**СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСТОРИЙ КАК ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫК**

**Ваценко Екатерина Викторовна, Ларина Татьяна Викторовна**

Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ, Республика Беларусь,

[vatsenko@sbmt.by](mailto:vatsenko@sbmt.by) , [larina@sbmt.by](mailto:larina@sbmt.by)

Современные студенты поколения Миллениума и поколения Зет чувствуют себя в море электроники и гаджетов как «рыбы в воде». Они прекрасно ориентируются в необъятных просторах цифровых СМИ, технологии у них в крови. Это «люди экрана», они наделены клиповым мышлением, обладают скоростным откликом и быстрее реагируют на любые стимулы и изменения. Однако, к минусам клипового мышления относится резкое снижение способности к анализу информации, невозможность долго концентрироваться на чем-то одном, снижение успеваемости и падение коэффициента усвоения полученных знаний. Молодые люди мало читают и часто не понимают смысла прочитанного, поэтому овладение навыками академического письма на иностранном языке превращается в сверхзадачу.

21–ый век цифровых технологий настоятельно диктует современным преподавателям необходимость использовать возможности социальных сетей и онлайновых цифровых средств распространения информации при обучении иностранному языку. Цифровые средства распространения информации выступают в качестве механизма для самостоятельного обучения, самовыражения, формирования как духа коллективизма, умения работать в команде, сообща, так и сохранения индивидуальной самобытности, личностных особенностей.

Один из интересных примеров использования цифровых технологий при обучении английскому языку – создание (написание) историй с помощью цифровых средств (digital storytelling). Это современный способ объединения традиционного составления текста и написания повествовательного текста доступными цифровыми средствами, это небольшое сочинение с использованием различных изображений (слайд-шоу, фото, графических изображений), записанного закадрового голоса (функция Voice Over), других аудиоэффектов.

Сама идея не нова, она появилась в 1994 в США, в Калифорнии. Опыт создания рассказов с помощью цифровых средств (digital storytelling) может оказать неоценимую услугу преподавателям иностранных языков. Студенты могут представить в таком виде финальные проекты для оценивания знаний в конце семестра или по мере изучения той или иной темы. Повествование в цифровом формате является мощным механизмом мотивации студентов, их совместной работы над развитием четырех видов языковых умений: чтение, письмо и говорение при создании закадрового озвучания; слушание и говорение при отработке навыков произношения, интонации и расстановки ударения; а также совершенствование навыков письменной речи при создании повествовательного материала.

Для того чтобы помочь студентам преодолеть стресс перед новым видом работы, преподавателю самому необходимо создать собственный мультимедийный проект, т.е. выбрать тему, написать текст, отобрать визуальный ряд (напр. фотографии), создать сценарий и раскадровку, записать аудиотрек и затем смонтировать ролик. Метод раскадровки позволяет логически организовать визуальную историю, свести вместе текст и изображение. Запись аудиоряда является наиболее сложной задачей, поэтому потребует больше времени и усилий. Создание собственного проекта позволит преподавателю создать своеобразную схему или шкалу оценивания готового материала.

Процесс создания визуальных историй выглядит следующим образом. Преподаватель устанавливает крайние сроки для написания текста, отбора изобразительных средств и записи аудиоряда. Студенты в парах создают каждый свои черновики, проверяют их совместно на предмет использования языковых средств и правильной грамматики. Затем после редактирования текста преподавателем студенты приступают к отбору изображений и созданию звукоряда (для 4-х минутной визуальной истории рекомендуется около 17 изображений и 600 слов). На занятии проект представляется в виде устной презентации со стандартной структурой, состоящей из введения, основной части, заключения и ответов на вопросы аудитории.

Создание визуальных историй в группах прежде всего совершенствует навыки языковой компетенции, мотивирует совместную работу в командах, повышает уровень компьютерной грамотности, формирует уверенность студентов в собственных силах. Одним из вариантов достижения максимального сотрудничества в группе является размещение студентов в совместные пары, в которых один из студентов обладает более высокими навыками использования технических средств обучения. Однако индивидуальный метод работы также не исключен, что дает возможность студенту работать над проектом в его собственном темпе. На начальном этапе работы с проектом не исключена возможность возникновения сложностей в выборе темы, трудностей при отборе изобразительных средств и записи аудиоряда, а также в использовании технических средств обучения. Обоюдное сотрудничество в парах при данных обстоятельствах и является мощным механизмом решения возникающих трудностей.

Процесс создания визуальных историй может быть достаточно трудоемким для студентов, которые в недостаточной мере обладают навыками использования цифрового обеспечения и, возможно, предпочли бы более традиционный подход к изучению английского языка. Однако новая технология написания цифровых историй должна функционировать в качестве трамплина для обучения иностранному языку и способствовать его успешному усвоению.

Производство цифровых историй развивает творческие способности студентов, мотивирует сотрудничество и стремление к достижению цели, являясь значимым средством оценки уровня знаний. В целом, процесс создания визуальных историй является полезным и ценным механизмом развития четырех видов языковых умений посредством цифровой, глобальной, информационной технологий.

Современные преподаватели должны учитывать, что интеграция прогрессивных технологий, педагогики и содержания материала приводит к более глубокому изучению языка, что цифровые средства могут играть ведущую роль в преподавании и обучении. Компьютерное обучение и коммуникативные инструменты 21–го века выполняют данные роли и оказывают положительное влияние на результаты обучения студентов.