

Н.В. Богоряд, М.С. Гауэр

МАОУ Школа «Перспектива», г. Томск, Россия

ЦИФРОВОЙ СТОРИТЕЛЛИНГ: ВОЗМОЖНОСТИ, КОМПЕТЕНЦИИ, ПРАКТИКА

Аннотация: В статье обсуждаются возможности применения технологии цифрового повествования во внеурочной деятельности учащихся. Авторы статьи представляют алгоритмы работы в различных ресурсах для создания цифровых историй, приводят примеры практического применения данной технологии.

Ключевые слова: цифровой сторителлинг; видеоскрайбинг; информационно-коммуникационные технологии в образовании; проектная деятельность.

*Nataliia V. Bogoryad, Maria S. Gauer
Perspektiva, Tomsk, Russia*

DIGITAL STORYTELLING: OPPORTUNITIES, COMPETENCIES, PRACTICE

Annotation: The article discusses the use of storytelling technology in education. Algorithms of digital stories creation in various resources are presented, examples of practical application of this technology are supplied.

Key words: Digital storytelling; video scribing; information and communication technology in education; project activities.

Тема сторителлинга (англ. ‘storytelling’) известна ещё с 90-х годов прошлого века как литературный приём. В современном мире сторителлинг преобразовался в цифровой сторителлинг и подразумевает под собой метод электронной коммуникации, основанный на организации мультимедийного контента вокруг одной истории. На сегодняшний день сторителлинг широко

используется в самых разных областях: в управлении персоналом, рекламе, цифровой журналистике и неизбежно становится частью современного образовательного процесса[3]. Метод обладает высоким дидактическим потенциалом, и его использование в образовании можно рассматривать в контексте осмысления понятия «эдьютейнмент», где обучение неразрывно связано и основывается на развлечении (от англ: *'education'* обучение и *'entertainment'* развлечение).

Цифровой сторителлинг привлекает наше внимание как интегрированное обучающее средство, которое включает в себя визуальную, образную, музыкальную и словесную составляющие, дающее возможность всем участникам проекта высказывать свое мнение, изложить одну и ту же точку зрения через призму собственного восприятия и творчески реализовать ее. Учащиеся больше не являются пассивными слушателями, они – активные создатели мультимедийного продукта, имеющие возможность самостоятельно пройти все этапы проектирования и развить в себе широкий спектр компетенций, необходимых в цифровую эпоху.

Актуальность метода обусловлена возросшим интересом современного общества к удобным и доступным в использовании мультимедийным информационным продуктам. Сегодня цифровой сторителлинг является эффективным инструментом в арсенале современного педагога, способствуя решению целого ряда задач, стоящих перед ним:

- повышение мотивации учащихся к изучению предмета
- развитие речевых умений учащихся и универсальных учебных действий
- эффективное использование устной и письменной коммуникации
- развитие умения творчески и критически мыслить
- грамотная постановка учебных задач и их решение
- работа в сотрудничестве
- совершенствование IT-компетентности
- развитие умений создания проектных работ [5]

Итак, как же мы решаем озвученные задачи на практике? Осуществлением проекта в гимназии занимается инициативная группа учащихся средней ступени обучения, выбравшая внеурочной деятельностью английский язык. Дети на этих занятиях создают цифровые истории на английском языке, применяя различные аудиовизуальные и анимационные материалы, а также используя широкий инструментарий современных мультимедийных приложений. Готовые цифровые истории они представляют учащимся младших классов, демонстрируя их в разных техниках исполнения (анимированные письма иностранным друзьям, реклама грамматических правил, буктрейлеры, мультфильмы). Учащиеся варьируют источники подачи информации: это может быть просмотр мультфильма на электронной доске, подача материала в мобильных приложениях или кодирование информационных материалов в qr-коде. После демонстрации результатов своей деятельности учащиеся осуществляют проверку степени усвоения школьниками начального звена представленного материала с помощью увлекательных викторин-квизов, созданных ими в таких мобильных приложениях, как Kahoot, Quizizz, Quizalize, Plickers, Myquiz. Процесс прохождения викторины в таком формате получается интересным, динамичным и эффективным.

Обучение видеоскрайбингу (технике, при которой рисованное изображение создается прямо на глазах зрителя) целесообразно начинать, с нашей точки зрения, с ресурса MySimpleShow



(mysimpleshow.com), поскольку он является довольно простым в освоении.

Сервис располагает рубрикатором тем с большой коллекцией готовых рисунков, в том числе и по теме «Образование». На первом этапе создается черновик будущего рассказа, выбирается рубрика и подходящая тема.

Следующий шаг – это написание самого текста истории: программа разбивает текст на смысловые разделы и дает подсказки о том, какая информация должна

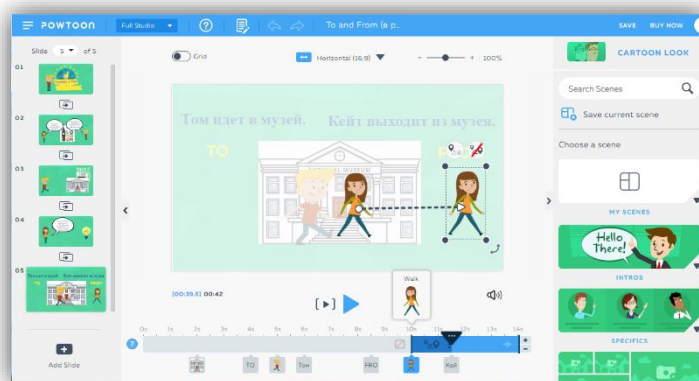
быть включена в каждую часть. Затем сервис предлагает готовые изображения, которые помогут проиллюстрировать созданный текст. На заключительном этапе автор текста должен озвучить созданный видеоролик: сделать он это может самостоятельно или воспользоваться закадровым голосом рассказчика.

Отдельные приложения дают неограниченные возможности в создании неповторимых картин и образов, и Объясняшки, приложение для платформы iOS, тому пример. Рисованное видео создается за 5 шагов:



сначала ученики придумывают и пишут текст истории, затем озвучивают его, выделяют смысловые фрагменты и синхронизируют их со звуковой дорожкой. На заключительном этапе авторам видео предстоит нарисовать образ для каждого смыслового фрагмента.

Еще одним достойным он-лайн сервисом-генератором анимационных презентаций заслуженно считается Powtoon (powtoon.com). Ресурс



предлагает как почти готовые решения для будущих

презентаций, так и возможность создавать проект с чистого листа. Учащиеся обычно выбирают последний вариант, останавливая свой выбор на создании мультфильма. На первом этапе необходимо выбрать дизайн проекта, его участников и поместить их в стандартную ситуацию. Выбранным персонажам можно придать движения и подходящие эмоции и позы. Параллельно с созданием презентации, авторы накладывают записанный аудиотрек на созданный сценарий.

Для создания роликов, где важно показать последовательность выполнения действий, например, в инструкциях и рецептах, или заснять довольно длительный процесс, к примеру, таяние льда, проращивание семян или закат,



учащиеся снимают видеоролики, прибегая к разным техникам съемки. Вероятно, самым распространенным является техника таймлапс, позволяющая показать довольно продолжительные процессы за короткий промежуток времени. Работая над подобными проектами, ребята не только осваивают работу с камерой, но и развивают навыки создания фильмов в таких приложениях, как MovieMaker, накладывая записанную аудиодорожку на созданный ролик.

Более сложным, но не менее интересным приложением по созданию анимированных видеороликов AdobePremierePro, позволяющий создавать и озвучивать истории, визуальные элементы которых находятся в движении.



Мультипликация может быть создана в различных техниках исполнения, как то бумага, пластилин или песок. Так, ученики 5 класса нашей гимназии создали анимированный ролик о местном памятнике природного наследия Синем Утесе, который разместили на интерактивной карте Томской области на сайте нашей гимназии (<https://pampriroda.wixsite.com/gimn18>).

Осуществляя работу над проектом в рамках технологии цифрового сторителлинга, для нас, безусловно, был важен факт ее влияния на результаты и качество знаний учащихся, а именно на развитие у них иноязычной

коммуникативной компетенции. Перед тем как начать работу над проектом в двух группах учащихся среднего звена был проведен предэкспериментальный срез для определения исходного уровня сформированности их компетенций. В качестве контрольно-измерительных материалов были выбраны экзаменационные материалы международного экзамена КЕТ (Кембридж). Результаты постэкспериментального среза показали, что у группы детей, посещающих занятия по внеурочной деятельности, появилась устойчивая учебно-познавательная мотивация учения, готовность передавать коммуникативное содержание в ситуации общения, а также умение использовать коммуникативные функции языка.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что в результате работы над подобного вида проектами у учащихся среднего звена не только наблюдается неподдельный интерес попробовать себя в разных ролях (рассказчика историй, художника, специалиста в сфере информационных технологий, учителя), но и наблюдается преодоление языкового барьера. Их акцент становится все более натуральным, они грамматически правильно оформляют свои высказывания и обогащают свой активный словарь новыми лексическими единицами.

На наш взгляд, за данной технологией большое будущее, поскольку она сочетает в себе такие важные аспекты, как персонифицированный подход к ученику, совместную деятельность всех участников, геймификацию учебного процесса и использование новых технологий, превращающих обучение в увлекательный творческий процесс.

Список литературы:

1. Robin B. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom // Theory into Practice. – 2008. – № 47 (3). – P. 220–228.
2. Горохова Л.А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал// Современные информационные технологии и ИТ-образование. — 2016. – Том 12. – № 4. – С. 40–49.
3. Грушевская В.Ю. Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся // Педагогическое образование в России. — 2017. – № 6. – С. 38–44.

4. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике// Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.
5. Маняйкина Н. В., Надточева Е.С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. — 2015. — № 10. — С. 60–64.