

Центральная городская детская библиотека им. А. П. Гайдара

Мы работаем для вас! В СОтворчестве с вами!

Отдел библиотечных инноваций и методической работы

3 блок: Я - ПЕРСОНАЖ



Новосибирск, 2023

Данный блок включает:

- 1. Рекомендации по созданию настольной/электронной игры по мотивам книги.*
- 2. Рекомендации как сфотографироваться в образе героя (героини) книги.*
- 3. Рекомендации по созданию комикса по книге.*

1. Создай настольную/электронную игру по мотивам книги

История настольных игр насчитывает более 7000 тысяч лет. На протяжении веков правила настольных игр менялись, но суть осталась прежней. Строгого определения настольной игры не существует. Обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, которые можно целиком разместить на столе. Чаще всего настольные игры рассчитаны на несколько человек, хотя есть и исключения.

Сегодня существует множество настольных игр, из которых каждый желающий может выбрать игру по своему вкусу. Настольные игры – это не просто весело, но и очень полезно. Наверное, не существует лучшего способа отлично провести время в компании, получить много положительных эмоций и попутно «прокачать» свой мозг. Неслучайно игры считаются одним из самых успешных методов обучения. Рассмотрим, как это работает.

1. Математические навыки. В большинстве настолок нужно считать – очки, ходы, карточки, точки на кубиках. Если обычно ребенка с трудом удастся заставить решать примеры на сложение и вычитание, то во время игры он будет делать это легко и с радостью. Кроме того, существуют настолки, специально созданные для развития математических навыков. Например, в игре «Умножариум. Математическое домино» надо выкладывать карточки так, чтобы на оказавшихся рядом клетках были написаны пример и правильный ответ. Это простой и веселый способ выучить таблицу умножения.

2. Коммуникативные способности. В ходе любой коллективной игры мы контактируем с остальными участниками, обсуждаем правила, учимся ладить друг с другом. К тому же многие настолки построены на умении договариваться, убеждать, искать союзников и действовать сообща. Таким образом, это одновременно и развлечение, и тренажер для развития важнейших социальных навыков.

3. Воображение. В большинстве настольных игр не обойтись без воображения. Нужно включить фантазию на полную мощность, чтобы разглядеть в желтой пластиковой фигурке великого воина, или представить, что кусок картонки – это целый город с улицами, домами и фабриками.

4. Кругозор. Можно играть в «Эволюцию» или «Монополию», а попутно обсуждать теорию Дарвина или что-то другое. Практически каждая настолка – повод рассказать что-то новое. Даже если просто объяснить ребенку непонятное слово во время игры, то уже будет пополнение его копилки знаний о мире.

5. Усидчивость и концентрация внимания. Настольные игры словно созданы для того, чтобы развивать навык усидчивости и концентрации внимания. Если ребенок способен два часа дисциплинированно раскладывать карточки или внимательно следить за передвижениями фигурок по игровому полю, то проблем с концентрацией не будет.

6. Стратегическое мышление. В большинстве настолок нужно отслеживать действия соперников, прогнозировать их будущие ходы и строить на этом свою тактику. В результате у игроков развивается стратегическое и логическое мышление, смекалка, способность видеть причинно-следственные связи.

7. Позитивное отношение к сложным задачам. Чаще всего настольные игры связаны с преодолением препятствий.

Способность относиться к трудностям как к развлечению – важный эмоциональный навык, который ребенок может приобрести во время игр и потом применять в реальной жизни. При таком подходе любая сложная учебная задача станет интересным вызовом, а не мучением.

Существуют разные виды настольных игр, например:

- карточные настольные игры
- логические
- ходилки, бродилки
- стратегические
- пазлы
- ролевые и другие игры.

Этапы создания настольной игры своими руками:

1. Выбрать тип игры и придумать к ней правила.

Прежде чем начать работать над настольной игрой, нужно определиться, какого она будет типа и на какую тему: это может быть история, экология, путешествие, наука, краеведение, фантастика и др.

2. Создание эскиза игры, поиск и подбор материалов.

Неважно, хорошо или плохо ребенок рисует: набросок может быть как детальным, так и самым простым. Сначала следует протестировать эскиз, в этом случае можно будет предусмотреть все мелочи и устранить недостатки до начала создания финишной версии. Вначале необходимо нарисовать черновую схему игры, изготовить необходимые атрибуты: фишки, карточки, записать правила. Продумать единое визуальное оформление: стиль, основные цвета, шрифты, размер, придумать название игры. После внесения коррективов, можно работать дальше, создавая игровое чудо

3. Создание игрового поля.

В зависимости от типа игры, поле может быть простой дорожкой с цифрами или сложной картой, где на каждом участке действуют особые правила. Для создания простого поля достаточно

инструментов, которые есть у каждого ребенка: ручки, карандаши, фломастеры, бумага или картон. Читатель может проявить фантазию в выборе материала для своей игры (ткань, дерево, пластик, пенопласт и другой подручный материал). Если для игры будут необходимы фишки, то к этому процессу тоже можно подойти творчески: например сделать фишки-оригами, либо фишки из полимерной глины, а можно нарисовать и вырезать фигурки героев книг, в крайнем случае использовать монетки, фигурки из киндер-сюрпризов, крышечки или взять фишки из другой игры. Если по условиям игры требуются карточки, желательно их нарисовать самим.

Итак, все составные части игры изготовлены:

- ✓ разработана концепция настольной игры и ее правила;
- ✓ изготовлено игровое поле, фишки, карточки и другая атрибутика;
- ✓ составлено описание игры.

Теперь необходимо снова протестировать игру.

В качестве примера можно использовать технологию создания настольной игры по книге Александра Мелентьевича Волкова *«Волшебник изумрудного города»*, выполненную учеником 4 класса Булатовым Георгием.

Георгий выделил для себя следующие этапы:

1 этап. Прочитал книгу *«Волшебник изумрудного города»*.

2 этап. Проанализировал информацию о приключениях Элли и ее друзей, используя данные, составил вопросы с вариантами ответов, которые он использовал в игре.

3 этап. Составил правила игры и придумал название, в данном случае - *«Изумрудный город»*. Учел, для какого возраста будет рассчитана игра и сколько игроков одновременно могут принять в ней участие.

4 этап. Изготовил эскиз игрового поля.

5 этап. Оформил обложку игры.

6 этап. Изготовил игровой кубик и фишки. Фишки он сделал из бумаги, нарисовав героев произведения: Льва, Тотошку, Железного дровосека, Страшилу, Элли.

В описании игры сказано: *«Игра «Изумрудный город» предназначена для 4-5 игроков в возрасте от 6 – 12 лет. В игре устанавливается очередность хода. Игрок следует по игровому полю, в зависимости от выпавших очков, на пути он встречает препятствия в виде вопросов, если правильно выбирает ответ – двигается дальше, если неправильно – либо пропускает ход, либо движется в обратном направлении. Выигрывает тот, кто первым дошел до волшебника Гудвина».*

Участники ПЛЧ могут создать как настольную игру, так и электронную, выбор за ними. В помощь им различные программы по созданию электронных игр: LearningApps.org - бесплатный сервис для создания обучающих игр и игровых упражнений; онлайн-сервис Flippity - позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц; ProProfs – онлайн-сервис с большим функционалом, в котором можно создавать тесты, пазлы, кроссворды; Genially – сервис для создания различного визуального контента и интерактивных заданий.

2. Сфотографируйся в образе героя (героини) книги

Сегодня искусство вжиться в роль книжного персонажа, мультипликационного героя, аниме, манги становится все популярнее. У этого вида искусства переодевания есть свое название – **Косплей**. Косплей – это костюмированная игра, участники которой одеваются в сложные костюмы с множеством аксессуаров, изображая своих любимых персонажей из комиксов, фильмов, мультфильмов

или компьютерных игр. Помимо внешнего вида, косплеер старается передать черты характера и поведение отыгрываемого персонажа.

Косплей, как субкультура пришла в мир из Японии, источником вдохновения послужили популярные в Азии аниме и манга. Сейчас же без косплея не проходит, не один гик фестиваль. Сотни и тысячи фанатов соревнуются в исполнении и качестве костюмов. История искусства перевоплощения в костюмы, организация маскарадных балов уходит в 15-16 века в Италию.

А вот среди писателей известен такой случай: в апреле 1877 года Жюль Верн разослал почти 700 приглашений на тщательно продуманный костюмированный бал, на котором несколько гостей появились в костюмах персонажей его романов.

В библиотеках подобный формат работы получил свою популярность в 20-м веке в Неделю детской книги, когда мы организовывали Парады и балы литературных героев. Особую популярность получили и фотоконкурсы на эту тему.

У каждого из нас есть любимые книги и любимые персонажи, целые волшебные миры, вышедшие из-под пера автора. Искусство фотографии, воображение и наличие творческого потенциала дают возможность читателю создать образ литературного героя, вложив в него свою собственную неповторимую индивидуальность и фантазию.

Чтобы интересно отразить характер литературных героев, главная задача – подключить воображение и фантазию, стать на время дизайнером, визажистом, мастером художественной фотографии, литературоведом.

УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК СОЗДАНИЯ КОСПЛЕЯ

1. Творческая работа должна соответствовать общей тематике.
2. Творческая работа должна иметь название.
3. Творческая работа должна подразумевать под собой полностью сформированный образ персонажа, выбранного читателем.

4. Творческую работу необходимо зафиксировать на фотографии.

Требования к фотографии:

- форматы: *.JPG, *.JPEG;
- выполнена в цвете или черно-белая;
- коллаж из двух фотографий, одна из которых является оригиналом образа героя из произведения, а вторая — творческая работа читателя.

Надеемся, что задание по перевоплощению в персонажи понравившейся книги вызовет интерес у участников Программы. Пусть участник «примерит» образ героя литературного произведения в формате фотопортрета и порассуждает, что именно скрывается за выбором «маски» того или иного персонажа.

3. Создай комикс по книге.

Чтение комиксов – увлекательное и захватывающее занятие, которое позволяет не только наслаждаться яркими и динамичными иллюстрациями, но и углубляться в сюжет произведения. Создание комикса по книге – это отличный способ развить креативность и воображение у детей, а также улучшить их навыки чтения и письма. Давайте познакомимся с комиксами поближе и узнаем, как читателю создать свой комикс по книге.

Комикс – это форма искусства, которая сочетает в себе текст и изображения, передавая с помощью последовательности кадров определенную историю. Основными элементами комикса являются:

Кадры: отдельные сцены, представленные в виде изображений, каждый из которых описывает определенный момент времени.

Границы кадров: линии, разделяющие кадры между собой и обозначающие границы между сценами.

Речевые облака: области на комиксе, содержащие текст диалогов или других речевых проявлений персонажей.

Мыслительные облака: области на комиксе, содержащие мысли и чувства персонажей.

Звуковые эффекты: изображения звуковых волн, которые передают звуки, производимые персонажами или окружающей средой.

Шрифт: стиль и размер текста, используемого в речевых и мыслительных облаках.

Цвет: цвета, используемые для изображения и подчеркивания эмоций, атмосферы и настроения в комиксе.

Каждый из этих элементов важен для создания эффектного и читабельного комикса, который будет в полной мере передавать историю и вызывать эмоциональную реакцию у читателя.

Есть ли польза от комиксов?

Комиксы - это замечательный инструмент для продвижения чтения и любви к книгам у детей. Какие бы противоречивые мнения о комикс-культуре не бытовали бы, но все же книга с картинками – это книга. Комиксы могут быть полезным инструментом для продвижения чтения и любви к книгам. Рассмотрим подробнее, чем же они хороши:

- **Развитие визуального мышления.** В комиксе органично соединяются вербальная и визуальная формы, что способствует лучшему восприятию и запоминанию содержания. Иллюстрации оживляют воображение и помогают лучше понимать сюжет. Дети могут учиться читать слова и фразы в контексте, сопоставлять изображения с текстом и делать выводы.
- **Развитие навыков чтения.** Комиксы могут помочь детям развить навыки чтения, особенно если они только начинают читать. Рисованные истории обычно имеют небольшой объем текста и много изображений, что позволяет легче и быстрее воспринимать текст.

Благодаря интересным историям и красочным картинкам дети будут больше интересоваться чтением и вовлекаться в процесс.

- ***Популяризация книг.*** Комиксы могут использоваться для популяризации чтения среди детей. Комикс это история, формат близкий к книге, но не заменяющий ее. А если он основан на книге, которую дети еще не читали, это может заинтересовать их и подтолкнуть к чтению – в этом цель комиксов, которые являются переложением классических произведений на язык визуальной культуры – их называют графическими романами.

- ***Развитие творческих навыков.*** А вот само создание комикса поможет детям развить творческие навыки и фантазию. Дети могут проявлять свою индивидуальность через рисунки и текст, а также учиться структурировать и организовывать свои идеи. Чтение хорошего комикса стимулирует у ребенка развитие воображения и творческого мышления. Дети, которые читают комиксы, часто начинают придумывать и рисовать свои собственные истории.

Создание комикса это по-настоящему масштабная работа. Бывают многотомные комиксы, бывают комиксы-гиганты на тысячи страниц и даже больше, но любительские комиксы чаще либо одностраничная история, либо содержат в себе не более 10-15 страниц.

Настоятельно рекомендуем читателям при работе над комиксом по книге постараться не намереваться создать нечто грандиозное и внимательно подойти к планированию своей работы. Рассмотрим этапы создания комикса по книге.

Инструкция по созданию комикса по книге

1. Выбор книги для создания комикса:

- изучение и анализ сюжета книги;
- выбор ключевых моментов для изображения в комиксе;
- выбор главных героев.

Читатель должен определиться: он хочет изобразить уже существующие сцены из книги или придумать свои, используя персонажей и мотивы книги. Особенность первого варианта, когда рисуются сцены из книги, заключается в том, что нужно находить ключевые моменты сюжета и преобразовывать их текстовое описание в кадры и речевые и мыслительные облачка. Потому и книга должна быть подходящей: наполненной событиями, которые не будет сложно изобразить. Второй вариант будет похож на фанфик: читатель берет персонажей книги, сюжетные мотивы, общую атмосферу и на их основе создает историю.

2. Разработка персонажей:

- разработка внешнего вида и характера персонажей;
- создание набросков (скетчи) персонажей.

После того как была выбрана основа для комикса переходим к разработке внешнего вида и характера персонажей и созданию их набросков (скетчей). Для этого следует:

- изучить описание персонажей из книги и создать заметки на их внешний вид и характеристики, включая рост, вес, цвет волос и глаз, особенности одежды и так далее. Обращайте внимание на детали и характеристики героев;
- разработать наброски для каждого персонажа, чтобы визуализировать их внешний вид и оценить, как они будут выглядеть на страницах комикса;
- создать уникальные черты каждого персонажа, чтобы они были запоминающимися и интересными для читателей.

3. Создание сценария комикса:

- написание сценария, основываясь на выбранных моментах из книги – текстом, кратко прописывается сюжет;
- построение хронологии событий;
- создание схемы расстановки кадров и текста.

Далее приступаем к этапу создания сценария комикса. Написание сценария основывается на выбранных моментах из книги или собственной истории читателя. Сценарий пишут в виде текста, в котором кратко прописывается сюжет. В тексте прописывается хронология событий. Следует учитывать смысловую связь между сценами и соблюдать логический ход событий в комиксе.

На основе сценария создается схема расстановки кадров и текста – это еще называют «черновой раскадровкой». История разбивается на кадры: попробуйте представить себе, как вы бы хотели передать каждый момент на картинке. Чертится макет каждой страницы комикса, где обозначаются панели и места, где будут находиться персонажи и объекты.

Можно использовать специальные бланки для комиксов.

4. Отрисовка комикса:

- создание набросков для каждой страницы комикса;
- планирование текстовых блоков и диалогов;
- разработка деталей.

На основе раскадровки комикса - схемы расстановки кадров и текста – начинается этап отрисовки комиксов. Это позволяет прикинуть количество страниц и увидеть достаточно ли динамики в истории, как герои движутся, кто и сколько может говорить в каждой сцене, сколько места занимает то или иное действие. Ее можно сделать, например, на листах блокнота. Некоторые сцены, прописанные вами в сюжете, могут в итоге быть исключены из раскадровки, например, из-за сложности их изображения. Либо наоборот: что-то добавится в процессе творчества. Важно проверить, чтобы все сцены логически связаны между собой.

Здесь происходит планирование текстовых блоков и диалогов, подготовка текста для них. Нужно постараться сократить количество диалогов и текста до минимума, чтобы больше места оставалось для

рисунка. Важно помнить, что при создании комикса по книге не стоит пользоваться буквальным переносом текста из книги в речевые облака комикса. Кроме того, между текстом и рисунками должен быть баланс, не перегружайте его ни тем, ни другим.

На этом этапе пора заняться разработкой деталей: где-то добавить звуковые эффекты, разработать фон, спланировать отсылки к оригинальной книге или массовой культуре.

5. Окончательное оформление комикса:

- окончательная отрисовка кадров;
- добавление текстовых блоков и диалогов;
- добавление деталей.

И завершающий этап: окончательное оформление комикса. Это этап отрисовки комикса, в процессе которого «на чистовик» переносятся кадры комикса, текст и детали.

При добавлении текстовых блоков и диалогов не забудьте проверить текст на грамматические и орфографические ошибки.

Напоследок, при желании, можно создать дизайн обложки, который должен привлечь внимание читателей и передавать основную идею комикса. Обложка может быть выполнена в соответствующих настроению комикса цветах, а изобразить на ней можно одну из ключевых сцен сюжета или героев комикса.

Сегодня многие библиотеки, понимая популярность и значимость культуры историй в картинках, открывают комикс-пространства, центры графической культуры, организуют уголки с комиксами и выставки.

Составители:

*методист 1 категории ОБИиМР Лутий О. И.
ведущий библиотекарь ОБИиМР Миронова Н. С.
начальник ОБИиМР Михайлова М. М.*