**Қазақ тілін аниме комикстері арқылы жаңғырту**

**Автор**: Бусурманов Азат Арманович – қазақ тілі және әдебиет пәннің мұғалімі

Жоспар

[Кіріспе 3](#_Toc146111179)

[1 Теориялық бөлім 5](#_Toc146111180)

[1.1 Комикстер мен анимелердің пайда болу тарихы 5](#_Toc146111181)

[Практикалық бөлім 8](#_Toc146111182)

[2.1 Қазақ тілін аниме комикстері арқылы жаңғырту 8](#_Toc146111183)

[2.2 Сауалнама 11](#_Toc146111184)

[2.3. Аниме стиліндегі суреттерді орындау және мектеп көрмесін ұйымдастыру 12](#_Toc146111185)

[Қорытынды 14](#_Toc146111186)

[Әдебиеттер тізімі 15](#_Toc146111187)

# Кіріспе

ХХ ғасырда көркем шығармашылықтың жаңа түрлерінің пайда болуы, бейнелеу өнерінің жанрлық-түрлік құрамының қайта құрылуы, халықаралық көркемдік қозғалыстардың дамуы және өнердің идеялық жүйесіне, формалары мен функцияларына қатысты көптеген басқа оқиғалар орын алады.

Менің ойымша, ХХ ғасырдың аяғында жапондық анимация өнері маңызды рөл атқарды. Мен жасөспірім болғандықтан, мен жапондық аниме мультфильмдерін көріп, олардың стилінде сурет салғанды жақсы көремін. Мен аниме мен комикстер қалай пайда болды, оларды кім жасады деп ойладым. Аниме тақырыбы мені екі жыл бұрын қызықтырды. Алдымен мен осы стильде сурет сала бастадым. Содан кейін мен өнердің осы түрі туралы көбірек білгім келді. Бұл жұмыс осы мәселені зерттеуге арналған. Әлемде қандай өнер жанрлары жоқ! Олардың әрқайсысы өзінше ерекше. Аниме-әлемдегі көптеген жанрлардың бірі, бірақ сонымен бірге өз тақырыбымен басқалардан ерекше ерекшеленеді.

Комикс (ағылш. comic-күлкілі) - суреттегі әңгіме, суреттердегі әңгіме. Комикс әдебиет пен бейнелеу өнері сияқты өнер түрлерінің ерекшеліктерін біріктіреді. Комикстер оларға енгізілген барлық ақпараттың 90% - на дейін алуға мүмкіндік береді.Егер біз мектеп жасына дейінгі балалар туралы айтатын болсақ, онда комикстер ауызша сөйлеуді жақсы дамытады, өйткені сіз оқи алмайсыз, бірақ сонымен бірге қызықты оқиғалардың кейіпкерлерінің шытырман оқиғалары туралы білгіңіз келеді.

Мен бұл тақырыпты өзім үшін қызықты болғандықтан ғана емес, сонымен қатар Жапониядан тыс жерлерде танымал бола бастағандықтан таңдадым.

Мен өз жұмысымда аниме туралы "зорлық-зомбылық пен қатыгездікті насихаттайтын мультфильмдер" немесе жай ғана "қорқынышты жапон мультфильмдері"сияқты жалпы мифтерді жоюға тырысамын.

Менің жобамның мақсаты: аниме стилін меңгеру, Қызыл Октябрь ЖОББМ - де аниме және комикстер көрмесін ұйымдастыру.

Тапсырмалар:

- Аниме мен комикстердің тарихын зерттеу;

- Ресейде комикстер мен аниме қалай пайда болғанын анықтаңыз;

- 5-7 сынып оқушыларына комикстер мен аниме туралы білімдерін және суреттің осы стильдеріне қатынасын нақтылау мақсатында сауалнама жүргізу.

- Комикстер мен аниме стиліндегі суреттерді салыңыз.

- Біздің мектеп оқушыларына сурет салуды ұсыну.

- Мектепте оқушылардың "комикстер мен аниме" жұмыстарының көрмесін ұйымдастыру.

Жоба өнімі: суреттер және "комикстер мен аниме" мектеп көрмесі.

# 1 Теориялық бөлім

# 1.1 Комикстер мен анимелердің пайда болу тарихы

Әдебиеттерді зерттеп, электронды ресурстарға жүгінгеннен кейін мен аниме тарихы туралы көп нәрсені білдім. Ол ХХ ғасырда жапон кинорежиссерлері батыста ойлап табылған мультфильм техникасымен алғашқы эксперименттерді бастаған кезде басталады. Қазіргі аниме дәстүрлерінің негізін қалаушы көбінесе "аниме мен комикстердің патшасы" деп аталатын Осаму Тезука болды — ол кейінірек заманауи Аниме серияларына айналғанның негізін қалады. Мысалы, Тезука Диснейден қарыз алып, эмоцияларды жеткізу үшін кейіпкерлердің үлкен көздерін пайдалану тәсілін дамытты; оның басшылығымен алғашқы туындылар пайда болды, оларды ерте анимеге жатқызуға болады. Бүгінгі таңда аниме балаларға арналған сериалдарды да, жасөспірімдер шығармаларын да біріктіретін ерекше мәдени қабат болып табылады.

Аниме-жапондық анимация. Балалар көруге арналған басқа елдердің мультфильмдерінен айырмашылығы, шығарылатын анименің көп бөлігі жасөспірімдер мен ересектер аудиториясына арналған. Осының арқасында аниме әлемде танымал. Аниме кейіпкерлер мен фондарды бейнелеудің ерекше тәсілімен ерекшеленеді. Ол бейне тасымалдағыштарда таратылатын және фильм көрсетуге арналған фильмдер немесе сериалдар түрінде шығарылады. Сюжеттерде әр түрлі кейіпкерлер, орындар мен дәуірлер, жанрлар мен стильдер болуы мүмкін.

Комикс (ағылш. comic-күлкілі) - суреттердегі әңгімелер, әңгімелер. Комикс әдебиет пен бейнелеу өнері сияқты өнер түрлерінің ерекшеліктерін біріктіреді. Өнердің осы түрінің және оның жеке сорттарының басқа атауларының қатарына боялған әңгімелер жатады. Ауқымды комикстер үшін-графикалық романдар, қысқалары үшін-жолақтар. Сурет салу тарихы дамыған кейбір елдерде олардың өз атауы бар: жапон комикстері манга, корей манхва және Қытай манхуа деп аталады.

Мен комикстер мен анимелерде сюжетті құрудың және бөлшектерді салудың жалпы заңдылықтары бар екенін білгім келді, бұл оларды еуропалық немесе американдық анимацияларға ұқсамайды. Біріншіден, бұл беттер. Әйелдік, нәзік бет әлпетін салу дәстүрі ежелгі уақытта Жапонияда қалыптасқан, ал кейде үлкейтілген дөңгелек көздер жастық пен тазалықтың белгісі болып табылады. Комикстер мен анимелерде позитивті кейіпкерлер әрқашан әдемі, аяқты және кең көзді. Теріс кейіпкерлердің көздері жыртқыш құстардың көздеріне ұқсас болуы мүмкін, тіпті жарылыспен немесе бас киіммен жабылған. Анименің ресейліктерге қай сәтте ұнағанын немесе державаның кеңістігінде алғашқы Отаку пайда болған кезде, салыстырмалы түрде бір ғана нәрсені айтуға болады-Ресейдегі анименің тарихы 40 жылдан асады. Ол КСРО-да пайда болды, онда капиталистік елдердің анимациялары мен кинолары идеологиялық, экономикалық және эстетикалық критерийлер бойынша қатаң түрде таңдалды, тек бірнеше фильмдер прокатқа шығарылды. Мұндай ерекшелік кейбір жапондық анимациялық фильмдер үшін де жасалды. Ресейдегі Аниме алғаш рет 1980 жылдардың ортасында КСРО-ҒА халықаралық қатынастардың жылыну толқынында бірнеше классикалық балалар фильмдері әкелінген кезде пайда болды:" ұшатын елес кеме","Етік киген мысық". Ресейге келген келесі анимелердің бірі "Покемон" сериясы болды, ол сол кездегі балалар арасында өте танымал болды. Мектеп оқушылары мен одан да көп мектеп жасына дейінгі балалар чиптер, ойыншықтар, белгішелер, покемон карталарын жинады.

1990 жылдардың ортасында танымал ресейлік жастар журналдарында аниме туралы алғашқы мақалалар пайда болды. Журнал басылымдары мен аниме бейнекассеталарын жалғыз жинау қиын болғандықтан, әуесқойлар күш біріктіре бастады. Бұқаралық пайдаланушыға қол жетімді Интернет пен әуесқой Компьютерлік желілер бұған үлкен көмек болды. Ресейдегі алғашқы аниме және комикс Жанкүйерлер клубы "R.An.Ma" (Ресей аниме және комикстер қауымдастығы) 1996 жылы Мәскеуде құрылды. Клубтың бүкіл ел бойынша және одан тыс жерлерде филиалдары бірден пайда бола бастады. Клубтың негізгі практикалық міндеті-барлық жастағы анименің тең жанкүйерлерімен байланыс орнату мүмкіндігі.

Қазіргі уақытта аниме өнері Ресейде өте танымал, аниме аударуға және көрсетуге лицензиялар сатып алынады. Аниме жанкүйерлері көбейіп келеді. Бұл туралы еліміздің ірі қалаларында аниме фестивальдерін ұйымдастыру сияқты факт айтады.

# Практикалық бөлім

# 2.1 Қазақ тілін аниме комикстері арқылы жаңғырту

«Комикс дегеніміз – әртүрлі сюжетті суреттер арқылы белгілі оқиғаға студенттердің өздері құрастыратын әңгімелері». Педагогика ғылымдарының кандидаты Ш.Д.Абдиева комикс жасау арқылы адамның шығармашылық, логикалық ойлау қабілетін қалыптастыратынын, қазақша сөйлеу мен жазу (сюжеттегі рөлдердің сөздерін жазу арқылы) қабілетін дамытатынын айта келе, әлемдік әдістемеде қолданылып келе жатқан комикс жасаудың мынадай жолдарын көрсетеді:

\* интернеттегі «Paint» бағдарламасымен салынған суреттер;

\* дайын анимацияларды пайдалану;

\* мультфильмдерді пайдалану;

\* суреттерге түсіріп, түсірілген суреттерді пайдалану т.б.

Тілді үйрету барысында комикстерді қолданудың мәні зор. Оқытушы қазақ тілін үйрету барысында төмендегі тапсырмаларды құрастыра алады:

- сұрақ қоюға үйрету;

- шағын диалог құрастыру;

- берілген суреттер арқылы әңгіме, ертегі, мәтін құру;

- өтілген тақырыпты қорытындылау т.с.с. мақсаттарды шешуге болады.

Комикстерді сабақта қолданудың мынадай артықшылықтары бар. Олар:

1. Комкистерде қарапайым сөйлеу тілі қолданылады;

2. Комикстерде орын тапшылығына байланысты диалогтар өте қысқа, жинақы, ықшам түрде беріледі;

3. Сурет арқылы комикс мәні түсінікті болғандықтан, жаңа сөздерді есте сақтау оңайлай түседі.

Қазақ тілді дайын комикстердің жоқтығын ескере отырып, біз өз сабағымызда комикстерді пайдалануда комикс жасаудың бір тәсілі боп саналатын «Қошқар мен теке» мультфильмін қолданып көрдік. Алдымен мультфильмнен үзінді көреміз. Себебі, 15 минуттық мультфильмнің бәрін көрудің маңызы шамалы. Өйткені, мультфильмдер тіл үйрету мақсатында түсірілмейді, сондай-ақ 3 минуттан асатын бейнесюжет ересек аудиторияны тез жалықтырып жібереді әрі көрген сюжетті есте сақтау көрсеткішін төмендетеді. Сондықтан біз алған мультфильмімізді сабағымыздың бір элементі ретінде ғана пайдаланамыз.

Мысалы, осы мультфильм арқылы төмендегі тапсырмаларды орындауға болады.

Тыңдалымды меңгерту үшін:

Көрген мультфильм бойынша көпкадрлы суреттер жасап, тыңдаушыларға ұсынамыз. Олар сюжет желісі бойынша толық комикс құрастыруы қажет.

Комикстегі репликаларды еске түсіру арқылы орналастыру;

Оқылымды меңгерту үшін:

Мазмұны өте қысқа сюжетті алып оқимыз, лексикалық бірліктер мен сөйлем оралымдарын талдап, қысқаша мазмұндаймыз.

Жазылымды меңгерту үшін:



А1, А2 деңгейде қарапайымдау комиксті таңдап аламыз. Түпнұсқасын қарап алып, соңынан кейбір сөздері алынып тасталған көшірмесін ұсынамыз. Не жазылғанын есімізге түсіруге тырысамыз және жазамыз. Ал В1 деңгейде кейіпкерлердің не айтуы мүмкін екенін ойдан шығарамыз (сөйлемдердің басы мен соңы тірек сөздер ретінде ұсынылады) да, кейін салыстырып қараймыз. В2 және С1 деңгейлерде сөзсіз берліген комикстерді алып сюжетті мәтін құрастырамыз.

Айтылымды меңгерту үшін:

Комикстегі репликаларды төл сөз немесе төлеу сөз түрінде беру;

Комикстегі сөздерді өзгертіп айту, яғни мағынасы жақын сөздерді алып өз сөзімен беру;

Түсіріліп берілген сөздердің орнына тиісті сөздерді қою;



Тыңдаушыларға екінші репликасы түсіп қалған шағын диалогты комикс беріледі, олар осы диалогты толық құрастыруы керек. Соңында берілген комикс негізінде рөлдік ойын ойнатылады. Ал В2 және С1 деңгейлерінде тапсырманы топтың деңгейіне сәйкес түрлендіріп күрделендіруге болады. Мысалы, комиксте берілген мәтінді оқимыз, сосын осы мәтінді қысқа әңгімеге айналдырамыз. Бұл үшін қосымша лексикалық бірліктер қажет болады. Құрастырылған әңгімені рөлге бөліп оқыған кезде өте қызықты болып шығады.

Қазіргі таңда тілді үйретуші оқытушының алдына қойылған талаптардың бірі – тіл үйренушілерді сөйлету болып тұр. Осы талаптың үдесінен шығу мақсатында комикстерді тілді оқытудың қарапайым деңгейінен бастап жоғары деңгейіне дейін қолдануға болады. Комикстер мазмұнында қысқа хабарламалар болатындықтан грамматикалық формаларды, лексикалық бірліктерді меңгере алады, сондай-ақ комиксте берілген суреттер сөйлеу бірліктерін толық түсінуге және есте сақтауға көмектеседі.

# 2.2 Сауалнама

Сауалнаманың мақсаты: оқушылардың аниме мен комикстерге деген білімі мен көзқарасын нақтылау.

138 бала қатысты. Оларға үш сұраққа жауап беру ұсынылды. Алғашқы екі сұрақ балалардың осы өнер стильдері туралы хабардар болу дәрежесін анықтады. Оқушылардың көпшілігі аниме шығармашылығымен таныс (89%) және комикстердің не екенін бәрі біледі (№1 қосымша). Зерттеу нәтижелері балалардың аниме мен комикстерге деген көзқарасы әртүрлі екенін көрсетті. Балалардың жартысынан көбі (59%) аниме мен комикстерге оң көзқараспен қарайды, бірақ бұл шығармашылықты ұнатпайтындар көп болды (41%) (№2 қосымша).

Менің ойымша, аниме жасөспірімдердің қызығушылығын тудырады, өйткені ол дағдарыс кезінде көптеген күрделі сұрақтарға жауап табуға көмектеседі және қиын мәселелерді шешудің мысалдарын көрсетеді. Мысалы, қыңыр болу және мақсатқа жету, достар табу. Аниме шығармашылық қиялды үйретеді және ойлауды дамытады.

# 2.3. Аниме стиліндегі суреттерді орындау және мектеп көрмесін ұйымдастыру

Мен балалардың комикстер мен анимелерге деген көзқарасын оң жаққа өзгерткім келеді. Бұл үшін оларды осы шығармашылыққа тарту керек деп санаймын. Сондықтан мен оларға осы тақырып бойынша суреттер салуды ұсындым. Оларға үйдің суреттерін салу және сурет пен кейіпкерлердің жанрын таңдау ұсынылды. 52 сурет шықты. Суреттер өте жарқын және әртүрлі болды, сондықтан мен ең жақсы жұмыстардың көрмесін жасауды шештім. Мен мектептің тәрбие зав жөніндегі меңгерушісі Ахметжановойнурия Ибраевнамен балалар жұмыстарының көрмесін ұйымдастыру туралы келістім. Көрме үшін 21 жұмыс таңдалды. Көрме мектептің 2 қабатындағы стендте орналасқан. Мен өзім көрмеге қатысып, аниме жанрында суреттер салдым.

Сурет салу кезінде мен аниме кейіпкерлерінің сурет салу ерекшеліктерін ескердім:

1. Көздер-аниме кейіпкерлерінің алғашқы қасиеті. Үлкен, өте жарқын, жарықты егжей-тегжейлі өңдеумен, тіпті жарықтың бірнеше деңгейлері мен түрлері бар. Жабық көздер өте қарапайым, тек бірнеше сызықтармен тартылуы мүмкін.

2. Бет-мұрын және ауыз, бет сүйектеріне көп көңіл бөлінбейді. Олар өте кішкентай сызықтармен салынған.

 3. Қиял-анимеде кейіпкерлер әрдайым шынайы бола бермейді, оларда әртүрлі түстердегі шаштар (қызыл, жасыл, көк және т.б.), мысықтардың құлақтары және тағы басқалар болуы мүмкін.

4. Біз бетті тартамыз-оның негізінде сопақша жатыр. Біз бұл тақырыпты сәл кейінірек талдаймыз, өйткені мен оны әлі дайындаған жоқпын. Бет үлкен көздермен сипатталады. Біз аниме стилінде ерін мен ауызды саламыз, әдетте ауыз кішкентай (эмоцияларға байланысты). Беттің негізінде сопақша жатыр және сопақтан сурет салуды бастау керек.

 5. Біз шашты тартамыз-шашты кішкене бөліктерге емес, бүкіл массаны бірден сызған жөн, бірақ олардың кесекпен емес, жіптермен жүретінін ұмытпаңыз!

 6. Біз киім саламыз-мұнда қиялдың шегі жоқ. Қарапайым мектеп формасынан бастап мысық сияқты костюмге дейін кез келген нәрсе болуы мүмкін.

# Қорытынды

Сонымен, аниме-Жапонияда шамамен 1917 жылы жасалған анимация. Жапондықтардың қазіргі ұрпағы іс жүзінде" анимеде өсті", бұл олардың кішкентай кезінен бастап дүниетанымын қалыптастырды. Енді жапондық анимация бізге де жетті, адамдар Шығыс ойлау түрін бейнелейтін анимацияның мүлдем жаңа түрін тапты, кейде түсініксіз, бірақ сонымен бірге тартымды.

Біз санамыз бен дүниетанымымызды қалыптастыратын құбылыстарға сақтықпен қараймыз, өз тұжырымдамаларымыз бойынша ең жақсысын таңдауға тырысамыз. Аниме көру із-түзсіз өтпейді, әрбір мүдделі тұлға ойларды, идеяларды сіңіруге, көргеннен кейін әсерлерді талдауға тырысады, осылайша аниме де біздің дүниетанымымызға әсер ете бастайды.

Аниме маған демалуға, шиеленісті жеңілдетуге, кейбір қиындықтар туралы ұмытып кетуге көмектеседі, психикалық тепе-теңдікке әкеледі. Жапон музыкасын тыңдағанда немесе мультфильмдерді көргенде, бұл өте босаңсытады. Әр адам бір нәрсеге араласып, қызығушылық танытып, оң заряд алуы керек. Біреу өзін спортта, біреу шығармашылықта, біреу музыкада, ал мен анимеде табамын. Ең бастысы, біз көше әкелетін барлық лас нәрселерден алыспыз: темекі шегу, есірткі, алкоголь және т.б. Мұны басқаша білдіре алмайтындар ғана алып кетеді.

Мен аниме стилінің жанкүйерімін, өйткені бұл стиль менің суреттерімде эмоцияларды жақсы көрсетуге көмектеседі.

# Әдебиеттер тізімі

1. [http://animag.ru/?cid=5](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fanimag.ru%2F%3Fcid%3D5) – сайт журнала «Anime»
2. [http://anime.dvdspecial.ru/index.shtml](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fanime.dvdspecial.ru%2Findex.shtml) -сайт посвящен современной японской массовой культуре, а именно: [аниме и манге](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fanime.dvdspecial.ru%2FArticles%2Fwhat.shtml)
3. [http://www.animemanga.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.animemanga.ru%2F) -сайт посвящен современной японской массовой культуре, а именно: [аниме и манге](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fanime.dvdspecial.ru%2FArticles%2Fwhat.shtml)
4. 1. Абдиева Ш. Қазақ тілі сабағында ақпараттық-коммуникативтік технологияларды пайдалану әдістері <http://abai.kz/post/9782>
5. .[www.chat.ru/~animeisland/default.htm](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.chat.ru%2F~animeisland%2Fdefault.htm) - Страничка российского клуба «Островок Аниме»
6. [http://heykidscomics.wikia.com/wiki/History\_of\_American\_comics](https://www.google.com/url?q=http://heykidscomics.wikia.com/wiki/History_of_American_comics&sa=D&ust=1574329543235000)
7. [http://library.kiwix.org/wikipedia\_en\_computer\_2017-04/A/American\_comic\_book.html](https://www.google.com/url?q=http://library.kiwix.org/wikipedia_en_computer_2017-04/A/American_comic_book.html&sa=D&ust=1574329543235000)
8. <https://comicvine.gamespot.com/all-american-comics/4050-20663/>
9. https://en.wikipedia.org/wiki/Comics

 **Аннотация**

Ғылыми жобада оқушы тақырып жайлы жан-жақты зерттеулер жүргізген. Ұсынылып отырған ғылыми жобада оқушы тақырыпқа байланысты жан-жақты ізденіп, дереккөздер негізінде зерттеу жұмыстарын жүргізді. Ізденіс барысында оқушы интернет, т.б. ашық мәліметтерге сүйене отырып, дәлелдемелер келтірген. Теориялық бөлімдегі мәліметтерге сүйене отырып, практикалық талдаулар жүргізген. Ғылыми жобаның мақсатынан құрастырылған міндеттер бойынша жұмыстар жүргізіліп, талдаулар мен зерттеу жұмыстары дәлелді тәжірибемен ұйқасқан.

**Abstract**

In the scientific project, the gunman conducted extensive research on. In the proposed scientific project, the student made extensive research on the topic and conducted research based on sources. During the search, the student uses the Internet, etc. provided evidence based on open data. He conducted practical analyzes based on the information in the theoretical section. Work is carried out on tasks created from the purpose of the scientific project, analyzes and research are combined with proven experience.

**Аннотация**

В предлагаемом научном проекте ученик провел обширное исследование по теме и провел исследование на основеобоснованныхисточников. Во время работы ученики используя доказанные материалы представил исследовательские аргументы и факты, основанные на проделанной практике. Она провела практические анализы на основе информации в теоретическом разделе. Работа ведется по задачам, созданным из цели научного проекта, анализы и исследования сочетаются с проверенным опытом.