



## Анімаційна педагогіка: сутність та перспективи розвитку явища

**А** Обґрунтовано сутність поняття «анімаційна педагогіка», охарактеризовано змістове наповнення терміну та його функціональність у контексті реалізації завдань сучасного освітнього процесу. Проаналізовано взаємозв'язки з такими поняттями, як «візуалізація» і «віртуальне навчання». Доведено, що вказані поняття цілком відповідають сутнісній основі анімаційної педагогіки і в процесі свого історичного розвитку сформували відповідне науково-педагогічне підґрунтя для позиціонування нового семантичного наповнення досліджуваного явища. Визначено перспективи розвитку анімаційної педагогіки з урахуванням модернізаційних тенденцій у сучасному освітньому середовищі.

**Ключові слова:** анімаційна педагогіка; анімаційно-педагогічна взаємодія; візуалізація; віртуальний учитель

**Актуальність проблеми.** Сучасне освітнє середовище на всіх ланках свого функціонування, починаючи від дошкільної освіти і закінчуючи навчанням у закладах вищої освіти, почало інтенсивно використовувати анімацію як засіб не лише поглиблення відповідних знань, а й як одну із форм освітньої взаємодії. Активне використання вчителями в межах предметної дії різноманітних елементів навчальних кіновідеоанімаційних програм, вебінарів, запис і презентація майстер-класів, долучення учнів, студентської молоді до самостійного створення відеопроєктів – усе підтверджує доцільність руху педагогічної практики в напрямі розвитку сучасного інформаційного суспільства. Зазначені факти все частіше стають предметом як практичного, так і наукового обговорення серед педагогічної спільноти і свідчать про намагання вітчизняної системи освіти долучитися до створення сучасного медійно-освітнього простору. Вийти на загальноєвропейський рівень освітніх послуг і сформувати в учнів і студентів відповідні компетентності в сучасних формах інформаційної комунікації та в найближчій перспективі – анімаційно-педагогічній взаємодії.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Формуючи науковий базис проблеми дослідження, нами було встановлено, що переважна більшість наукових позицій щодо синтезу анімації і педагогічної практики стосується ігрової діяльності, а відтак, використання вказаного доробку не є доцільним у нашому дослідженні.

Проте нашу увагу привернули дослідження вітчизняних і зарубіжних науковців щодо реалізації медіаосвіти (Г. Онкович, М. Коропатнік, Л. Найдьонова, М. Танаš (M. Tanaš) та ін.) та використання візуальних засобів

навчання в організації сучасного освітнього процесу (Т. Бунєєв, В. Валат (W. Walat), С. Волошинов, Р. Гуревич, Л. Сидорова, В. Савчук, О. Співаковський та ін.).

Також останнім часом набувають популярності дослідження щодо реалізації підходів запровадження віртуальних освітніх систем. У цьому контексті необхідно звернути увагу на роботи зарубіжних дослідників М. Роу та М. Мюррей (Rowe, M., and Murray, M), Е. Сеул, А. Фергюсон (Elizabet Seul-gi Lee & Anneka Ferguson), Дж. Хопкінс (Hopkins J. D.) та ін.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується означена стаття.**

Усталеність підходів щодо функціональності анімаційної педагогіки суттєво обмежує перспективи розвитку явища, а культурологічне трактування поняття «анімація» в контексті педагогічної діяльності не спонукає до розширення змістового наповнення такого явища, як «анімаційна педагогіка». Урахування сучасних підходів щодо вдосконалення та налагодження педагогічної взаємодії в межах освітнього процесу мотивує розглянути можливість оновлення семантики поняття «анімаційна педагогіка».

**Мета статті** орієнтована на вирішення низки теоретичних завдань, а саме: 1) обґрунтувати поняття «анімаційна педагогіка» в контексті реалізації суб'єкт-суб'єктної взаємодії; 2) проаналізувати природу візуалізації та дослідити її зв'язок з анімаційною педагогікою; 3) встановити взаємозв'язок віртуального навчання та анімаційної педагогіки в сучасному освітньому середовищі.

**Викладення основного матеріалу дослідження.** Розпочинаючи реалізацію визначених цілей статті,

першочерговим завданням стало обґрунтування поняття «анімаційна педагогіка» в контексті реалізації суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Звертаємо увагу на той факт, що проаналізовані нами науково-енциклопедичні видання [3; 4; 5; 7; 11], класичні [1], педагогічні словники [6; 8; 9; 12; 13; 15] не містять тлумачення вказаного терміна. Лише у «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» [1] та у словнику «Інформаційно-педагогічні технології» [15] подано тлумачення слів «анімація» й «анімаційний». У першому варіанті – це «метод створення серії знімків, малюнків, кольорових плям, ляльок або силуетів в окремих фазах руху, за допомогою якого під час показу їх на екрані виникає враження оживлення мертвих форм руху. Мультиплікація» [1, с. 31]. У другому – «...» зв'язок із створенням ілюзії руху, динамічності на основі великої кількості послідовних малюнків, їх зйомкою» [15, с. 16]. Якщо деталізувати семантику терміна «анімація», то стає очевидним, що запропоновані тлумачення стосуються галузі мистецтва й конкретно – анімаційного кінематографу, для якого ключовою одиницею реалізації будь-якої ідеї є «кінематографічний елемент, що є в фільмі образно-символічним, асоціативним засобом зображення, вираження думки» [1, с. 541].

Саме значущість образу сформувала візуальні тенденції комунікаційного розвитку постіндустріального суспільства. Так, у своїх дослідженнях В. Савчук, аналізуючи філософські основи іконічного повороту суспільства, характеризує цей феномен як «...» зрушення в соціально-культурній ситуації, за рахунок якого онтологічна проблематика переводиться у формат аналізу візуальних образів. Іконічний поворот фіксує відхід у засобах комунікації від вербального до візуального» [10, с. 134].

Підтвердженнь цьому факту більше ніж достатньо: починаючи від медіакомунікацій у сферах суспільного життя і закінчуючи сферою особистого розвитку людини, де образи стають усе активнішою формою суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Така популярність медіа-комунікації мотивувала виникнення феномену «медіаосвіта», сутність якого полягає у «...» вивченні закономірностей масової комунікації, де головними завданнями медіаосвіти є: підготувати нове покоління до життя у нових інформаційних умовах, сприйняттю різної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати наслідки її взаємодії на психіку, опанувати способами спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів» [9, с. 103].

У контексті нашого дослідження дидактично обґрунтованим виявилось тлумачення поняття «медіаосвіта» у «Словнику з освіти та педагогіки» за редакцією В. Полонського, а саме: «Медіаосвіта – це напрям в галузі освіти, що вивчає закономірності впливу засобів масової комунікації (телебачення, кіно, відео, преса тощо) на людину; вплив різних видів інформації на навчання та виховання школярів, студентів, на їх готовність ви-

користувати нові технічні засоби у своїй практичній діяльності. Використання на уроках елементів медіаосвіти створює сприятливі умови для реалізації індивідуального та диференційованого навчання, вдосконалення загальних умінь навчання, засобів комунікації, це суттєво покращує наочність навчання, викладання, стимулюють розвиток пам'яті, мислення, творчих і комунікативних здібностей учнів і студентів» [13, с. 21].

Актуальність теоретичного обґрунтування та практичного розроблення анімаційної педагогіки простежується і в контексті реалізації Концепції Нової української школи. Анонсує створення сучасного освітнього середовища, у документі наголошено на тому, що «Організація нового освітнього середовища потребує широкого використання нових ІТ-технологій, нових мультимедійних засобів навчання <...> буде створено освітню онлайн-платформу з навчальними і методичними матеріалами для учнів, учителів, батьків, керівників навчальних закладів» [3, с. 29].

Перші практичні кроки в цьому напрямі вже зроблено. Так, для учнів початкової та середньої школи пропонуються книги («Українська мова. Українська література. Практичний довідник», «Математика. Інфографіка», «Грамматика англійської мови. Level B» тощо) з використанням новітніх інтерактивних технологій у форматі мобільного електронного додатка «KM Media Bookshelf». Через QR-код на сторінці у верхньому або нижньому куті учень має можливість переглянути відеоурок до кожної теми підручника. Також треба звернути увагу на досить важливий аспект запровадження ІКТ у вітчизняних закладах освіти та на їх комплексне використання в межах не лише колективної навчальної діяльності в класі, а й індивідуальної роботи учня. А якщо до цього додати весь спектр інтерактивних розвивальних ігор та анімаційних навчальних блоків, що використовуються вчителями під час реалізації предметної дії на всіх ланках освіти, то можемо припустити, що питання дидактичного обґрунтування анімаційної педагогіки – це лише питання часу.

Варто зазначити, що наведені позиції орієнтовно визначають вектор функціональності анімаційної педагогіки як певного напрямку галузі освіти, який передбачає створення анімаційно-освітнього продукту, зорієнтованого на забезпечення пізнавальних потреб учнів, студентів, дорослого населення та отримання доступу до візуального сприйняття та індивідуального осмислення навчального матеріалу, його аналізу, інтерпретації та поширення інтерактивними засобами навчання; створення анімаційно-педагогічного середовища, яке в межах суб'єкт-суб'єктної взаємодії сприятиме реалізації дидактичних засад колективного навчання та самоосвітньої діяльності. У такому трактуванні функціональності анімаційної педагогіки відповідної деталізації потребує поняття «анімаційно-освітній продукт», яке може передбачати: створення серії динамічних знімків; мультипліка-

ційних сюжетів; кіновідеоматеріалу (інформаційні портали, пізнавальні програми, вебінари, відеомайстер-класи, відкриті відео- та онлайн-лекції, веб-заняття, віртуальні тури, інтерактивні практичні, лабораторні роботи, анімаційні проекти та презентації тощо); інтерактивні опорні схеми, конспекти, карти, формули; голограмні зображення, що своїм змістовим наповненням відповідають сучасним підходам щодо отримання та оброблення інформації для задоволення потреб, які забезпечують життя й розвиток особистості.

Наведена характеристика анімаційної педагогіки мотивувала нас проаналізувати природу візуалізації та дослідити її зв'язок з вищевказаним явищем. Звертаємо увагу на той факт, що в педагогічній практиці тривалий час використовується таке поняття як «наочність», але останнім часом набуло популярності й поняття «візуалізація». Ми вирішили дослідити сутнісні ознаки обох і порівняти їх із метою встановлення спільних і відмінних рис. У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» поняття «візуалізація» тлумачиться як «одержання (подання) видимого зображення яких-небудь предметів, явищ, процесів, недоступних для безпосереднього спостереження» [1, с. 186]. Щодо сутності поняття «наочність», то в цьому ж словнику названий термін пояснено так: «Предмети, які використовуються для показу під час навчання, а також метод навчання, що ґрунтується на використанні таких предметів» [1, с. 725].

Таким чином, основною позицією двох тлумачень є слово «предмети», але у варіанті з візуалізацією акцентується увага на недоступності спостереження. Можемо припустити, що мова йде про швидкоплинні або сповільнені процеси, або ж про процеси, явища, предмети, організми, що потребують мікро- або макродеталізації. Саме ці процеси є основою існування сучасного світу, саме з розумінням цих систем і зв'язків пов'язана особистісно-інтелектуальна сфера сучасного підлітка. Використання в системі освіти такого сегменту – це не педагогічний прорив, а вимога часу, що ґрунтується на запитах сучасного суспільства та орієнтирах у його майбутньому розвитку. У такому разі поняття «візуалізація» більш підходить до функціональності в контексті анімаційної педагогіки, а «наочність» залишається одним із методів роботи з реальними предметами з урахуванням певних обмежень, що можуть мати місце під час організації освітнього процесу.

Досліджуючи позитивні й негативні аспекти кліпового мислення, Г. Гич наголошує: «Глобальний масштаб діяльності підштовхує людство до створення інтернаціональної мови, якою може стати мова візуалізації. Ця мова, по-перше, відповідає потребі оптимізувати людську взаємодію для досягнення вищого рівня ефективності; по-друге, відповідає потребі подолання прихованих стереотипів літературної мови; по-третє, може сприяти нелінійному, відкритішому характеру нових людських

досвідів» [2, с. 41].

Важливою для нашого дослідження є теза, яку наводить автор: «Дозволимо собі припустити, що проблемна ситуація сучасного навчального простору полягає в тому, що вчителі – переважно «люди книги», а учні – переважно «люди екрану», і їм треба навчитися говорити один з одним і розуміти один одного» [2, с. 41].

Дуже важко не погодитися з думкою авторки, але факти переконливо свідчать про важливість перезавантаження не лише педагогічних кадрів, але й системи професійної підготовки учителів в Україні. Аби навчитися реалізовувати педагогічну, предметну дію в межах сучасного освітнього процесу, треба переосмислити підходи щодо вибудови суб'єкт-суб'єктної взаємодії та визначити в цій взаємодії місце анімаційної педагогіки. Так, більшість професій на кшталт «Людина – Людина» (за класифікацією Є. Клімова), до якої також належить професія учителя, уже давно потребують доповнення ще одним компонентом – «Інформаційні технології». А відтак, найдієвішою у найближчі десятиліття буде педагогічна взаємодія у форматі «Людина – Інформаційні технології – Людина». Таке припущення, безперечно, потребує наукового осмислення та обґрунтування, але воно вже існує на практиці, і більшість світових освітніх систем вбачають у цьому перспективи розвитку людства.

Підсумковим завданням нашого дослідження є встановлення взаємозв'язку анімаційної педагогіки та віртуального навчання в сучасному освітньому середовищі. Аналізуючи запровадження моделі віртуального інформаційно-навчального середовища закладу освіти, О. Снопкова зазначає: «Під віртуальним освітнім середовищем ми розуміємо інформаційний зміст і комунікативні можливості локальних, корпоративних і глобальних комп'ютерних мереж, що формується та використовується всіма учасниками освітнього процесу. Віртуальне середовище орієнтовано на отримання ефективної комунікації всіх учасників освітнього процесу та відрізняється від традиційного способом отримання навчальних матеріалів та характером освітньої комунікації» [14, с. 164].

Обґрунтовуючи дидактичні засади використання інформаційно-комунікаційних освітніх технологій, Г. Селевко характеризує модель віртуальної реальності, яка становить «<...> локальну технологію неконтактної інформаційної взаємодії, що реалізує за допомогою комплексних мультимедіаопераційних засобів імітацію безпосереднього входження та перебування в реальному часі в стереоскопічному уявленні. Системи синтетичної (віртуальної) реальності відкривають принципово нові можливості для гіпертекстового моделювання різного роду ігрових навчальних і виробничих ситуацій. Вони мають сильний емоційний вплив на учня, спричиняючи ефект активної участі особистості в ситуації, що моделюється» [11, с. 190].

Враховуючи наведені характеристики, припускаємо, що перспективи розвитку віртуального освітнього процесу мотивують до створення й віртуального вчителя. А чому б і ні? Якщо в системі організації безпеки ми переважно спираємося на рішення штучного інтелекту, якщо автопілот прокладає курс літака, пароплава швидше і точніше, то чому ми не можемо створити віртуального вчителя, який матиме базові педагогічні знання і за абсолютною потребою пізнавальної активності особистості зможе надати допомогу в саморозвитку? Останнім часом дуже багато слів сказано про особистісно зорієнтоване навчання, проте до сьогодні основною формою навчання в школі, закладі вищої освіти залишається колективна. Однак якщо ми припустимо, що до традиційної суб'єкт-суб'єктної взаємодії у межах класно-урочної системи освіти додаємо альтернативу віртуальну, одразу ж постає низка питань: чи не призведе це до невідворотних наслідків? Чи не втратимо ми функцію контролю над учнем, студентом? Чи не нівелюється взагалі педагогічна професія? Можливо, таких питань буде ще більше, але не виключено, що саме з віртуальним учителем буде хоча б частково реалізовано ідею вільного виховання й знання будуть даватися не відповідно до визначеної програми, а за власним інтелектуальним потягом особистості. За таких умов, наприклад, у школі питання профільного навчання буде мати ще один додатковий формат особистісного переконання доцільності або недоцільності опанування саме цього напряму знань для особистості. А студент будь-якої спеціальності зможе поглибити свої знання з того чи іншого предмета, долучившись до практично реальних процесів, осмислюючи певні явища, відпрацьовуючи дієві навички тощо. Але цьому процесу потрібен цікавий, професійно створений віртуальний учитель. Як не дивно, але ми переконані, що у вирішенні цієї проблеми у нагоді може стати педагогічна майстерність. Для створення віртуального вчителя потрібен взірєць – учитель-майстер. До речі, для педагогічних працівників така норма вписана в «Концепції розвитку педагогічної освіти» й стосується вона саме вільного доступу до національного порталу розвитку педагогічної майстерності, зокрема, масових відкритих онлайн-курсів. То чому б не піти далі й не створити такі навчальні портали для школярів, студентів, дорослого населення. Поле для науково-методичних пошуків є відкритим, анімаційна педагогіка є дуже вдалою основою для початку роботи: від елементарних віртуальних екскурсій до моделювання складних процесів, у яких обов'язково буде віртуальний співрозмовник, партнер, тьютор, лектор, експериментатор, учитель. Нині це усвідомлені виклики науково-технічного прогресу педагогічній теорії і практиці, то чого ж ми маємо не визнавати ці виклики й наполегливо відстоювати традиційність підходів. Навіть якщо анімаційна педагогіка – це нестандартний крок до мотивації навчально-пізнавальної діяльності особи-

стості, на нашу думку, варто спробувати його зробити задля розуміння подальших кроків у розвитку сучасної особистості.

**Висновки з даного дослідження.** Узагальнюючи результати проведеного дослідження, можемо зробити висновок, що проаналізовані нами такі явища, як медіа-освіта, візуальні засоби навчання, ІКТ, віртуальні технології навчання за своєю сутністю та функціональністю цілком можуть належати до анімаційної педагогіки як напряму сучасної галузі освіти. За певних обставин розвитку освітньої галузі вони пройшли кожен свій шлях теоретичного обґрунтування та практичного втілення, але зараз цілковито можуть об'єднатися у вирішенні низки дидактичних завдань і створити самостійну сферу науково-практичного втілення інноваційних ідей щодо навчання, виховання та розвитку людини XXI століття. Анімаційна педагогіка цілком може відповідати характеристикам сучасної галузі освіти, у якій на межі філософії освіти, педагогіки, психології, культурології, різних видів мистецтв вибудовується нова анімаційно-педагогічна взаємодія.

#### Список використаних джерел

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. Київ; Ірпінь: Перун, 2002. 1728 с.
2. Гич. Г. М. «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання? *Наукові праці: Педагогічні науки* / Чорноморський держ. ун-т ім. Петра Могили. Миколаїв, 2016. Т. 269, вип. 257. С. 38–42
3. Енциклопедія освіти / АПН України; голов. ред. В. Г. Кремень; [заст. голов. ред. О. Я. Савченко, В. П. Андрущенко; відп. наук. секр. С. О. Сисоєва]. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
4. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи / упоряд.: Л. Гриневич, О. Елькін, С. Калашнікова, І. Коберник, В. Ковтунець, О. Макаренко, О. Малахова, Т. Нанаєва, Г. Усатенко, П. Хобзей, Р. Шиян; МОН України. URL: [www.mon.gov.ua/activity/education](http://www.mon.gov.ua/activity/education)
5. Педагогика : большая современная энциклопедия / сост. Е. С. Рапацевич. Минск : Современная школа, 2005. 718 с.
6. Педагогика : современная энциклопедия / Е. С. Рапацевич ; под общ. ред. А. П. Астахова. Минск : Современная школа, 2010. 720 с.
7. Педагогический словарь : учеб. пособ. / под ред.: В. И. Зягвязинского, А. Ф. Закировой. Москва : Академия, 2008. 345 с.
8. Педагогический энциклопедический словарь / глав. ред. Б. М. Бин-Бад. Москва : Большая Российская энциклопедия, 2003. 527 с.
9. Професійна освіта : словник : навч. посіб. / за ред. Н. Г. Ничкало. Київ : Вища шк., 2000. 380 с.
10. Психолого-педагогический словарь: для учителей и руководителей образовательных учреждений / авт.-сост. В. А. Мижериков. Ростов-на-Дону : Феникс, 1998. 540 с.
11. Савчук В. В. Словарные статьи: Иконический поворот. *Философские науки*. 2010. № 5. С. 134–139.
12. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. Москва : НИИ шк. технологии, 2006. Т. 2. 815 с.
13. Словарь-справочник по педагогике / под общ. ред. П. И. Пидкасистого. Москва : Сфера, 2004. 439 с.
14. Словарь по образованию и педагогике / сост. В. М. Полонский. Москва : Высш. шк., 2004. 512 с.
15. Снопкова Е. О. Внедрение модели виртуальной информационно-обучающей среды учреждения образования как направления инновационной деятельности. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. Київ ; Вінниця, 2014. Вип. 37. С. 161–165.
16. Широков Е. В. Информационно-педагогические технологии: ключевые понятия: словарь / под ред. Т. С. Буториной. Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. 256 с.

Дата надходження до редакції  
авторського оригіналу: 07.05.2019

**Мозговой Виктор. Анимационная педагогика: сущность и перспективы развития явления.**

Ⓐ Обосновано сущность понятия «анимационная педагогика», охарактеризованы содержательное наполнение термина и его функциональность в контексте реализации задач современного образовательного процесса. Проанализированы взаимосвязи с такими понятиями, как «визуализация» и «виртуальное обучение». Доказано, что указанные понятия в целом соответствуют сущностной основе анимационной педагогики и в процессе своего исторического развития сформировали соответствующее научно-педагогическое основы для позиционирования нового семантического наполнения изучаемого явления. Определены перспективы развития анимационной педагогики с учетом модернизационных тенденций в современной образовательной среде.

**Ключевые слова:** анимационная педагогика; анимационно-педагогическое взаимодействие; визуализация; виртуальный учитель

**Mozgovyi Victor. Animation Pedagogy: Essence and Prospects of Development of the Phenomenon.**

Ⓐ Author of this paper characterizes essence of the concept «animation pedagogy»; its content and functionality in the context of modern educational process. Interrelations between concepts «visualization» and «virtual learning» have been analyzed. It is proved that these concepts are completely corresponded with the essential basis of animation pedagogy and in the process of their own historical development formed the appropriate scientific and pedagogical basis for positioning a new semantic content of investigated phenomenon. Author proposes his point of the view on the prospects for the development of animation pedagogy in the context of modern educational environment.

**Key words:** animation pedagogy; interaction between animation and pedagogy; visualization; virtual teacher

**Мозговий Віктор Леонідович**, доктор педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри культурології Відокремленого підрозділу «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв», директор громадської науково-педагогічної організації «Академія педагогічної майстерності та навчання дорослих імені І. А. Зязюна» Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих НАПН України

**E-mail:** [viktoriya-1972@ukr.net](mailto:viktoriya-1972@ukr.net)