

УДК 372.881.111.1

А. В. Нестор,факультет иностранных языков,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Т. В. Милюшенко

Совершенствование языковых умений в рамках использования цифрового рассказа на среднем этапе обучения

В статье обосновывается актуальность использования технологии цифрового рассказа в процессе обучения иностранному языку на среднем этапе, рассматривается дидактический потенциал технологии для работы над иноязычными языковыми умениями, анализируется специфика приемов работы с цифровым рассказом, включая технические особенности. Предложен комплекс практических заданий для работы над совершенствованием языковых умений учащихся посредством использования технологии цифрового рассказа.

Ключевые слова: цифровой рассказ, монологическая деятельность, технология цифрового повествования.

В отечественной методике проблему совершенствования языковых умений через использование цифрового рассказа главным образом исследовали такие доктора педагогических наук, как Е. П. Звягинцева и Л. А. Горохова [1, с. 41]. В их работах свое теоретическое обоснование получили важность и эффективность применения данной технологии при обучении иностранному языку. В силу новизны использования цифровых рассказов работа может предоставлять определенные трудности и на сегодняшний день ведутся практические разработки, связанные со внедрением данной технологии на уроках.

Цель работы определяется как теоретическое обоснование использования цифровых рассказов для совершенствования языковых умений учащихся. В качестве объекта выступает процесс совершенствования языковых умений при работе с цифровым рассказом на уроках английского языка в школе, а в качестве предмета исследования — технология использования цифрового рассказа для совершенствования языковых умений на среднем этапе обучения.

Понимание «цифровой рассказ» сложилось к началу XXI в. Одним из первых исследователей, обративших свое внимание на данный феномен, был профессор цифровых медиа Жан Берджесс. Существует множество определений данного термина. Например, согласно работе А. В. Логиновой, «цифровой рассказ является практикой использования автоматизированных инструментов для представления некой истории» [2, с. 806].

Однако Н. В. Маняйкина и Е. С. Надточева предлагают другую трактовку данного термина, как «...вид традиционного повествования, выполняемого в цифровом формате» [3, с. 60].

В дальнейшей работе предполагается придерживаться термина Л. А. Гороховой, где «цифровой рассказ» рассматривается как любое повествование, созданное с использованием цифровых технологий: веб-рассказ, гипертекст, нарративная компьютерная игра, блог, аудио- и видеоподкасты, видеорассказ и др. [1, с. 40].

Цифровой рассказ можно органично интегрировать в работу как гуманитарной, так и естественно-научной сферы [4]. Однако многие исследователи склонны считать, что данную технологию лучше использовать в обучении иностранным языкам и переводу. Здесь доступна всевозможная тематика, где учащийся может выразить собственную точку зрения, также приветствуется как одиночная работа, так и групповая, и благодаря иностранному языку расширяется аудитория конечного продукта.

В обучении иностранным языкам можно в наибольшей мере реализовать воспитательный потенциал технологии цифрового повествования по расширению словарного запаса учащихся по сопутствующей теме, а также совершенствовать их грамматические и фонетические навыки.

Технология цифрового повествования учитывает все типы индивидуального стиля учебной деятельности и дает возможность творческой реализации каждому учащемуся, т. е. способствует

созданию ситуации успеха, — а как известно, это одна из основных задач на уроках иностранного языка для его успешного изучения. На среднем этапе обучения работа с цифровыми рассказами может служить формой проектной деятельности учащегося.

К видам работы с цифровыми рассказами можно отнести как аудиторную, так и внеаудиторную, где выбор будет зависеть от намеченного учебного плана учителя и возможности внедрения технологии на уроке. Работать с цифровым повествованием учащиеся могут как по одному, так и в парах или группах.

Говоря о возможностях использования данной технологии на уроках иностранного языка, можно отметить, что данный ресурс будет некой интерактивной формой представления той или иной информации в более современном формате. Например, вместо однообразной монологической речи учащегося по определенной теме можно получить интересную историю, сопровождаемую изображениями или вовсе переведенную в формат видеоролика. Поэтому на фоне проделанной работы можно отметить, что в течение всего процесса учащийся невольно акцентировал внимание на тематической лексике и правилах грамматики, тем самым совершенствуя свои языковые умения иностранного языка.

Таким образом, цифровой рассказ способствует формированию всех видов компетенций: когнитивных, информационных, коммуникативных и научно-исследовательских, а также стоит отметить его воспитательный характер. Цифровой рассказ не только вносит разнообразие в традиционную форму работы на уроке иностранного языка, но и несёт в себе закрепление и совершенствование лексических и грамматических аспектов речи.

На сегодняшний день существует много ресурсов, которые в полной мере предоставляют возможность познакомиться и поработать с технологией цифровых рассказов. К таковым можно отнести ZooBurst, StoryBird, UtellStory, StoryJumper и др.

Одним из актуальных ресурсов работы с технологией цифрового рассказа можно считать сервис StoryJumper — удобный инструмент для создания собственной книги с иллюстрированными рассказами [5]. Плюсы данной программы заключаются в том, что учащийся может воспользоваться представленным количеством изображений и графических артов, а также загрузить свои собственные изображения, менять фон каждой страницы для создания индивидуальной истории.

По завершении работы с рассказом, книгу можно будет опубликовать на сайте или заказать в печатном варианте по определенной стоимости.

Первым шагом в работе станет знакомство с ресурсом, предполагается просмотр обучающего видео, и, как следствие, при затруднениях можно воспользоваться необходимыми комментариями со стороны учителя.

Следующим шагом становится возможность работы на сервисе:

- 1) проработка концепта собственного рассказа/фильма/комикса;
- 2) определение главных персонажей истории;
- 3) написание сценария и диалогов героев;
- 4) сборка итогового целостного образа своего продукта деятельности.

После этого следует этап сбора информации, изображений и сопутствующих наглядных материалов. Когда большая часть цифрового рассказа уже готова, учащиеся могут приступать к записи своих рассказов в аудиоформате с дальнейшим прикреплением к текстовым материалам, репликам из сценария.

Формулировка заданий может быть представлена в следующем виде: *“Children, today we will work with such a resource as StoryJumper. But first we remember all the words on our topic ‘Popular arts’. Let’s open the page № 243 and look at what words and phrases we can use in our stories”*.

Далее учащиеся вместе с учителем могут проанализировать, на какие аспекты можно сделать упор, какую лексику стоит употребить в рассказе и направить учащихся на выбор конкретной темы (театр, кино, музыка, танцы): *“You need to come up with a story on our topic ‘Popular arts’, it can be a trip to the theater or cinema, a story about the genres of music or types of dance.*

You can create:

- 1) your own movie, where you can use your voice to revive replicas of different characters;
- 2) a video blog where you can talk about your favorite singer or actor;
- 3) You can also come up with audio comics with the plot of your favorite cartoon where the characters fall in an unusual situation.

All work depends on your imagination. Don’t forget about the correct pronunciation and good intonation when you record your audio. Do not forget to use as much vocabulary on the topic from page № 243”.

После создания рассказа учащимся предлагается выполнить и доработать материалы на внеклассной работе с представлением готового продукта на последующих уроках.

Проведенные исследования позволяют сделать вывод о том, что информационно-коммуникационные технологии всё чаще внедряются в систему образования. На сегодняшний день уже трудно представить какой-либо вид деятельности без использования компьютера или мобильного телефона. На фоне этого учителям приходится менять свои представления о форме урока, переходить от традиционного к более интерактивному.

В качестве варианта работы как на уроке, так и на внеурочной деятельности существует большое количество программ и ресурсов, которые могут обеспечить формирование и в последующем совершенствование многих языковых умений, на-

пример лексических или грамматических аспектов изучаемого языка.

Следовательно, мы приходим к выводу, что цифровой рассказ будет полезной технологией для закрепления, совершенствования и применения на практике нового лексического и грамматического материала в нестандартной форме, но близкой к интересам учащихся, позволяя передавать информацию в целом комплексе, состоящем из аудио, видео, изображений и текста, в заданной коммуникативной ситуации. Цифровое повествование может полностью оправдать свои затраты по времени, ведь его использование делает процесс обучения языку более ярким и успешным.

1. *Горохова Л. А.* Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал // *Современные информационные технологии и ИТ-образование.* — 2016. — Т. 12, № 4. — С. 40–49.

2. *Логинова А. В.* Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // *Молодой ученый.* — 2015. — № 7 (87). — С. 805–809.

3. *Маняйкина Н. В., Надточева Е. С.* Цифровое повествование: от теории к практике // *Педагогическое образование в России.* — 2015. — № 10. — С. 60–64.

4. *Robin B.* What is Digital Storytelling? // *Educational Uses of Digital Storytelling.* — URL: <http://digitalstorytelling.soe.uh.edu/page.cfm?id=27> (дата обращения: 19.03.2020).

5. StoryJumper : [сайт]. — URL: <https://www.storyjumper.com> (дата обращения: 17.03.2020).