

И. А. Жукова

К ВОПРОСУ О ПРИМЕНЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ DIGITAL STORYTELLING
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ
ПО ВТОРОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ (АНГЛИЙСКИЙ)

В последние годы широкое распространение получил феномен *edutainment* – применение развлекательных и игровых технологий в образовательных целях для повышения вовлеченности обучаемых в учебный

процесс. Одной из таких педагогических технологий, выступающей одновременно и как инструмент обучения цифровым навыкам, и как метод развития творческого мышления и самостоятельного высказывания, и как условие учебной коммуникации и взаимодействия, и как способ познания и изучения нового материала, и как источник мотивации в обучении является цифровой рассказ, или *цифровой сторителлинг* (digital storytelling) – это гибридный формат повествования, состоящий из серии мультимедийных элементов. Смена данных элементов, их комбинация и определенная последовательность помогает автору выстроить связный рассказ посредством изучаемого иностранного языка (первого или второго). Формирование цифрового рассказа осуществляется с использованием текста на изучаемом иностранном языке, цифровых изображений, видео-, фото- и аудиоматериалов, музыкального сопровождения и анимации. Данный способ повествования является гибким и вариативным, так как автор самостоятельно определяет способы донесения смысла своего высказывания до адресата. Несмотря на то, что в название данной модели вложено понятие «рассказ», автор цифрового рассказа имеет дело со зрителем.

Концепция цифрового сторителлинга зародилась в 1990-х годах, была впервые сформулирована и широко популяризирована Джо Ламбертом и Даной Атчли. Д. Ламберт был первым, кто использовал данный термин для описания короткого фильма или аудиовизуального клипа, совмещавшего голосовое повествование и демонстрацию фотографий. Отличительной чертой цифрового сторителлинга является модель, формулирующая признаки цифрового нарратива. Данная модель содержит семь элементов, характеризующих структуру и содержание цифровой истории: 1) точка зрения или мнение автора относительно затронутой темы; 2) драматический вопрос (dramatic question), или конфликт, который будет разрешен в конце повествования; 3) эмоциональное наполнение истории (emotional content), которое включает в себя методы, эффекты и приемы; 4) дар голоса автора (the gift of your voice) и собственно голос автора, озвучивающий историю, который является способом персонализации истории для того, чтобы в том числе помочь аудитории понять контекст повествования, сделать историю более личной; 5) сила саундтрека (the power of the soundtrack), или музыкального сопровождения для поддержания сюжетной линии, настроения истории; 6) экономичность (economy) продукта, которая подразумевает простоту повествования и избегание избытка информации; 7) интенсивность развития сюжета (pacing), в частности, данный параметр соотносится с экономичностью и характеризует, как быстро или медленно развивается история.

Основным требованием к структуре и отбору материала для цифрового рассказа является тот факт, что с его помощью автор должен удерживать внимание зрителя. Целью цифрового сторителлинга является погружение зрителя в историю с помощью таких инструментов, как глубокая проработка

темы, интерактивность и оформление. Цифровой сторителлинг также предполагает наличие в материалах описания персонажей, характеристики условий, в которых происходят события, создания изображений, эмоций, ощущений, работу с языковым оформлением на изучаемом иностранном языке.

Преимуществом цифрового рассказа является расположение интересующих аудиторию историй на обучающих платформах, например, Moodle, оптимизирующих дистанционный формат обучения студентов. Кроме того, цифровой сторителлинг обновил подачу объемных материалов, сделав их мультимедийными и интересными для восприятия: искусство рассказывать истории соединилось с использованием разнообразных воздействующих средств (фото, анимация, видео, инфографика и т. д.), что играет большую роль в процессе совершенствования умений говорения на изучаемом иностранном языке. Следовательно, данную модель повествования необходимо использовать в процессе обучения не только первому, но и второму иностранному языку по причине того, что информация преподносится таким образом, что мотивирует, вовлекает и интригует зрителя. Для создателей цифрового рассказа – это возможность совершенствовать умения устной и письменной речи, а также один из способов получения обратной связи от зрителя после просмотра цифрового рассказа на практических занятиях по изучению второго иностранного языка или в ходе самостоятельной работы студентов.

Существуют различные виды цифрового сторителлинга, среди которых выделяют рисованное видео, анимированный сторителлинг, комиксы и раскадровки, презентации, веб-страницы с мультимедийным контентом и др. Разнообразие программ дает возможность выбрать технологию создания цифровой истории в зависимости от темы задания и уровня компьютерной грамотности. Онлайн-сервисы помогают создавать истории с графическими, анимированными и другими элементами.

Таким образом, цифровой рассказ обладает характеристиками, которые позволяют применять данную модель для совершенствования умений говорения студентов, изучающих второй иностранный язык как на практических занятиях, так и самостоятельно с применением информационно-коммуникационных технологий в условиях виртуальной образовательной среды.