

Д. А. Валянская (МГЛУ, Минск, Беларусь)

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПЛАТФОРМ В ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПЕРЕВОДУ С ЛИСТА БУДУЩИХ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Ресурсы сети Интернет сегодня практически безграничны. В то же время обучение вышло за рамки аудиторий. Современные образовательные стандарты, актуальная проблема формирования компетентного специалиста и связи образовательного процесса с профессиональной деятельностью меняют подходы к самому образовательному процессу. Значительная часть обучения ложится на плечи студентов в виде самостоятельной работы. В то время как в своей повседневной жизни студенты окружены технологиями, образовательный процесс не может не включать в себя современные информационно-коммуникационные технологии. В организации аудиторных занятий по переводу используется большое количество информационно-коммуникационных технологий, однако самостоятельная работа студентов может стать более разнообразной за счет использования онлайн-ресурсов сети, которые невозможно использовать в аудиториях, не имеющих доступа в интернет.

Интерес представляют мультимедийные платформы, предназначенные для продвижения контента в социальных сетях. Относительно новым понятием являются *цифровые истории*, которые можно создавать при помощи таких мультимедийных платформ. *Цифровое повествование* – это форма производства цифровых медиа, которая позволяет людям делиться аспектами своей истории. Повествование может включать в себя различные средства мультимедиа – изображения, видео и аудио, статичные изображения и под-

вижные GIF-изображения, веб-публикации, которые люди могут использовать, чтобы рассказать историю или представить идею. Как и традиционные повествования, большинство цифровых историй сосредоточены на конкретной теме и содержат определенную точку зрения. Однако, как следует из названия, цифровые истории, как правило, содержат смесь из компьютерных изображений, текста, записанного аудио повествования, видеоклипов, и/или музыки. Цифровые истории могут варьироваться по продолжительности, но большинство историй, используемых в сфере образования, делятся от 2 до 10 минут. Перечень тем, используемых в цифровом диапазоне повествования, бесконечен. Такую форму представления материала используют компании, издательства, информационные агентства для продвижения своей продукции.

На базе подобных онлайн-платформ можно создавать цифровые публикации, добавлять текстовые, аудио и видеоматериалы, создавать опросы и голосования, флеш-карточки, рейтинги, статьи, сопоставления, викторины, обсуждения и публиковать их в социальных сетях, на сайтах и в блогах.

Мультимедийные платформы можно использовать и для образовательных целей. Разнообразие мультимедийных материалов, которое позволяют создавать онлайн-платформы, может расширить возможности организации самостоятельной работы студентов при обучении переводу. Истории, созданные преподавателями для студентов, могут служить способом привлечения внимания к изучаемой теме, расширять знания студентов, оказывать помощь в освоении сложного материала, сохранять в одном месте новую информацию, к которой всегда можно обратиться. Возможно создавать упражнения, для тренировки отдельных навыков, необходимых переводчику. Цифровое повествование также является удобным инструментом для студентов, которые могут создавать свои собственные истории. Этот вид деятельности может носить проектный характер. Он вызывает интерес и мотивирует студентов «цифрового поколения» [1]. По желанию, цифровые истории публикуются в сети Интернет, и студенты имеют возможность поделиться своей работой с другими студентами.

Изучение опыта использования цифровых повествований в преподавании показало, что подобные цифровые технологии более активно используются за рубежом. Так, например, Университет Хьюстона реализует проект по созданию и размещению цифровых рассказов студентов [Там же].

Одной из платформ, с помощью которой можно организовывать самостоятельную работу студентов, является Playbuzz. Playbuzz позволяет структурировать и представить мультимедийный материал. Студенты могут получать информацию, тренировать отдельные навыки, обсуждать результаты в этой удобной платформе для организации разнообразного контента в одном месте.

Для того, чтобы полно раскрыть вопрос, можно представить его в виде интерактивной цифровой истории и вложить в нее текстовую информацию, видео из других сайтов, изображения, добавить опрос перед прочтением

материала при помощи функции Trivia, Quiz, Flipcard. Платформа позволяет создавать цифровые истории (Story) и использовать широкий набор инструментов.

В историю можно добавить текстовую информацию и форматировать ее по необходимости. При использовании изображений можно добавить эффект размытого изображения и для того, чтобы его увидеть, необходимо нажать на изображение. Таким образом можно скрыть запрашиваемую информацию и прежде, чем узнать ответ, студент может ответить на вопрос самостоятельно и только после этого открыть изображение. Такой вид работы позволяет сообщить знания, формировать навыки и умения учебной и практической деятельности.

Встроенный видеоплеер позволяет импортировать видео с сайтов YouTube, Vimeo либо загружать собственные видео. В программе Playbuzz Video можно отредактировать видео, обрезав его, или сделать доступной лишь его часть. Видео можно создать и самостоятельно в Video Creator. Доступны шаблоны, которые упростят этот процесс. В программе можно ускорять или замедлять видео для отработки навыков перевода, можно использовать видео для анализа переводческой ситуации. Для самоконтроля перевода можно записывать на видео перевод, выполненный на занятии, и размещать его на платформе для анализа качества перевода. После этого можно ответить на вопросы созданной в программе викторины – на основе критериев оценки качества перевода, определить свои сильные стороны и отметить те аспекты, которые требуют улучшения.

Convo используется для того, чтобы представить текст в форме диалога. Convo позволяет представлять любое интервью, беседу или последовательность событий таким образом, чтобы они идеально соответствовали сегодняшним требованиям к контенту. Используя формат наиболее распространенного сегодня способа общения, Convo дает вам возможность превратить контент в более простой и интересный опыт для читателей. Такую форму можно использовать для представления интервью, реальных или вымышленных разговоров между разными людьми, для демонстрации хронологии событий, для дробления больших историй на более мелкие куски информации. Данный вариант текста представляет определенный аспект реальности для изучения его основных структурных или функциональных характеристик. При этом возможным становится создание модели ситуации общения между несколькими людьми с целью ее изучения. В качестве задания студентам можно предложить проанализировать текст и выделить его черты, перевести с листа переписку.

Флеш-карточки можно использовать для представления положительных и отрицательных сторон явления, для демонстрации причин и результатов, «до» и «после», вопросов и ответов на них, а также функции «нажмите, чтобы узнать» и др. [2]. Playbuzz позволяет создавать опросы в виде серии вопросов. Эти вопросы могут включать текст и изображения. Такие опросы можно использовать после текста для проверки его понимания, либо для

контроля знаний по определенной теме. Можно организовывать известные multiple-choice тесты. При переводе с листа переводчику необходимо в условиях дефицита времени ознакомиться с текстом для его адекватной интерпретации. При помощи флеш-карточек студенты могут проверить понимание текста, отвечая на вопросы, связанные с прочитанным текстом.

Викторины Trivia используются для создания вопросов, на которые можно дать положительный или отрицательный ответ, и ответов в виде утверждений. После окончания викторины представляется результат, который покажет студентам, насколько хорошо они ее прошли. Викторины можно использовать для презентации новой информации в контексте [3]. В таком опросе есть несколько вариантов ответа на вопрос и при выборе правильного ответа можно расширить информацию, а если был выбран неправильный вариант, то тут же будет даваться разъяснение. Такой интерактивный вариант организации материала с элементом игры вызовет интерес к проблеме и при этом обеспечит более естественное усвоение материала. Таким подходом пользуются современные СМИ и компании при продвижении своей продукции. Геймификация мотивирует студента и позволяет разнообразить образовательный процесс.

Информацию, добавленную в историю, в любое время можно переорганизовать. Готовую цифровую историю можно опубликовать на самой платформе либо включить в страницу в социальных сетях, блогах, приложить ссылку к письму с домашним заданием.

Преимущества использования такой платформы в том, что она позволяет организовать самую разнообразную информацию в одном месте [3]. Платформа Playbuzz бесплатная. Она имеет привлекательный современный интуитивно понятный интерфейс. Playbuzz позволяет не только представлять информацию, но и проверить свои знания. Так после осуществления перевода и, например, записи его на диктофон, студент может оценить качество выполненного им перевода по критериям оценки качества перевода. При этом нет необходимости покидать одну страницу, так как в одной «цифровой истории» могут быть размещены и материалы для подготовки к переводу, тексты, аудио и видеоматериалы по изучаемой теме, и тренировочные упражнения для совершенствования отдельных навыков перевода, сам текст для перевода с листа, а также критерии оценки перевода. Недостаток в использовании этой платформы состоит в том, что для доступа к контенту необходимо пройти регистрацию. Это онлайн-платформа, которая не функционирует без интернета.

К основным преимуществам платформы можно отнести возможность ее использования не только для сообщения сведений, формирования навыков систематизации информации, расширения фоновых знаний, но и отработки переводческих навыков и умений, навыков учебной деятельности и для осуществления самоподготовки, для контроля или самоконтроля уровня овладения студента учебным материалом [4]. Сильной стороной мультиме-

дейных платформ является возможность организации деятельности обучающихся во внеаудиторной работе, имеющие целью развитие внимания, реакции, памяти.

Таким образом, платформы подобные Playbuzz, являются доступным инструментом преподавателя для организации самостоятельной работы студентов, служат средством повышения мотивации студентов и позволяют разнообразить образовательный процесс.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Логинова, А. В.* Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // А. В. Логинова // Молодой ученый. – 2015. – №7. – С. 805-809.

2. *Brown, J.* Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms [Electronic resource] / J. Brown, J. Bryan, T. Brown, 2005. Mode of access: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.186.5118>. – Date of access : 25.04.2019.

3. *Morra, S.* 8 Steps to great digital storytelling [Electronic resource] / S. Morra // Mode of access : <http://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling>. – Date of access : 03.05.2019.

4. *Simmons, A.* Digital storytelling across the curriculum [Electronic resource] / A. Simmons, 2014. – Mode of access : [http://creativeeducator.tech4learning.com/v05/articles/Digital\\_Storytelling\\_Across\\_the\\_Curriculum](http://creativeeducator.tech4learning.com/v05/articles/Digital_Storytelling_Across_the_Curriculum). – Date of access : 24.04.2019.