

## АДАПТАЦИЯ ДЕТЕЙ МИГРАНТОВ И ВЫНУЖДЕННЫХ ПЕРЕСЕЛЕНЦЕВ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В УСЛОВИЯХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

*Касмынина Светлана Викторовна,  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО «ЦДТТ «Поиск» г. о. Самара*

В настоящее время в связи с геополитической обстановкой проблема безболезненной интеграции детей мигрантов и вынужденных переселенцев в российское общество остаётся по-прежнему весьма актуальной. Родители выражают повышенную заинтересованность, чтобы дети не только ходили в школу, но и посещали кружки дополнительного образования. С учетом опыта работы педагогов нашего учреждения с детьми мигрантов можно сказать, что помимо общеобразовательных учреждений содействие в безболезненной интеграции в российское общество обучающихся, мигрировавших в нашу страну, могут оказывать и учреждения дополнительного образования.

Почему именно процесс мультипликации выступает помощником в решении данного вопроса?

Во-первых, сам мультфильм, в виду его визуализации, по своей сути является мощным оружием в достижении цели интересно донести информацию, способным влиять на сознание и поведение людей, особенно на детей.

Во-вторых, его эффективность подтверждается способностью преодолевать языковые барьеры и культурные различия. Ведь именно незнание языка и особенностей российской этнокультуры создаёт предпосылки к межнациональным конфликтам, создавая напряжённость в обществе нашей страны. Яркие образы, динамичный сюжет, запоминающиеся персонажи, представленные в форме понятной каждому, подтверждают его универсальность, не требуют знания языка – всё понятно из визуального ряда.

В-третьих, благодаря эмоциональной составляющей мультипликационный фильм становится мощным средством коммуникации с представителями разных культур.

Таким образом, в настоящее время мультфильм является одним из основных носителей представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения.

И наконец, на развитие личности ребёнка влияет не только просмотр мультипликационных фильмов, но и сам процесс их создания, в рамках которого у детей развиваются мелкая моторика руки, познавательные процессы, расширяется кругозор, развивается умение договариваться и работать в команде. Обучающиеся, погружённые в другую языковую среду, учатся межличностному общению, тем самым устраняя языковой барьер. Если в основе темы анимации будут выступать традиции и обычаи нашей страны, обучающиеся смогут познакомиться с её историей, что будет иметь большую ценность, как для детей мигрантов и вынужденных переселенцев, так и для современных российских детей.

Ключевым моментом адаптации является уважение к культурной идентичности обучающегося. И мы, как педагоги, должны создать благоприятную атмосферу для обучения, не делая акцент на ассимиляцию. Нужно также понимать, что адаптация – это процесс двусторонний, который требует от педагога подготовки обучающихся к взаимодействию с детьми мигрантов и вынужденных переселенцев, тем самым создавая инклюзивную среду, в которой нет места для предрассудков и стереотипов. В процессе обучения необходимо применять дифференцированный подход, так как у каждого ребёнка, мигрировавшего в Россию, свой уровень знаний о нашей стране и владения русским языком, свои индивидуальные особенности.

Прежде чем перейти к описанию практики по адаптации детей мигрантов и вынужденных переселенцев, отметим, что данная методика была успешно апробирована в нашем учреждении в рамках проекта «Мульт – Дружба» городской проектной площадки 2024–2025. В рамках данного проекта обучающиеся смогли познакомиться не только с многочисленными профессиями мультипликационной индустрии, но и научились работать в команде, уважая мнения друг друга, уважительно относиться к представителям разных конфессий, узнали много нового об обычаях и традициях разных народов.

Для успешной адаптации детей мигрантов и вынужденных переселенцев в условиях образовательной организации средствами мультипликации важна предварительная работа. Это может быть беседа, презентация, экскурсия, показ фильмов или мультфильмов, чтение. Главное, чтобы выбранная форма донесения информации была интересна и понятна всем участникам, учитывала все аспекты проблемы адаптации.

По нашему опыту, в качестве предварительной работы хорошо зарекомендовали себя дидактические игры на печатной основе и интерактивные викторины. С одной стороны, они могут быть формой контроля, с другой – средством получения необходимых знаний и умений. Выполняя задания игры или отвечая на вопросы викторины, при затруднении ответа обучающиеся вынуждены обратиться к дополнительным источникам, будь то родители, педагог или старшие товарищи, дополнительная литература или ресурсы Интернета.

Дидактические игры могут быть сделаны педагогом самостоятельно, например, с помощью платформы Kids Flashcards и программы Publisher, а иллюстрации быть как уникальными, например созданными с помощью нейросети, так и взятыми из Интернета. Желательно, чтобы игровые технологии были направлены не только на устранение языкового барьера и знакомство с особенностями нашей страны, но и имели элементы культуры и традиций детей-мигрантов. Игры-пазлы, игры-лото, игры-карточки, игры-ходилки – выбор за вами.

Представим три варианта дидактических игр на печатной основе.

**Дидактическая игра «Символы России»** (рис. 1).

Вид: дополняемый комплект карточек с полем, созданный с помощью платформы Kids Flashcards и программы Publisher (иллюстрации взяты из Интернета).

Цель – активизация знаний о символике России.

Ход игры: задача участников (команд) собрать вокруг поля правильно и быстрее карточки с официальными и неофициальными символами России.



Рис. 1

**Дидактическая игра «Народы России»** (рис. 2).

Вид: дополняемый комплект карточек с полем, созданный с помощью платформы Kids Flashcards и программы Publisher (иллюстрации взяты из Интернета).

Цель – активизация знаний об обычаях и традициях народов России.

Ход игры: задача участников (команд) правильно (и быстрее) соотнести карточки с изображением представителей народов России с карточками с изображением их национальных атрибутов.



Рис. 2

### Дидактическая игра «Народы Самарского края» (рис. 3).

Вид: дополняемый комплект карточек-пазлов, созданный с помощью программы Publisher» (иллюстрации взяты из Интернета).

Цель – активизация знаний об обычаях и традициях народов Самарского края.

Ход игры: задача участников (команд) правильно (и быстрее) соотнести карточки с изображением представителей народов России с карточками с изображением их национальных атрибутов.



Рис. 3

Таким образом, педагог, имея в арсенале набор различных дидактических игр на печатной основе, может сделать процесс обучения и адаптации не только эффективным, но и увлекательным.

Ещё одним из перспективных инструментов в игровом формате, помогающим в социальной адаптации детей мигрантов, являются интерактивные викторины, которые так же, как и дидактические игры, педагог может создать сам под свои запросы с помощью различных интернет-сервисов, например Online Test Pad.

Данный конструктор тестов имеет доступный для восприятия функционал, позволяющий создавать не только викторины в виде тестов, но и кроссворды, которые тоже можно использовать в качестве игровой технологии для достижения цели помочь ребятам, мигрировавшим в нашу страну, безболезненно социализироваться.

Приведем фрагмент интерактивной викторины «Народы России», созданной на платформе Online Test Pad (см. рис. 4), целью которой является поддержание интереса к народам России, их обычаям и традициям. Для систематизации знаний о народах России, расширении знаний об их обычаях и традициях, воспитания толерантного отношения к представителям разных национальностей в данной викторине участнику необходимо выбрать из трёх вариантов правильный ответ на вопрос. Прошедшие викторину участники имеют возможность получить сертификат (рис. 5).



Рис. 4



Рис. 5

Обратимся к самому процессу мультипликации. Опираясь на полученный опыт, можно сказать, что, как и в предварительной работе с обучающимися, хорошо использовать те же методы, технологии и формы обучения.

Например, для создания сценария мультфильма очень помогает **дидактическое пособие «Конструктор сценария»**, с помощью сценарных карточек которого удобно выстраивать линию истории (рис. 6).

Вид: дополняемый комплект карточек с полем, созданный с помощью платформы Kids Flashcards и программы Publisher (иллюстрации сделаны на основе методического пособия О. Дунаевской и Н. Пунько серии «Секреты детской мультипликации»).

Цель – формирование умения выстраивать структуру сценария, сюжетные линии героев.

Ход игры: задача участников – правильно выстроить сюжетные линии персонажей согласно структуре сценария.

Сценарные карточки могут быть не только представлены в виде уже изготовленного шаблона, но и нарисованы самими обучающимися как полным комплектом, так и частичным – в дополнение к существующим.

Сценарные карточки представляют собой серию последовательных изображений ключевых моментов мультфильма, а иллюстрации выполнены схематично, в виде мнемобразов. Являясь элементом мнемотехники, инструмента, улучшающего процесс запоминания информации, сценарные карточки позволяют понять основные понятия, социальные нормы культуры общества. Как правило, на них изображены ситуации, которые мы можем выполнять в быту: встреча друга, поход в магазин, спасение котёнка и т. д. (рис. 7).

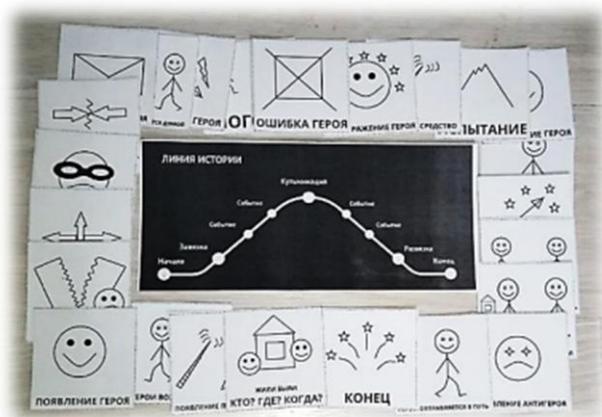


Рис. 6



Рис. 7

Ещё один эффективный инструмент адаптации, который отлично зарекомендовал себя в процессе апробации данной практики, – это **дидактическое пособие «Конструктор эмоций»** (рис. 8), которое представляет собой набор визуальных и тактильных элементов, позволяющего исследовать различные эмоциональные состояния.

Вид: дополняемый комплект дидактических карточек и карточек с элементами лица для вырезания, созданный с помощью платформы Kids Flashcards и программы Publisher (клипарт волос взят из Интернета).

Цель – формирование умения передавать эмоции персонажа.

Ход игры: задача участников (команд) правильно (и быстрее) с помощью конструктора изобразить заданную эмоцию (для усложнения, меняя эмоцию персонажа, сделать видеоролик).



Рис. 8

С данной игровой технологией познание процесса мультипликации и адаптация детей мигрантов становятся не только эффективными, но и увлекательными. Подбирая ту или иную эмоцию для персонажа, работая на мультипликационном станке и с программным обеспечением, обучающиеся учатся понимать чувства других, делясь своими переживаниями, рассказывая о том, какие эмоции у них вызывают те или иные образы (рис. 9–11).

Данное пособие также можно использовать для диагностики состояния обучающихся в игровой форме. Для этого хорошо предложить ребятам показать свою эмоцию, которую они испытывают в данный момент или испытывали на ту или иную ситуацию в прошлом.

Процесс адаптации – это многогранный процесс, и эмоциональное благополучие детей-мигрантов является одной из составляющей безболезненной интеграции в новую для них культуру. Используя подобные игровые технологии, мы педагоги, тем самым способствуем скорейшей адаптации.

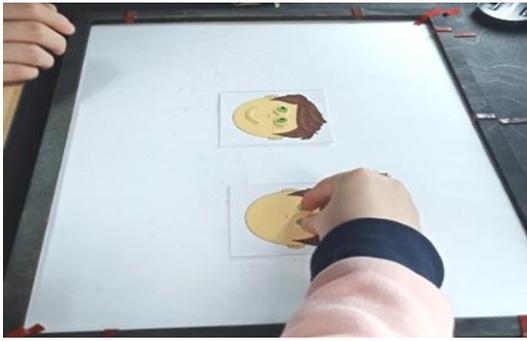


Рис. 9

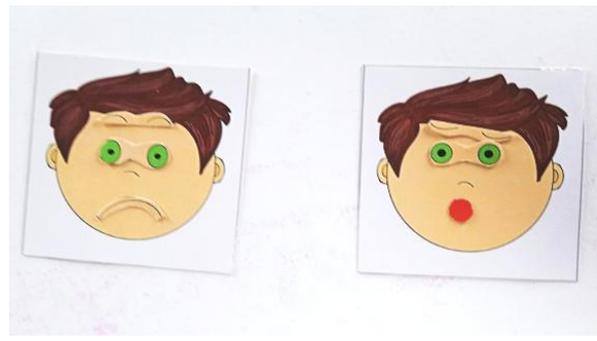


Рис. 10

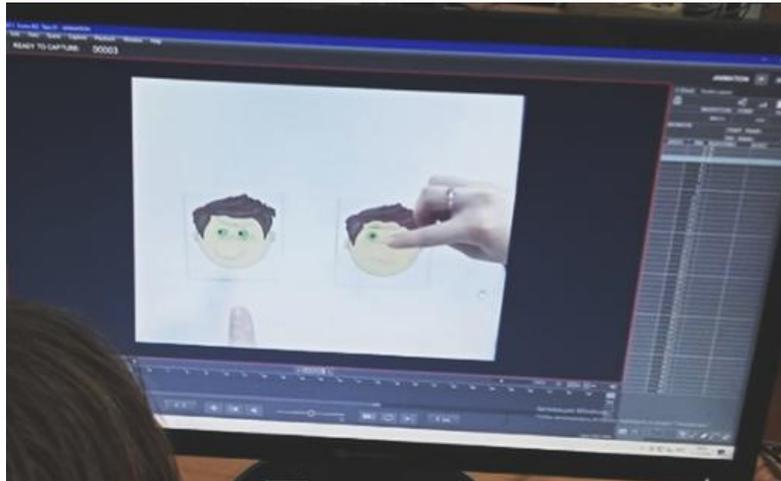


Рис. 11

На начальном этапе сценарий лучше дать обучающимся уже подготовленный, направленный на ознакомление с нашей страной. Название мультфильма тоже может быть готовым, но и ребята под руководством педагога могут придумать сами. Фон, персонажи и их реплики пусть будут готовыми шаблонами (рис. 12). Например, для создания анимации методом перекладки для этих целей подобранные элементы распечатываются на принтере и вырезаются. Лучше, чтобы основа была плотной, например картонной.



Рис. 12

Перекладная анимация – это создание мультфильма путём покадровой съёмки перемещения (перекладки) плоских фигур из бумаги или картона на мультипликационном станке (рис. 13, 14).



Рис. 13



Рис. 14

Важным этапом съёмки является подготовка оборудования. Для этого необходимо зафиксировать камеру в мультипликационном станке и соединить её с компьютером или ноутбуком с предустановленным программным обеспечением для создания покадровой анимации и следить за тем, чтобы свет был ровным и мягким (рис. 15).



Рис. 15

Программ для покадровой съёмки огромное множество (от простых с интуитивно понятным интерфейсом до профессиональных, требующих детального изучения), но принцип работы у них в целом одинаковый – покадровая съёмка и последующий показ этих кадров с определённой частотой, что создаёт иллюзию движения. Какая программа будет выбрана, зависит от целей образовательной программы или проекта, бюджета (есть платные, так и бесплатные) и уровня подготовки. На начальном этапе работы с программным обеспечением по покадровой съёмке мультипликационных фильмов можно воспользоваться бесплатной программой AnimaShooter с интуитивно понятным интерфейсом на русском языке.

Главное преимущество программ по созданию мультфильмов – это визуальная природа. Даже не зная языка, можно запомнить алгоритм действий создания анимационного ролика, а визуальные образы преодолевают языковые барьеры.

Создание первого кадра, пошаговая съёмка, просмотр отснятого материала, удаление ненужного кадра, изменение порядка, настройка скорости – это те этапы, прохождение которых формирует у детей навыки планирования, организации своих идей, сотрудничества, решения технических задач для достижения общей цели. Важно то, что эти навыки полезны не только для адаптации в новой среде, но и для дальнейшего обучения, а также важны в любой профессиональной деятельности.

Заключительным этапом процесса создания анимационного фильма является просмотр и обсуждение готового продукта: что получилось, а что нет, что можно улучшить, а от чего отказаться, а также похвала участников – всё это способствует социальной адаптации и вдохновляет на новое творчество (на рис. 16, 17 представлены кадры мультфильма «Путешествие Панды в Россию»).



Рис. 16



Рис. 17

Таким образом, на основе полученных знаний и умений, включаясь в командную работу, обучающиеся не только создают мультфильм, но и узнают о России, её народах, их обычаях и традициях, практикуют умение говорить на русском языке, учатся межличностному отношению, то есть постепенно, шаг за шагом, интегрируются в российское общество.

Ценность данной методики – в её универсальности. Она может быть применена и в объединениях других направленностей, с обучающимися разных возрастов, включая дошкольников. Для этого необходимо соответственно адаптировать игровые технологии.

Познакомиться с пособиями по данной методике и распечатать их можно на сайте МБУ ДО «ЦДТТ «Поиск» г. о. Самара (городская проектная площадка «Мульт – Дружба», URL: <https://cdtt-poisk.ru/gorodskaya-proektnaya-ploshhadka-mult-druzhba-na-2024-2025-uchebnyjj-god/>).

#### *Литература*

1. Пунько Н. П. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие / Н. П. Пунько, О. П. Дунаевская. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 135 с.