованието. Проведен е в период от три месеца (март – май 2017 г.) в няколко столични училища. Участват 76 ученици от начална училищна възраст, които чрез техниката Stage Body Action („Сценична история в движения“) разказват вълнуваща драматична история за явления, създадени от хората или природата. Нарича се „Човекът и природните феномени“. В сценичния перформанс (импресия) „Човекът и природните феномени“, който е изследователски фокус в настоящата разработка, вземат участие още професионални актьори, учители (класни ръководители), студенти от СУ „Св. Климент Охридски“, специалност „Неформално образование“, наричани накратко експерти.

Целите са:

1. Да се представи пред публика новаторски формат на образователната анимация в образованието.

2. Да се проследи действеността на анимационните проекти, основани на модел по образователна драма в училище.

3. Да се очертаят практическите измерения на конкретна анимационна практика значими за неформалното образование.

Дизайнът на сценичния пърформанс обхваща няколко значими **дейности**:

- създаване на образователни драматургични текстове, очертаващи събитийната рамка, значима за драматичното взаимодействие (фабула);

- презентация на текстовете пред обучаемите посредством драма техники за формиране на интерес към темата на пиесата (Vasileva, 2014: 85 – 88);

- провеждане на специфични дейности за избор и подбор на роли чрез драма техники за „ролева идентификация“ (Vasileva, 2014: 47 – 50);

- създаване на идейни дизайнерски проекти – сценография, костюми, сцena, по утвърдена методика за образователна драма (Vasileva, 2014: 50 – 55).

Реализацията включва следните **дейности**:

1. Репетиции:

- продуциране на уникален оригинален сюжет, който следва събитийната рамка, заложена в началото на анимационния проект;

- изграждане на персонажи – конкретните образи (индивидуални и групи) за развитие на драматичното действие в пиесата чрез инструменти за ролеви анализ и ролеви взаимодействия (Vasileva, 2014: 101 – 103).

2. Сценично представяне/изпълнение пред публика

Създаването на конкретния сценичен пърформанс – „Човекът и природните феномени“, основан на модел по образователна драма в училище, е специфичен процес, конструиран от няколко **етапа** на развитие.

Първи етап: определяне образователните и драматургичните цели на проекта.

За „Човекът и природните феномени“ екипът от експерти определя конкретни и специфични образователните цели, а именно:

- обучаемите да могат да изброят три конкретни дейности на човека, които замърсяват околната среда;

- учениците да могат да дефинират парниковия ефект и последиците за човечеството;

- обучаемите да могат да изброяват три конкретни природни бедствия, които влияят на живота на човека;

- учениците да могат да изброяват минимум пет конкретни дейности на човека, чрез които се опазва природата.

И драматургични цели:

- обучаемите да се запознаят със събитийната рамка, значима за драматичното взаимодействие;

- учениците да сътворят оригинален сюжет – сценарий и персонажи;

- обучаемите да участват активно в драматичното действие на сцена.

Втори етап: *дизайнери на контекста – създаване на сценарий.*

„Сценарият е всъщност онази карта, която така успешно релаксира и направлява, но и която подбужда духа на учащия. Образователният сценарий обединява предсказуемостта чрез логиката на съдържанието на науката и риска от емоцията при презентирането във и чрез формата на обучение“ (Vasileva, 2005: 26).

Фабулата се разглежда като събитийната схема, като основа на сюжета. Сюжетът освен събитийността обхваща и характеристиките в тяхното развитие. Фабулата само съобщава обективното действие, нейната градивна единица е събитието, тя е само материал за оформянето на сюжета. Затова основната единица на всяка фабула си остава събитието, а на сюжета – отделното „движение и жест на човека и вещта“ (Popova, 2016: 32).

На този етап обучаемите, запознати със събитийната схема от учителите (експерти), са включени в процес по сътворяване на конкретния контекст, в който ще се развие драматургичното действие. Този етап е тясно свързан със следващия – създаване на характеристиките, персонажите, образите и техните движения.

Трети етап: *сътворяване на образи (роли) чрез оживяване на образователни обекти.*

„Персонажът в анимацията „е драматичен..., защото се разкрива действие, в рамките на ограничено анимационно време“ (Popova, 2016: 33). Разглеждан е чрез колизията и конфликта.

На този етап учителите експерти предлагат на обучаемите многообразие от образователни ресурси, разглеждани като различни сегменти на образователното съдържание, кодирано в събитийната рамка. Тези ресурси се превръщат в обекти на образователния феномен, които подлежат на анимиране. Задачата на обучаемите е да оживят, да вдъхновят, да раздвижат тези елементи; да им придадат характер, визия, особености, поведение.

Според Н. Попова „...всичко подлежи на одушевяване, всичко може да се анимира, приемайки най-невероятни форми. Анимационният свят е тежък и подвижен, свят на постоянни преходи и метаморфози, свят, който дава на съвременния човек уникалното, освобождаващото чувство за преодоляване на ограниченията на материята и на собственото му тяло (Popova, 2016: 39).

В този смисъл, обучаемите могат да се забавляват, да използват своето въображение и фантастични представи; да одушевяват както човешки образи, така и обекти от света на науката – природни явления и феномени, животни, процеси и пр.

Изграждането на персонажа в образователната анимация е двупосочно и включва както външните характеристики (жест, мимика, походка, външност, реч), така и вътрешните характеристики на героя. Syd Field – американски

сценарист, определя изграждането на персонажа в киното като процес, в който трябва да се създаде (Ророва, 2016: 35):

- контекстът на съществуването на героя;
- реалното съдържание, т.е. характеристиките на самия герой. *На този етап се използва инструмент за ролеви анализ „Карта на роля“* (Vasileva, 2014: 101).

Syd Field разглежда биографията, социума, професионалната и семейната среда като част от контекста, а самия характер определя чрез: потребностите му; личностното му поведение, изразено в реални действия (или бездействия); отношението му към света; гледната му точка; идентификацията на публиката с героя.

На този етап обучаемите, включени в анимационния проект, основан на модел по образователна драма в училище, експериментират, дават предложения, правят опити и се забавляват с научните понятия, които оживяват в истински герои пред и заедно с тях. Те танцуват, смеят се, понякога тъжат. Обучаемите изследват всички характеристики на научните явления чрез движение и съп-реживяване, тъй като образователният феномен вече е одухотворен.

Четвърти етап: създаване на поредица от етюди с обучителна цел.

Конструирането на специфични взаимодействия между персонажите, сътворени от обучаемите, е задължително условие за изграждането на цялостен драма процес, основан на анимационния принцип. Логиката на представяне на образите, техните взаимодействия във въображаемия контекст, приключенията и трудностите им трябва да притежава последователност от интригуващо начало, вълнуващи предизвикателства, напрегната кулминация, оживена развръзка и важен край, значим за образователните цели, поставени в началото на анимационния проект.

Пети етап: сътворяване на сценично пространство.

Движението на създадените анимирани обекти трябва да е видимо за всички. Визуализирането на случващото се е важно условие за постигане на пълно разбиране от страна на обучаемите, на одушевените явления. Обучаващите имат задачата да осигурят подходящо пространство, на което всички участващи в анимационния проект да могат да експериментират чрез игра и превъплъщаване, да обогатяват движението на персонажите в контекста на анимирания образователен феномен.

Шести етап: репетиции – движение и взаимодействие.

Това е етапът на „задвижването“ на одухотворените анимирани обекти. Обучаемите трансформират образите, които са създали, чрез взаимодействието с другите, участващи в анимационния проект. В случая става дума за движение в контекст, или с други думи – у обучаемите се създава „усещане за движение“, т.е. наблюдаващият обучаем ще вижда или самият той ще участва в движението и взаимодействието (анимацията на статичните обекти)“ (Vasileva, 2016: 250 – 251).

Много важно на този етап е познаването на т.нар. принцип *timing* („времево движение“). Чрез него обучаемите придобиват смисъл за това как процесите във 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“ (Vasileva, 2016: 252).

Седми етап: *сценично представяне, комуникативност и привлекателност на анимационния проект, основан на модел по образователна драма в училище.*

Сценичното представяне пред публика е важен етап за обучаемите в процеса на анимационните проекти, основани на модел по образователна драма в училище – едновременно напрегнат и разтоварващ момент за обучаеми и експерти, които съвместно постигат ефект на оживяване на научни проблеми, обекти и явления пред своята общност.

Представяйки образите на образователния феномен в драматични действия и взаимодействия, обучаемите провокират интереса на публиката, наблюдаваща случващото се. Образователната анимация, позиционирана на театрална и училищна сцена, се превръща в привлекателна, от една страна, поради изключителната си оригиналност; а от друга – поради атрактивността на проявлението на различни сегменти на образователното съдържание.

Заклучение

Образите, драматичната динамика между тях и образователният контекст гарантират изключителната атрактивност на анимационните проекти. Очакването е, че на следващите етапи в обучението си обучаемите постепенно ще започнат да търсят анимираната образователна съдържателност. А преживяването, усещането и потапянето в имажинерния свят на образите ще провокират у всеки обучаем увереност. Ще допринесат за по-дълбокото осъзнаване на процеса на обучение и ще вдъхновят съзнателни търсения, научно любопитство и формиране на експертно мнение.

Практическите измерения на анимационните проекти, основани на модел по образователна драма, са значими за неформалното образование, тъй като по своята оригинална и креативна същност представляват алтернативен и нетрадиционен начин за директно включване на обучаемите в процес на обучение, който според тях е интересен, важен и значим. Анимационните проекти в образованието създават усещане за нещо приятно, забавно и развлекателно и вследствие на това обучаемите все по-често се ангажират със собственото си учене и развитие.

NOTES/БЕЛЕЖКИ

1. „Сценичен пърформанс“ – действено изпълнение от обучаемите на специфично сценично пространство, конструирано въз основа на субективни впечатления и наблюдения на определени явления, феномени и процеси.
2. Повече информация за проект „Забавна наука“ – Василева, Р. (2016). Основни правила за дизайн на образователна анимация, с.253 – 256.
3. Василева, Р. (2016). Основни правила за дизайн на образователна анимация. Проект „Забавна наука“, В: Сборник на Бургаски свободен университет от Юбилейна научна конференция с международно участие „Новата идея в образованието“, Том II, 249 – 256, Бургас, 2016.
4. Николова. М. (2017). Образователен театър, творческа сцена в училище. Как се ражда приятелство в обучението? София.
5. Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K. & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: an experimental study.

REFERENCES/ЛИТЕРАТУРА

- Barak, M. & Dori, Y. J. (2011). Science education in primary schools: Is an animation worth a thousand pictures? *Journal of Science Education and Technology*, 20(5), 608.
- Dyakova, L. (2013). Mислещи, артистични – абе аниматори. *Кино*, 1 [Дякова, Л. (2013). Мислещи, артистични – абе аниматори. *Кино*, 1].
- Marinchevska, N. (2005). *Kvadrati na vaobrazhenieto. Estetika na animatsionnite tehniki*. Sofia: Titra [Маринчевска, Н. (2005). *Квадрати на въображението. Естетика на анимационните техники*. София: Титра].
- Nikolaeva, S. (2015). *Neformalno obrazovanie. Filosofii. Teorii. Praktiki*. Sofia: Sv. Kliment Ohridski [Николаева, С. (2015). *Неформално образование. Философии. Теории. Практики*. София: Св. Климент Охридски].
- Porova, N. (2016). *Dramaturgichното prostranstvo na animatsiyata*. Sofia: NBU [Попова, Н. (2016). *Драматургичното пространство на анимацията*. София: НБУ].
- Vasileva, R. (2006). *Animatsiya i vazpitatie*. Sofia: Faber [Василева, Р. (2006). *Анимация и възпитание*. София: Фабер].
- Vasileva, R. (2005). *Obuchenieto kato drama interpretatsiya*. Sofia: Faber [Василева, Р. (2005). *Обучението като драма интерпретация*. София: Фабер].
- Vasileva, R. (2014). *Model na obrazovatelna drama v uchilishte*. Sofia: Sv. Kliment Ohridski [Василева, Р. (2014). *Модел на образователна драма в училище*. София: Св. Климент Охридски].

ANIMATION PROJECTS BASED ON A MODEL OF EDUCATIONAL DRAMA IN PRIMARY SCHOOL

Abstract. Attractiveness, variety and interactivity are becoming more and more desirable features of innovation offered in educational projects, systems, models and individual methods, which are described in the theoretical statements of numerous scientific papers proposed in pedagogical literature. The article analyzes the practical importance, opportunities and challenges of implementing new, unconventional ideas based on animation practices in education. The issue of the effectiveness of the animation projects based on the educational drama model in elementary school and its practical dimensions, important for non-formal education, is raised.

✉ **Dr. Mariya Nikolova, Assist. Prof.**

Department of Didactics

Faculty of Pedagogy

Sofia University

Sofia, Bulgaria

E-mail: mariya.nva@gmail.com