



**МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «DIGITAL
STORYTELLING» ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКА ГОВОРЕНИЯ НА
АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ПРИ ОБУЧЕНИИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ**

**METHODOLOGY OF APPLICATION OF TECHNOLOGY "DIGITAL
STORYTELLING" TO DEVELOP THE SKILL OF SPEAKING ENGLISH
WHEN TEACHING OLDER TEENAGERS**

УДК 37.013.75

РУДАЯ Вера Вадимовна

УСАЧЕВ Евгений Владимирович

RUDAYA Vera Vadimovna

USACHEV Evgeniy Vladimirovich

Аннотация. Рассмотрены современные подходы к понятию «digital storytelling» (цифровое повествование). Определена актуальность применения современных цифровых образовательных ресурсов для обучения старших подростков. Представлена методика применения технологии цифрового повествования для развития навыка говорения на английском

языке у старших подростков. Проанализированы преимущества применения методики цифрового повествования для обучения говорению на английском языке.

Ключевые слова: цифровые образовательные ресурсы; цифровое повествование; методика; коммуникативные компетенции; навык говорения на английском языке.

Abstract. *Modern approaches to the concept of "digital storytelling" (digital storytelling) are considered. The relevance of the use of modern digital educational resources for teaching older adolescents is determined. The method of using digital storytelling technology for the development of English speaking skills in older adolescents is presented. The advantages of using digital storytelling techniques for teaching English speaking are analyzed.*

Keywords: *digital educational resources; digital storytelling; methodology; communicative competencies; English speaking skills.*

В настоящее время имеется большое разнообразие цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) для обучения иностранным языкам. Это не только технические средства, но и новые формы и методы преподавания. Вместе с тем, из-за быстрого развития информационных технологий, поиск новых эффективных педагогических технологий и методов обучения иностранным языкам остается актуальным. Значимость данной работы заключается в противоречии между необходимостью повышения у обучающихся уровня навыка говорения на занятиях английским языком и недостаточной изученности использования современных цифровых образовательных ресурсов, в частности цифрового повествования, в учебном процессе.

В данной статье рассматривается процесс подготовки учебного проекта на английском языке с применением цифрового повествования. Цель

исследования состоит в разработке эффективного алгоритма использования проектной методики цифрового повествования для развития навыка говорения на английском языке подростков старшего возраста.

Большинство современных исследователей сходятся во мнении, что применение цифровых образовательных ресурсов на занятиях по развитию навыка говорения на английском языке способствует повышению мотивации обучающихся к процессу обучения и ускоряет приобретение необходимых коммуникативных компетенций [2; 4; 5; 7]. Использование ЦОР в обучении иностранному языку значительно расширяет спектр эффективных педагогических приемов и позволяет сделать занятие ярким и запоминающимся.

В настоящее время наибольшей модернизации подвергаются педагогические технологии и подходы к обучению подростков средней и старшей школы. Ввиду психолого-педагогических особенностей развития у подростков в этот период проявляется интерес к учебе, обучающиеся начинают осознавать свои цели и планировать выбор будущей профессии. Учащиеся этого возраста реже теряют концентрацию и способны дольше оставаться сфокусированными на учебном процессе. Чтобы эффективно обучать старших подростков навыкам говорения на английском языке, важно учитывать их мотивацию, стиль и цели обучения, психологические и индивидуальные особенности. Цифровые образовательные ресурсы могут помочь в этом процессе, предоставляя персонализированный опыт обучения, отвечающий индивидуальным потребностям и особенностям учащихся.

Рассмотрим применение педагогической методики «цифровое повествование» (digital storytelling) при развитии навыка говорения на английском языке у старших подростков. Digital storytelling – это комбинированная педагогическая технология, которая объединяет в себе визуальную, музыкальную и словесную составляющие и способствует решению как практических (языковых) задач, так и воспитательных. Отмечается, что использование технологии повествования в целом является

традиционной педагогической методикой [1]. В рамках изучения иностранного языка данная технология является одной из базовых, так как позволяет развивать коммуникативную компетенцию учащихся посредством выведения изученного материала в устную речь.

С появлением цифровых технологий, а также с созданием цифровой образовательной среды данная педагогическая технология получила новую жизнь. Зарубежный исследователь Б. Робин определяет в своей статье цифровое повествование как «искусство увлекательного рассказа с применением современных средств мультимедиа: графики, аудио, видео и веб-дизайна» [6]. Таким образом, данная педагогическая технология сохраняет в себе как традиционные черты (увлекательный рассказ), так и инновационные черты (современные средства мультимедиа). К. Бренер описывает преимущества цифрового повествования следующим образом:

- «большая возможность эксперимента;
- быстрая обратная связь;
- яркий, обоснованный, визуализированный формат подачи информации;
- активное вовлечение обучающихся в учебно-познавательную деятельность;
- индивидуализация обучения;
- огромное количество ресурсов;
- автоматизация примитивных, но трудоёмких обязанностей педагога;
- мгновенный доступ к необходимой информации;
- формирование цифровой грамотности – важнейшего навыка образованного человека современности» [1:22-29].

Как мы можем увидеть, список достоинств действительно обширен. Именно благодаря им данная педагогическая технология снискала большой отклик среди педагогов иностранного языка. Также благодаря частому использованию данной технологии мы можем говорить о большом количестве

разновидностей цифрового повествования, которые призваны решать различные педагогические задачи.

Можно также отметить, что, по сути, цифровое повествование является разновидностью проектной методики, так как в ее основе также лежит создание проектов. Однако, в отличие от проектной методики, которая существует как в традиционном формате, так и в цифровом, цифровое повествование полностью является методикой XXI века, так как изначально была задумана с привлечением цифровых образовательных ресурсов. Использование цифрового повествования обеспечивает прочную основу в различных видах грамотности, в том числе информационной, визуальной, технологической и цифровой грамотности.

Рассмотрим методику применения цифрового повествования для развития навыка говорения на английском языке у старших подростков на примере проведения занятия на тему описания туристической привлекательности города для иностранных туристов.

Прежде чем приступить к выполнению проекта, преподаватель совместно с обучающимися должен определить план работы, благодаря которому деятельность обучающихся будет более структурирована. В дальнейшем будет рассмотрен план работы над проектом в контексте выбранной темы.

1. Тема исследования. Стоит отметить, что тема исследования может быть как общей, то есть затрагивать общие принципы и потребности общества, так и частной. Частная тема должна быть актуальной, так как из актуальности рождается интерес. Также стоит отметить, что при работе со старшеклассниками следует выбирать современные темы с философским подтекстом, которые в полной мере смогут реализовать их потребность в выражении собственного мнения. Общей темой исследуемого проекта может стать «Мой родной город», а частной целью «Что бы я изменил в своем городе для развития иностранного туризма».

2. Сценарий истории. План истории, в том числе и цифровой, как определялось выше, затрагивает экспозицию, завязку, кульминацию и развязку. При написании сценария обучающиеся должны подробно рассмотреть каждый из пунктов. Здесь создаются «виртуальные декорации» истории, то есть описывается время и место действия, а также представляется главный герой. Как было сказано ранее, старшим подросткам важно иметь значимую ролевою модель, на которую можно ориентироваться при принятии решений или развитии собственного мнения. Однако в рамках цифрового сторителлинга старшие подростки могут создавать свою идеальную ролевою модель, в которой смогут собрать все те качества и характеристики, которые они хотели бы видеть в этой модели. При помощи хорошо прописанного главного героя, обладающего необходимыми характеристиками, слушателям (зачастую ровесникам) будет намного легче обрабатывать и воспринимать информацию.

3. Начало истории всегда должно быть захватывающим. В рамках данного исследования и данной темы проекта можно поднять риторический вопрос, можно обыграть начало в юмористическом контексте или же привлечь внимание броским видеорядом с теми спецэффектами, которые будут интересны старшим подросткам. Основной же проблемой является не столько факт привлечения внимания, сколько необходимость его удерживания.

4. Подбор материала. Прежде чем переходить к цифровой визуализации, необходимо отобрать материал, который подходит как по сценарной задумке, так и по самой теме в целом. В рамках выбранной темы в данном исследовании можно подбирать материалы об истории города и его достопримечательностях, прошедших изменениях и разрабатываемых новых проектах по улучшению жизни в городе. Подбор материала, равно как и сценарные решения, являются основополагающим моментом при создании цифровой истории.

5. Подбор цифровых технологий для реализации сценарных решений. Так как педагогическая технология подразумевает цифровизацию,

то без определенных цифровых средств будет невозможно обойтись. При этом обучающиеся должны выбирать цифровые средства реализации исходя из некоторых критериев. К таким критериям можно отнести необходимость соответствия используемых цифровых средств и уровня их владения самими обучающимися, а также то, насколько эти средства подходят как под общую, так и под частную тему проекта. В случае данной темы обучающиеся могут выбрать формат видеозаписи, который создается путем наложения аудио- и видеорядов, а также при помощи интерактивных элементов.

6. Эмоциональный настрой. Данный пункт также важен, так как в целом задает темп самой истории. Все вместе эти компоненты и создают цифровую историю.

7. В рамках изучения иностранного языка также важно правильно отбирать те лексические и грамматические конструкции, которые подходят непосредственно к теме проекта и которые можно будет легко преобразовать для добавления в цифровой формат. Так, в рамках выбранной темы проекта можно выделить лексические единицы по теме «Путешествия» или «Обустройство города», а грамматические единицы могут быть связаны непосредственно с выражением времен.

В рамках вышеуказанного плана мы можем предложить следующий вариант работы: обучающиеся проходят необходимый лексический и грамматический материал по соответствующему учебно-методическому комплексу, а затем работают над проектом. Форма работы над историей определяется обучающимися, но при идеальных условиях данную работу необходимо осуществлять в группах. В каждой группе должны находиться обучающиеся, испытывающие разные языковые проблемы, чтобы работа была наиболее эффективна.

В результате выполнения вышеуказанного плана обучающиеся смогут оценивать свои способности, работать в команде, улучшать навыки говорения, составлять и воспроизводить монологические высказывания без опоры. В процессе реализации проектной деятельности обучающиеся научатся

использовать интерактивные средства обучения, которые необходимы для визуального оформления монолога, подбирать необходимый материал и сценарные решения, оттачивать навыки произношения, практиковаться в искусстве публичного выступления и использовать свой творческий потенциал.

Подводя итог вышесказанному, стоит отметить, что технология цифрового повествования является инновационной технологией, которая основана на традиционной технологии рассказа. Цифровое повествование обладает рядом преимуществ, имеет четкую структуру и способствует развитию иноязычной коммуникативной компетенции, что является главной задачей при изучении иностранного языка. Возрастные и индивидуальные особенности учащихся старших классов средней школы позволяют говорить о том, что данная технология в полной мере отвечает их образовательным запросам, а также отражает потребность современного общества в цифровизации образовательного процесса.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Brenner K. Digital Stories: A 21st-Century Communication Tool for the English Language Classroom // English Teaching Forum. 2013. № 1. Pp. 22-29.
2. Горохова Л.А. Технология DIGITAL STORYTELLING: социальный и образовательный потенциал // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2016. № 12. С. 40.
3. Got a story to tell? // Smore.com [Электронный ресурс]. URL: <https://www.smores.com/jbta6-got-a-story-to-tell> (дата обращения: 23.04.2022).
4. Логинова А.В. Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // Молодой ученый. 2015. № 7. С. 805-809.
5. Маняйкина Н.В., Надточева Е.С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. 2015. № 10. С. 60-64.

6. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling [Электронный ресурс]. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27> (дата обращения: 01.05.2022).
7. Фадеева О.А. Сторителлинг как символическая информационно-коммуникативная технология // Политическая лингвистика. 2015. №4. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-kak-simvo> (дата обращения: 24.04.2022).

REFERENCES:

1. Brenner K. Digital Stories: A 21st-Century Communication Tool for the English Language Classroom // English Teaching Forum. 2013. No. 1. Pp. 22-29.
2. Gorokhova L.A. DIGITAL STORYTELLING technology: social and educational potential // Modern information technologies and IT education. 2016. No. 12. P. 40.
3. Got a story to tell? // Smore.com [Electronic resource]. URL: <https://www.smore.com/j6ta6-got-a-story-to-tell> (Access date: 23.04.2022).
4. Fadeeva O.A. Storytelling as a symbolic information and communication technology // Political linguistics. 2015. No. 4. [Electronic resource]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-kak-simvo> (Access date: 24.04.2022).
5. Loginova A.V. Digital narration as a way of teaching communication in a foreign language // Young scientist. 2015. No. 7. Pp. 805-809.
6. Manyakina N.V., Nadtocheva E.S. Digital narration: from theory to practice // Pedagogical education in Russia. 2015. No. 10. Pp. 60-64.
7. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling [Electronic resource]. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27> (Access date: 01.05.2022).

Рудая Вера Вадимовна

заместитель руководителя департамента иностранных языков Московского физико-технического института

студент Московской международной академии

141701, Московская область, г. Долгопрудный, Институтский пер., д. 9

vrudaya@mail.ru

Усачев Евгений Владимирович

директор института лингвистики Московской международной академии

аспирант кафедры менеджмента

129075, г. Москва, Новомосковская ул., д. 15А, стр. 1

eusach@mmamos.ru

Rudaya Vera Vadimovna

Deputy Head of the Department of Foreign Languages of Moscow Institute of Physics and Technology

Student of the Moscow International Academy

Institutskiy per., d. 9, Dolgoprudniy, Moscow region, Russia, 141701

Usachev Evgeniy Vladimirovich

Director of the Institute of Linguistics of the Moscow International Academy

Postgraduate student at the Department of Management

Novomoskovskaya ul., d. 15A, str. 1, Moscow, Russia, 129075

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания.