

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Дубаков Артем Викторович,

*доцент кафедры теории и практики германских языков,
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»;*

Ренц Виктория Андреевна,

*студентка гуманитарного факультета,
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»,
г. Шадринск*

АНИМАЦИОННАЯ СКАЗКА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. Статья посвящена анализу особенностей и возможностей анимационной сказки как инновационного средства обучения иностранным языкам в условиях начальной школы. Авторы уточняют сущностные характеристики понятий «сказка», «анимационная сказка», детализируют возможности анимационной лингвометодической сказки, обозначают особенности её технического создания.

Ключевые слова: сказка, анимационная сказка, виды анимационных сказок, иностранный язык.

В условиях современной реальности всё больше людей изучают иностранные языки с самыми различными целевыми установками. Сегодня отправной точкой обучения иностранному языку является младший школьный возраст. Здесь важна организация процесса обучения с учетом возрастных особенностей обучающихся. В распоряжении современного учителя иностранного языка находится комплекс лингвометодических средств, направленных на обеспечение эффективности процесса обучения. Одним из инновационных средств обучения иностранному языку является *сказка*. Принимая во внимание идеи глобальной компьютеризации и другие современные тенденции и направления обучения иностранным языкам, мы рассматриваем особенности и возможности анимационной сказки.

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Под сказкой понимается не только жанр литературного произведения, но и средство обучения иностранным языкам. Подобная потребность связана с возникновением и развитием коммуникативного подхода к обучению иностранному языку. Классические рутинные уроки не всегда удовлетворяют условиям данного подхода, не вызывают, в большинстве случаев, заинтересованности у обучающихся. Становится необходимым поиск наиболее эффективных методов и приемов преподавания, способствующих обеспечению мотивационной составляющей в обучении иноязычному говорению, функциональной реализации изучаемого языка.

А.В. Мелешко, анализируя рассматриваемую категорию в качестве методического приема, считает, что сказка в обучении иностранному языку обладает огромными развивающими возможностями. Важно отметить, что при использовании сказки на уроке, сложный для понимания языковой материал, преподносится в оригинальной и понятной манере [5]. Лингвометодическая сказка помогает уйти от «рутинности» обычного урока, осуществить трансляцию и закрепление фонетического, лексического и грамматического материала, снять возникающие коммуникативные барьеры. Тем не менее, выбор, а тем более составление сказки является сложным процессом, требующим от учителя иностранного языка многих профессиональных умений и качеств. Для успешного внедрения сказки в урок, учитель должен обладать методической креативностью, уметь рационально выбрать именно тот тип сказки, которая сможет решить максимальное количество задач, поставленных учителем.

Компьютерная анимация сегодня пользуется особой популярностью. На сегодняшний день анимация получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах. Образование не является исключением. С каждым годом становится всё больше дидактических анимационных фильмов, игр, которые несут в себе безграничные

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

возможности для обучения. В процессе обучения иностранному языку с каждым годом все более востребована, становится *анимационная сказка*.

Использование анимационных сказок на уроках иностранного языка даёт возможность в сжатом виде подать большое количество информации, которая специально подготовлена для восприятия обучающегося. В педагогическом процессе анимационные сказки выступают в качестве источника воздействия как на сознание, так и на подсознание обучающегося.

Анимационная сказка может быть использована на любом этапе обучения иностранному языку, но её целесообразно использовать именно на начальном этапе обучения. Объяснить это можно с точки зрения психологических особенностей младших школьников. Одной из характерных особенностей детей данного возраста является ярко выраженная эмоциональность восприятия. Здесь обучающимся интересны сказки, а если сказка дополнена визуализацией сюжета, то увлекает их ещё больше.

Важно заметить, что обучающиеся младшего школьного возраста склонны к механическому запоминанию без осознания смысловых связей. При просмотре анимационной сказки дети непроизвольно запоминают материал. Именно наглядность анимационной сказки помогает обучающимся усвоить материал быстро и без лишних усилий [3].

С помощью дидактических анимационных сказок можно в доступной форме осуществлять трансляцию разнообразной информации. Анимационная сказка на уроке может выступать в качестве основного источника знаний, что будет особенно полезно при первичном предъявлении материала. Наглядность анимационной сказки поможет сформировать представление о словах по изучаемой теме, том или ином грамматическом явлении.

Анимационная сказка будет полезна также и при ознакомлении с информацией страноведческого характера. В непринуждённой форме ученик сможет узнать об обычаях, традициях стран изучаемого языка, познакомиться с

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

героями анимационных сказок, которые проживают в англоговорящих странах. Здесь аксиоматично, что анимационная сказка расширяет кругозор учащихся.

Анимационная сказка выступает в качестве помощника учителя иностранного языка. Если во время урока не делать акцент именно на сказке, то она может иллюстрировать объяснение педагога, либо дополнять его. Генерализация материала посредством анимационной сказки позволит обучающимся лучше запомнить полученную языковую информацию.

При использовании анимационной сказки на уроке нужно соблюдать некоторые правила её предъявления, которые, прежде всего, сводятся к определённому алгоритму использования. Использование анимационной лингвометодической сказки осуществляется в четыре этапа [3].

Подготовительный этап подразумевает предварительное снятие языковых и лингвострановедческих трудностей. На этом этапе можно предложить ученикам рассмотреть ключевые понятия темы, названия стран, городов, других местности, с которыми обучающиеся могут встретиться в сказке; если же встречаются исторически значимые личности, то нужно познакомить учеников с историей периода этих личностей, дать краткую биографию исторических личностей.

При первичном просмотре лингвометодической анимационной сказки происходит развитие умений восприятия информации. На этом этапе не стоит предъявлять слишком много заданий. Обучающимся следует познакомиться с сюжетом сказки, обратить внимание на места, где используется необходимая учебная информация.

На этапе контроля понимания основного содержания возможно проведение различных тестов, творческих заданий, устных вопросов. Примером такого задания может послужить написание сочинение на тему «Главный герой и твое отношение к нему».

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Четвёртым этапом является этап развития языковых навыков и умений устной речи [3].

Важным моментом, который следует обозначить отдельно, является техническое создание сказки. Информационно-коммуникационные и аудиовизуальные технологии в настоящее время развиваются достаточно продуктивно. Многие из них настолько просты в использовании, что позволяют создать качественный образовательный продукт, без специальной подготовки. Для создания анимационной сказки необходимо обладать методической креативностью и элементарной компьютерной грамотностью.

Рассмотрим самые популярные программы для создания анимационной лингвометодической сказки, которые, несмотря на свою простоту в использовании, обладают высокими функциональными возможностями.

Toon Boom Harmony по праву считается многими экспертами лучшей программой для работы с анимацией. Используя данную программу можно создавать оригинальные работы в 2D и 3D формате, что открывает новые возможности использования лингводидактической анимационной сказки. В данной программе присутствует богатый выбор спецэффектов. Toon Boom Harmony имеет свою библиотеку, в которой можно найти множество персонажей, а также картинок, фонов и объектов.

Toon Boom Harmony обладает следующими возможностями:

- возможность импорта мультфильмов 2D в 3D;
- очень высокое качество итоговой анимации в мультиках;
- поддержка видео в формате flash
- широкие возможности для импорта, экспорта и конвертирования файлов.

Программа позволяет реализовать абсолютно любые идеи, что делает Toon Boom Harmony незаменимой в создании лингвометодических анимационных сказок.

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Express Animate – единственная программа, функции которой доступны бесплатно. Несмотря на то, что программа не обладает богатыми функциональными возможностями, она считается одной из самых полезных программ для учителя иностранного языка, который готов самостоятельно создавать и использовать в своей работе анимационные сказки.

В качестве общего вывода отметим, что анимационная сказка является достаточно результативным средством обучения иностранному языку младших школьников. Использование анимационных сказок помогает учителю иностранного языка уйти от рутинности, сделать процесс обучения более необычным и разнообразным.

Список литературы:

1. Агаркова В.В. Сказка в обучении английскому языку [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannyeyazyki/library/skazka-kak-priem-obucheniya-inostrannomu-yazyku>.
2. Иванова К.А. Сказки как прием обучения иностранному языку в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://infourok.ru/material.html?mid=65951>
3. Каткова М.С. Возможности использования мультипликации в учебной деятельности младших школьников // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/statya_iz_opyta_raboty_vozmozhnosti_ispolzovaniya_multiplikacii_v_uchebnoy_deyatelnosti-295642.htm?click_id=86AZ1O0eq5Ze6K9&aip=3sg7&utm_source=cityads&utm_medium=cra&utm_campaign=cityads
4. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: Каро, 2006. – 192 с.
5. Мелешко А. В. Сказка как содержательная основа обучения иностранному языку [Электронный ресурс] / Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 26. – С. 476–480. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2014/64396.htm>.