

წარმოდგენილი პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევა განხორციელდა სსიპ ქ.თბილისის 161-ე საჯარო სკოლაში, ამავე სკოლის ქართული ენისა და ლიტერატურის მასწავლებლის მანანა მგელაძის ხელმძღვანელობით. კვლევა მიმდინარეობდა 2017 წლის ოქტომბრიდან- 2018 წლის მაისის ჩათვლით. ამ მიზნით, შერჩეულ იქნენ მე-5 კლასის და მაღალი კლასის მოსწავლეები. პროცესის წარმატებით წარმართვასა და დასრულებას, მნიშვნელოვნად შეუწყობ ხელი, ამავე სკოლის პედაგოგებთან თანამშრომლობამ.

საკვლევ თემად შერჩეულ იქნა ისეთი მნიშვნელოვანი საკითხი როგორცაა, ინტეგრაციის საკითხები ქართულ ანიმაციაში”(მისი მნიშვნელობა მოზარდთა ცხოვრებაში, მასთან დაკავშირებული პრობლემები და მათი გადაჭრის გზები).

პედაგოგიური პრაქტიკის კვლევის

ანგარიში/რეფლექსია

ყველა მასწავლებელი ახლის ძიებაშია და ცდილობს სასწავლო პროცესი უფრო ეფექტური და წარმატებული გახადოს. ანიმაციური ფილმები კი ამის საუკეთესო შესაძლებლობას იძლევა, როგორც ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი რესურსი სწავლა-სწავლებაში. რატომ მომწონს ფილმები, რაში ეხმარება მასწავლებელს და მოსწავლეს? გარდა იმისა, რომ მათში მრავლადაა ადამინის უფლებებთან დაკავშირებული სხვადასხვა თემა, მოსწავლეები ნახატი ფილმების მეშვეობით, ეცნობიან აქტუალურ საკითხებს, რომლებიც რეალურ ამბებზეა აგებული; ისინი ხელს უწყობს მრავალფეროვანი და საინტერესო გაკვეთილების დაგეგმვასა და ჩატარებას, რაც ზრდის მოსწავლეების სწავლის მოტივაციას. ფილმის ჩვენება, შესაძლებელია, 10- 15 წუთით ან მასწავლებელს თავისი შეხედულებისამებრ შეუძლია დაანაწილოს იგი თემიდან გამომდინარე კონკრეტული გაკვეთილისთვის. მულტიპლიკაციური ფილმების გამოყენებით ვზრდი მოსწავლეების ინტერესს, ვუღვივებ მათ ცნობისმოყვარეობას. ამასთან, საკითხს უფრო ღრმად და საფუძვლიანად ითვისებენ. ფილმის ჩვენების შემდგომი დისკუსიები, ხელს უწყობს ახლოგაზრდების კრიტიკული აზროვნების

განვითრებას. მოსწავლეები ხალისით არიან ჩართული, ისინი თავისფლად და არგუმენტირებულად მსჯელობენ თემის ირგვლივ. რაც მთავარია, იძენენ და იღრმავებენ ცოდნას ქართული კულტურის შესახებ. მოსწავლეებს ძალიან მოსწონთ ფილმებით სწავლებაზე აგებული გაკვეთილები.

მე-5 კლასის მოსწავლეებთან მუშაობისას, გამოიკვეთა სავალალო მდგომარეობა. ისინი ძირითადად, არ იცნობდნენ ან ნაკლები ინფორმაცია ჰქონდათ ქართული კინო-ინდუსტრიის შესახებ. ამიტომ გადავწყვიტე ჩამეტარებინა კვლევა, რომ უფრო მეტად გამეგო ამ პრობლემის გამომწვევი მიზეზები.

კვლევამდე, მე-5 კლასელმა მოსწავლეებმა იმუშავეს პროექტ: "ქართულიანიმაცია-ცოცხალი ფერების საიდუმლოზე".

ამ პროექტის მიზანი იყო, მოზარდთათვის ახალი ინტერპრეტაციით, ძველი და თანამედროვე ეფექტებისა და მუსიკის გამოყენებით გახმოვანებული ანიმაციების მიწოდება, ფანტაზიისა და გუნდური მუშაობის უნარების გამომუშავება და რაც მთავარია, ბავშვების დაინტერესება ეროვნული კულტურის დარგებით. ისინი გულდასმით აგროვებდნენ მასალას. მშობლების დახმარებით მოიძიეს ქართული ხალხური ზღაპრები და მათი მიხედვით შექმნილი მულტიპლიკაციური ფილმები. წარადგინეს პრეზენტაციები.

ჰქონდათ მცდელობა დაეწერათ ლიტერატურული თუ მუსიკალური ნაწარმოებები. მხატვრობის ნიჭით დააჯილდოებულეებმა, იშვიათი ნახატებიც შემოგვთავაზეს, რომელიც სპეციალური პროგრამა SWEI-ს მეშვეობით სლოიდებად აქციეს. ეს ყოველივე საწინდარი გახდა იმისა, რომ უფრო მეტად შემესწავლა ქართული ანიმაციური კინოინდუსტრიის წარსული, აწმყო და მისი პერსპექტიული მომავალი.

თემის განსაზღვრის შემდეგ, დავსახე პრიორიტეტები. ვაწარმოებდი დღიურს, სადაც ასახული იყო კვლევის მიმდინარეობის ყველა ეტაპი.

საკვლევი თემის კითხვები

.ჩემი პედაგოგიური პრაქტიკიდან რომელი საკითხია პრიორიტეტული, რომლის კვლევაც უნდა დავიწყო?

. ჩემი ძალები და შესაძლებლობები გაწვდება ამ საკითხების კვლევას?

. მაქვს წარმატების შანსი?

. მოსწავლეებისთვის არის თუ არა ხელმისაწვდომი რესურსები, რომლებიც

მათ ამ სფეროში უფრო მეტი ინფორმაციის მიღებაში დაეხმარება?

შესავალი

მოსწავლეთა დაინტერესება ქართული ანიმაციით ბოლო რამდენიმე

წელია სერიოზული პრობლემაა საჯარო სკოლებისათვის. განსაკუთრებით.

მნიშვნელოვანია: ლიტერატურის, მუსიკის, ხატვის სწავლებისას.

ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი საკითხია ხელოვნების სახეობათა ურთიერთმიმართების, მათი ინტეგრაციის პროცესები.

ქართული ანიმაცია თვითმყოფადი და ორიგინალურია, ამიტომაც,

წარმოუდგენელია განვიხილოთ ეროვნული ფილმები - მუსიკასთან,

ლიტერატურასთან, ფერწერასთან, თეატრთან მიმართების გარეშე.

ნაშრომის მიზანია, გამოვიკვლიოთ და გავაანალიზოთ ანიმაციური ხელოვნების ინტეგრაციის პროცესები. კვლევის კონკრეტული მიზანია:

.ბავშვებისა და მოზარდების საყვარელი ანიმაციური ფილმების პრიორიტეტულობის დადგენა;

. მოსწავლეებისთვის ქართული ანიმაციის ისტორიის გაცნობა;

.მხატვრული ლიტერატურისა და მუსიკალური ანიმაციისადმი სწორი დამოკიდებულების ჩამოყალიბება;

.ტექსტთან არსებული ხარვეზების აღმოფხვრის ალტერნატიული გზების მოძიება;

- . პატარა ხელოვანების გამოვლენა და მათი ხელშეწყობა;
- . ქართულ მულტიპლიკაციაში არსებული პრობლემების შესწავლა;
- . მოსწავლეებს განუვითარდეთ კვლევის პრეზენტაციის სოციალური უნარ-ჩვევები;
- . მოსწავლეები გაეცნონ ქართულ ზღაპრებს მათი წარმოშობისა და გავრცელების ეტაპებს, შეძლონ მათი კვალიპიკაცია;
- . აამაღლონ წიგნიერების დონე.

სამიზნე ჯგუფი- 161-ე საჯარო სკოლის მე-5 კლასის მოსწავლეები და მათი

მშობლები.

ნაშრომის ამოცანაა:

- . ანიმაციის, მუსიკის, ლიტერატურის ახალი კუთხით დანახვა;
- . ანიმაციის დაბადებიდან დღემდე განვლილი ეტაპებისა და განვითარების ტენდენციების შესწავლა და კვლევა-აწარმოი;
- . ანიმაციური ხელოვნების სფეროში არსებული პრობლემების წარმოჩენა და გადაჭრის გზების ძიება;
- . მოზარდების, ლიტერატურული ნაწარმოებებით დაინტერესება;
- . წიგნიერების დონის ამაღლება;
- . ქართული ანიმაციის განვითარება და პოპულარიზაცია;
- . თანამედროვე ქართული ზღაპრების დეფიციტის აღმოფხვრა.

საკვლევი თემის აქტუალობა განისაზღვრება იმით რომ, დღესდღეისობით, კინემატოგრაფიის ერთ-ერთი დარგი - ანიმაცია არ არის ჯეროვნად გამოკვლეული. მიუხედავად იმისა, რომ ტარდება სხვადასხვა ანიმაციური ფილმების კონკურსები თუ ღონისძიებები, ამ სფეროს მაინც აკლია ყურადღება და პოპულარობა. საზოგადოების უიმედობა ამ საკუთხთან მიმართებაში, სახელმწიფოსა და ინვესტორთა ინტერესის შენელება და რაც

მთავარია ბავშვების გულგრილობა , იწვევს ეროვნული ანიმაციის მდგომარეობის გაუარესებას.

ნაშრომის აქტუალობის განმსაზღვრელია ისიც, რომ საბჭოთა კავშირის დაშლის შემდეგ, კინოწარმოება კრიზისშია შესული.

უმოქმედობის ხანამ დიდი დადი დაასვა ქართული ანიმაციის სამომავლო განვითარებას. შესაბამისად, არ არსებობდნენ მკვლევრები, რომლებიც ამ სინთეზურ საკითხს შეისწავლიან პროფესიონალის კუთხით, მუსიკის,ლიტერატურის, ასევე შემოქმედებითი ხედვის მხრივ.

აქედან გამომდინარე, დიდი მნიშვნელობა ენიჭება ბავშვებისა და მოზარდი თაობების მოთხოვნის შესწავლას, რათა სწორედ ისინი არიან დამკვეთნი და ამინდის შემქნელნი ამ მეტად რთულ და საინტერესო ინდუსტრიაში.

პრობლემა

ქართული ანიმაციური ფილმები აღსადგენია და გადასატანია თანამედროვე ციფრულ მასალაზე. შესაბამისად, არ ხდება მათი ჩვენება, თავისთავად, ბავშვები და მოზარდები ქართული ანიმაციის ისტორიას არ იცნობენ; არ იცნობენ მწერლებს, იმ დროინდელ კომპოზიტორებსა და მუსიკის შედევერებს. ამასთან ერთად, არ არსებობს ერთიანი სივრცე, სადაც მოხდება ანიმაციის წარმოებისათვის ყველა საჭირო სპეციალისტის მომზადება. არ არსებობს სწავლების პროფესიული სტანდარტიც. იშვიათად ტარდება კვალიფიკაციის ასამაღლებელი კურსები, არ გამოდის ახალი სახელმძღვანელოები და არ ხდება საავტორო უფლებების შესყიდვა, ასევე მათი თარგმნა-გამოცემა. განსაკუთრებული ყურადღება არ ექცევა პროდუსერებისა და მენეჯერების აღზრდასა და მათი დახმარებით ეროვნული ანიმაციური კინოს საერთაშორისო კინოპროექტებში ჩართვას. დაუფინანსებელი რჩება რამდენიმე ანიმაციის განვითარებისთვის სასიცოცხლო და საინტერესო პროექტი. ტელევიზიები არ იჩენენ სათანადო ყურადღებას ამ მხრივ, რის გამოც ქართველი ანიმატორ-ილუსტრატორები მიდიან სარეკლამო სფეროში, რომელიც ერთგვარ შემოსავლის წყაროდ აღიქმება.

კონკრეტულ პრობლემას წარმოადგენს:

- ქართული ანიმაციური ფილმებისადმი ბავშვების და მოზარდი თაობის ნაკლები ინტერესი;
- კომპოზიტორების მიერ ნაკლებად იწერება მუსიკა სპეციალურად ანიმაციური ფილმებისთვის;
- საქართველოში არ არსებობს ანიმაციური ინდუსტრია, რომელშიც გაერთიანებული იქნებოდნენ როგორც მხატვრები, ლიტერატორები, სცენარისტები, კომპოზიტორები, რეჟისორები, მხატვარ-ანიმატორები, მხატვარ-ამომხატველები, მხატვარ-გამფერადებლები, ჩრდილების მხატვრები, დამდგმელი ოპერატორები, მონტაჟისა და ხმის რეჟისორები, 2D-3D გრაფიკოსები და ამ სფეროში მომუშავე მენეჯერები, მიმართულების პროდუსერები და პროექტის ხელმძღვანელები;
- სახელმწიფო და კერძო სტრუქტურების ნაკლები ინტერესი სფეროსადმი;
- საერთაშორისო ფესტივალებზე ანიმაციური ფილმების დაფინანსებისა და შემქნელთა გამგზავრების საკითხი;
- ლიტერატორთა ნაშრომების ნაკლებობა ამ სფეროში;
- თანამედროვე ზღაპრების დეფიციტი.

კვლევის მეთოდოლოგია

წარმატებული კვლევის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფუნდამენტალური პირობაა მეთოდოლოგიის ზუსტი შერჩევა. მაქსიმალურად ზუსტი მონაცემების მისაღებად შეირჩა ,როგორც რაოდენობრივი ,ისე თვისებრივი მეთოდები.

დაკვირვება-„უბრალო“დაკვირვებას თუ რამდენად შეუძლიათ მოსწავლეებს ლიტერატურული ტექსტების აღქმა ანიმაციის მეშვეობით. ასევე, რამდენად იცნობდნენ ქართველ ანიმატორებს, რა იცოდნენ ამ კინოინდუსტრიის შესახებ. ამ მეთოდმა დიდი როლი ითამაშა საჭირო ინფორმაციის შეგროვებაში და პრობლემების გამოკვეთაში.

ფოკუს-ჯგუფი-შეიქმნა ჯგუფი მოსწავლეებისაგან. მისი მიზანი იყო

გაგვეგო თუ რა ზემოქმედებას ახდენს ანიმაცია, თავისი მუსიკალური თუ ლიტერატურული ნაწარმოებებით მოზარდებსა და უფროს თაობებზე,

ფოკუს ჯგუფი იმიტომ გამოვიყენე, რათა უფრო ნაკლებ დროში გამოგვეკითხა უფრო მეტი ადამიანი, ვიდრე ამას პირისპირ ინტერვიუთი შევძლებდით. ფოკუს ჯგუფი ნაკლებ ხარჯებთანაა დაკავშირებული. სამმა შერეულმა ფოკუს ჯგუფმა მოიწვია 161-ე საჯარო სკოლის როგორც დაწყებითი, ასევე ზედა საფეხურის მოსწავლეები. წინასწარ ფორმალიზებული კითხვარი არ გვექონია. გვექონდა მხოლოდ მონახაზი იმისა თუ რაზე უნდა გაგვემახვილებინა ყურადღება.

კვლევის შედეგები და ანალიზი

მრავალ მუსიკალურ მიმდინარეობათაგან ყმაწვილებში ყველაზე

პოპულარული აღმოჩნდა: კლასიკა, საესტრადო მუსიკა, როკი, პოპი და

რეპი. თუმცა იმის ამათგან რომელი დგას პირველ ადგილზე, თითქმის

შეუძლებელია. ასაკის მატებასთან ერთად იცვლება პრობლემები,

შეხედულებები, ინტერესის სფერო. ის რაც დაწყებით საფეხურზე

არაპრიორიტეტულია, მოზდილობის დროს უკანა პლანზე გადადის,

იცვლება გემოვნება, მათ შორის შემოქმედებითიცა და მუსიკალურიც

ასაკის მატებასთან ერთად მატულობს მიმდინარეობათა რაოდენობაც. რაც

უმცროსებისთვის გემოვნებიანი და ხარისხიანია მაღალკლასელებისათვის

მდარე და უგემოვნოა.

ძირითადად, პოპ-სიმღერები მოსწონთ მულტფილმებში, რომელიც

გათვლილია მასაზე და მას, ძირითადად, განწყობისათვის უსმენენ.

აღსანიშნავია და სამწუხაროა ის ფაქტი რომ, მოზარდები უპირატესობას

უცხოურ ანიმაციას ანიჭებენ. ტრადიციული სიმღერები მათში

პატივისცემას იმსახურებს, თუმცა ყოველდღიურად მაინც არ უსმენენ.

მოსწავლეები უფრო უკეთ იცნობენ უცხოური ლიტერატურის გმირებს. კარგად იცნობენ კრუელას და არ იცნობენ ბაიას - ციციანათელების მწყემსს გოგონას. ძალიან საინტერესო და კეთილი ზღაპრიდან “სალამურას თავგადასავალი”(ავტორი: არჩილ სულაკაური). ბევრი რამ იციან სპაიდერმენზე და ნაკლები სალამურაზე. ამიტომ უნდა ვეცადოთ უფრო მეტი წვდომა ჰქონდეთ მათ ლიტერატურასა და ხელოვნების დარგებზე.

ზედა საფეხურის მოსწავლეებმა საგანგებოდ გამოყვეს სასიმღერო ფოლკლორის ნიმუშები ქართულ ანიმაციაში, რომლის უმთავრესი ნიშანი ტექსტის რითმულობა, მრავალხმიანობა, ეროვნული საკრავები და სიმღერის ჰარმონიულობაა. განსაკუთრებული სიამოვნებით მოისმინეს, ანსის ანიმაციური ფილმების საერთაშორისო ფესტივალის გამარჯვებული ქართველი ანიმატორის ანა ჩუბინიძის სადებიუტო პირველი ქართულ-ფრანგული მულტიპლიკაციური სურათ - „ჯიბის კაცის“ ლიტერატურული და მუსიკალური ვერსია.

მოზარდები არ კითხულობენ ტრადიციულ ნაწარმოებებს, ურჩევნიათ თანამედროვეობასთან ადაპტირებული ტექსტები, შესაბამისად, ანიმაციურ ფილმების შექმნელებს ახალ გამოწვევებს უყენებენ - უმეტესად ფსიქოლოგიურ-შემეცნებითი ხასიათის ანიმაციები მოსწონთ, სადაც ყოველ სიტყვას თავისი დატვირთვა უნდა ჰქონდეს.

უფროსკლასელთა დაკვირვებით, მოზარდთა ქვევებში ირეკლება მულტიფილმებში(თანამედროვე ანიმაციურ ფილმებში) დანახული ძალადობის სცენები. მოსწონთ როდესაც გმირი იმარჯვებს, მაგრამ პროტესტს აცხდებენ ,როდესაც ამ გამარჯვების მოსაპოვებლად ისინი, ხშირად მიუღებელ ხერხებს მიმართავენ. ისინი ემოციურად იძაბებიან , განსაკუთრებით, ძალადობის სცენების დროს, რადგან საკუთარ თავს აიგივებენ გმირში. აქედან გამომდინარე,თავადაც ადვილად გამოხატავენ აგრესიას ან გულგრილად უყურებენ სხვების მიმართ გამოვლენილ ძალადობას. ეს ყოველივე საფუძველი ხდება საზოგადოებაში არსებული ბულინგისა.ამიტომ დიდი მნიშვნელობა აქვს , მოზარდის ცნობიერზე გათვლილ ღირებულ ანიმაციურ პროდუქტის შექმნასა და სწორად მიწოდებას.

მოსწავლეებს ორიგინალური და საუკეთესო ანიმაციური საუნდტრეკები უნდა დაესახელებინათ. შედეგად გამოქვეყნდა 10 საუკეთესო საუნდტრეკი, რომელიც ასე გამოიყურება:

- 1) სარალიძე, ა. ბასილიაია „სიზმარა“
- 2) ბ. სტაროკოვსკი, ს. ნასიძე „იყო ერთი თავგუნა“
- 3) კ. ხინთიბიძე, მ. დავითაშვილი „წუნა და წრუწუნა“
- 4) კარლო სულაკაური, ჯ. კახიძე „საზამთრო“

- 5) ა. ხინთიბიძე ,მ. დავითაშვილი „ჩიკვატა ქორწილი“
- 6) გ. ლავრელაშვილი ,ი. თევდორაძე „ლოურჯი მთა“
- 7) ჟღენტი, ალ. ბასილაია „თოვლის გუნდა“
- 8) გ. ლავრელაშვილი, გ. თბილელი „შაქრო და ზაქრო“
- 9) გივი კასრაძე, თ. შავლოხაშვილი „კომბლე“
- 10)

ალ.ბასილაია „სოფლის მაშენებლები“

აღმოჩნდა ასევე, რომ ბავშვებს , რომელთა მშობლებიც უკრძალავდნენ შვილებს “ძალადობის სცენების” ნახვას, ვერ აღწევდნენ საწადელს.; ხოლო ის დედები და მამები ვინც შვილებთან ერთად უყურებდა ამ უსგავსობას, მაგრამ მსჯელობდნენ და საუბრობდნენ გმირის უარყოფით ქცევებზე, უფრო მეტ შედეგს მიაღწიეს- მათ აღარ აინტერესებდათ ასეთი ანიმაციური ფილმები. მშობლებს ძალიან დიდი მნიშვნელობა ენიჭებათ იმაში თუ როგორ შეუძლიათ სწორი მიმართულებით გაატარონ შვილები ცხოვრების ურთულეს, მაგრამ საინტერესო გზაზე.

მათი გამოკითხვა დაგვეხმარა გაგვერკვია, თუ როგორ უნდა იმუშაონ მოსწავლეებმა , იმისათვის რომ სკოლის მერხიდანვე დააფიქრონ მოსწავლეები ქართულ ანიმაციაში არსებულ პრობლემებზე და მეტი ძალისხმევა აამუშავონ მათ აღმოსაფხვრელად.

კვლევამ გვიჩვენა, რომ ანიმაციური ფილმები მნიშვნელოვნად უწყობს ხელს მოზარდებში არა მხოლოდ ცნობიერის ამაღლებას ასევე, წიგნიერების დონის ამაღლებასაც.

მოსწავლეთა შედეგების შეჯამება

. მოსწავლეებს დრო ეყოთ მოცემული დავალებების შესასრულებლად,

გარდა ერთეული შემთხვევების გარდა. ფოკუს-ჯგუფის მუშაობა ვადაზე ადრე დასრულდა;

. მოსწავლეთა ნაწილი აქტიურად იყო ჩართული ინფორმაციის მოძიებაში; თავად ქმნიდნენ პროგრამა SWIS-მეშვეობით ანიმაციურ სურათებს; სამწუხაროდ, არ იცოდნენ ქართული ანიმაციის ისტორია,

მაგრამ ცდილობდნენ გარკვეულიყვნენ და შეესაბამებინათ ინფორმაციული დანაკლისი;

. მოსწავლეთა უმეტესობას გაუჭირდა საუკეთესო ქართული ანიმაციური ფილმების დასახელება.

. დიდი ყურადღება გამახვილდა მშობლიურ ენაზე თარგმნილ ფილმებზე

თარგმნილი ანიმაციური ფილმები

მულტფილმები სხვადასხვა ენიდან ქართულადაც ითარგმნება. ეს მომენტი კიდევ უფრო აძლიერებს “მოშინაურების” ეფექტს და გვევლინება შესანიშნავ საშუალებად პერსონაჟთა სახის შესაქმნელად. თარგმნისას ადაპტაციის მეთოდი გამოიყენება. იგი თარგმანის ყველაზე თავისუფალ სახეობას წარმოადგენს: სიუჟეტის ხაზი, თემა და პერსონაჟები შენარჩუნებულია, მაგრამ თარგმნისას საწყისი კულტურისათვის დამახასიათებელი კონკრეტული ნიშნები (მაგალითად, საკუთარი, გეოგრაფიული სახელები) იცვლება მიმღები საზოგადოებისათვის ნაცნობი სახელებითა და რეალიებით.

ძირითადად, ასეთ გახმოვანებაში თავს იჩენს ქართული კილოები. ისინი აღმოსავლურ და დასავლურ ჯგუფებად იყოფა. სულ 17 კილო-კავი გამოიყოფა. მათი დამახასიათებელი ნიშნებია:

. მოკლე და გრძელ ხმოვნებს შორის განსხვავება;

. დამატებითი ხმოვნები, რომლებიც სტანდარტულ უცხო ენაში არ გვხვდება;

- .ნარიანი მრავლობითი რიცხვის ფორმები;
- . ზმნის არასტანდარტული ფორმები;
- .სიტყვები, რომლებიც ქართულში არ გვხვდება;
- .ზედსართავი სახელის მრავლობითი რიცხვის ფორმები;
- .ქართულისათვის დამახასიათებელი დიალექტები;
- .ემფატიკური ა-ს დართვა უცხოური სახელებისთვის.

რეკომენდაციები

- .მოსწავლეებმა უნდა ისწავლონ დროის ეფექტურად გამოყენება.
- . საჭიროა ანიმაციაში გამოყენებული ლიტერატურისა და მუსიკალური ნაწარმოების მიმართ მოსწავლეთა მოტივაციისა და ინტერესის ამაღლება
- მიზნობრივი პროექტებითა და ღონისძიებებით;
- . სკოლას უნდა ჰქონდეს მრავალფეროვანი რესურსი, რათა მოსწავლეები დაინტერესდნენ ამ სფეროთი;
- . პედაგოგებმა ურთიერთთანამშრომლობით ხელი უნდა შევუწყონ ეფექტურ შემუშავებაში.

ინტერვენციები

- კვლევის ფარგლებში, დაგეგმილი იქნა ინტერვენციები, რომლებიც მიზნად ისახავდა პრობლემის გამოსწორებას. განხილული იქნა რამდენიმე ვარიანტი და დაიგეგმა შემდეგი აქტივობები:
- .პროექტებისა და ღონისძიებების განხორციელება, რომელიც მოითხოვს მო-

სწავლეთა მხრიდან მრავალფეროვანი სამუშაოს გაწევას;

მხატვრული ლიტერატურის კითხვისას გაუჩნდეთ შესაძლებლობა დაინახონ

ერთი რეალობის სხვადასხვა მხარე, შემდეგ ვიზუალური ხედვით შექმნან

შემოქმედებითი პროდუქტები;

. მოსწავლეებმა მიიღეს მონაწილეობა პროექტ „ფსოჟე არეკლილი ვარსკვლევებად“, სადაც გამოიყენეს მულტიმედიური რესურსი;

. მოზარდებმა იმსჯელეს მუსიკისა და ლიტერატურის როლზე ანიმაციურ ფილმებში. განიხილეს რა ტიპის ნაწარმოებებს ანიჭებენ რეჟისორები პრივილეგიას;

. განვიხილეთ ქართულად თარგმნილი მულტიპლიკაციური ფილმების

სტრუქტურა;

. მოსწავლეებს, რომლებიც კვლევის სამიზნე ჯგუფში იყვნენ, მიეცათ ინსტრუქციები, როგორ უნდა გაანაწილონ დრო მართებულად და თავისუფალი დროის გარკვეული ნაწილი დაუთმონ საკუთარი სახელოვნებო ისტორიის შესავლას;

. შევისწავლეთ თარგმანი ფილმების ქართული ენის სტრუქტურა. რა დამახასიათებელი ნიშან-თვისებები გააჩნია მშობლიურ ენაზე აჟღერებულ ნახატ ფილმებს.

შეფასება

ინტერვენციების განხორციელების შედეგად, სახეზე იყო გარკვეული ცვლილებები, რომელიც პრობლემის მოგვარების გზაზე იქნა მიღწეული. მეორე მხრივ, უნდა აღინიშნოს, რომ პრობლემის სრულად მოგვარებას ხანგრძლივი და უწყვეტი კონპლექსური ძალისხმევა სჭირდება.

. განხორციელებულმა მრავალფეროვანმა პროექტებმა, ღონისძიებებმა ხელი შეუწყო მოსწავლეთა ზოგადი განათლების შემეცნებას, მოტივაციის ამაღლებას, ქართული ანიმაციის მიმართ ინტერესის ზრდას;

. მოსწავლეებს მიეცათ შესაძლებლობა , თავიანთი ინტერესების, შესაბამისად,

ენახათ საბავშვო თუ მოზარდთათვის შექმნილი ანიმაციური შედეგები;

ინტერვენციების შემდეგ, გარკვეული პროგრესული ცვლილებები აშკარად იყო, მაგრამ პრობლემების სრულად მოგვარებისათვის მუშაობა უნდა გაგრძელდეს. პედაგოგთა თანამშრომლობის გზით, თანამედროვე საგანმანათლებლო მიდგომებზე დაყრდნობით.

დასკვნა

დასკვნით ეტაპზე, გაწეული შრომისა და მიღწეული შედეგის გათვალისწინებით, უნდა აღვნიშნოთ, რომ კვლევის მიზანი მიღწეულ იქნა. კვლევის პროცესში გამოყენებული იქნა საკმაოდ საინტერესო მეთოდები, როგორცაა დაკვირვება და ფოკუს-ჯგუფი. გამოვლენილ იქნა პრობლემების გამომწვევი მიზეზები: მოსწავლეთა დროის არასრულფასოვანი გამოყენება, ქართული ანიმაციის მიმართ დაბალი ინტერესი, კომპიუტერთან მიჯაჭვულობა, საკუთარი ისტორიის არცოდნა. მშობლების პასიურობა და ა.შ.

პრობლემების გადასაჭრელად გამოვიყენე ინტერვენციები, აქტიურად ჩავაბი მოსწავლეები ისეთ პროექტში, სადაც მუშაობა სწორედ მულტიმედიაური რესურსით ხდებოდა.

ქართული ანიმაციის საკითხების კვლევისას, აუცილებელი და საჭირო შეიქმნა მოკლე ისტორიულ-კულტურული, მუსიკალური, ლიტერატურული ექსკურსის ჩატარება ამ თემასთან დაკავშირებით.

შევისწავლეთ: მსოფლიო და ქართული ანიმაციის ტრადიციები თეორიული და პრაქტიკული მაგალითების შედარებითი ანალიზის საფუძველზე, რომლებმაც ხელი შეუწყვეს მოსწავლეთა ცნობიერების ამაღლებას. უპირველეს ყოვლისა, ყურადღება გამახვილდა იმ ტრადიციებზე, რომლებმაც დიდი როლი ითამაშეს თანამედროვე მულტიპლიკაციის ჩამოყალიბებაზე.

ფოკუს ჯგუფთან საუბრისას გამოიკვეთა მოსაზრება, რომ მოსწავლეები ანიმაციის მიმართ დიდ ინტერესს ავლენენ, თუმცა

ზედმიწევნით არ იცნობენ ამ ფილმების კომპოზიტორებს, სცენარისა და ნაწარმოების ავტორებს.

დასკვნის სახით შეიძლება ითქვას, რომ ანიმაციურ ინდუსტრიაში მოქმედი ორგანიზაციის წარმატებული ფუნქციონირებისთვის აუცილებელია აღიზარდონ შემოქმედებითად მოაზროვნე ახალგაზრდები, რომლებიც წარმატებისაკენ წაიყვანენ ამ სფეროს. ამისათვის საჭიროა სკოლის მერხიდანვე, შეიქმნას ისეთი საკომუნიკაციო სივრცე, სადაც მოსწავლეები ხალისით ისწავლიან - შეხვდებიან ხელოვან ადამიანებს, გაიღრმავებენ ცოდნას, აზრს დაკითხებიან კინოინდუსტრიაში მომუშავე პროფესიონალებს.

ქართული ანიმაცია, მიუხედავად არაერთი პრობლემისა, მაინც გააგრძელებს სიცოცხლეს, რადგან ის მდიდარი ტრადიცია რაც გვაქვს აუცილებლად მოითხოვს წინსვლას, რათა ამ სფეროში მომუშავე სპეციალისტებმა აუცილებლად „აშენონ სოფელი“.



გამოყენებული ლიტერატურის სია

1. კინოხელოვნების პრობლემები - თბილისის უნივერსიტეტის გამომცემლობა, თბილისი 1992
 2. ედგარ არნოლდი - უოლტ დისნეის ცხოვრება და ზღაპრები, გამომცემლობა „ხელოვნება“, თბილისი 1979
 3. განათლების ხარისხის განვითარების ეროვნული ცენტრი - კინოწარმოების მენეჯერი © ხარისხის განვითარების ეროვნული ცენტრი
 4. С. Асенин – Волшебники Экрана, Издательство "Искусство" 1974
 5. Ю. Мацкевич – Музыка и Звук в Фильме, Издательство "Московская “
- ასევე აღნიშნულ ვებსაიტებზე გამოქვეყნებული პუბლიკაციები

1. <https://history-of-animation.webflow.io/>
2. <http://www.gnfc.ge/geo/newsArchive>
3. http://www.tafu.edu.ge/files/pdf/Disertacia/giorgi_ugrelidze_disertacia.pdf
4. <http://www.ambebi.ge/kulturashoubiznesis/22908-qarthuli-multiplikacia-80-tslisaa.html?add=1&orderBy=1&orderBy=1>
5. <http://www.nplg.gov.ge/dlibrary/collect/0002/000021/MTLIANI%20DISERTACIA%20SABOLOO.pdf>
6. <https://ka.wikipedia.org/wiki/%E1%83%90%E1%83%9C%E1%83%98%E1%83%9B%E1%83%90%E1%83%AA%E1%83%98%E1%83%90>
7. <http://www.ambebi.ge/kulturashoubiznesis/22908-qarthuli-multiplikacia-80-tslisaa.html>
8. <http://netgazeti.ge/culture/32962/>
9. http://komunage.blogspot.com/2010/04/blog-post_25.html
10. <http://kinemakografiis-istoria.blogspot.com/2012/06/>

11. <http://ymt.ge/2014/10/%E1%83%90%E1%83%9C%E1%83%98%E1%83%9B%E1%83%90%E1%83%AA%E1%83%98%E1%83%98%E1%83%A1-%E1%83%99%E1%83%94%E1%83%97%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98%E1%83%A1-%E1%83%A1%E1%83%A3%E1%83%A0%E1%83%95%E1%83%98/>
12. <http://ncp.ge/files/ESG/2016-2021/მუსიკა%20-%20სტანდარტი.docx>
13. <https://www.youtube.com/watch?v=SLF0wuCeZUw/> ქართული-ანიმაციის-ისტორია
14. https://www.facebook.com/pg/BookArtTbilisi/about/?entry_point=page_nav_about_item&ref=page_internal
15. <http://www.okmagazine.ge/index.php/akhali-ambebi/4247-jino-pirveli-garthuli-3d-animacia-romelsac-male-msoflio-sheiyvarebs-trailer>
16. <https://on.ge/story/7383-%E1%83%AF%E1%83%98%E1%83%91%E1%83%98%E1%83%A1>
<https://www.marketer.ge/saba-casestudy/>

რეფლექსია

ანიმაციური რესურსების შექმნის შედეგად, დაგვებადა აზრი გამოგვეკვლია მოზარდებში ქართული მულტიპლიკაციური ფილმების როლი, როგორც აღზრდის, გონებრივი, ესთეტიკური განვითარებისა და გემოვნების ჩამოყალიბების საქმე.

ნაშრომის მიზანი იყო, გაგვეანალიზებინა ანიმაციური კინოსა და

მუსიკალური ხელოვნების ინტეგრაციის პროცესები. გაგვერკვია რამდენად ურთიერთგანაპირობებს და ურთიერთკავშირში არიან კინემატოგრაფი, ლიტერატურული ნაწარმოები და მუსიკა ერთმანეთთან. კვლევის კონკრეტული მიზან კონკრეტულად კი იყო, ანიმაციაში არსებული ვითარების შესწავლა, მოსწავლეთა

დაინტერესება ეროვნული კულტურით, საკომუნიკაციო სტრატეგიების ეფექტურობის კვლევა და არსებული ხარვეზების აღმოფხვრის ალტერნატიული გზების მოძიება ანიმაციური კინოს, მუსიკის, ლიტერატურის განხრის უზრუნველსაყოფად, ანიმაციურ ფილმებზე მომუშავე შემოქმედთა მხარდაჭერა, პოპულარიზაცია, ფესტივალების ორგანიზება, ქართულ მულტიპლიკაციაში არსებული პრობლემების შესწავლა და გადაწყვეტა, ამ სფეროში განსახორციელებელი პროექტების მხარდაჭერა, საზღვარგარეთ გატანილი მასალებისა და ფირების დაცვის პირობების გაუმჯობესება და ჩვენს ქვეყანაში მათი დაბრუნება.

მრავალ მუსიკალურ მიმდინარეობათაგან ყმაწვილებში ყველაზე პოპულარული აღმოჩნდა: კლასიკა, საესტრადო მუსიკა, როკი, პოპი და რეპი. თუმცა იმის დადგენა, ამათგან რომელი დგას პირველ ადგილზე, თითქმის შეუძლებელია. ასაკის მატებასთან ერთად იცვლება პრობლემები, შეხედულებები, ინტერესის სფერო. ის რაც დაწყებით საფეხურზე არაპრიორიტეტულია, მოზდილობის დროს უკანა პლანზე გადადის, იცვლება გემოვნება, მათ შორის მუსიკალურიც. ასაკის მატებასთან ერთად მატულობს მიმდინარეობათა რაოდენობაც. რაც მე-5 კლასელთათვის გემოვნებიანი და ხარისხიანია, მაღალი კლასელებისათვის მდარე და უგემოვნოა.

ძირითადად, პოპ-სიმღერები მოსწონთ მულტფილმებში, რომელიც გათვლილია მასაზე და მას, ძირითადად, განწყობისათვის უსმენენ. ასევე აღსანიშნავია და სამწუხაროა ის ფაქტი რომ, მოზარდები უპირატესობას უცხოურ ანიმაციას ანიჭებენ. ტრადიციული სიმღერები კი მათში პატივისცემას იმსახურებს, თუმცა ყოველდღიურად მას ცოტა თუ უსმენს.

ზედა საფეხურის მოსწავლეებმა საგანგებოდ გამოყვეს სასიმღერო ფოლკლორის ნიმუშები ქართულ ანიმაციაში, რომლის უმთავრესი ნიშანი მრავალხმიანობა, ეროვნული საკრავები და სიმღერის ჰარმონიულობაა. განსაკუთრებული სიამოვნებით მოისმინეს ანის ანიმაციური ფილმების საერთაშორისო ფესტივალის გამარჯვებული ქართველი ანიმატორის ანა ჩუბინიძის სადებიუტო პირველი ქართულ-ფრანგული მულტიპლიკაციური სურათ - „ჯიბის კაცის“ მუსიკალური ვერსია.

მათი გამოკითხვა დაგვეხმარა გაგვერკვია, თუ როგორ უნდა იმუშაოს ლიტერატურის სპეციალისტმა, მუსიკოსმა , კოლეგებმა ანიმაციაში არსებული პრობლემის აღმოსაფხვრელად.

კოლეგებთა შეხვედრა

დავგეგმე სამუშაო შეხვედრები მასწავლებლებთან, (2 შეხვედრა) რომელიც მიზნად ისახავდა პირველ ეტაპზე მათ ინფორმირებულობას პრაქტიკული კვლევის შესახებ და ამ საქმეში გამოცდილების გაზიარებას. პედაგოგებს მიეწოდათ მოპოვებული მასალა ანიმაციის შესახებ. შეხვედრების ფარგლებში დაიგეგმა ასევე „დისკუსიის საათი“, რომელიც გულისხმობდა მასწავლებლების მხრიდან შემოთავაზებული თითოეული იდეის/საკითხის დეტალურ განხილვასა და მსჯელობას. აღნიშნული შეხვედრების გარდა, მასწავლებლების ინიციატივით, შევქმენით სოციალურ ქსელში ჯგუფი, რომელიც გახდა ერთ-ერთი საშუალება ინფორმაციის სწრაფი და ეფექტური გავრცელებისათვის. მასწავლებლებს შეეძლოთ კვლევის პროცესში წიგნიერებასა და ქართულ ანიმაციაში წარმოქმნილი პრობლემების შესახებ ემსჯელათ და განეხილათ სხვადასხვა საკითხი. საკომუნიკაციო ქსელის ეფექტიანობისთვის გამოვიყენეთ Google drive, აღნიშნულმა რესურსმა ხელი შეგვიწყო ინფორმირებულობაში და დაგეგმილი ღონისძიებების წარმატებით ორგანიზებაში. მასწავლებლებს შორის თანამშრომლობითი კულტურის გაუმჯობესების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ფაქტორი, საკომუნიკაციო ქსელების განვითარებაა, სწორედ ამ მიზანს ემსახურებოდა ჩვენ მიერ განხორციელებული ინტერვენცია, რომელმაც უზრუნველყო კვლევის მსვლელობისას პედაგოგების აქტიური ჩართულობა და ეფექტური კომუნიკაცია.

მასწავლებელთა უკუკავშირი

მასწავლებლებთან შეხვედრა ნაყოფიერი აღმოჩნდა. მათ მიერ დაწერილ

შთაბეჭდილებებში კარგად ჩანს, რომ შეხვედრა იყო დროული, მიზანმი-

მართული და შედეგიანი. ჩემი კოლეგებიდან მიღებული უკუკავშირი ჩე-

მთვის ბევრისმომცემი იყო. მათ აინტერესებდათ რაში მდგომარეობს მუ-

ტიმედიური რესურსით ჩატარებული გაკვეთილის , როგორც ძლიერი,

ასევე ნაკლოვანი მხარეც, რომლის გაუმჯობესებაზეც უნდა გავაგრძელო

სამომავლოდ მუშაობა.

გთავაზობთ, მასწავლებელთა უკუკავშირის ერთ-ერთ ფორმას:

**კოლეგებთან სამუშაო შეხვედრების ორგანიზება:
მონაწილე მასწავლებელთა უკუკავშირი**

შეხვედრის / შეხვედრების თემა: “ ინტეგრაციის საკითხები ქართულ ანიმაციაში(მისი მნიშვნელობა მოზარდთა ცნოვრებაში,მასთან დაკავშირებული პრობლემები და მათი გადაჭრის გზები)”.
შეხვედრის / შეხვედრების თარიღი: 2018-02-24: 2018-03-22:
2018-04-02

გამოკითხვა: ანონიმური

შეხვედრის / შეხვედრების მიზანი: შეხვედრაზე მიღებული გამოცდილების გამოყენება საგაკვეთილო პროცესში

შეხვედრის მონაწილე მასწავლებელის უკუკავშირი.

გთხოვთ შეაფასოთ შეხვედრის ეფექტურობა: 1- ძალიან არაეფექტური, 10 - ძალიან ეფექტური.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

რატომ იყო ეს შეხვედრა/შეხვედრები სასარგებლო და მნიშვნელოვანი თქვენი პროფესიული საქმიანობისთვის?

ამ შეხვედრებზე გაზიარებული გამოცდილება და შეძენილი ქართული მულტიმედიური ცოდნა დამენმარა საგაკვეთილო პროცესის იკეთ დაგეგმვასა და წარმართვაში.

ამ შეხვედრებზე გაზიარებული გამოცდილება და შექნილი ქართული მულტიმედიური ცოდნა დამენმარა საგაკვეთილო პროცესის იკეთ დაგეგმვასა და წარმართვაში.

მომდევნო სასწავლო წლებშიც ახალი კვლევის წარმოებისას, შევუთანხმდები თანამშრომლებს, დავგეგმავ და ჩავატარებ მსგავს შეხვედრებს, რაც ხელს შეუწყობს მასწავლებლების თანამშრომლობას, კომპეტენციის ამაღლებას, პრობლემების აღმოჩენასა და აღმოფხვრას და მოსწავლეებზე ორიენტირებული გაკვეთილების ჩატარებას.

რას ანიჭებთ უპირატესობას ანიმაციური ფილმების ნახვისას?

უცხოური ანიმაცია - 30%

ფოლკლორს - 25%

წიგნიერებას - 20%

მუსიკალურ ჰარმონიას - 15%

თარგმნილ მულტფილმებს - 10%

⋮



დაასახელეთ თქვენთვის ყველაზე ცნობილი და საყვარელი ქართული ანიმაციური ფილმები.

მოსწავლეების მიერ დასახელებული 10

საუკეთესო

საუნდტრეკი



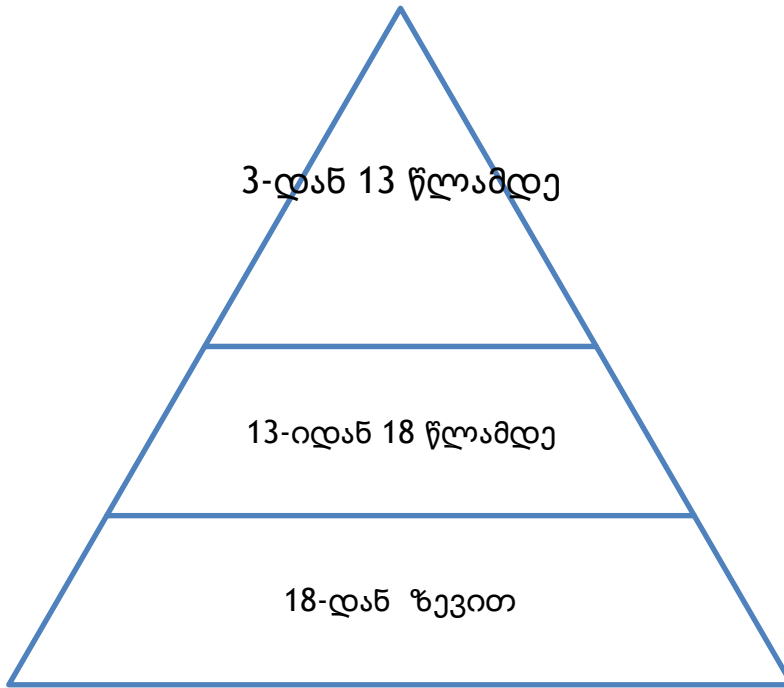
ანიმაციური სტუდიის ბაზარი იყოფა სხვადასხვა ასაკის მიზნობრივ სეგმენტებად, რომელიც აწარმოებს პროდუქციას სხვადასხვა ასაკობრივი ჯგუფის მომხმარებლებისათვის:

✓ **ბავშვები 3-დან 13 წლამდე** - ზღაპრის ილუსტრაცია, სრულმეტრაჟიანი და თოჯინური მულტფილმები, საბავშვო ილუსტრირებული წიგნები;

✓ **მოზარდები 13-დან 18 წლამდე** - 2D/3D ანიმაციური თამაშები, ილუსტრირებული წიგნები, კომიქსები, სიმბოლოები რუკაზე დასატანად;

✓ **18-დან ზევით** - ილუსტრაციები წიგნებისა და რომანებისთვის, ციფრული ტექნოლოგიების, დიჯიტალიზერის/Digital Art -ის საშუალებით შექმნილი ანიმაციურ ფილმები, კომპიუტერული ანიმაცია, ფანქარში შესრულებულ პორტრეტთა ამსახველი ფოტოკოლაჟები, ნამუშევრები სკეტჩების სახით, სხვადასხვა კონცეფციით შექმნილი სტენდები, ილუსტრირებული ჟურნალები, გაზეთები და ენციკლოპედიები, ვებ-გვერდები და ბონუს ქარდების დიზაინი, სასტუმროების რეკონსტრუქციის პროექტები, ტატუს ესკიზები, ვებდიზაინი და გრაფიკულ ნამუშევრები, წიგნის ილუსტრაციები, კასტრული და ვექტორული გრაფიკა, საბანერო და ინტერნეტ რეკლამა (საფირმო სტილი-ბრენდინგი, ლოგო), სამოგზაურო რუკები.

✓ **სხვადასხვა ასაკის მიზნობრივი სეგმენტები**



კვლევის მიგნებები

- . ოჯახი და მშობელთა ჩართულობა მოსწავლის შემეცნების ამაღლებაში;