

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

СОШ № 60/1

II РЕГИОНАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ТВОРЧЕСКИХ ОТКРЫТИЙ
И ИНИЦИАТИВ «ЛЕОНАРДО»
Секция «Литературоведение (на русском и иностранных языках)»

Исследовательская работа
«Комикс как средство мотивации учащихся
к чтению книг»

Автор: Сиротюк Мария Владимировна,
обучающаяся 4-В класса

Руководитель: Асадуллина Анися Рафатовна,
учитель начальных классов
первой квалификационной категории.

Предмет: литературное чтение

Пенза 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ПАСПОРТ ПРОЕКТА.....	4
ГЛАВА I. ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ КНИГИ И ЧТЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСКУССТВА.....	6
1.1. Поиск путей решения проблемы не чтения посредством литературы и искусства.....	6
1.2. Анализ интересов учащихся в чтении комиксов.....	9
ГЛАВА II. ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО СОЗДАНИЮ АРТ-ПРОЕКТА «КОМИКС И К ⁰ ».....	12
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	17
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	18

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Культура – эстетическое воспитание личности, а визуальная культура сегодня стала частью общей культуры человека.

В процессе обучения и овладения культурой мы развиваем свое восприятие визуальных образов, умение их представлять и анализировать, а впоследствии на этой основе создавать собственные художественные образы. Понимать, видеть красоту и гармонию искусства позволяет человеку художественный феномен – комиксы, которые в последнее время приобрели статус не просто рисованных картинок, а как жанр искусства и литературы.

Комикс – это реальность современного общества. Востребованность комиксов в XXI веке объясняется стремительным темпом жизни и большими объемами информационных потоков, которые обрушиваются на современного человека, и который пытаясь успеть в этой жизни многое, считает лишь поверхностные факты, воспринимает мир через короткие яркие образы и послания.

Сегодня комикс обретает новый статус в читательском и образовательном пространстве. И у него совершенно иная роль – с их помощью можно быстро получить сведения и информацию. Поэтому комиксы стали уникальными образовательными инструментами в мотивации детей к восприятию серьезных произведений. Графический роман открыл и продолжает открывать методы чередования текстовой и визуальной информации с целью облегчить усвоение учебной и популярной литературы.

И мне стало интересно выяснить как же можно использовать комикс как средство мотивации учащихся к чтению книг. Тем более что мой земляк Иван Иванович Шеншин стоял у истоков европейского комикса. В целом активные процессы, связанные с визуализацией текстов, в том числе литературных, обусловили актуальность работы.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Название	«КОМИКС И К ⁰ »
Проектная группа	Учащиеся 4-5классов
Аннотация	Предложен проект, направленный на популяризацию книги и чтения средствами графических романов, по средством реализации арт-проекта.
Проблема, на решение которой направлен проект	Нежелание учащихся читать, низкий уровень навыков рисования
Цель проекта	создание условий по развитию интереса к книге и чтению, а также развитию творческих навыков
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. развивать читательскую деятельность; 2. вызвать интерес к книге и чтению; 3. рассказать об истории развития комиксов 4. создать условия по освоению приемов составления комиксов; 5. развивать творческий потенциал учащихся
Сроки реализации проекта	<p>сентябрь 2022 – май 2023 года</p> <p>I этап – подготовительный (разработка проекта) – сентябрь 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> – проведение опроса; – комплектование необходимыми материалами и литературой; – налаживание партнерских связей. <p>II этап – основной – организация работы по реализации мероприятий в рамках программы по созданию комикса (октябрь 2022 –апрель 2023 год)</p> <p>III этап – заключительный – подведение итогов работы, презентация выпуска сборника рисованных историй участников проекта (май 2023 года).</p>
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> – повышение имиджа и престижа школы; – расширение информации о рисованных историях детей 10-12 лет; – формирование мотивации к творческому саморазвитию; – организация встреч, посвящённых основам рисования; – проведение мастер-классов «Комикс-студия»;

	<ul style="list-style-type: none">– развитие интереса к чтению произведений художественной литературы;– формирование навыков осмысленного чтения художественной литературы;– популяризация книги, чтения посредством графических историй.
--	---

ГЛАВА I. ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ КНИГИ И ЧТЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСКУССТВА

1.1. Поиск путей решения проблемы не чтения посредством литературы и искусства

Одной из важных проблем современности в воспитании подрастающего поколения является падение интереса к чтению. Поэтому Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям ведет активную работу в области пропаганды и продвижения чтения, особенно среди детей и молодежи. Также и педагоги ведут активный поиск нестандартных форм распространения и потребления (восприятия, освоения) художественных ценностей – произведений искусства и традиционного чтения среди детей.

Комикс очень удачное соединение словесного и визуального искусства, которое позволит улучшить работу с литературным текстом.

Комиксы – это новый литературный мир. Чтение комиксов является социально эффективным инструментом и становится первым шагом ребенка и подростка к чтению.

Сегодня создаются центры комиксов, которые демонстрируют изменение формата современной книги и создание альтернативных вариантов существования печатного слова. Именно поэтому одной из популярных форм слияния литературы с изображением является комикс, который долгое время вызывал в России недоверие и предубеждения, связанные с представлением об их низкой культурной ценности.

Традиция рассказов в картинках восходит к XVI и XVII в., когда в Валенсии и Барселоне начали продавать картинки для народа, чаще всего на религиозную тематику.

В 1830-1846 годах швейцарец Родольф Тёпфер выпускает в Женеве серию альбомов о приключениях господина Жабо и господина Крепена.

Художник-романтик Валентен издавал альбомы картинок по сказкам

Шарля Перро.

После 1870 года иллюстрированные еженедельники в Европе стали использовать одну из форм лубочных «картинок Эпиналя». Луи Люмьер заимствовал сюжет «Поливальщика» из таких альбомов с картинками.

Несколько позже комиксы появились уже в США. Первый американский комикс «Медвежата и тигр» вышел в 1892 году [3, с. 4].

Особого внимания заслуживает творчество русского художника-графика, карикатуриста и комиксиста Ивана Ивановича Шеншина (1899-1944), нашего пензяка. Шеншин был главным художником сербского журнала «Мика Мышь» – это в хорошем смысле копия у Диснея. В одном из первых номеров журнала сербский мышь. Мика даже встречается с американским Микки.

В XX веке комикс стал одним из популярных жанров массовой культуры. К этому времени комиксы, в основном, утратили комичность, за которую получили название. Основным жанром комиксов стали приключения: боевики, детективы, ужасы, фантастика, истории о супергероях [4, с. 36].

В начале XXI века комиксы получили новое развитие за счёт компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими цифровыми технологиями. Множество из комиксов было экранизировано в Голливуде, а фильмы имеют невероятный успех во всем мире.

В Советской России широкого распространения комикс не получил. Однако отдельные примеры всё же существовали. Так, технику комикса использовал Владимир Маяковский в своих агитационных плакатах Окна сатиры РОСТА. В 1937 году вышла детская книга-альбом «Рассказы в картинках» художника Николая Радлова. В 1955 году из Румынии в СССР переехал Юрий Павлович Лобачёв, отец российского (эмигрантского) и

сербского комикса, однако после единственной разрешённой попытки в 1966 году в пионерском журнале «Костёр» вынужденно вернулся к политической карикатуре [2].

Небольшие истории в картинках печатались в «Весёлых картинках» для детей и в журнале «Крокодил» для взрослых, изредка иностранные комиксы публиковались в журнале «Наука и жизнь».

В середине 2010-х Россия впервые в своей истории переживает бум комиксов. Рисованные истории издаёт более десятка издательств, среди них – «42», XL Media, Bubble, «Комикс Арт», «Панини», «Азбука». На русском языке выходят самые известные зарубежные графические романы, возникают специализированные магазины комиксов. Ежегодно проводится фестиваль комиксов «КомМиссия». По мнению ряда издателей, этот бум связан с успехом экранизаций комиксов и интересом читателей [5, с. 137].

Согласно большинству исследователей, комикс – это единство повествования и визуального действия [6].

Комиксы могут быть любыми и по литературному жанру, и по стилю рисования. В виде комиксов адаптируются даже произведения классиков литературы. Но исторически сложилось, что самые распространённые жанры комикса – приключения и карикатура. Этот стереотип долго портил репутацию комиксов [8].

Таким образом, комиксы – это среднее между литературой и изобразительным искусством. Такое слияние обогатило оба вида искусства, добавив динамичности и наглядности в литературу и научив иллюстрации быть живыми, быстрыми или медленными. Всегда будут люди, которые воспринимают мир через текст, и те, кто воспринимает его через музыку или изображения.

Веселые картинки развивают не только фантазию. Сегодня, комиксы выпускают в самых разных жанрах: художественная и научная литература, публицистика, фантастика. Существуют даже учебники, по которым можно ознакомиться с основами математики, химии, истории и не только.

1.2. Анализ интересов учащихся в чтении комиксов

К сожалению, сегодня большие текстовые документы на данный момент не очень интересны детям, и порой даже взрослым, поэтому информация в виде текстов с картинками помогают понять смысл и идею информации.

Таким образом, возникла гипотеза: комиксы прекрасный способ подачи информации и привлечение к чтению.

Для изучения опыта необходимости внедрения в педагогическую практику арт-проекта по создания комиксов был проведен опрос учащихся в возрасте от 9 до 12 лет. Всего в анкетировании приняли участие 64 человека, из них 36 мальчики и 28 девочки. Сверстникам было предложено ответить на вопросы, направленные на непосредственное изучение опыта чтения комиксов, уровня их интереса в работы над комиксами. Вопросы были как открытые, закрытые, так и полузакрытые вопросы.

Результаты обработки опроса представлены в диаграммах и гистограммах с соответствующими выводами.

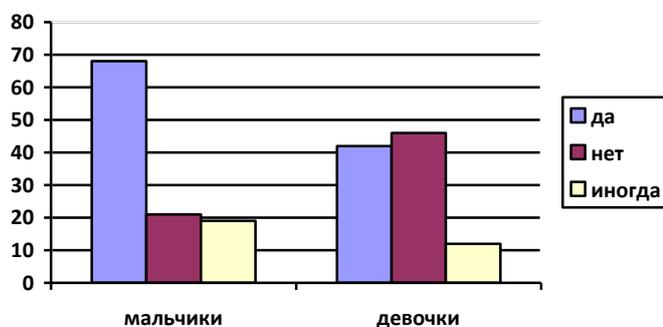


Диаграмма 1. Диагностика чтения комиксов по гендерному признаку

Как видно из диаграммы 1 наибольшее внимание чтению комиксов уделяют мальчики – 68%, девочки в этой сфере значительно уступают – 42%, не читают комиксы среди мальчиков – 21%, а у девочек – 46%. Иногда обращаются к чтению данного вида изданий у мальчиков 19%, а у девочек – 12%. Можно отметить, что чтение комиксов чисто мужское увлечение. И это не удивительно, девочки любят более серьезную литературу, в которой в

полной мере отражаются эмоциональные переживания героев, описание событий и явлений.

Затем, мы поинтересовались: *«Хотели ли Вы научиться создавать комиксы?»*

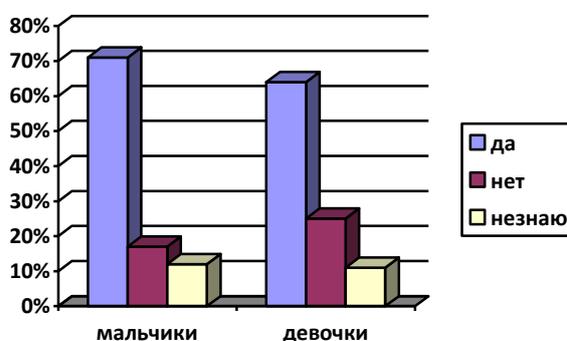


Диаграмма 2. Диагностика интереса к созданию комиксов по гендерному признаку

Положительно ответили 71% мальчика и 64% девочки, отрицательно относятся к данному предложению 17% мальчиков и 25% девочек, и пока еще не определились 12% мальчиков и 11% девочек.

Этому может быть несколько причин или поводов для желания научиться создавать комиксы:

1. Комиксы – это бесплатное развлечение. Если у вас богатая фантазия, почему бы не создать свою рисованную историю.
2. Общество любит творцов.
3. На создании комиксов можно заработать. Что может быть лучше, чем зарабатывать на том, что ты любишь делать больше всего.
4. Становишься автором и может появиться много фанатов.

Если говорить о формате комикса, но на сегодня среди опрошенных, рейтинг такой: веб-комиксы предпочитает читать – 34%, формату А5 отдают предпочтение 32%, чуть больше формата А5 читает 13%, формат А4 пользуется популярностью у 21%.

Ответ на предложенный вопрос: «Что Вы предпочитаете читать?» наглядно представлен в диаграмме 3.

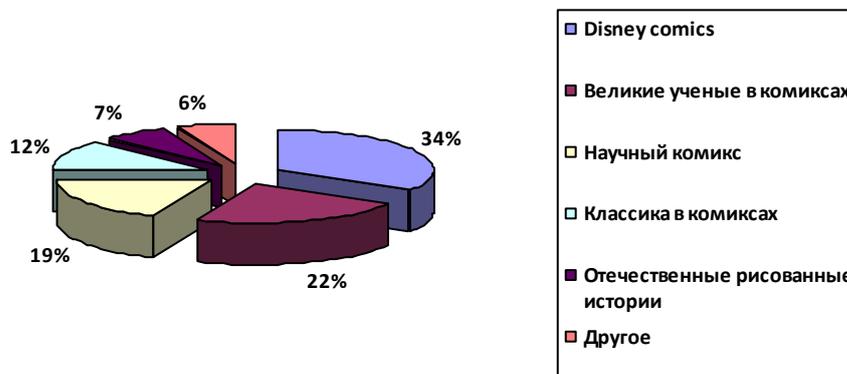


Диаграмма 3. Диагностика интереса к чтению комиксов по авторству

В ходе опроса было предложено определиться в каком жанре предпочитают читать комиксы. Исходя из ответов наибольшим интересом пользуются такие жанры комиксов:

- Disney comics – 34 %;
- Великие ученые в комиксах – 22%;
- Научный комикс – 19%;
- Классика в комиксах – 12%;
- Отечественные рисованные истории – 7%;
- Другое – 6%

Так что же привлекает в комиксе? Этот ответ наглядно показан в диаграмме 5, кого привлекает сюжет (текстовое содержание) или изображение, а также привлекает доступность изложения.

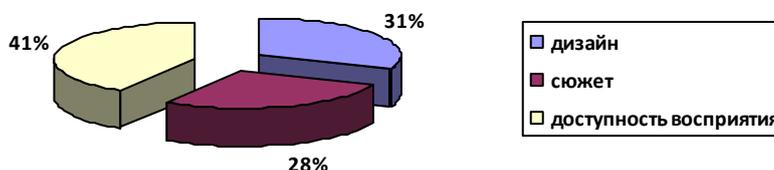


Диаграмма 4. Диагностика интереса к прочтению комиксов

Таким образом, комиксы являются одним из источников познания окружающего мира. Влияние комиксов на человека и общество неоднозначно, но несомненно, что создание комиксов способствует развитию творческих навыков и воображения.

ГЛАВА II. ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО СОЗДАНИЮ АРТ-ПРОЕКТА «КОМИКС И К^О»

В России растет популярность комиксов – фестивали, специализированные магазины и даже полноценные программы мастер-классов.

И научиться рисовать комиксы, что будет полезно. Рисование историй может стать интересным хобби, инструментом самовыражения, предлогом освоить по-настоящему востребованные навыки. Сейчас стилистика комиксов набирает обороты и используется в разных сферах и актуальна везде.

В этой связи интересна разработка и реализация арт-проекта по созданию комиксов, а школа совместно с социальными партнерами может помочь в этом. Во-первых, для реализации проекта необходимы столы и стулья, хорошее освещение и чтобы лишний раз не отвлекали. Во-вторых, тематическая литература по созданию собственно комиксов и т. д. В-третьих, доступность среды для всех, вне зависимости от достатка. И наконец, возможность привлечь к этой деятельности творческого человека, который обладает навыками работы над комиксами.

Цель проекта: создание условий, способствующих популяризации книги и чтения, а также развитию творческих навыков при помощи арт-проекта «КОМИКС И К^О»

Задачи проекта:

- развивать познавательную читательскую деятельность;
- продвигать и расширять знания по истории развития комикса и веб-комикса;
- создать условия по освоению приемов составления комиксов;
- содействовать развитию творческого потенциала учащихся.

1. Подготовительный этап

Направлен на изучение потребностей учащихся в творческой самореализации. Проводится опрос пользователей с целью выявления ключевых элементов проекта. Определяются основные направления работы по реализации данного проекта. Устанавливаются взаимовыгодные партнерские отношения. Заключительным этапом, является составление совместного плана работы всех участников проекта, с определением сроков исполнения и назначением ответственных. Рекламирование проекта.

2. Основной этап

Не секрет что комиксы – хороший помощник в доставке информации и в образовании. Тем более появились они недавно и были названы образовательными [7].

Окунаясь в мир рисованных историй, порой удивляешься как много сюжетов и стилей существует в наши дни.

Конечно, создание комиксов не требуют от автора значительных денежных затрат. Качество рисунка будет таким, каким его хочет видеть автор.

В ходе проекта предполагается проведение комплекса мероприятий: встречи, квесты, мастер-классы, мульт-минутки, видеозагадки, викторины и т.п. Весь проект условно делиться на пять частей, которые и составляют программу по созданию комикса.

Вот как выглядит эта программа:

Исторический сегмент: «Знакомство»

- ретро-путешествие «Следуй за карандашом»;
- видео-экспресс «Так все начиналось»;
- интерактивная викторина «Что такое комикс?»;
- арт-экскурсия «Первые наброски»;
- мастер-класс по созданию по работе с карандашом;

Литературный сегмент «Культура комикса»

- литературный журнал «Знакомство с рассказом»;
- мозговой штурм «Собираем досье»;

- стендап шоу «Правила чтения»;
- мастер-класс по написанию сценария будущего комикса;
- литературная лаборатория «Режиссерская раскадровка».

Художественный сегмент «Атмосфера комикса»

- арт-погружение «Графика комикса»
- мастер-класс по работе карандашом, пером и тушью, кистью и тушью: живая линия в комиксе, завершенность в рисунке, убедительность простого рисунка;
- творческая мастерская «Работа с пространством»;
- стоп-кадр «Реалистичный стиль»;
- иммерсивный квест «Карта местности»;
- видеоуроки над работой на разных этапах создания комиксов, художников Владимира Лопатина, Евгении Кундозеровой, Ольги Лаврентьевой;

Творческий сегмент «Главные герои»:

- проработка сюжета и образов;
- разработка выразительных деталей, формы, костюмов, реплик, предыстории;
- создание системы персонажей;
- рисование карандашом ключевых моментов истории: завязка, кульминация, развязка;
- работа над раскадровкой
- работа над обложкой;
- сборка книжки и подготовка к печати;
- печать.

Перед выпуском комикса предстоит проделать немалую работу: найти идею и развить ее до сценария, создать раскадровку (разбить повествование на отдельные кадры), все нарисовать, покрасить (если комикс запланирован в цвете), добавить текст, все перепроверить и, наконец, опубликовать (в сети или на бумаге).

Поэтому комиксы чаще готовят командой, где у каждого свои задачи. В этой связи участников проекта планируется разделить на несколько групп. У каждой группы будет и свой комикс.

Прежде всего предполагается создание с маленьких историй, коротких комиксов, которые позволят выявить свои сильные и слабые стороны, определить каких знаний не хватает. Наследует браться сразу за большие проекты: неподъемные задачи могут лишить мотивации.

3. Заключительный этап

Итоговое мероприятие проекта подразумевает презентация окончательной версии авторского комикса участников проекта. Несомненно, главная цель проекта содействие развитию творческих навыков учащихся 4-5 классов, но при этом ощутимым так сказать материальным итогом проекта станет выпуск сборника рисованных историй.

Ожидаемые результаты:

За счёт расширения тем и возможной модернизации Проекта, участники смогут не только узнать что-то новое и разобраться в культурных особенностях, но и встретить своих соавторов, зачастую ранее не увлекавшихся созданием рисованных историй.

Предполагается сформировать костяк постоянных посетителей мастер-классов, где каждый постарается нарисовать хотя бы что-то короткое в каждый сборник, кто-то поможет организовать новые встречи, кто-то поможет новичкам разобраться с хитрыми программами и макетами.

Планируется увеличение количественных и качественных результатов:

Количественные показатели:

- Проект, будет способствовать увеличению числа целевой группы проекта, повышению их образовательного и культурного уровня;
- Проект, будет способствовать укреплению партнерских контактов.

Качественные показатели:

- повышение имиджа и престижа школы;
- расширение представлений об интересах и потребностях детей 9-12 лет;

- формирование мотивации к творческому саморазвитию;
- организация встреч, посвящённых основам рисования;
- проведение мастер-классов «Комикс-студия»;
- развитие читательского интереса к произведениям художественной литературы;
- формирование навыков систематического осмысленного чтения художественной литературы;
- популяризация книги, чтения посредством графических историй.

Перевести литературное произведение на язык комикса не так уж просто. Хорошо сделанный комикс по книге, с бережным отношением к ней, тщательным следованием духу и букве оригинала, неважно, роман это, басня или небольшое стихотворение могут помочь освоить программу. Приобщить детей к литературной классике, таким образом, стремятся увлечь и подтолкнуть к чтению оригинала, а взрослому читателю, посмотреть на привычный текст в новом свете.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Комикс – это смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности. За всю историю создания комиксов это определение претерпело много изменений. Однако, согласно большинству исследователей, комикс – это единство повествования и визуального действия.

Не секрет что комиксы – хороший помощник в доставке информации и в образовании. Тем более появились они недавно и были названы образовательными. Их можно использовать везде как новую технологию по восприятию информации. Именно они способны возродить интерес к чтению, так как с появлением интернета, изменилось сознание людей и они теряют много времени в играх, социальных сетях, телевизоре, а комиксы могут воплощаться и на бумаге, и на экране компьютера или телевизора.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ежова, Е. Ю. Художественная культура личности в поликультурного пространства / Е. Ю. Ежова; Ряз. гос. Ун-т им. С. А. Есенина. – Рязань, 2010. – 260 с.
2. Кобельская, В. Э. Комиксы. Их влияние на общество [Электронный ресурс] / В. Э. Кобельская. – Режим доступа: <https://science-start.ru/pdf/2019/3-2/1592.pdf> – Загл. с экрана (дата обращения: 01.04.2020).
3. Кунин, А. История рисованных историй. Комиксы в Российской Государственной библиотеки для молодежи /А. Кунин / Библиотечное дело. – 2015. – №17. – С. 2-5.
4. Кунин, А. Коллекции рисованных историй: занимательный и интригующий мир комиксов / А. Кунин, О. Шамарина // Библиотечное дело. – 2016. – № 13. – С. 36-37.
5. Магуро, Ю. История развития манги в России / Ю. Магуро // ArtComic. – 2013. –№ 4. – С. 167-185.
6. Макклауд, С. Понимание комикса [Электронный ресурс] / С. Макклауд. – Режим доступа: <https://acomics.ru/~understanding-comics/3> – Загл. с экрана (дата обращения: 01.04.2020).
7. Максимова, С. Комикс в образовании: есть ли польза от дела? [Электронный ресурс] / С. Максимова // Журнал Народное образование. – 2002. – № 9 (1322). – С. 131. – Режим доступа: http://elibrary.ru/title_items.-asp?id=7908 – Загл. с экрана (дата обращения: 01.04.2020).
8. Образовательные комиксы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/> – Загл. с экрана (дата обращения: 01.04.2020).