

**Соотношение модели и оригинала  
в личностно-развивающем обучении  
младших школьников**

**The relationship between the model and the original  
in the personal and developmental education  
of primary school students**

УДК 373.31

DOI: 10.12737/2500-3305-2025-10-6-42-46

**Овчинникова А.Ж.**

Д-р пед. наук, профессор кафедры дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского», г. Липецк  
e-mail: dok54@mail.ru

**Ovchinnikova A.Zh.**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of Preschool and Primary Education, Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky, Lipetsk  
e-mail: dok54@mail.ru

**Козуб М.В.**

Канд. пед. наук, доцент, кафедра психологии, педагогики и специального образования, ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского», г. Липецк  
e-mail: kozub-mv@mail.ru

**Kozub M.V.**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Psychology, Pedagogy, and Special Education, Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky, Lipetsk  
e-mail: kozub-mv@mail.ru

**Аннотация**

В статье с позиций теории познания обосновывается значение соотношения модели и оригинала в личностно-развивающем обучении младших школьников; показываются этапы познавательной деятельности младших школьников на основе соотношения модели и оригинала при создании мультфильмов; описываются фазы, определяется значение использования нейросети Шедеврум при создании мультфильмов.

**Ключевые слова:** личностно-развивающее обучение, младший школьник, соотношения модели и оригинала, этапы познавательной деятельности, мультфильм, нейросети, Шедеврум.

**Abstract**

The article substantiates the importance of the relationship between the model and the original in the personal and developmental education of primary school students from the perspective of the theory of knowledge; it shows the stages of primary school students' cognitive activity based on the relationship between the model and the original when creating cartoons; it describes the phases and determines the importance of using the ShedeVRum neural network when creating cartoons.

**Keywords:** personal and developmental education, primary school students, relationship between the model and the original, stages of cognitive activity, cartoon, neural networks, Shedevrum.

Сложность и неисчерпаемость познания объектов окружающего мира в современных условиях обуславливает необходимость личностно-развивающего обучения младших школьников. В отличие от традиционного, оно акцентирует внимание на развитие и саморазвитие личностных качеств ребёнка с опорой на личностный опыт и в соответствии с его способностями и умением рефлексировать. Этот процесс, по мнению В.В. Серикова, связан с «целенаправленной педагогической поддержкой и становлением некоторых надпредметных видов опыта ребёнка – опыта теоретического и творческого мышления, осознанности и произвольности» [3, с.16]. Психолого-педагогическое обоснование этого положения получило освещение в исследованиях Л.С. Выготского, В.В. Давыдова, А.З. Зака, Л.В. Занкова, И.Я. Лернера и др.

Особый интерес для личностно-развивающего обучения младших школьников представляют взгляды С.П. Баранова о соотношении модели и оригинала на разных этапах познавательной деятельности. Учёный полагает, что «познанные закономерности могут сохраняться в опыте человечества лишь тогда, когда зафиксированы в определённых знаковых моделях, представленных в виде знаний о различных науках, схем, формул, технических устройств» [2, с. 42]. Поэтому их создание является целью познавательной деятельности учащихся, а средством – оригинал, который позволяет конкретно представить объекты, установить между ними пространственные отношения и причинно-следственные связи.

В психолого-педагогической литературе понятие «*модель*» (от лат. *modulus*) определяется как мера, образец, норма. Она представляет собой мысленный (абстрактный), знаковый (математический, словесно-описательный, графический) или материальный образ оригинала. В соответствии с целями и функциями личностно-развивающего обучения младших школьников Л.М. Фридман предлагает следующие модели:

- модель-заместитель, являющаяся заменой оригинала в некотором мысленном (воображаемом) или реальном действии (процессе);
- модель-представление, направленная на создание представления об объекте с помощью модели;
- модель-интерпретация, позволяющая истолковывать объект в виде модели;
- модель исследовательская, предполагающая исследование объекта с помощью модели [4]. Их значение состоит в создании образов, схем, пространственных отношений и установлении причинно-следственных и функциональных связей.

*Оригинал*, по мнению С.П. Баранова, представляет собой «объекты и явления бесконечной Вселенной в их реальных связях и отношениях» [2, с.61]. Цель использования оригинала в процессе обучения заключается в том, чтобы сохранить чувственный образ объекта в реальных условиях его бытия. В этом случае средствами познания мира являются сами модели. Изучение оригиналов способствует возникновению ярких, эмоциональных выразительных образов.

Особое значение в личностно-развивающем обучении младших школьников имеет соотношение модели и оригинала в процессе моделирования, которое представляет собой научный метод исследования, направленный на построение моделей реально существующих объектов и явлений с целью их замещения, изучения, управления и прогнозирования. Созданная в результате моделирования модель может быть представлена в виде условных обозначений, символов, знаков, позволяющих активизировать мыслительную деятельность и накапливать теоретический и эмпирический опыт.

Таким образом, моделирование позволяет сохранить диалектическое единство образа и понятия, модели и оригинала, определить тенденции к определённой структуре формирования целостной картины мира, увидеть все предметы и явления действительности на разных этапах организации познавательной деятельности детей, основываясь на закономерностях теории познания.

По мнению С.П. Баранова, соотношение модели и оригинала в процессе моделирования осуществляется на следующих *этапах познавательной деятельности* учащихся: 1) накопление чувственных данных, формирование чувственных образов до систематического изучения закономерностей; 2) движение мысли от конкретного, образного содержания к абстрактному; 3) развитие абстрактной мысли; 4) движение мысли от абстрактного к конкретному; 5) конкретное, как высшая форма обобщенного познания [2, с. 9]. Оно способствует развитию эмоционально-образному, абстрактно-логическому, и творческому видам мышления.

Покажем, как осуществляется соотношение модели и оригинала в личностно-развивающем обучении младших школьников на разных этапах познавательной деятельности младших школьников при создании фрагмента мультфильма «Сказки о царе Салтане» А.С. Пушкина. В его основе лежит принцип мультипликации (анимации) (англ. animation – оживление, одушевление), создающий иллюзию движения объектов. На каждом этапе личностно-развивающего обучения происходит актуализация личностных переживаний и опыта учащихся, (оригинала), конкретизация образа героя, сюжета, по которому снимается мультфильм и создание новых образов (моделей).

Моделирование сюжета сказки осуществляется через аналитико-синтетическую, речевую, познавательную, игровую, творческую, изобразительную, музыкальную и исследовательскую виды деятельности, а также умения работать с нейросетью. Развитие эмоционально-образного мышления происходит на основе осмысления различных ощущений, связанных с формой, цветом, движением, звуками. Эти ощущения лежат в основе создания персонажей, декорации, текста сказки, музыки к мультфильму. На этом этапе, систематизации чувственных образов, важно учитывать личностно-развивающую цель, возраст младших школьников, время создания и просмотра мультфильма. Однако, по мнению В.В. Абрамовой, «...социально-культурное виртуальное и реальное пространство, окружающее детей младшего школьного возраста (яркие рекламы, многоцветные, динамичные мультфильмы, разнообразные игровые шоу и т.п.), отличается цветовой перенасыщенностью и, во многих случаях, дисгармоничностью визуальной информации. Соответственно у младших школьников часто наблюдается перевозбуждение, повышенная тревожность, неспособность к длительной концентрации внимания и последовательному, целенаправленному наблюдению на уроках, что пагубно влияет на эффективность учебно-воспитательного процесса в начальной школе» [1, с.336]. Поэтому важно управлять чувственным познанием младшего школьника, которое С.П. Баранов, определяет в соответствии с тремя факторами: качеством отражения действительности в чувственном образе, количеством чувственных образов, мерой чувственного при отражении действительности [2].

При создании мультфильма управление эмоционально-чувственным мышлением осуществляется в соответствии с *тремя фазами*.

*Первая фаза* связана со знакомством фрагмента сказки и описанием сцены «Спасения Лебедя от Коршуна» и возникновением первичной эмоции после её прослушивания. Детям предлагается ответить на ряд вопросов:

- Что ты почувствовал после чтения фрагмента?
- Что ты почувствовал, когда Коршун стал бить Лебедя крылом?
- Что ты почувствовал, когда князь Гвидон ранил Лебедя стрелой? Какие эмоции возникли, когда Лебедь стала топить Коршуна?
- Какие поступки героев вызвали у тебя одобрение и недовольство?
- Как бы ты изобразил состояние этого персонажа в этом моменте?

На *второй фазе* осуществляется аналитико-синтетическое восприятие, направленное на конкретизацию и осмысление описанных А.С. Пушкиным образов князя Гвидона Лебедя и Коршуна и моделирование данных образов в различных видах искусства. На этом этапе происходит движение мысли от конкретного к абстрактному, намечается развитие абстрактно-логического мышления детей.

Детям предлагается беседа:

- С помощью какого цвета ты изобразил бы свои эмоции при прослушивании данного эпизода?
- Как ты изобразил бы эту сцену, если бы был художником, композитором?
- Опиши черты характера князя Гвидона, Лебеда, Коршуна?
- Как бы ты показал возникшие у тебя эмоции через изображение Лебеда и Коршуна?
- Сравни образ, который нарисовал художник иллюстратор (модель) с текстом (оригиналом) и тем, что ты представлял себе.
- Покажи с помощью цвета, изменения в сюжете этого фрагмента.
- Какая музыка соответствует настроению этого героя?

*Третья фаза определяется* духовным осмыслением образа в творческой деятельности детей на этапе развития абстрактного в процессе моделирования. В нашем случае это готовность детей к созданию собственного сюжета, который станет будущим мультфильмом.

Учащимся предлагается ответить на вопросы:

- С помощью какого цвета ты изобразил бы свои эмоции?
- Если бы ты был художником, как бы ты изобразил эту сцену?
- Если бы ты был композитором, какую музыку ты бы подобрал?
- Какие черты характеризуют героя? Какой он?
- Как бы ты показал эти эмоции через изображение пейзажа?
- Сравни образ, который нарисовал художник иллюстратор с тем, что ты представил себе.
- Покажи с помощью цвета, изменения в сюжете этого произведения.
- Какая музыка соответствует настроению этого героя?
- Сравни описание образов птиц в сказке и реальности. Какие средства выразительности использовал А.С. Пушкин для передачи образов царевича, Лебеда, Коршуна?
- Какие музыкальные инструменты следует использовать, чтобы показать спокойствие, тревогу, отчаяние, радость?

Моделирование данного фрагмента связано с этапом дальнейшего развития абстрактно-логического мышления.

**Четвёртый этап** моделирования при создании образа, описанного выше фрагмента, связан с осмыслением различной информации, интерпретации образов героев. На этом этапе осуществляется как развитие абстрактного, так и движение мысли от общего, абстрактного, к конкретному. Для реализации этого этапа младшим школьникам предлагается разделить на пять групп: кинорежиссеры, операторы, звукооператоры, художники, монтажёры. На этом этапе развивается абстрактно-логическое и творческое мышление младших школьников. Каждая группа выполняет свои операции.

*Кинорежиссеры* определяют объекты, героев, последовательность событий, связь между ними, музыкальный фон; составляют кадроплан, намечают последовательность кадров, озаглавливают каждый кадр, выделяют основную мысль эпизода. В процессе подготовки мультфильма младшие школьники предложили следующие названия кадров фрагмента: «Мать и сын», «Царевич у дуба», «Борьба Лебеда с Коршуном», «Прощание царевича с Лебедем».

*Операторы* предлагают световую и цветовую окраску.

*Звукооператоры* описывают звуки, которые слышали, интонации героев, настроение каждого эпизода, озвучивают текст, подбирают музыку. Так в третьем кадре характер музыки должен измениться следующим образом: тихое звучание музыки превращается в громкое. Музыка становится взволнованной, динамичной, тревожной. В ней должны слышаться тревожные интонации мечущегося Лебеда, чувствующего гибель и просящего о помощи; злые, жестокие и ликующие интонации Коршуна, уже праздновавшего победу.

*Художники* выбирают технику и материал для передачи сюжета (пластилиновая анимация, анимация из бумаги или картона, кукольная анимация, песочная анимация); готовят декорации. С помощью нейросети создаются образы Лебедя, князя Гвидона и злого Коршуна, осуществляется подбор одежды, конкретизируется поведение героев, стиль изображения.

Монтажёры обрабатывают полученные образы с помощью нейросетей, соединяют все части воедино.

Большие возможности для моделирования образов заложены в *Шедевруме*. С его помощью уточняется сюжет фрагмента, подбираются задания для моделирования образов героев, предлагаются подсказки в создании образов и осуществляется визуализация персонажей. Далее идёт работа по созданию нейросетью изображений (моделей), предлагается стиль, создаётся сам мультфильм. Затем осуществляется просмотр мультфильма на экране и рефлексия увиденного.

Таким образом, концептуальные идеи С.П. Баранова, связанные с соотношением модели и оригинала в личностно-развивающем обучении младших школьников, позволяют глубоко обосновать с гносеологических позиций познавательный процесс в начальной школе, что способствует развитию эмоционально-образного, абстрактно-логического, и творческого видов мышления.

Использование мультфильмов с помощью нейросети открывает огромные возможности для моделирования объектов в творческой деятельности учащихся; визуализации сложных моделей познавательных процессов, обеспечивая переход мысли ребёнка от абстрактного к конкретному.

Применение нейросети Шедеврум в личностно-развивающем обучении младших школьников открывает новые возможности для развития визуально-когнитивных и творческих способностей обучающихся, позволяет визуализировать сложные сюжеты и сценарии, создавать интерактивные модели, направленные на развитие и саморазвитие личности.

### Литература

1. Абрамова В.В. Особенности систематизации чувственных образов младших школьников в процессе знакомства с выразительными средствами живописи / В.В. Абрамова // Гносеологические основы образования: Матер. III Междунар. научного форума, посвящённого памяти профессора С.П. Баранова. – Липецк, 2025. – С. 335-341.
2. Баранов С.П. Гносеологический подход к начальному обучению /Под ред. А.Ж. Овчинниковой Л.З. Цветановой-Чуруковой / С.П. Баранов. – София (Болгария): Prepress, 2012. – 168 с.
3. Сериков В.В. Развитие личности в образовательном процессе / В.В. Сериков. – М.: Логос, 2020. – 448 с.
4. Фридман Л.М. Наглядность и моделирование в обучении / Л.М. Фридман. – М.: Знание, 1984. – 80 с.