

УДК 372.811.111

FLIPACLIП КАК ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Антонова Наталья Павловна,

учитель английского языка

МОБУ «Средняя общеобразовательная школа № 38»

городской округ «город Якутск»

Аннотация. В данной статье рассматривается проблема повышения мотивации школьников в процессе изучения английского языка через внеурочную деятельность. Предлагается использование мобильного приложения Flipaclip для создания анимационных роликов как эффективного инструмента обучения. Описывается методология, включающая анализ педагогического потенциала Flipaclip, разработку и апробацию внеурочного курса по созданию анимации на английском языке. Представлены примеры разработанных проектов и результаты оценки эффективности применения данного подхода в образовательном процессе.

Ключевые слова: Flipaclip, анимация, внеурочная деятельность, мотивация, английский язык.

FLIPACLIП AS A TOOL FOR CREATING ANIMATIONS IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES FOR ENGLISH

Antonova Natalya Pavlovna,

English teacher

Secondary School № 38

Municipal general education budget institution

The city of Yakutsk municipal district

Abstract. This article examines the issue of increasing motivation of students in the process of learning English through extracurricular activities. It proposes the use of the Flipaclip mobile app for creating animated videos as an effective teaching tool. The article presents the methodology including an analysis of pedagogical potential of the Flipaclip, and the development and testing of an extracurricular course on creating animations in English. It describes examples of the projects developed and the results of the evaluation of the effectiveness of this approach in the educational process.

Keywords: Flipaclip, animation, extracurricular activities, motivation, English.

Введение

В современном образовательном процессе все больше внимания уделяется развитию творческих способностей и мотивации учащихся. Актуальным становится поиск эффективных форм внеурочной деятельности, способствующих углубленному изучению предметов и формированию ключевых компетенций по ФГОС. Особую значимость в этом контексте приобретает сочетание изучения иностранных языков и применения информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ). В данной статье рассматривается возможность использования мобильного приложения Flipaclip для создания анимационных роликов во внеурочной деятельности по английскому языку в школе № 38 города Якутска.

Предмет исследования – процесс формирования образовательной среды для повышения интереса к английскому языку посредством анимационного творчества.

Цель работы – обоснование эффективности использования Flipaclip в качестве инструмента для создания анимации во внеурочной деятельности по английскому языку.

Задачи исследования:

- Анализ теоретических основ использования анимации в образовательном процессе;
- Изучение возможностей приложения Flipaclip для создания анимационных роликов;
- Разработка и апробация методики организации внеурочной деятельности по английскому языку с использованием Flipaclip;
- Оценка эффективности предложенной методики.

Новизна предлагаемой работы заключается в систематизации и практическом применении подхода, интегрирующего изучение английского языка и овладение навыками создания анимации с применением современного, доступного инструмента – приложения Flipaclip.

Опыт исследования

По мнению Баженовой Н. Г. анимация обладает высоким потенциалом для визуализации сложных концепций и абстрактных идей, что значительно облегчает понимание материала для учащихся [1, с. 45]. Иванова Е. В. утверждает, что создание анимационных роликов способствует развитию креативности, воображения и навыков работы в команде [2, с. 112]. Интеграция ИКТ в образовательный процесс является одним из приоритетных направлений современной педагогики, а использование Flipaclip позволяет учащимся активно применять современные технологии для создания образовательного контента.

Обзор исследований показывает, что анимация успешно используется в различных областях образования, включая изучение иностранных языков. Однако, чаще всего речь идет о применении профессионального программного обеспечения, требующего значительных затрат времени и ресурсов на обучение. Flipaclip, в свою очередь, представляет собой доступный и интуитивно понятный инструмент, позволяющий создавать анимационные ролики даже начинающим пользователям. Методология проведения работы включает в себя следующие этапы: теоретический анализ литературы по теме исследования; изучение возможностей приложения Flipaclip; разработка и апробация методики организации внеурочной деятельности с использованием Flipaclip; анализ результатов апробации методики и формулировка выводов.

На первом этапе работы проводилось изучение литературы по истории и технологиям мультипликации, а также освоение программы FlipaClip. Были созданы несколько коротких анимационных роликов для ознакомления с возможностями программы и отработки технических навыков.

Затем было проведено анкетирование среди 23 учеников с целью оценки их знаний о процессе создания мультфильмов. Анкета состояла из 7 вопросов. Анализ анкет показал, что большинство респондентов (6 из 23) не осведомлены об истории возникновения мультипликации, 18 человек выразили желание научиться создавать мультфильмы, хотя и не знают, как это делается. 19 участников опроса предпочита-

ют зарубежные мультфильмы, и никто из них не пробовал самостоятельно снимать мультфильмы дома. Многие учащиеся слабо знакомы с инструментами и оборудованием, необходимыми для создания мультфильмов, хотя некоторые из них им известны. В качестве техник анимации были названы пластилиновая, кукольная, рисованная и компьютерная, причем наибольшую популярность приобрела рисованная анимация. Чтобы популяризировать создание анимации на английском языке было решено попробовать создать свой мультфильм. В дальнейшем система работы эволюционировала: мы перешли к созданию собственных анимаций, обучению школьников работе в FlipaClip, разработке анимационных проектов на основе пройденных тем и интеграции с английским языком.

Для анимационного производства потребовались следующие инструменты: графический планшет и микрофон для записи голосов персонажей. Процесс создания анимации включал в себя следующие шаги: разработка сценария, создание фона, видеосъемка сцен, запись звука и финальный монтаж мультфильма. Первым делом разрабатывалась сюжетная линия, затем следовала подготовка фона, включая декорации и характер персонажей. Декорации были созданы заранее. Так, чтобы оживить героев, требовалось нарисовать их и создать подходящий фон, все персонажи и предметы были нарисованы самостоятельно. Съемка сцен осуществлялась с использованием специализированного программного обеспечения. Затем был произведен переход к озвучиванию, с подключением микрофона и началом записи реплик персонажей. Процесс озвучивания потребовал нескольких дублей. После завершения анимации было добавлено звуковое сопровождение и синхронизировано с видеорядом. Монтаж мультфильма на английском языке был произведен с помощью компьютерной программы FlipaClip, которая предназначена для создания видео. Сохранили мультфильм на компьютере и выбрали музыкальное сопровождение (фото 1-2). В результате получили мультипликационные фильмы на английском языке. Ознакомиться можно по ссылке: <https://drive.google.com/drive/folders/1DOThOxYDu934NFyobvZw49OLHnb8jf uH?usp=sharing>.

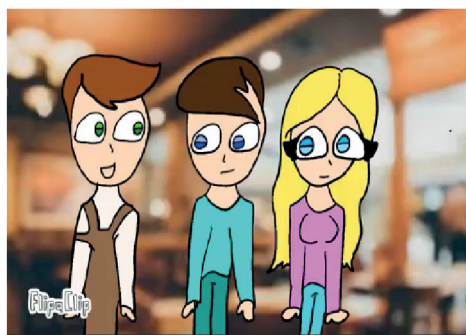


Фото 1-2. Отрывки мультфильмов

Для оценки эффективности использования Flipaclip был проведен сравнительный анализ результатов обучения учащихся, занимавшихся внеурочной деятельностью с использованием анимации, и учащихся, занимавшихся традиционными методами. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1. Результаты эффективности внеурочной деятельности с использованием анимации

Показатель	Группа с использованием Flipaclip (n=12)	Контрольная группа (n=11)
Средний балл по английскому языку (до начала занятий)	3.8	3.7
Средний балл по английскому языку (после окончания занятий)	4.5	4.1
Уровень мотивации к изучению английского языка (по результатам анкетирования, в баллах)	4.2	3.5
Уровень развития ИКТ-компетенций (по результатам тестирования, в баллах)	4.7	3.9

Данные таблицы показывают, что учащиеся, занимавшиеся внеурочной деятельностью с использованием Flipaclip, продемонстрировали более высокий рост среднего балла по английскому языку, повышение уровня мотивации к изучению языка и развитие ИКТ-компетенций по сравнению с учащимися контрольной группы.

Заключение

В результате проведенного исследования было подтверждено, что использование FlipaClip является эффективным инструментом для создания анимации во внеурочной деятельности по английскому языку. Разработанная и апробированная методика показала свою эффективность в повышении мотивации и вовлеченности учащихся в изучение английского языка, развитии их творческих способностей и ИКТ-компетенций.

Литература:

1. Баженова Н. Г. Анимация как средство развития творческих способностей младших школьников / Н. Г. Баженова // Начальная школа. – 2025. – № 1. – С. 44-47. – Текст: непосредственный.
2. Иванова Е. В. Развитие творческих способностей учащихся средствами мультипликации: методическое пособие / Е. В. Иванова. – Москва: Просвещение, 2020. – 128 с. – Текст: непосредственный.
3. Петрова О. В. Формирование социокультурной компетенции учащихся на уроках английского языка / О. В. Петрова // Иностранные языки в школе. – 2018. – № 3. – С. 75-80. – Текст: непосредственный.

References:

1. Bazhenova N. G. Animaciya kak sredstvo razvitiya tvorcheskix sposobnostej mladshix shkol'nikov / N. G. Bazhenova // Nachal'naya shkola. – 2025. – № 1. – S. 44-47. – Tekst: neposredstvenny'j.
2. Ivanova E. V. Razvitie tvorcheskix sposobnostej uchashhixsya sredstvami mul'tiplikacii: metodicheskoe posobie / E. V. Ivanova. – Moskva: Prosveshhenie, 2020. – 128 s. – Tekst: neposredstvenny'j.
3. Petrova O. V. Formirovanie sociokul'turnoj kompetencii uchashhixsya na urokax anglijskogo yazy'ka / O. V. Petrova // Inostranny'e yazy'ki v shkole. – 2018. – № 3. – S. 75-80. – Tekst: neposredstvenny'j.