

А. В. Попова

ПРОБЛЕМИ ПРОФЕСІОНАЛЬНОЇ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ СПЕЦІАЛІСТІВ ПЕРЕВОДА КИТАЙСЬКОГО ЯЗЫКА В СОВРЕМЕННОМУ ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТРАНСТВІ УКРАЇНИ

Стаття присвячена проблемам професійної підготовки майбутніх перекладачів китайської мови в сучасному полікультурному просторі України: проаналізовано етнічний склад сучасної України; досліджено сутність понять «полікультурне просторі» і «полікультурне свідомість». Особливу увагу приділено специфіці громадянського виховання особистості перекладача в умовах розвитку української державності.

Ключові слова: професійна підготовка майбутніх перекладачів, спеціалісти переклада, перекладачі-білінгви, полікультурне просторі, полікультурне свідомість.

О. V. Popova

THE PROBLEMS OF PROFESSIONAL TRAINING INTENDED FOR THE FUTURE SPECIALISTS IN THE SPHERE OF CHINESE TRANSLATION IN THE FRAMEWORK OF UKRAINE'S MODERN POLY-CULTURAL ENVIRONMENT

The article deals with the problem of professional training intended for the future translators of the Chinese language within the modern polycultural environment of Ukraine. The study of the social and political evolution of Ukraine reveals the diverse multinational society of the country. The correction as well as adaptation of the contents of the abovementioned training to suit the conditions seem to be timely and acute nowadays, which corresponds to the main aim of the investigation. The ethnic structure of Ukraine is specified in order to understand the essence of the professional training better: ethnic Ukrainians are proved to be the major citizens, the representatives of other ethnic groups constituting the rest part (Russians, Hungarians, Romanians, Moldovans, Gagauz people, Bulgarians, Poles, and Slovaks). The orientation of the future translator-orientalist training towards high culture of cross-cultural relations, tolerance of other people's values, religion, traditions; honouring national heritage and spiritual culture is gaining popularity. The notion "polycultural (multicultural) environment" in the framework of professional training intended for the future translators of the Chinese language has been interpreted as a certain territory (region) of Ukraine where cross-cultural communication-coexistence of the people populating it is realized taking into account its (that one of the region) specific ethno-cultural demographic composition. The use of the Ukrainian language as an additional means of teaching a foreign language (languages) is considered to be of great importance for developing a linguistically-literate person. The analysis of the meaning of the notions "polycultural environment" and "polycultural awareness of a translator-bilingual" enable us to realize the peculiarities of the training. A great attention is focused on the specificity of civil education facilitating the development of Ukrainian national virtues. To protect cultures of other people residing on the territory of Ukraine as well as facilitate the development and maintenance of healthy, tolerant inter-ethnic relations with the representatives of the native culture and culture of China and Great Britain are recognized to be the main tasks in this issue.

Keywords: professional training of the future translators, specialists in the sphere of translation, translators-bilinguals, polycultural environment, polycultural awareness, orientalist.

Подано до редакції 08.09.14

УДК: 373.5.016/81(1-87)

С. О. Рябушко

АКТИВІЗАЦІЯ ІНТЕРЕСУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглядається сутність понять «мультимедіа», «анімація» та «мультиплікація», аналізуються основні технології розробки анімаційних кліпів та фільмів, доводиться, що екранні мистецтва мають значні потенційні можливості в організації сучасного процесу навчання англійської мови дітей дошкільного віку.

Ключові слова: екранні мистецтва, мультиплікація, технології розробки анімаційних кліпів, дошкільний навчальний заклад.

У контексті виконання вимог національної програми «Впевнений старт» процес навчання англійської мови в дошкільних навчальних закладах має носити розвивальний характер, тобто дітей навчають не лише сприймати певну навчальну інформацію, але й розвивають пам'ять, увагу, формують філологічні вміння та навички, що певним чином впливає на новоутворення у психічних якостях особистості дитини.

Загальноновизнано, що одним із ефективних мультимедійних засобів навчання дошкільнят англійської мови є розважальні анімаційні кліпи й фільми. Дослідженню проблеми дидактичної розробки розважальних мультимедійних фільмів присвячено чимало праць, насамперед, теоретиків-мистецтвознавців, фахівців-практиків (Г.Бородін, О.Василькова, В.Ешпай, В.Михалкович, Є.Петрова, Т.Сімоєнкова та ін.).

Мета статті – теоретично обґрунтувати дидактичну потужність впровадження розважального мультимедійного кліпу для дітей дошкільного віку при

вивченні теми «Гварини» англійською мовою, висвітлити результати емпіричного дослідження процесу розробки й створення мультфільму із залученням технології паперової перекладки.

Відтак постала необхідність у розв'язанні таких завдань: визначити сутність понять «мультимедіа», «анімація» та «мультиплікація», розглянути основні технології розробки анімаційних кліпів та фільмів, сформулювати й описати сценарно-режисерську концепцію авторського анімаційного кліпу «Little Dog Sammu», презентувати та проаналізувати результати проведеного дослідження.

Аналіз наукового фонду з вищезокресленої проблеми дозволяє уточнити змістове наповнення таких ключових понять нашого дослідження, як мультимедіа, анімація та мультиплікація. Так, термін мультимедіа (від англ. multimedia) – в мистецтві це твір, який поєднує в собі різні форми, як-от: світлоєфекти, звук, кінофільм. Принагідно зазначимо, що мультимедіа вперше виникла у 60-ті роки ХХ ст. з презентацією шоу Енді Уорхола «Взрив пластика неизбежен». Сам термін «мультимедіа» з'явився порівняно недавно, але принцип його дії схожий із синтезом мистецтв і може бути віднесений до сучасного витвору образотворчого мистецтва, який створюється за допомогою різних матеріалів [1, с. 330].

Нині досить активно у соціономічній сфері використовується термін «анімація». Анімація (від лат. anima – душа і похідного фр. animation – оживлення) – трактується як вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху намальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів [5, с. 33].

Щодо змісту феномена «анімація», то слід зазначити, що в довідкових джерелах це поняття тлумачиться по-різному, а саме: мультиплікаційне кіно, мультиплікація (лат. multiplication – множення, збільшення) – вид кіномистецтва, який відображає дійсність за допомогою відзнятих на плівку послідовних фаз руху намальованих (мальоване кіно, графічна мультиплікація) або об'ємних (лялькове кіно, об'ємна мультиплікація) предметів.

Вважаємо, що для вихователя дошкільного закладу освіти важливою є обізнаність у деяких історико-педагогічних і суто мистецтвознавчотехнологічних аспектах анімаційної діяльності. Так, вивчення цих аспектів проблеми анімаційної діяльності дає можливість для певних узагальнень.

Вік мистецтва анімації дослідники (Г.Бородін, О.Василькова, В.Ешпай, В.Михалкович, Є.Петрова, Т.Сімоненкова та ін.) визначають по-різному. Деякі вчені небезпідставно стверджують, що анімація розпочала своє існування задовго до нової ери. І це зрозуміло, оскільки вік життя людини виявляється через рух, і стародавні художники намагалися передати рух зручними їм засобами. Це могли бути серії зображень однієї тварини – такі наскальні зображення було знайдено в печерах Франції та Іспанії. До того ж рух намагалися передати і єгиптяни на рельєфах гробниць, і греки на вазах, а в країнах Азії з'явився (і досі існує) театр тіні, спектаклі якого зовнішньо нагадують мультфільми. Анімація значно старша від кінографіа: датою її зародження прийнято вважати 1892

рік, коли з'явився оптичний театр французького винахідника й художника Еміля Рейно (1844 – 1918 рр.). Е.Рейно винайшов оптичні іграшки, за допомогою яких можна було оживити нерухомий малюнок, у тому числі фенакістоскоп. Це коло, на краї якого нанесено ряд малюнків, які зображують різні фази руху одного й того ж персонажа.

Існували й такі іграшки, як, наприклад, блокнот з намальованими на окремих сторінках фазами руху: для того щоб отримати «рухомий» малюнок, треба швидко гортати сторінки. Але всі ці винаходи було зроблено лише на одного глядача. В паризькому Музеї Гревен 28 жовтня 1892 р. відбувся перший сеанс «світлових пантомім» в оптичному театрі Е.Рейно. Щоб можна було показувати «рухомі малюнки» глядачам, винахідник сконструював на основі зоетропа вдосконалений апарат – праксиноскоп. Він оздобив обертальний барабан системою дзеркал і з'єднав його з «чарівним ліхтарем». За допомогою такого пристрою Е.Рейно демонстрував глядачам певні програми з декількох сюжетів, які тривали 15-20 хвилин. Через три роки, в 1895 р., народився кінематограф, а ще через декілька років і з'явилися перші анімаційні фільми. Багато дослідників історії кіно вважають, що перший графічний фільм було створено в 1908 р. Емілем Коль. Ще одним піонером анімації називають американця Джеймса Стюарта Блектона. Тобто перші мальовані фільми розпочинають своє існування від ілюстрації, карикатури й коміксу. Саме Е.Коль, як відомо, малював своїх персонажів на папері й тому кожен кадр він повторював майже повністю. Першим ляльковим фільмом вважається «Чарівна Люканида» (1912 р.) художника, оператора й режисера В.Л.Старевича. Ляльки були виготовлені з особливою, дуже «слухняною» матеріалу, що легко піддавався ліпленню, тому обличчя персонажів були дуже рухомі й виразні.

Відомий режисер-мультиплікатор О.О.Алексєєв створив голковий екран. Але для того, щоб використовувати голковий екран, необхідно було досконало володіти технікою малюнка. О.О.Алексєєв працював з олівцем, тушшю, створював гравюри і літографії, малював книжкові ілюстрації. Як відомо, він створив небагато фільмів, але вони є унікальними. У двох картинах О.О.Алексєєва – «Ніч на Лисій горі» (1933 р.) й «Картинки з виставки» (1972 р.) – звучить музика М.П.Мусоргського. Обидва фільми увійшли до переліку п'ятдесяти «найкращих мультфільмів усіх часів і народів», який було складено міжнародним журі в 1984 р. В історії світової мультиплікації відоме ім'я режисера і художника намальованих фільмів Уолта Діснея, який розробив власну технологію створення мультфільмів, що так і називається диснейвська, або класична. У Діснею належать перший звуковий мультфільм «Пароплавчик Віллі» (1928 р.) і перший музичний – «Танець скелетів» (1929 р.) і перший мальований повнометражний мультфільм «Білосніжка і сім'я гномів» (1938 р.). У Діснея створив цілу мультіндустрію. На його студії працювало дуже багато художників різних спеціальностей. Такі мультиплікатори розробляли основні рухи персонажів, їх асистенти, фазовщики – фази цих рухів. Прорисовщики малювали деталі персонажа і слідували за тим, щоб на всіх

малюнок вони були однаковими. Така попередня робота виконувалась олівцем на кальці. Далі контуровщики переносили малюнок на целулоїд, а заливальники розмальовували його за зразком спеціальними фарбами.

Коли в Америці створювалася диснейвська імперія, в СРСР з'явилися мультиплікаційні студії й майстерні. В найбільш ранніх фільмах радянського періоду були задіяні пласкі паперові маріонетки на шарнірах. Можливості руху в таких персонажів були обмеженими, і незабаром вигадали вирізні паперові перекладки. Кожна фаза руху малювалася окремо на папері, вирізалися по контуру й кріпилися на фоні. Однак виникали труднощі з точністю фіксації положення перекладок. Відомо, що також існував альбомний метод, коли фон разом з фазою руху малювався окремо для кожного кадру на аркушах паперу, скріпленіх штифтами. Слід зазначити, що використовувався й такий технологічний прийом, як вирізна перекладка на штифтах. Сутність цього прийому полягала в тому, що відбувалося «з'єднання» альбомного методу й вирізної перекладки. У такий спосіб зображені на папері малюнки-фази вирізалися й накладалися на тло, а для точності розташування в кадрі вони з'єднувалися тонкою смужкою паперу зі штифтами. Отже, смужка (зверху або знизу), яка з'єднувала папір, маскувалася будь-яким зображенням на передньому плані. Такий метод за своїми можливостями давав художнику змогу вільно міркувати й у подальшому впливав на його вибір целулоїду. В цей час розпочинають свою роботу режисери, які пізніше стануть класиками мультиплікації, як-от: І.П.Іванов-Вано (1900 – 1987 рр.) і М.М.Цехановський (1889 – 1965 рр.). Саме в 30-ті роки радянська мультиплікація стала переважно дитячою, а на художників значно вплинули повнометражні картини У.Діснея.

Після Великої Вітчизняної війни студія «Союзмультфільм» продемонструвала перші серйозні успіхи. Так, у 1948 р. з'явилися фільми «Федя Зайцев» сестер Блумберг, «Цветік-семицветік» (за казкою В.П.Катаєва) М.М.Цехановського, «Сіра Шийка» (за казкою Д.Н.Мамина-Сибіряка) Л.О.Амальріка та В.І.Полковникова. Фільм М.С.Пашенка «Пісенька радості» (1946 р.) отримав грамоту й Малу бронзову медаль Венеціанського фестивалю (1947 р.) – першу міжнародну нагороду радянської мультиплікації. Також був випущений перший радянський повнометражний мальований фільм І.П.Іванова-Вано «Коник-горбунець» (1947 р.; за віршованою казкою П.П.Єршова).

У 40-50-ті роки ХХ ст. майже всі мультиплікатори використовували у своїй роботі так званий метод «еклер» – перемальовували на папір і целулоїд рухи та фігури акторів, які було знято на кіноплівку. Таким чином були створені фільми «Яскраво-червона квіточка» (1959 р.; за казкою С.Т.Аксакова), «Золота антилопа» (1954 р.; за мотивами індійської казки) режисера Л.К.Атаманова, «Ніч перед Різдом» (1951 р.; за повістю М.В.Гоголя) сестер Блумберг, «Снігуронька» (1952 р.; за п'єсою О.М.Островського й оперою М.А.Римського-Корсакова) І.П.Іванова-Вано, «Каштанка» (1952 р.; за оповіданням А.П.Чехова) М.М.Цехановського та ін. На рубежі 60-х років ХХ ст.

мультиплікатори почали активно експериментувати. Наприклад, були створені такі фільми: казка «Козеня» (1961 р.; режисер Р.В.Давидов) – фільм, який було створено нетрадиційно для жанру казки.

У 60-70-х роках ХХ ст. мультиплікація стала одним із найпопулярніших видів кіномистецтва. Тобто в «Союзмультфільмі» не було основного напрямку в будь-якому жанрі або стилістиці – кожен режисер розробляв свій стиль і «пробивав» свій шлях. З'являються персонажі, які стали національними героями радянських дітей, – хокеїсти з команд «Метеор» і «Вимпел» («Шайбу! Шайбу!», 1964 р.; режисер Б.П.Дьожкін), – герої «Книги джунглів» англійського письменника Р.Кіплінга («Мауглі», 1967-1971 рр.; режисер Р.В.Давидов) й оповідань шведської письменниці Астрід Ліндгрєн («Малюк і Карлсон», 1968 р.; режисер Б.П.Степанцев). Особливої уваги заслуговує 1969 р. – саме в цей час з'являються такі популярні й улюблені персонажі, як-от: Вінні-Пух (Ф.С.Хітрук), Крокодил Гена (Р.А.Качанов), Бременські музиканти (І.О.Ковалевська), Умка (В.І.Пекарь і В.І.Попов), персонажі серії мультфільмів «Ну, постривай!» (В.М.Котьоночкін).

У 70-80-х роках ХХ ст. з'являються цикли мультфільмів: «38 папуг» (І.В.Уфимцев), «Котеня на ім'я Гав» (Л.К.Атаманов), «Троє з Простоквашино» (В.І.Попов) та ін. У 80-х роках ХХ ст. найбільш успішними були фільми Е.В.Назарова («Жив-був пес», «Подорож мурашки»). Кияни О.Татарський та І.Ковальов заявили про себе фільмами «Пластилінова ворона», «Падав торішній сніг», «Слідство ведуть Колобки».

Щодо українського мультиплікаційного кіно, то слід зазначити, що воно було засновано В.Левандовським у 1927 р. (фільм «Казка про соломяного бичка»). У центральній лабораторії ВУФКУ існував мультиплікаційний кабінет. У 1934 р. при Київській кінофабриці був заснований відділ художньої мультиплікації. З 1959 р. мультиплікаційні фільми створюються на Київській кіностудії науково-популярних фільмів (об'єднання художньої мультиплікації). Фільми: «Ведмедик і Той, хто в річці живе» (1966 р., режисер А.Грачова), «Як жінки чоловіків продавали» (1973 р., режисер І.Гурвіч), «Як козаки наречених визволяли» (1973 р., режисер В.Дахно), «Чоловік і слово» (1973 р., режисер Є.Свиноконь), «Будьонівка» (1977 р., режисер Г.Павленко), «Пригоди капітана Врунгеля» (1978 р.), «Крила» (1983 р., обидва фільми режисера Д.Черкаського) [3, с. 451].

Попри вищезазначене поступово незамінним співучасником людини у творчому процесі створення мультфільму стає комп'ютер. Технології 90-х років ХХ ст. дають мультиплікатору можливість розгортати зображення фільму в будь-якому ракурсі, і таким чином, герої розпочинають рухатися по екрану як справжні люди; створюють тривірний світ замість плаского. Дійсно, комп'ютер дозволяє художнику малювати, залучати й імітувати будь-яку техніку, або стиль, які було розроблено протягом столітньої історії анімації. Нарешті, комп'ютерний живопис дає можливість використовувати більш яскраві, насичені фарби. Як відомо, у 90-х роках ХХ ст. саме анімаційні фільми, які було створено за допомогою комп'ютера, заволоділи

увагою масової аудиторії. Мільйони людей по всьому світу дивляться їх у кінотеатрах, по телевізору, купують відеокасети, CD-диски. Можливості комп'ютерів зростають з кожним роком і вже у XXI ст. ми спостерігаємо ті зміни, які відбулися у мультиплікації. Слід назвати мультфільми, які отримали нагороду «Оскар»: «Шрек» (2001 р.), «У пошуках Немо» (2003 р.), «Рататуй» (2007 р.), «Вгору» (2009 р.), «Історія іграшок» (2010 р.), «Хоробра серцем» (2012 р.) та ін.

Нами спільно з магістранткою з дизайну Київського національного університету технологій та дизайну Черняєвою К. було підготовлено й апробовано твір анімаційного змісту.

Але перш ніж визначитися, який саме мультфільм для дітей дошкільного віку є найцікавішим, ми провели опитування дітей та їх батьків у дошкільних закладах «Сонечко», «Чебурашка», «Дельфінюнок» (м. Ізмаїл) і з'ясували, що мультфільми за участю тварин відносяться до найрентніших, причому не лише серед респондентів, але й за судженнями їх батьків.

Так, формулювання авторського дизайн-проекту «Little Dog Sammy» розпочиналося з визначення не стільки суто рекреаційної мети, скільки соціально-педагогічної. Було окреслено цільову аудиторію, коло

творчих завдань, межі дидактичного простору розробки та форм представлення мультимедійного кліпу. Отже, головна мета проекту «Little Dog Sammy» полягала в розробці мультимедійного кліпу як одного з найважливіших продуктів посилення дидактичного супроводу процесу вивчення дошкільнятами теми «Тварини» у межах пропедевтичної роботи, спрямованої на активізацію інтересу до вивчення іноземної мови. Щодо цільової аудиторії, то кліп був розрахований на дітей 3-6 років. А тому творчі завдання враховували вікову своєрідність дітей. До того ж це почалося і на розробці концепції та складових частин мультимедійного кліпу; «презентації» головних та другорядних персонажів, декорацій кліпу із залученням кольорового різнофактурного паперу; покадровій зйомці фотокамерою окремих сцен кліпу з використанням техніки паперової перекладки; цифровій обробці всіх отриманих зображень кліпу; технології об'єднання відзнятих сцен мультимедійного кліпу та накладання звукових і спеціальних ефектів.

Авторська сценарно-режисерська розробка анімаційного кліпу «Little Dog Sammy» включала 12 кадрів (див. таблицю 1).

Таблиця 1

Сценарно-режисерська розробка до анімаційного кліпу «Little Dog Sammy»

| № з/п | Об'єкт | Зміст кадру |
|-------|-----------------|---|
| 1 | Вулиця | Ранок. Схід сонця. Біля будинку господаря хатинка песика, в якій він спить. |
| 2 | Двір | Песик виходить з хатинки, біжить по двору, зустрічає кошеня й намагається його налякати та продемонструвати, який він хоробрий. Кошеня тікає від песика. |
| 3 | Город господаря | Біля калюжі стоїть поросятко й дивиться на песика. Песик біжить до нього й намагається його перелякати та показати, який він хоробрий. Поросятко тікає від песика. |
| 4 | Двір | Господар виходить на двір і залишає їжу біля хатинки песика. |
| 5 | Двір | Песик повертається у свою хатинку й слухає пісні по радіо. |
| 6 | Двір | Песик помічає двох козенят і швидко біжить до них, щоб налякати й продемонструвати, який він хоробрий. Козенята біжать до своєї мами. |
| 7 | Двір | Мама Коза й двоє козенят ідуть до хатинки песика. Песик намагається перелякати Маму Козу й продемонструвати свою хоробрість. Мама Коза не тікає від песика, вона біжить за ним і лякає своїми рогами. |
| 8 | Ліс | Песик гуляє по лісу й зустрічає ведмедя. Розмова ведмедя і песика. |
| 9 | Школа | На шкільному подвір'ї багато дітей. Вони грають з песиком у футбол. |
| 10 | Двір | Кошеня, поросятко, двоє козенят та їх Мама Коза граються з песиком. |
| 11 | Вулиця | Песик зустрічає господаря й допомагає йому нести торбу. |
| 12 | Двір | Хатинка песика. Вечір. Песик повертається до своєї хатинки й засинає. |

За допомогою анімаційної програми було підготовлено мультимедійний кліп.

Отже, підготовча робота вихователя з мультимедійним кліпом була кропіткою, творчою й передбачала залучення фахівців з дизайну, але той результат, який ми отримали після перегляду мультимедійного продукту дошкільнятами, надав можливість підтвердити, що екранні мистецтва мають великі потенційні можливості з огляду на своєрідність завдань сучасної дошкільної освіти. Це пояснюється широким спектром їх можливостей для розвитку особистості, а саме: її емоцій, інтелекту, самостійного творчого мислення, активізації знань, естетичного виховання, художнього аналізу та ін.

Наводимо приклад мовного матеріалу, з яким ми

працювали у дитячому садку.

Зразок тексту:

Little Dog Sammy

Sammy is a little Dog. He lives in a little dog-house. Sammy says "I want to run, I want to play". And he runs out of his house. He runs in the street and sees a little kitten. "Bow, wow", he says. The little kitten runs from him. Sammy runs after the cat. "Bow, wow", he says. "This is good. I am big. The little kitten is afraid of me".

Sammy runs and runs. He meets a little pig. "Bow, wow", he says. The little pig runs from him. Sammy runs after the pig. "Bow, wow", he says. "This is good. I am big and strong. The little pig runs from me". And Sammy runs and runs.

Then he meets two little goats. “Bow, wow”, he says. The little goats run from him. Sammy runs after the goats. “Bow, wow”, he says. “This is good. I am big and strong. The little goats run from me”. And Sammy runs and runs. Then he meets Mother Goat. “Bow, wow”, he says. But Mother Goat is not afraid of Sammy. She does not run from him. She runs after Sammy. “Bow, wow”, says Sammy. “This is not good. I am not very big. I am not very strong. I am afraid of Mother Goat”.

And he runs back to his dog-house. ...

За допомогою експериментального мультимедійного кліпу діти навчилися таких лексичних одиниць з теми «Тварини», як-от: *a dog, a kitten, a pig, a goat, a bear*. Вони змогли засвоїти й активно вживати в мовленні певні дієслова (*to run, to play, to meet*) та словосполучення, а саме: *this is good, I am big, I am strong, to be afraid of smb, to run out (in, from, after, back)*. Щодо граматичного аспекту мови, то ми навчили дошкільнят вживати правильно форму дієслова в третій

особі однини часової форми дієслова (The Present Indefinite Tense), стверджувальні, питальні й заперечні речення та правильно вживати прості іменники в однині.

Таким чином, мультиплікаційні сюжети є актуальними сьогодні й підтвердженням цього може стати мультфільм «Little Dog Sammy», який є простою короткою англійською казкою про те, як песик хотів бути хоробрим і сміливим. Саме цей мультфільм є дуже смішним і веселим, оскільки він пробуджує в людських душах найсвітліші й найкращі почуття. І саме цей мультфільм надихнув нас на дослідження й вивчення наукової проблеми щодо активізації інтересу дітей дошкільного віку до вивчення англійської мови. Але перспективу подальшого дослідження вищезазначеної проблеми ми вбачаємо у розробці й дослідженні такого виду анімації, як об'ємна мультиплікація.

ЛІТЕРАТУРА

1. Большой энциклопедический словарь. Искусство, Серия БЭС. – М. : АСТ, 2001. – С. 330.

2. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия программ / В. Леонтьев, Д. Турецкий. – М. : ОЛМА – ПРЕСС, 2002. – 846 с.

3. Украинский Советский Энциклопедический Словарь : В 3-х т. – К. : УСЭ, 1988. – Т.2. – С. 451.

4. Шкваріна Т.М. Методика навчання іноземної мови дошкільників : навч. Посібник / Т. М. Шкваріна. – К. : Освіта України, 2007. – 300 с.

5. Энциклопедия для детей. Том. 23. Универсальный иллюстрированный энциклопедический словарь. – М. : Аванта, 2003. – С. 33.

REFERENCES

1. Bolshoy entsiklopedicheskiy slovar. *Iskusstvo, Seriya BES [The great encyclopedic dictionary. Arts, Series BES]*. (2001). Moscow : AST [in Russian].

2. Leontyev, V., & Turetskiy, D. (2002). *Noveyshaya entsiklopediya programm [The newest encyclopedia of programmes]*. Moscow : OLMA – PRESS [in Russian].

3. *Ukrainskiy Sovetskiy Entsiklopedicheskiy Slovar [Ukrainian Soviet encyclopedic dictionary]*. (1988). (Vols. 2). Kyiv : USE [in Russian].

4. Shkvarina, T. M. (2007). *Metodyka navchannia inozemnoi movy doshkilnykiv : navch. posibnyk [Methodology of teaching preschoolers : teaching guide]*. Kyiv : Osvita Ukrainy [in Ukrainian].

5. *Entsiklopediya dlya detey. Tom. 23. Universalnyi illyustrirovanniy entsiklopedicheskiy slovar [Children's Encyclopedia. Volume 23. Universal illustrated encyclopedic dictionary]*. (2003). Moscow : Avanta [in Russian].

C. A. Рябушко

ОБ ОДНОМ ИЗ ПОДХОДОВ К АКТИВИЗАЦИИ ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В статье рассмотрена сущность понятий «мультимедиа», «анимация» и «мультипликация», анализированы основные технологии разработки анимационных клипов и фильмов, доказано, что экранные искусства имеют большие потенциальные возможности в организации современного процесса обучения английскому языку детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: экранные искусства, мультипликация, технологии разработки анимационных клипов, дошкольное учебное заведение.

S. O. Riabushko

ONE OF THE APPROACHES TO ACTIVATION OF PRESCHOOL CHILDREN'S INTEREST WHEN LEARNING FOREIGN LANGUAGE

The article deals with the essence of such notions as “multimedia”, “animation” and “animated cartoons”, the main technologies of development of animated videos and films are analyzed; it is proved that screen arts have a potential opportunity in organizing the modern process of teaching English to preschool children. It is widely accepted that one of the effective multimedia training devices for teaching English to preschoolers is an entertaining animated video and film. So, the article is aimed at theoretical grounding of didactic power of the implementation of the entertaining animated video for preschool children when studying the topic “Animals” in English; at determining the results of empirical study of the process of a cartoon development and creating using the technology of paper cutout animation. To achieve the study's aim a cartoon work called «Little Dog Sammy» was prepared and tested. The project was aimed at developing a multimedia video as one of the main products of intensification of didactic support of the process of preschoolers' studying the topic “Animals” within the propaedeutic work aimed at activation of children's interest in learn-

ing a foreign language. As for the target audience, the video was designed for the children aged 3-6 years old. With the help of experimental multimedia video the children learned vocabulary on the topic “Animals”. They were able to learn and actively use definite verbs and word-combinations in their speech. As for the grammar aspect of the language, they were taught to use an appropriate form of the verb in the third person singular, affirmative, interrogative and negative sentences as well as to use simple nouns in the singular form. It can be concluded that animated plots are quite essential today; it can be proved by the «Little Dog Sammy» cartoon which is a simple short English fairy tale about a dog which wanted to be brave and courageous.

Keywords: screen arts, animated cartoon, technology of animation video development, preschool institutions.

Подано до редакції 08.09.14
