

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Анимационный проект и его использование в обучении английскому языку
Котыхова В.В.¹, Белошицкая И.А.²

*1 - МГОСГИ, Факультет иностранных языков, 2 - МГОСГИ, Факультет
иностраных языков, Коломна, Россия
E-mail: vika_kotyhova@mail.ru*

Представленные на конференцию тезисы посвящены описанию анимационного проекта, предназначенного для работы с идиомами на уроках английского языка в младших классах общеобразовательной школы. Цель проекта пробудить у школьников интерес к английскому языку, мотивировать их к изучению идиоматической лексики, открыв дверь в волшебный мир английской фразеологии.

Разработанный еще в первой половине XX века в Америке, метод проектов (в переводе с латинского «брошенный вперед») становится особенно актуальным в современном информационном сообществе. Если 15-20 лет назад слово «анимация» ассоциировалось с «небожителями», высококлассными профессионалами-мультипликаторами, то сегодня, благодаря новым технологиям, создание мультфильма доступно практически любому человеку. Одним из наиболее простых способов работы над мультфильмом является техника пластилиновой перекладки.

Именно в этой технике выполнены всеми любимые мультфильмы «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновая ворона», "Гора самоцветов" и многие другие. Техника пластилиновой перекладки была использована и нами при работе над учебным проектом «Idioms in English» [http:kidsmoy.su/index/plastilinovyj_multik/0-38].

В работе за исходное берется определение метода проектов, разработанное профессором Е.С.Полат: «Метод проектов – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом» [Полат, Бухаркина 2007: 85].

В процессе работы над проектом выделились следующие этапы:

1. Этап планирования. Основой данного этапа является построение вероятностного плана деятельности по реализации проекта. Студенты выбирали место и время для обсуждения предстоящей работы, распределяли между собой обязанности (сценарист, режиссер, звукорежиссер, аниматор, дизайнер, и т.д.), составляли расписание репетиций, обсуждали структуру и цель проекта.

2. Этап работы над сценарием. В нашем сценарии главный герой попадает в словарь идиом «Oxford Dictionary of Idioms» [ODI 2000], где он встречается с девушкой, которая объясняет ему, что такое идиома и почему так важно для учеников знать эти лексические единицы. Большую роль на этом этапе имел отбор языкового материала. В проект были включены те идиомы, которые наиболее часто употребляются в современном английском языке и интересны учащимся. При этом задача состояла в том, чтобы «оживить» идиомы, встроив их в сценарий. Например, была взята идиома *couch potato* (кто-либо, кто постоянно сидит перед телевизором и не занимается / или почти не занимается физической активностью). Для лучшего запоминания этой идиомы, мы обыграли ее, представив в виде картошки, сидящей на диване, а в идиоме *it's raining*

cats and dogs (дождь льет как из ведра) на главного героя вместо капель дождя начали падать кошки и собаки.

Следует отметить, что персонажи мультфильма должны были иллюстрировать как буквальное значение, так и ситуативное содержание того общего значения, которое имеет идиома. Если рисунки, передающие буквальное значение, помогают ученику представить реальные компоненты идиомы, то рисунки, передающие ситуативное значение, объясняют истинное значение идиомы и ту эмоционально-образную окраску, которая характеризует ее употребление в речи.

3. Этап монтировки. Данный этап требует некоторых технических навыков при работе с компьютерной программой Windows MovieMaker или какой-нибудь другой, выполняющей сходные функции. Главное собрать мультфильм с нужной частотой кадров. В компьютере можно продлить или сократить отдельные кадры, "зациклить" некоторые фрагменты (например, главный герой машет рукой один раз, а мы повторяли эту сценку столько раз, сколько было надо). Можно запустить фрагмент в обратном порядке, т.е. "опрокинуть время». Так, мы смяли нашего героя в комочек, а позже он вновь появляется из этого комочка. Между сценками можно также вставить переходы, затемнить или осветлить отдельные фрагменты.

4. Контрольно-корректирующий этап. Перед тем как озвучивать мультфильм, мы проверяли и редактировали реплики персонажей, отработывали произношение и интонацию. Затем, после генеральной репетиции диалогов, записывали аудиодорожки с репликами главных героев и накладывали их на мультфильм. В подготовке проекта использовались такие программы как "Sound Forge" и "Sony Vegas Pro".

5. Оценочно-аналитический этап. На данном этапе происходит защита проекта, обсуждение группой его успехов и недостатков. Выявляются трудности, возникшие в процессе работы, достижения, подводятся итоги проекта. Главной трудностью, возникшей перед нами, оказался процесс озвучивания персонажей, поскольку студенты не обладали в полной мере навыками работы с вышеупомянутыми программами. Однако одним из преимуществ создания такого типа проекта является расширение знаний и получение навыков не только по выбранной теме, но и по работе с мультимедийными программами, что необходимо для учителя в школе.

Подводя итоги вышесказанному, подчеркнем, что употребление идиом в речи представляет известную трудность, и мы надеемся, что наш проект может помочь в усвоении идиоматической лексики, которая расширит культурный кругозор учащихся и обогатит и украсит их речь.

Литература

1. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. – «Академия», 2007.
2. Oxford Dictionary of Idioms: Oxford University Press (ODI), 2000