

3. *Hamraeva E. A.* Teoriya i metodika obucheniya russkomu yazyku detey-bilingvov. SPb., 2017. 176 s.
4. Osnovnye pokazateli obrazovaniya, statistika s 1980 po 2015 g. (Tablitsa). URL: <http://infotables.ru/statistika/72-obrazovanie-i-zdravookhranenie-v-rossii/793-osnovnye-pokazateli-obrazovaniya#-hcq=UDft36r> (data obrashcheniya: 25.03.2019).
5. Pis'mo Minobrnauki Rossii ot 06.12.2017 № 08-2595 «O napravlenii informatsii» (vmeste s «Metodicheskimi rekomendatsiyami organam ispolnitel'noy vlasti sub"ektov Rossiyskoy Federatsii, osushchestvlyayushchim gosudarstvennoe upravlenie v sfere obrazovaniya, po voprosu izucheniya gosudarstvennyh yazykov respublik, nahodyashchihsya v sostave Rossiyskoy Federatsii»). URL: <http://docs.cntd.ru/document/550918049> (data obrashcheniya: 25.03.2019).
6. Federal'nyj zakon ot 03.08.2018 № 317-FZ «O vnesenii izmeneniy v stat'i 11 i 14 Federal'nogo zakona "Ob obrazovanii v Rossiyskoy Federatsii"». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201808030079?index=1&rangeSize=1> (data obrashcheniya: 25.03.2019).

С. В. Колядко, Л. Г. Мартыненко

РАЗВИТИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАДАНИЙ ФОРМАТА «ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ»

В статье рассматриваются вопросы, связанные с развитием иноязычной коммуникативной компетенции на основе использования информационно-коммуникативных технологий, в частности задание в формате «цифровое повествование». Содержится подробная характеристика «цифрового повествования», включающего особенности предложенного формата: многомерность, динамичность, эмоциональность, многофункциональность.

Представлены: информация о речевых умениях, формируемых с помощью цифрового повествования; инструментальные программные средства; соотношение веб-приложений с формами предъявления и мультимедийными возможностями; сервисы, позволяющие создавать цифровые повествования с разной степенью мультимедийности.

Приводятся примеры заданий в формате «цифровое повествование» с методическим комментарием по их практическому применению.

Ключевые понятия: сторителлинг, цифровое повествование, поликодовость, буктрейлер.

S. Kolyadko, L. Martynenko

COMMUNICATIVE COMPETENCE DEVELOPMENT BY MEANS OF DIGITAL STORYTELLING

The paper is devoted to the issues of foreign language communicative competence development by means of ICT and specifically — tasks based on digital storytelling. The article contains detailed characteristics of digital storytelling including multidimensionality, dynamics, emotionalism and multifunctionality. The illustrations included in the publication present the communicative skills that are developed by means of digital storytelling; software tools; the correlation between web applications and the means of representation and multimedia. In addition, the

article includes a list of digital services that may be used to create digital stories with various amounts of multimedia content. The article includes model digital storytelling tasks and provides methodological guidance for their practical use.

Keywords: storytelling, digital storytelling, polycode, booktrailer.

Современный этап развития российского образования характеризуется существенными изменениями, а именно широкое использование информационно-коммуникационных технологий, обеспечение саморазвития за счет заданий творческого характера, к которым без сомнения относится задание в формате «цифровое повествование».

Идея создания сторителлинг (storytelling) принадлежит Д. Армстронгу, главе международной компании ArmstrongInternational. Разрабатывая свой метод, Дэвид Армстронг учел известный психологический фактор: истории более выразительны, увлекательны, интересны и легче ассоциируются с личным опытом, чем правила или директивы. Они лучше запоминаются, им придают больше значения, и их влияние на поведение людей оказывается сильнее [12].

Ученые С. В. Титова и А. П. Авраменко под цифровым рассказом (повествованием) понимают способ выражения мыслей или описание в виде короткого (3–5 мин) озвученного видеоролика или слайд-шоу пользователем-непрофессионалом, т. е. это повествование, включающее в себя визуальный ряд с закадровым аудиосопровождением (текстом и/или музыкальным фрагментом) [6].

Таким образом, цифровое повествование объединяет в себе как традиционную статическую визуальную (текст, графику), так и динамическую информацию разных типов (речь, музыку, видео, анимацию и т. п.).

Отметим, что в последнее время цифровое повествование приобрело новые очертания благодаря интеграции интернет-технологий, в частности сервисов Веб 2.0, что привело к появлению нового термина, а именно: «Веб 2.0 повествование». Одно из отличий «веб 2.0 повествования» заклю-

чается в том, что закадровое аудиосопровождение в силу неоднородности функциональных возможностей того или иного сетевого программного обеспечения не рассматривается как обязательная составляющая цифрового рассказа. Таким образом, само цифровое повествование может выступать, не только в форме подготовленной монологической речи, предполагающей слуховое и зрительное восприятие со стороны слушателя и его вербальную реакцию, но и как письменная форма монологической речи и в этом случае она рассчитана на зрительное восприятие. Между тем, между первой и второй формой существует тесная связь, поскольку как справедливо отмечает П. Хегболдт, сначала мы пишем под диктовку собственного голоса, затем просматриваем и мысленно произносим написанное, вслушиваясь в ритм и интонацию [2].

Несмотря на то, что первая форма цифрового повествования связана с воспроизведением (озвучиванием) письменного текста, целесообразно ее отнести к «промежуточной» между письменной и устной форме речи, где проявляются все возможные характеристики устной литературной речи и особенности письменной формы общения [3, с. 6].

Таким образом, цифровое повествование представляет собой относительно развернутый, непродолжительный (2–10 мин) нарратив, характеризующийся взаимодействием различных знаковых систем, выраженных вербально, визуально, акустически, которые дополняя возможности друг друга, создают единый цельный образ и усиливают его комплексное коммуникативное воздействие.

Отличие нарратива от обыкновенного рассказа или повествования, констатирующего

факты, — в привлечении индивидуальных нарраторских оценок и эмоций или же в указании причинно-следственных связей и наличии логических цепочек между описываемыми событиями, если речь идет об объективных исторических текстах [4, с. 6].

В лингвистическом плане цифровое повествование характеризуется наличием всех признаков текста, к которым относят: цельность, связность, завершенность, целенаправленность и информативность. К особенностям цифрового повествования следует отнести многомерность, динамичность, эмоциональность, многофункциональность.

Под многомерностью (интегративностью) цифрового повествования понимается «комбинирование и интеграция разнородных компонентов (вербальных, визуальных, аудиальных, аудиовизуальных) в едином смысловом пространстве текста» [7, с. 12].

Многомерность ЦП, и, следовательно, разнородность обуславливает динамичность цифрового повествования, что обеспечивается использованием различного мультимедийного контента.

Эмоциональность цифрового повествования связана с наличием иконического и музыкального компонента, которые обладают большим эмоциональным зарядом, и с использованием оценочных и эмоционально-экспрессивных лексических единиц, образных клише, глаголов, выражающих ментальные процессы. В свою очередь, на фонетическом уровне эмоциональность связана с интонацией, темпом речи, паузацией. По мнению Т. Е. Янко, «ударно самое важное», и интонационное выделение помогает нам распознать иллюкутивную цель говорящего [9]. Характеризуя письменную и устную форму речи, О. Б. Сиротина акцентирует внимание на интонационных возможностях устной речи и в связи с этим подчеркивает, что интонация создается мелодикой речи, местом логического ударения (в начале, середине или конце фразы), его силой, измерениями в интенсивности (громкости), степенью четкости произно-

шения, наличием или отсутствием пауз [5, с. 12].

Многофункциональность обусловлена тем, что данная форма является эффективным инструментом развития речевых умений в мультимедийной среде. А использование заданий в формате цифрового повествования на занятиях содействует активности обучающихся, рефлексии, реализует проектное обучение и интегрирует современные информационно-коммуникационные технологии в процесс обучения [10]. Таким образом, цифровое повествование становится важным источником формирования универсальных учебных действий, компонентом которых является ИКТ-компетенция учащихся, включающая в себя комплекс умений работать с различными видами информации.

В связи со сказанным возникает проблема отбора типологических признаков, которые могут быть положены в основу классификации жанров/типов текстов, относящихся к цифровому повествованию. На наш взгляд, с учетом специфики предмета «Иностранный язык» в основу такой классификации может быть положено несколько параметров: степень оригинальности и самостоятельности; форма предъявления; доминирующий функционально-смысловой тип речи; способ производства текста; форма воспроизведения.

По степени оригинальности и самостоятельности представляется логичным выделить такие виды цифрового повествования (ЦП — далее), как: *репродуктивные*, например, пересказ (от первого лица, от лица одного из героев и др.); и *продуктивные*, которые, в свою очередь, могут быть представлены следующими видами ЦП: *художественно-творческими*, к которым можно отнести сказку (волшебная, сказка-пародия и др.), цифровой рассказ-воспоминание, цифровой рассказ-событие о далеком прошлом, цифровой рассказ-событие о недавнем прошлом (рассказ о путешествии, например или рассказ об отдельных событиях/ фактах своей жизни, с выражением своих

суждений и чувств), *художественно-критическими* (с доминирующей самопредставляющей функцией): например, биография главного героя рассказа, исторического персонажа, вымышленного героя и др.; *искусствоведческими*: рассказ о произведении искусства (картине, например), виртуальная экскурсия; *публицистическими*: (с доминирующей апеллятивной функцией): например, буктрейлер, трейлер, инструкция и др.

Из сказанного выше следует, что цифровое повествование может рассматриваться как форма выражения мысли, при которой события или явления действительности представлены как ряд взаимосвязанных фактов, объединенных общей темой, в рамках которой можно выделить ряд микротем. В первую очередь, к цифровому повествованию относится монолог-сообщение, который может быть представлен собственно сообщением, кратким сообщением, рассказом. Повествование, как правило, предполагает начало события, его развитие и конец. В этом случае предметным содержанием цифрового повествования является событийно-информативный процесс, содержательное пространство которого составляет хронологическая последовательность изложения событий и фактов. К основным характеристикам такого цифрового повествования можно отнести фактическую достоверность, прямое размышление автора, выражающееся в употреблении местоимения «я», непосредственность впечатлений, связанных с описываемыми в цифровом повествовании событиями, а также оценками и комментариями. Как отмечает Брайан Александер, одной из характеристик цифрового повествования является личное присутствие: читатель должен стать, в грамматическом смысле, «вторым лицом» рассказа [9].

По функционально-смысловому типу речи формы цифрового повествования могут относиться к повествованию с элементами рассуждения или/и описания, к описанию с элементами рассуждения, а также к рас-

суждению с элементами повествования или/описания.

По способу производства цифровое повествование может быть либо авторским, либо коллективным.

По форме предъявления цифровое повествование может быть представлено в виде слайд-шоу, цифровой книги, комикса, презентации, подкаста, видеоролика, анимированной истории, виртуального путешествия, виртуальной экскурсии, интерактивного плаката, ленты времени др. Каждая из указанных форм обладает своим набором мультимедийных признаков, оказывающих существенное влияние на характер его воспроизведения.

По форме воспроизведения цифровое повествование может быть устным или письменным.

Перечень мультимедийных средств для создания цифрового повествования достаточно обширен, начиная от инструментального программного обеспечения и заканчивая многочисленными веб-приложениями.

Рассмотрим веб-приложения более подробно.

1. Сервисы, позволяющие создавать цифровые повествования с низкой степенью мультимедийности (изображение и текст).

1) Closr — создает визуальные рассказы на основе одного изображения, размер которого должен быть не менее 800–600 пикселей. Принцип работы сервиса не сложен: после загрузки изображения на нем выделяются метками определенные области, к которым добавляется текст. Сервис также позволяет увеличивать изображение и делиться результатом посредством социальных сервисов, ссылки, либо вставки на сайт или блог.

2) Storybird — сервис предназначен для создания визуальных повествований с помощью нескольких иллюстраций и тестового материала. Сервис предусматривает создание классов, а также приглашение участников к редактированию после создания истории.

К сожалению, в бесплатной версии можно использовать только тот иллюстративный материал, который располагается на сервисе. Однако этого яркого красочного материала с большим количеством сказочных героев, фонов («съёмочных площадок»), декоративных объектов достаточно для создания увлекательных повествований.

3) Storyjumper. Как и предыдущий сервис предлагает пользователям создавать иллюстрированные книги с эффектом перелистывания страниц на основе текстового материала и различных изображений, а также загружать собственные иллюстрации в качестве фона для сцены. Готовую книгу можно опубликовать бесплатно.

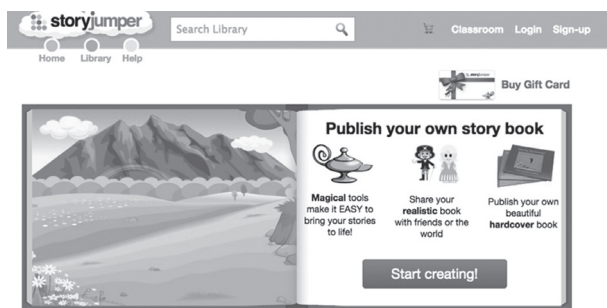


Рис. 1

4) StoryboardThat. Веб-приложение располагает достаточной базой данных для создания всевозможных иллюстрированных историй: большой выбор героев и сцен, простой интерфейс делают возможным исполь-

зовать его и в начальной школе. Базовая версия позволяет сохранять созданные истории в виде презентации Powerpoint, либо в pdf-формате.

5) Toondoo — сервис, позволяющий создавать комиксы как из предлагаемых в галерее персонажей, так и созданных самостоятельно. Кроме этого сервис дает возможность загружать собственные изображения, а обширный выбор деталей (фона, предметов обстановки) позволяет придумать многочисленные истории, сюжетная линия которых ограничивается только фантазией их создателей. Готовый комикс можно опубликовать на сайте, отправить по электронной почте или распечатать.

6) StoryMaker (BritishCouncil) — один из немногих сервисов, который генерирует текст, опираясь на ответы пользователя (см. рис. 2). Сервис позволяет создавать цифровые повествования в трёх жанрах: сказки, ужасы и научная фантастика. Дидактический потенциал данного ресурса заключается в том, что дает возможность учащимся познакомиться в нетрадиционной форме с композиционно-структурными особенностями текстов выбранного жанра, и одновременно с этим развивать умения в чтении, поскольку визуальное восприятие помогает лучше понять структуру, организацию и распределение языкового материала по абзацам с учетом специфики жанра, а графический образ слова способствует лучшему запоминанию орфографии.



Рис. 2

2. Сервисы, позволяющие создавать цифровые повествования со средней степенью мультимедийности (изображение, текст, аудио либо видео)

1) **SlideStory** позволяет создавать слайд-шоу на основе собственных изображений с голосовым повествованием. После бесплатной регистрации необходимо скачать программу WindowPublisherclient, подключить микрофон к системе и записать аудио-файл для каждого слайда. Завершённую историю можно загрузить на веб-сайт SlideStory.

2) Рабочее поле платформы выглядит следующим образом:



Рис. 3

3) **ArtofStorytelling** <http://www.artofstorytelling.org/write-a-story> — уникальный проект художественного музея штата Делавэр, который дает возможность, используя онлайн коллекции, размещённые в музее, написать и озвучить текст, а затем либо поделиться им, либо опубликовать на сайте.

4) **Widbook** позволяет создавать интерактивные книги с помощью мультимедийного контента, содержащего изображения, тексты, видео. Сервис также позволяет выбрать об-

ложку для цифровой книги, загрузив изображение со своего компьютера. Одним из достоинств данного приложения является возможность пригласить других участников для совместного творчества, а также комментировать содержание написанных фрагментов.

5) **Myhistro**. С помощью данного веб-приложения можно создавать динамические интерактивные презентации, в которых отражаются хронологически связанные события, связанные с презентацией посредством сервиса GoogleMaps. Отобранные события располагаются на карте в виде отметок, при наведении мышкой на которые может отображаться подсказка с текстом, иллюстрацией, видео и гиперссылкой на дополнительный материал. Особенностью myHistro является то, что здесь мультимедийные файлы, относящиеся к тому или иному событию, интегрируются с картой, что позволяет создать одновременно хронику и интерактивную картографию.

Многоступенчатый алгоритм составления цифрового повествования, «с четко выверенными по длине формулировками, уместно подобранными изображениями и музыкой, требует немалых усилий, многократных внесений поправок, многочисленных попыток озвучить рассказ» [1].

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что использование заданий в формате «цифровое повествование» способствуют практическому овладению иностранным языком, развивают ИКТ-компетенцию преподавателя и медиакомпетентность учащихся. А в рамках самостоятельной и коллективно-групповой учебно-познавательной деятельности, в том числе проектной, учитывая разнообразие жанров, создаёт у учащихся атмосферу заинтересованности новыми видами работы и, несомненно, повышает мотивацию к изучению иностранных языков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вульфович Е. В. Цифровой рассказ как средство формирования коммуникативной компетенции на занятиях по иностранному языку // Foreign language in the system of secondary and

- higher education: materials of the IV international scientific conference on October 1–2, 2014. Prague: V ědecko vy davatelské centrum «Sociosféra-CZ». С. 45–49.
2. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: Учебное пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. 3-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2006. 336 с.
 3. Лантева О. А. Живая русская речь с телеэкрана. М.: Издательство ЛКИ, 2007. 520 с.
 4. Олешко М. Нарратив — что это такое? Нарративные источники и техники. URL: <http://fb.ru/article/192513/narrativ> (дата обращения: 02.12.2016).
 5. Сиротинина О. Б. Русская разговорная речь. М.: Просвещение, 1983. 253 с.
 6. Титова С. В., Авраменко А. П. Мобильное обучение иностранным языкам. Учебное пособие. М.: Икар, 2014. 224 с.
 7. Чичерина Н. В. Медiatekst как средство формирования медиаграмотности у студентов языковых факультетов. URSS, 2008. 232 с.
 8. Янко Т. Е. Интонационные стратегии русской речи в сопоставительном аспекте. М.: Язык славянских культур, 2008. 312 с. (Studia philological).
 9. Alexander B. The new digital storytelling: Creating Narratives with New Media. Santa Barbara: Praeger, 2011. 276 с.
 10. Barret H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL: <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf> (дата обращения 15.12.2016).
 11. Miller E. A. Digital storytelling. 2009. 35 p. URL: <http://www.uni.edu/icss/researchhelps/miller.pdf> (дата обращения 28.11.2016).
 12. Обзор отрасли управления персоналом. URL: <http://www.trainings.ru/library/articles/?id=6330> (дата обращения 07.11.2016).

REFERENCES

1. Vul'fovich E. V. Tsifrovoy rasskaz kak sredstvo formirovaniya kommunikativnoy kompetentsii na zanyatiyah po inostrannomu yazyku // Foreign language in the system of secondary and higher education: materials of the IV international scientific conference on October 1–2, 2014. Prague: V ědecko vy davatelské centrum «Sociosféra-CZ». С. 45–49.
2. Gal'skova N. D., Gez N. I. Teoriya obucheniya inostrannym yazykam. Lingvodidaktika i metodika: Uchebnoe posobie dlya stud. lingv. un-tov i fak. in. yaz. vyssh. ped. ucheb. zavedeniy. 3-e izd., ster. M.: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya», 2006. 336 s.
3. Lapteva O. A. Zhivaya russkaya rech' s teleekrana. M.: Izdatel'stvo LKI, 2007. 520 s.
4. Oleshko M. Narrativ — chto eto takoe? Narrativnye istochniki i tehniky. URL: <http://fb.ru/article/192513/narrativ> (data obrashcheniya: 02.12.2016).
5. Sirovinina O. B. Russkaya razgovornaya rech'. M.: Prosveshchenie, 1983. 253 s.
6. Titova S. V., Avramenko A. P. Mobil'noe obuchenie inostrannym yazykam. Uchebnoe posobie. M.: Ikar, 2014. 224 s.
7. Chicherina N. V. Mediatekst kak sredstvo formirovaniya mediagramotnosti u studentov yazykovykh fakul'tetov. URSS, 2008. 232 s.
8. Yanko T. E. Intonatsionnye strategii russkoy rechi v sopostavitel'nom aspekte. M.: Yazyk slavyanskikh kul'tur, 2008. 312 s. (Studia philological).
9. Alexander B. The new digital storytelling: Creating Narratives with New Media. Santa Barbara: Praeger, 2011. 276 s.
10. Barret H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL: <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf> (data obrashcheniya 15.12.2016).
11. Miller E. A. Digital storytelling. 2009. 35 p. URL: <http://www.uni.edu/icss/researchhelps/miller.pdf> (data obrashcheniya 28.11.2016).
12. Obzor otrasli upravleniya personalom. URL: <http://www.trainings.ru/library/articles/?id=6330> (data obrashcheniya 07.11.2016).