

Комикс для поколения Z
(по произведению М. Е. Салтыкова-Щедрина
«Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил»,
7 класс)

Л. К. Шаматранова,
учитель русского языка и литературы высшей категории
СШ №19 г. Могилева

Для современного человека характерно восприятие информации, основанное на расшифровке графических изображений, анимации. Использование на уроке литературы комикса как формы обучения подразумевает развитие организации командной работы в классе, выстраивание у учеников навыка находить причинно-следственные связи с помощью поэтапной работы над раскадровкой. Обсуждение сюжетной линии и продумывание характеров персонажей усиливает способность ребёнка к эмпатии, которой обязательно нужно будет воспользоваться, чтобы нарисованный персонаж вызвал понимание, сочувствие или уважение.

Когда ребёнок включается в процесс формирования истории из фрагментов, начинается работа над решением практической задачи. Это может позволить ученику раскрыть скрытые таланты и реализовать свой творческий потенциал.

Какие учебные задачи решает комикс? Большую часть времени дети проводят в интернете. Благодаря популярности фильмов про супергероев не удивительно, что они уже давно знают о существовании комиксов и активно их читают. Истории про человека-паука и Бэтмена учат тому, что существует такое понятие как «дружба», что нужно нести ответственность за свои поступки, а добро должно бороться со злом. Такие истории популярны среди молодёжи. Но с трудом верится, что школьник из двадцать первого столетия будет торопиться домой, чтобы посмотреть на планшете «Завтрак на траве», а ведь это фильм о дружбе и приключениях.

Произведение, рассказанное с помощью картинок, сделает восприятие истории читателями более полным и понятным, станет для поколения Z стимулом к изучению классической литературы [3].

Комикс должен вдохнуть новую жизнь в классические произведения и показать ребёнку, что можно не только читать авторские комиксы, но и создавать свои на уроках литературы вместе с одноклассниками.

После изучения художественного произведения детям предлагается работа над проектом, которая построена в форме ролевой игры. Им нужно перестроить многостраничный книжный текст, чтобы он помещался на одном листе с несколькими картинками, и написать короткие диалоги для персонажей. Это

непростая задача, которая развивает мыслительные навыки современных детей, учит их обобщать прочитанное [4].

Приведу пример урока по произведению М. Е. Салтыкова-Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил».

Главный герой – простой русский крестьянин, мужик. О внешности известно, что это высокий и сильный мужчина. Он мастер на все руки. Он умеет готовить пищу, выделывать овчину, ловить рыбу, строить корабли. До того как оказаться на острове, крестьянин работал маляром в Петербурге. Он ловкий, находчивый, но в то же время забитый, робкий человек. Несмотря на свою физическую силу, он не может дать отпор двум генералам. Он содержит генералов, в то время как те отдыхают. Крестьянин терпит оскорбления (его называют «канальей», «тунеядцем»). Наконец по просьбе генералов он строит посудину-корабль, и все трое плывут в Петербург.

Два генерала являются чиновниками в отставке. Когда-то они служили в регистратуре (одном из подразделений департамента одного из министерств). Один из генералов был учителем каллиграфии в военной школе. Они чиновники 4-ого класса (действительные статские советники согласно «Табели о рангах»), живут в Петербурге на Подъяческой улице, получают хорошую пенсию.

Генералы – ограниченные люди с небогатым словарным запасом. Они не знают ничего, кроме своей службы, и не приспособлены к жизни. Оказавшись на необитаемом острове, генералы страдают от голода. Наконец они находят крестьянина, которого заставляют готовить для них и не хотят дать ему даже куска. Наконец от сытой жизни генералам становится скучно на острове. Они хотят вернуться в Петербург. Приплыв в Петербург, генералы посылают крестьянину в благодарность рюмку водки и 5 копеек.

Посмотрим, как наших героев изображали художники разных времен. Совпали ли наши характеристики героев с их воплощением на бумаге? (краткая беседа)

- Николай Евгеньевич Муратов (1908–1992) – русский (советский) художник-график, заслуженный художник РСФСР.

- Кукрыниксы – творческий коллектив советских художников-графиков и живописцев, в который входили действительные члены АХ СССР (1947), народные художники СССР (1958), Герои Социалистического Труда Михаил Куприянов (1903–1991), Порфирий Крылов (1902–1990) и Николай Соколов (1903–2000).

- Николай Васильевич Кузьмин (1890–1987) – советский график, иллюстратор произведений русской и зарубежной классической литературы, член-корреспондент АХ СССР (1967).

- Аминадав Моисеевич Каневский (1898–1976) – советский художник-график, иллюстратор.

Теперь предлагаю вам посмотреть отрывок из советского мультфильма «Как один мужик двух генералов прокормил», снятого к 140-летию со дня рождения писателя в 1965 году известным режиссёром Иваном Ивановым-Вано, и сравнить нашу характеристику героев с режиссерской.

Итак, что вы можете сказать по поводу режиссёрской характеристики героев? Отличается ли она от нашей?

С героями нашего комикса мы поработали, теперь приступим к его созданию.

Участниками игры становятся пять человек: автор-сценарист, редактор, раскадровщик, художник, иллюстратор. Каждый из них выполняет ряд обязанностей, что позволяет обеспечить высокий уровень вовлеченности учеников в рабочий процесс.

1. Автор-сценарист:

- определяется с жанром эпизода комикса;
- решает, кто будет главным героем комикса и от лица какого героя будет вестись повествование; выделяет черты характера героя и т. д.;
- продумывает сюжет и пишет небольшой рассказ, выделив начало, середину и развязку. Сценаристу не нужно расписывать текст покадрово, главное – выделить основную мысль и этапы повествования.

2. Редактор:

- высказывает объективное мнение об истории, придуманной сценаристом. Важно помнить, что редактор начинает вносить правки только после того, как сценарист закончил свою часть работы и готов поделиться историей;
- пишет текст (диалоги) для персонажей.

3. Раскадровщик (распределитель кадровой сетки):

- разбивает текст, написанный сценаристом, на блоки. Настраивает скорость смены важных событий;
- рассчитывает количество страниц истории или количество и размер кадров на одной странице. Основной задачей раскадровщика является создание коллажа;
- делает наброски карандашом в каждом кадре (в каком положении находится герой, его эмоции, где будет находиться облачко с текстом на каждом из кадров).

4. Художник:

- продумывает внешний вид персонажей, движения, мимику, создаёт визуальные образы.

5. Иллюстратор:

- рисует фон для каждого кадра и предметы, окружающие персонажей.

На этапе рефлексии следует поинтересоваться, понравилась ли детям роль создателей комикса, было ли им сложно, что вызвало затруднения, хотели бы они повторить подобную работу или нет. К полученному коллективному комиксу учителю предлагается сделать обложку и поместить его в классный уголок или организовать выставку комиксов (если данная работа проводилась в нескольких классах).

Самым сложным становится коммуникативный этап, когда работа над проектом подходит к концу, потому что для презентации комикса ученикам нужно кратко рассказать о трудоёмком процессе, правильно интерпретировать свою графическую историю [5].

Выявленная зависимость между восприятием информации и формой подачи материала подтверждает необходимость применения графической формы обучения на уроках литературы.

Литература

1. Шевченко В. С чего начать знакомство с комиксами? // The Village [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.the-village.ru/village/weekend/the-village-university/223795-comics-guide>. – Дата доступа: 05.02.2018.
2. Воинова Н. А. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи. Сборник материалов II Конференции исследователей рисованных историй, 2017. – С. 108–116.
3. Финский художник разместил комиксы по повести Гоголя «Шинель» на эстонском языке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://1nnc.net/archive/505876.html>. – Дата доступа: 03.02.2018.
4. Смирнова В. А., Сухорукова Л. Н. Конструктор учебных задач как средство развития учебно-познавательной деятельности учащихся // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – №2. – С.77–83.
5. Чайкина Ю., Телицына И. Чему учить современных детей? // Forbes [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.forbes.ru/forbes-woman/liderstvo/154553-chemu-uchit-sovremennyh-detei>. – Дата доступа: 01.02.2018.