Замковая Алла Валерьевна

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

Факультет иностранных языков и регионоведения

Sukharko.alla@mail.ru

Zamkovaya Alla

Faculty of Foreign Languages

and Area Studies

Lomonosov Moscow State University

Sukharko.alla@mail.ru

**Использование технологии Digital Storytelling для развития аудиовизуальных умений студентов педагогических специальностей.**

**The use of technology Digital Storytelling for the development of audiovisual skills of students of pedagogical specialties.**

**Аннотация**

В статье обсуждаются возможности применения технологии цифрового повествования в образовании. Рассматриваются различные классификации цифровых рассказов, описывается алгоритм работы над цифровым рассказом, выделяется ряд компетенций, формированию которых способствует данная педагогическая технология и выделяются основные составляющие цифрового рассказа.

***Ключевые слова:*** цифровое повествование; цифровой рассказ; информационно-коммуникационные технологии в образовании, компетенции.

**Abstract**

The article discusses the possibility of using digital storytelling technology in education. Discusses the various classification of digital narratives, describes the algorithm work on digital narrative, and a series of competences, formation of which contributes to the educational technology and highlights the main components of a digital story.

***Keywords***: digital storytelling; digital story; information and communication technologies in education; competence.

Методы обучения, разработанные авторитетными учеными и преподавателями, прошли через много поколений, но сейчас они становятся все менее эффективными. Поэтому выросла популярность внедрения в образовательный процесс техник и технологий, позволяющих строить так называемую аудиовизуальную среду. Для новых форм образования характерны интерактивность и сотрудничество в процессе обучения. Современная методика преподавания иностранных языков стремится учитывать данные тенденции и моделировать образовательную среду с учетом особенностей этой среды, специфики предмета и практических задач обучения [ 1 ].

Известно, что эффективность процесса обучения напрямую зависит от таких психологических процессов, как восприятие, внимание, мотивация, воображение и мышление. Современные видеоматериалы и мультимедийные средства позволяют создать специальную систему для развития сенсорно-перцептивных особенностей человека, а также демонстрировать те процессы и явления, которые человек не может непосредственно воспринимать в силу ограниченности органов чувств [ 2 ].

Вслед за В.В. Сафоновой под аудиовизуализацией мы понимаем процесс рецептивного восприятия и понимания аудиовизуальных материалов, одновременно передающих аудиоинформацию и визуальную информацию, а также могущих содержать образно-схематическое и даже визуально-текстовое дополнение. В отличие от аудиоматериалов, видеоматериалы соединяют в себе аудитивные и визуальные социокультурные маркеры общения [ 2 ].

Одним из таких приложений является технология Digital storytelling, которая в последние годы занимает заметное место среди образовательных технологий, широко используемых в современном образовании.

В наиболее широком смысле слова Digital Storytelling рассматривается в работах разных авторов как любое повествование, созданное с использованием цифровых технологи: веб-рассказ, интерактивный рассказ, гипертекст, нарративная компьютерная игра, блог, видеорассказ, аудио и видеоподкасты.

Однако, как утверждаю авторы вступительной статьи на портале Хьюстонского университета Educational Use of Digital Storytelling, несмотря на разнообразие терминов, суть явления в целом сводится к сочетанию искусства рассказывать истории и современных мультимедиа: графики, аудио, видео и веб –дизайна [ 10 ].

Среди многочисленных сфер применения наиболее важную роль цифровое повествование играет в социальной практике и в образовании. В 1994 году Д. Этчл, Дж. Ламберт и Н. Муллен основали Digital Media Center («Центр цифровых медиа») в Сан-Франциско, в котором была впервые разработана и реализована программа семинара « Цифровое повествование» для населения.

Также обширной областью применения технологии цифрового повествование является образование. Существует ряд теоретических исследований, посвященных цифровому повествованию как методическому инструменту. Одним из лидеров в этой области является Калифорнийский StoryCenter в Беркли. Данный центр, основанный в 1993 году, специализируется на обучении технологии цифрового повествования, оказывает методическую поддержку педагогам и социальным работникам, интересующимся данной технологией [ 13 ].

Интеграция заданий формата digital storytelling в обучение, и в преподавание иностранных языков в частности, способствует реализации общедидактических и частичнодидактических целей. С помощью введения заданий формата «цифровой рассказ» достаточно эффективно достигаются общедидактические цели, поставленные в новых ФГОСах вузов и школ, а именно:

* Мотивация обучающихся
* Облегчение понимания нового материала посредством визуализации
* Развитие навыков интерактивной групповой работы
* Развитие междисциплинарных навыков «обучение через всю жизнь»
* Развитие умений слушать, презентовать материал и говорить на публике
* Формирование ИК – компетенции.

Что касается частичнодидактических целей, то использование данного формата задания в преподавании иностранных языков способствует:

* Формированию коммуникативной и социокультурной компетенций
* Развитие устных видов речевой деятельности
* Развитие навыков и письменной речи (составление плана рассказа, написание его сценария)
* Проведения контроля усвоения языкового материала и подготовленной речи.

Частичнодидактические цели интеграции данного формата задания в преподавание иностранных языков свидетельствуют о возможности его введения на любом этапе языкового курса [ 3 ].

Обобщив данные разных авторов, мы выделяем ряд компетенций, формированию которых способствует данная педагогическая технология:

а) информационные компетенции:

* Умение обращаться со средствами ИКТ;
* Умение искать и сохранять найденную информацию;
* Умение создавать гипертекстовые и мультимедийные информационные объекты;
* Умение обрабатывать изображения и создавать графические объекты;
* Умение записывать и обрабатывать звуки;
* Умение использовать геоданные;

Б) когнитивные компетенции:

* Умение ставить учебные задачи и решать их;
* Умение творчески и критически мыслить;
* Умение организовать собранную и созданную информацию;
* Умение извлекать уроки из прочитанного;
* Умение быть внимательным к деталям;

В) коммуникативные компетенции:

* Умение эффективно использовать устную и письменную коммуникацию;
* Умение работать в сотрудничестве;
* Умение организовать коллективную деятельность;
* Умение оценивать себя и других;

Г) научно-исследовательские компетенции:

* Умение собирать и отбирать данные;
* Умение создавать проектные работы;
* Умение правильно цитировать источники;
* Умение оформлять ссылки, соблюдая авторские права [ 3, 4, 5 ].

Среди преимуществ технологии цифрового повествования отмечают также возможность персонализация обучения. Создание цифровых рассказов позволяет учесть все типы индивидуального стиля учебной деятельности, что обеспечивает успешность обучения. Еще одним важным преимуществом данной технологии является ее воздействие на эмоциональную сферу. Создание и обсуждение цифровых рассказов помогает установлению эмоциональных связей между автором и аудиторией, а также внутри группы. Говоря о типах цифровых рассказов, создаваемых в рамках применения данной технологии в образовании, можно выделить несколько параметров классификации, таких как авторство рассказа, его тематика, цель создания, структурные особенности и форма представления.

Л. Батуриан выделяет три категории цифровых рассказов в зависимости от назначения (цели создания):

* Цифровой рассказ как инструмент воспитания;
* Цифровой рассказ как способ рефлексивной оценки;
* Цифровой рассказ как средство выражения некоторого смысла [ 8 ].

Несколько иную, более практическую классификацию предлагает Б.Робин, соединяя в ней цель создания и тематическое наполнение цифрового рассказа:

* Личные цифровые рассказы;
* Цифровые рассказы об исторических событиях;
* Цифровые рассказы, содержащие идеи, концепции, правила и инструкции из различных областей знаний [ 11 ].

Подробная тематическая классификация цифровых рассказов приводится на библиотечном сайте Университета Стоуни-Брук , в разделе, посвященном цифровому повествованию. Как указывают авторы статьи на данном сайте, в основу классификации положены работы Дж. Ламберта и М. Сакарьи. Авторы выделяют следующие тематические группы цифровых рассказов:

* Рассказы о взаимоотношении;
* Мемориальные рассказы;
* Рассказы о событиях – приключенческие рассказы;
* Рассказы о достижениях;
* Рассказы о деятельности;
* Рассказы о находках и открытиях [ 9 ].

С точки зрения методики преподавания иностранных языков ключевыми факторами успешности проведения задания формата digital storytelling являются подбор материалов для использования при создании продукта и составлении алгоритма создания рассказа.

Что касается этапом выполнения задания формата digital storytelling , то алгоритм создания рассказа в учебном процессе представляется следующим:

* Составление плана;
* Подбор мультимедийных материалов;
* Написание сценария;
* Проверка сценария;
* Запись рассказа формата digital storytelling;
* Редактирование рассказа;
* Презентация рассказа;
* Комментирование;
* Оценивание работы;
* Дальнейшее обсуждение [7 ].

Какие же факторы в первую очередь определяют качество цифрового повествования? Дж. Ламберт выделяет 7 приоритетных составляющих цифрового рассказа, которые как предполагают Г. Булл и С. Каждер из центра StoryCenter в Беркли, можно разделить на две группы:

1. Этап планирования и подготовки текста:
* Точка зрения автора рассказа.
* Интрига
* Эмоциональная нагруженность.
* Лаконичность
1. Этап сборки:
* Темп повествования
* Голос рассказчика (голосовой комментарий от первого лица)
* Звуковое оформление (музыка или другие звуки) [ 9 ].

При наличии необходимого оборудования с технической точки зрения определяющую роль играет выбор наиболее удобной программы для создания рассказа формата digital storytelling.

**Инструменты для создания цифровых рассказов**:

Voicethreat [www.voicethread.com](http://www.voicethread.com)

Podomatic [www.podomatic.com](http://www.podomatic.com)

[Screencast](file:///C%3A%5CUsers%5C%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%8F%5CDownloads%5CScreencast)[-o-matic](https://screencast-o-matic.com/) <http://www.screencast-o-matic.com/>

[Bandicam](https://www.bandicam.com/) https://www.bandicam.com/ru/

AUDACITY <https://www.audacityteam.org/>

Powtoon https://www.powtoon.com/

Story Jumper https://www.storyjumper.com/

 PhotoSpeak http://www.motionportrait.com/en/apps/ photospeak/

**Apple iMovie '11** (Mac only): <http://www.apple.com/ilife/imovie/>

**Microsoft Photo Story 3** (PC only): <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=11132>

**ProShow Gold** (PC only): <http://www.photodex.com/proshow/gold>

**Windows Live Movie Maker 2011** (PC only - for Windows 7):
<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker>

**Windows Movie Maker 2.6** (PC only): <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=34>

Итак, мультимедийная и творческая составляющая формата заданий digital storytelling делают его привлекательным для обучающихся, мотивируя их. Оправданность интеграции данного формата заданий в преподавание иностранных языков доказывается эффективностью его применения для формирования коммуникативной и социокультурной компетенций, а также для развития междисциплинарных навыков обучения через всю жизнь. Таким образом, формат заданий digital storytelling как вид интерактивной проектной работы в языковом классе представляется чрезвычайно перспективным для внедрения.

**References**

1. **Вульфович Е. В.***2014 Цифровой рассказ как инструмент формирования коммуникативной компетенции на занятиях по иностранному языку // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – №49.*

2*.* **Сафонова В.В.** *2009. Социокультурный подход к обучению иностранным языкам.*

3. **Титова С.В., Авраменко А.П**. *2014 Мобильное обучение иностранным языкам. М.: Икар*

4. **Титова С.В.**2014 *Информационно-коммуникационные технологии в гуманитарном   образовании: теория и практика. М.: Икар*

5. **Титова С.В**. *2017 Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика. М: Эдитус*

6. **About StoryCenter**. *URL:* [*http://www.storycenter.org/about/*](http://www.storycenter.org/about/)*.*

7.  **Barret, H.** *Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL:* [*http://electronicportfolios.org/portfolios/SITEStorytellingpdf*](http://electronicportfolios.org/portfolios/SITEStorytellingpdf)*.*

8. **Buturian, L**. *The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning. URL:* [*http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story/*](http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story/)*.*

9. **Lambert, J**. 2007*. Digital storytelling: How digital media help preserve cultures // The Futurist . – No 41(2). – P. 25*.

10. **Morra S*.*** *8 Steps to Great Digital Storytelling // Edtechteacher. URL: http://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digitalstorytelling-*

*from-samantha-on-edudemic/.*

11. **Robin, B**. *21st Century Skills. URL:* [*https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32*](https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32)*.*

12. **Robin B.** *What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling. URL:* [*http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27*](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27)*.*

13. **Roland C**. *2006. The Art of Storytelling // School Art. – No 7 (105). – P. 42.*