

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ЦИФРОВОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

Мясникова И.В.

Гимназия №30 г. Минска

В практике обучения иностранным языкам использование информационных технологий применяется довольно давно. Использование средств мультимедиа позволяет значительно расширить спектр возможностей языковой тренировки. В арсенале учителя появились методы, позволяющие использовать информационно-коммуникационные технологии не только для выполнения определенного набора заданий в той или иной электронной среде, но и позволяющие осуществлять иноязычную коммуникацию, способность и готовность учащихся осуществлять иноязычное общение и добиваться взаимопонимания с носителями иностранного языка. Всё большее значение приобретают коммуникативные умения – моделирование ситуации, приобретение опыта ведения диалога или дискуссии, приобщение к творчеству. Сейчас в различные сферы деятельности (бизнес, рекламу, образование) стал активно внедряться когда-то хорошо забытый, но издавна проверенный метод «рассказывание историй», теперь это понятие называют «сторителлинг» (англ. «storytelling»: story - миф, история и telling - ритуал, представление). Цифровое повествование или DS(digital storytelling) – обучение через создание своей истории не на бумаге, а с помощью компьютерных программ (видео, аудио, спецэффектов) - это сочетание рассказа с показом цифровых изображений, текста, записанной речи, видео и музыки для передачи более емкой информации по теме. Цифровые истории позволяют учащимся брать линейный ряд событий и превращать их в комплексный опыт. Это подталкивает их общаться, сотрудничать и исследовать, а также задействовать информационные средства в этом процессе.

Цифровое повествование привлекает к себе внимание педагогов как комбинированное обучающее средство, объединяющее в себе визуальную, образную, музыкальную и словесную составляющие. Кроме того DS способствует развитию как речевых умений, так и универсальных учебных умений:

- творчески и критически мыслить,
- ставить учебные задачи и решать их,
- работать с информацией с использованием цифровых технологий (не только находить, но и создавать свой контент),
- быть внимательным к деталям,
- извлекать уроки из прочитанного,
- грамотно подбирать и использовать звукоряд,
- ориентироваться и работать с ИКТ,
- создавать проектные работы и т. д.

Помимо того что DS позволяет успешно решать учебные, воспитательные и развивающие задачи, эта технология представляет собой весьма привлекательную форму работы для современных учащихся, которые родились в век высоких технологий и с удовольствием используют их в учебе и повседневной жизни.

Существует множество подходов к созданию цифровых историй в зависимости от цели и возрастных особенностей учащихся. Но основные 6 элементов DS определяются как фундаментальные большинством педагогов и исследователей в этой области:

1. история всегда рассказывается от первого лица голосом самого рассказчика,
2. история раскрывает личностный смысл и понимание того, о чем говорится,
3. история содержит интригу, которая обозначается в начале повествования и раскрывается в конце,

4. история предполагает экономное использование времени и изобразительных средств, их тщательный отбор, что придает повествованию законченность,

5. часть истории рассказывается вербально, а часть — эмоционально, при помощи изобразительных средств,

6. технические спецэффекты используются дозированно, для усиления эмоционального эффекта.

Сегодня существует целое движение единомышленников, использующих в своей практике цифровое повествование. Существует огромное количество обучающих веб-сайтов, где можно познакомиться с технологией создания цифровых повествований, существует ряд бесплатных вспомогательных программ которые можно загрузить на компьютер, увидеть примеры готовых цифровых продуктов. Приведем примеры веб-сайтов для DS, условно сгруппировав их по этапам обучения.

Начальный этап (ресурсы для создания комиксов и цифровые книги): Dvolver: [www.dfilm.com](http://www.dfilm.com), Comiqs: <http://comiqs.com>, MakeBeliefsComix <http://makebeliefscomix.com>, Pixton: <http://pixton.com>, Storyboarding: <http://nfbkids.ca>, ToonDoo: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com), Digital Books, Flickr: [www.flickr.com](http://www.flickr.com), Lulu: [www.lulu.com](http://www.lulu.com), Newspaper Clipping Generator: [www.fodey.com](http://www.fodey.com).

Средний этап обучения (голосовые, разговорные и ресурсы для работы над проектами): Gcast: [www.gcast.com](http://www.gcast.com), Read The Words: <http://readthewords.com>, SIMS On Stage: <http://thesimsonstage.ea.com>, Soungle: [www.soungle.com](http://www.soungle.com), Conversation Tools, MeBeam: <http://www.mebeam.com>, Scribblar: [www.scribblar.com](http://www.scribblar.com), VoiceThread: <http://ed.voicethread.com>, Oral Practice Tools, Blabberize: <http://blabberize.com>, Video Tools, Animoto: <http://animoto.com>, ESL Video: [www.eslvideo.com](http://www.eslvideo.com), XtraNormal: [www.xtranormal.com](http://www.xtranormal.com), Workshop Resources, Center for Digital Storytelling, Creative Commons, Digital Storytelling for kids, DigiTales, Educational Uses for Digital Storytelling.

Среди тех, кто обучает цифровому повествованию, предлагается следующий алгоритм создания цифрового рассказа.

Шаг 1. Определитесь с идеей рассказа.

Шаг 2. Найдите необходимую информацию.

Шаг 3. Составьте план.

Шаг 4. Спланируйте сценарную раскадровку / карту событий.

Шаг 5. Подберите нужные материалы (фото, аудио, видео).

Шаг 6. Смонтируйте свою историю.

Шаг 7. Поделитесь историей в своем выступлении.

Шаг 8. Получите отзывы и подумайте, что особенно удалось, а над чем нужно поработать.

Рассматривая примеры использования цифровых повествований в преподавании иностранных языков, можно заметить, что зарубежный опыт намного опережает отечественный. Необходимо понимать, что при работе с цифровыми повествованиями меняется роль педагога, основная задача которого — поддерживать и направлять развитие личности учащихся. Отношения с учащимися строятся на принципах сотрудничества и совместных инициатив.

В заключении хотелось бы отметить, что создание качественных цифровых историй при обучении иностранному языку — это сложный процесс, требующий временных затрат, и объединение усилий учащихся и преподавателей, а также специалистов в области информационно-коммуникационных технологий. Следует также отметить, что использование цифровых повествований в образовательном процессе значительно расширяет возможности преподавателя, предоставляя большую свободу для творческого поиска новых методов работы на интерактивной основе, что в свою очередь способствует улучшению качества языковой подготовки.

## Литература

1. Логинова А.В. Преимущества использования системы дистанционного обучения «MOODLE» при обучении иностранному языку студентов технических специальностей // Вестник науки Сибири. 2011. № 1 (1). С. 358–362.
2. Логинова А. В. Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // Молодой ученый. — 2015. — №7. — С. 805-809.
3. Keller J. The art of digital storytelling.  
[URL:http://creativeeducator.tech4learning.com/v04/articles/The\\_Art\\_of\\_Digital\\_Storytelling](http://creativeeducator.tech4learning.com/v04/articles/The_Art_of_Digital_Storytelling),
4. Morra S. (2014). 8 Steps to great digital storytelling. URL:  
<http://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling>
5. Simmons A. Digital storytelling across the curriculum.  
[URL:http://creativeeducator.tech4learning.com/v05/articles/Digital\\_Storytelling\\_Across\\_the\\_Curriculum](http://creativeeducator.tech4learning.com/v05/articles/Digital_Storytelling_Across_the_Curriculum)