

Горохова Л.А.

Пятигорский государственный университет, г. Пятигорск, Россия

ТЕХНОЛОГИЯ DIGITAL STORYTELLING (ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ): СОЦИАЛЬНЫЙ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

АННОТАЦИЯ

В статье обсуждаются возможности применения технологии цифрового повествования в социальной практике и образовании. Рассматриваются различные классификации цифровых рассказов, описывается алгоритм работы над цифровым рассказом, и приводятся примеры практического применения данной технологии.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Цифровое повествование; цифровой рассказ; информационно-коммуникационные технологии в образовании; проектная деятельность.

Gorokhova L.A.

Pyatigorsk State University, Pyatigorsk, Russia

SOCIAL AND EDUCATIONAL POTENTIAL OF DIGITAL STORYTELLING

ABSTRACT

The article discusses the use of digital storytelling in social practice and education. Different classifications of digital stories are described, an algorithm for creating a digital story is given, and practical examples of digital storytelling are supplied.

KEYWORDS

Digital storytelling; digital story; information and communication technology in education; project activities.

Технология Digital Storytelling в последние годы занимает заметное место среди образовательных инноваций, широко используемых в современном обучении. При этом среди авторов-теоретиков и среди самих практикующих педагогов пока нет единого взгляда на данную технологию, сферу и принципы ее применения, правила и приемы ее практической реализации и т.п. Существуют расхождения и относительно терминологии, используемой для обозначения данной технологии и продуктов, создаваемых в ее рамках.

В наиболее широком смысле Digital Storytelling рассматривается в работах разных авторов как любое повествование, созданное с использованием цифровых технологий: веб-рассказ, интерактивный рассказ, гипертекст, нарративная компьютерная игра, блог, видеорассказ, аудио- и видеоподкасты и т.п. Иногда к Digital Storytelling причисляют также снятые цифровой видеочкамерой рекламные ролики, а также художественные и документальные фильмы.

Однако, как утверждают авторы вступительной статьи на портале Хьюстонского университета Educational Use of Digital Storytelling, несмотря на разнообразие терминов (digital documentaries – цифровые документальные фильмы, computer-based narratives – компьютерный нарратив, digital essays – цифровые сочинения, electronic memoirs – электронные мемуары, interactive storytelling – интерактивное повествование), суть явления в целом сводится к сочетанию искусства рассказывать истории и современных мультимедиа: графики, аудио-, видео и веб-дизайна [1]. Digital Storytelling – «естественное развитие традиции устного творчества на новом этапе; можно сказать, что устное творчество плюс технология равняется Digital Storytelling» [2]. С. Морра предлагает рассматривать Digital Storytelling как искусство рассказывать истории в 21 веке: цифровые технологии дали возможность каждому рассказать свою историю и поделиться ей со всем миром [3]. Под этим углом зрения Digital Storytelling трактуется как личный нарратив в цифровом формате, размещенный в интернете [2].

На русский язык термин Digital Storytelling чаще всего переводится как «цифровое повествование». Н.В. Маняйкина и Е.С. Надточева в своей статье [4, с. 61] приводят ряд других вариантов, используемых для обозначения того же явления: «интерактивные повествования», «цифровые документальные фильмы», «цифровые эссе», «электронные воспоминания»,

«компьютерные рассказы». Строго говоря, прилагательное «цифровой» не вызывает у носителей русского языка те же ассоциации, что прилагательное digital у англоговорящих реципиентов. Так, в определении слова digital в Оксфордском словаре на первом месте указывается: «(о сигналах или данных) выраженный последовательностью цифр 1 и 0, как правило, представленных изменением физических величин, таких как напряжение или магнитная поляризация» [5]. Толковые словари русского языка, давая определение прилагательному «цифровой», традиционно ставят на первое место значение «обозначенный цифрами, выраженный в цифрах» [6]; значение «использующий технологии дискретной регистрации аналоговых значений» нам удалось обнаружить только в одном источнике [7], при этом дефиниция сопровождалась пометкой «техн.». Остальные толковые словари вообще не упоминают данное значение. Таким образом, словосочетания типа «цифровой рассказ» или «цифровое повествование» ассоциируются в первую очередь именно с цифрами и могут быть не вполне понятны широкой аудитории. Возможно, более точным эквивалентом английского термина Digital Storytelling было бы «электронное повествование» или «мультимедийное повествование». Однако, как нередко случается, в среде педагогов и специалистов в области ИТ-образования закрепился вариант «цифровое повествование».

Цифровое повествование, по мнению большинства авторов, представляет собой наименование самого подхода, процесса [8], технологии, формы современного общения [9], или же педагогической технологии [4, 10], комбинированного обучающего средства [3, 4]. Основным продуктом применения данной технологии является цифровой рассказ – мультимедийное произведение, которое может содержать фотографии и другие графические изображения, видео- и аудиозаписи, музыку, текст, голосовое сопровождение.

Среди многочисленных сфер применения наиболее важную роль цифровое повествование играет в социальной практике и в образовании. Социальный потенциал данной технологии трудно переоценить. Пионеры этого жанра К. Бернс, Д. Этчли, Дж. Ламберт и др. в начале 90-х создавали, по их собственному определению, «короткие фильмы-нарративы» [11] от первого лица, где личный взгляд рассказчиков на историю иллюстрировали архивные фотографии, кинохроника и музыкальное сопровождение. В 1994 г. Д. Этчли, 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. В настоящее время организация носит название StoryCenter. За прошедшие годы на семинарах Центра прошли обучение свыше 15 тысяч человек; более 20 тысяч приняли участие в создании цифровых рассказов [12].

Начиная с 1990-х гг., цифровые рассказы людей, принадлежащих к самым разным возрастным, социальным и профессиональным группам, стали основой множества проектов, имеющих ярко выраженную социальную ценность. Иногда подобные проекты инициируют общественные организации, музеи или библиотеки; в других случаях они не связаны с той или иной организацией и носят более общий характер.

Когда людям предоставляется возможность создавать контент для общего пользования, они, как правило, с готовностью принимают участие в такой деятельности [13, с. 211]. Развитие информационно-коммуникационных технологий привело к таким же революционным изменениям в области передачи и распространения знаний, идей и культуры, как и когда-то появление письменности. Достаточно сказать, что контент, загружаемый пользователями на YouTube только за полгода, превосходит по объему весь массив передач, созданных крупнейшими телекомпаниями за все годы существования телевидения [14].

Создание цифровых рассказов о личном опыте, истории своей семьи, о своем родном крае и т.п. представляет собой, по сути, передачу «общечеловеческого» опыта. Данный социальный феномен демонстрирует, какое значение могут иметь голоса отдельных людей для реализации позитивных изменений в обществе [15, с. 25]. Рассказы других людей позволяют нам увидеть себя в зеркале, обнаружить, что мы не одиноки, и в то же время узнать больше о тех ситуациях и обстоятельствах, которых мы никогда не переживали сами. Благодаря цифровым рассказам в открытом доступе, мы можем лучше понять себя и окружающих, они сближают людей и делают их более толерантными.

Так, одним из пионеров в этой области была валлийская редакция «Би-Би-Си» с проектом Capture Wales – «Запечатлеем Уэльс». Цифровые рассказы, созданные в рамках проекта, представляют собой аудио- или видеорассказы жителей Уэльса о своей жизни, сопровождаемые фотографиями из семейного архива.



Рис. 1. Главная страница проекта Capture Wales

Американский портал The Voice Library («Библиотека голосов») ставит во главу угла сохранение традиционных семейных ценностей, позволяя записывать и хранить аудиорассказы членов семьи - прежде всего, представителей старшего поколения. Несложный интерфейс ориентирован на самую широкую аудиторию. Те, кто не могут воспользоваться компьютером, имеют возможность позвонить по определенному номеру и наговорить свой рассказ по телефону. Один из проектов, реализуемых данным порталом, - Let Me Be Your Memory («Я буду твоей памятью»). В рамках проекта родственники и студенты-волонтеры записывают рассказы пациентов, страдающих болезнью Альцгеймера, об их прошлом и размещают аудиозаписи в онлайн-библиотеке The Voice Library.

Примером успешной интеграции технологии цифрового повествования в социальную работу может служить и британский проект The Patient Voices («Голоса пациентов»), начатый П. Харди и Т. Саммером в 2003 г. при поддержке профсоюза медицинских работников Великобритании. В проекте участвуют пациенты, сиделки, врачи и медсестры, которые рассказывают о своем личном опыте, переживаниях и проблемах в форме аудио- и видеорассказов, которые могут также содержать изображения и музыкальное сопровождение. Цифровые рассказы создаются в рамках небольших семинаров (2-4 дня), где участников обучают приемам их создания и помогают им справиться с технической реализацией своего замысла. Цель данного проекта – привлечь внимание врачей, чиновников и политиков к проблемам здравоохранения, дав пациентам и медработникам возможность высказать свое мнение.

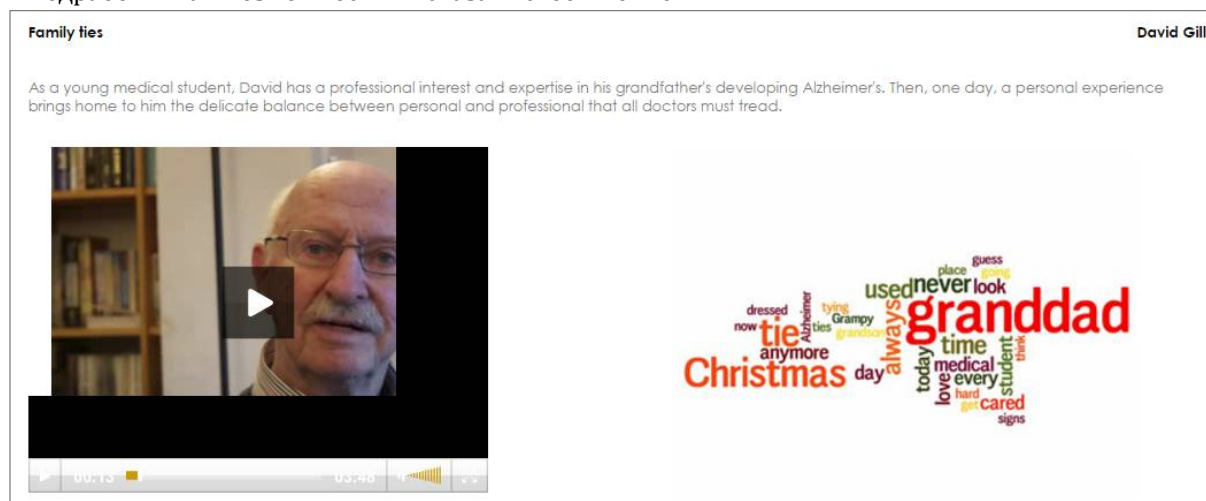


Рис. 2. Видеорассказ одного из участников проекта The Patient Voices

Цифровые рассказы могут также быть связаны с местом проживания людей. Так, онлайн-проект My Yorkshire («Мой Йоркшир») объединяет жителей этого региона Великобритании, а также музеи, библиотеки и архивы. Истории, рассказываемые авторами, имеют привязку к местности; на виртуальной карте графства можно найти рассказы, связанные с определенным уголком Йоркшира.

Для России концепция «социального» цифрового повествования» относительно нова. В

русскоязычной части Интернета можно найти ряд массовых проектов, ориентированных на сбор историй и материалов из жизни людей, однако это, в основном, текстовые рассказы или коллекции фотографий.

Так, например, проект «История России в фотографиях» представляет собой общедоступный фотоархив, содержащий профессиональные и любительские фотографии, сделанные в России с 1860 по 1999 гг. Источники фотоматериалов – главным образом, музейные собрания, фототеки организаций, газет и журналов. Однако на сайте есть также фотографии из домашних фотоальбомов, загруженные отдельными пользователями.

Проект «Наша летопись», инициированный волонтерами благотворительного фонда «Старость в радость», записывает и собирает истории жизни пожилых людей, размещая их на сайте проекта в текстовом формате. Можно загрузить на сайт свою историю, скопировав ее текст в окно обратной связи на сайте.

Сайт социального проекта «Будем Добрее» включает три основных раздела: истории, видео, фотографии, рассказывающие о добрых делах, трогательных моментах из жизни. Самый обширный раздел – текстовый.

Еще один сайт – «Герои нашего времени» - представляет собой большую коллекцию текстовых историй о подвигах, героических поступках и о совершивших их людях. Можно загрузить на сайт свою историю в текстовом формате.

Нам не удалось найти в рунете сайтов, содержащих видео- или аудиозаписи рассказов обычных людей о своей жизни от первого лица. Существуют журналистские и блогерские проекты, посвященные историям из жизни известных или обычных людей, но они обычно представляют собой профессиональные видеорепортажи или интервью. Таким образом, социальное значение цифрового рассказа в российской общественной практике остается недооцененным.

Другой обширной областью применения технологии цифрового повествования является образование. Существует ряд теоретических исследований, посвященных цифровому повествованию как методическому инструменту. Одним из лидеров в этой области является Калифорнийский StoryCenter (до 2015 г. – Center of Digital Storytelling) в Беркли. Данный центр, основанный в 1993 г., специализируется на обучении технологии цифрового повествования, оказывает методическую поддержку педагогам и социальным работникам, интересующимся данной технологией.

Другим крупным центром разработки данной проблематики в настоящее время является Хьюстонский университет. Портал Educational Uses of Digital Storytelling («Применение цифрового повествования в образовании»), основателем и редактором которого является профессор Хьюстонского университета Б.Робин, содержит обширный теоретический и практический материал по теме, включая ресурсы для преподавателей и примеры цифровых рассказов, созданных студентами. На платформе Coursera размещен МООК Хьюстонского университета, рассказывающий об основных этапах создания цифровых рассказов.

Цифровое повествование, по мнению Н.В. Маняйкиной и Е.С. Надточевой, можно рассматривать как педагогическую технологию. Действительно, как отмечают авторы, с одной стороны, цифровое повествование, как и любая технология, включает цепочку действий, нацеленных на создание определенного продукта; с другой – эта технология может быть признана педагогической, т.к. она способствует решению практических и воспитательных задач. Таким образом, цифровое повествование обладает такими характеристиками, типичными для учебных педагогических технологий, как операциональность и системность, концептуальность, воспроизводимость, управляемость [4, с. 61].

Обобщив данные разных авторов [4, 16, 17, 18], мы выделили ряд компетенций, формированию которых способствует данная педагогическая технология:

- а) информационные компетенции:
 - умение обращаться со средствами ИКТ (компьютер, телефон, фотоаппарат, звукозаписывающее устройство и т.д.);
 - умение искать и сохранять найденную информацию;
 - умение создавать письменные сообщения и использовать тексты в составе цифровых рассказов;
 - умение создавать гипертекстовые и мультимедийные информационные объекты.
 - умение обрабатывать изображения и создавать графические объекты;
 - умение записывать и обрабатывать звуки;
 - умение создавать музыкальные объекты;
 - умение использовать геоданные;
- б) когнитивные компетенции:

- умение ставить учебные задачи и решать их;
- умение творчески и критически мыслить;
- умение организовывать 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.

Среди преимуществ технологии цифрового повествования отмечают также возможность персонализации обучения. Создание цифровых рассказов позволяет учесть все типы индивидуального стиля учебной деятельности, что обеспечивает успешность обучения. Как показывают исследования [см., например, 4], данная технология способствует лучшему усвоению материала и повышению успеваемости. В ходе работы над цифровыми рассказами растет также уровень так называемой «мультимодальной» грамотности (multimodal literacy), которую связывают с такими видами деятельности как чтение, визуальное восприятие, понимание, реагирование, генерирование цифровых и мультимедийных текстов, а также взаимодействие с ними. Как отмечает М. Уолш [19], обработка различных видов информации: графической, вербальной, акустической, кинетической, - в рамках цифрового рассказа происходит одновременно, взаимосвязанно и синхронизированно.

Еще одним важным преимуществом данной технологии является ее воздействие на эмоциональную сферу. Цифровой рассказ ведется от первого лица, зачастую отражает личный опыт обучающегося, затрагивая эмоционально нагруженные темы. Создание и обсуждение цифровых рассказов помогает установлению эмоциональных связей между автором и аудиторией, а также внутри группы. Воздействуя на чувства и эмоции обучающихся, цифровые рассказы могут обеспечивать и существенный воспитательный эффект.

Следует отметить, что использование технологии цифрового повествования предполагает определенные изменения педагогической парадигмы. В отношениях преподавателя и обучающихся преобладает принцип сотрудничества. Преподаватель играет роль соавтора-фасилитатора: помогает обучающимся определить тему, выстроить структуру цифрового рассказа, подсказывает, какие технические и программные средства можно использовать для его создания; однако решающее слово всегда остается за автором (авторами) рассказа.

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.

Так, *автором рассказа* может быть как обучающийся (рабочая группа), так и сам преподаватель. В последнем случае цифровой рассказ может выступать как способ представления нового материала, привлечения внимания обучающихся к предмету в целом или как иллюстрация к изучаемой теме [1]. В зависимости от числа авторов проекта, цифровые рассказы могут быть индивидуальными (личными) или коллективными.

Л. Бутуриан [20, с.29] 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 замысла/ идеи/ концепции.

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

- личные (от первого лица) цифровые рассказы;
- цифровые рассказы об исторических событиях;
- цифровые рассказы, содержащие идеи, концепции, правила и инструкции из различных областей знания [1].

Подробная *тематическая* классификация цифровых рассказов приводится на библиотечном сайте Университета Стоуни-Брук, в разделе, посвященном цифровому

повествованию [21]. Как указывают авторы статьи на данном сайте, в основу классификации положены работы Дж. Ламберта и М. Сакаръи. Авторы выделяют следующие тематические группы цифровых рассказов:

- рассказы о взаимоотношениях;
- мемориальные рассказы (в память об ушедших из жизни людях);
- рассказы о событиях – приключенческие рассказы (о путешествиях, поездках, важных событиях и т.п.);
- рассказы о достижениях (например, об окончании школы или университета, о спортивных победах);
- рассказы о местах, дорогих сердцу (о своем или родительском доме, о городе, любимом парке, кафе и т.п.);
- рассказы о деятельности (о профессии, увлечении, общественной работе);
- рассказы о преодолении (о борьбе с болезнью, жизненными трудностями и т.п.);
- рассказы о любви (о начале взаимоотношений, влюбленности и ухаживании, браке, любви к семье и родным);
- рассказы о находках и открытиях.

Существует множество различных форм цифровых рассказов. Число вариантов здесь практически не ограничено и зависит только от творческой фантазии автора и используемого программного обеспечения или онлайн-сервисов. Цифровой рассказ может представлять собой презентацию с текстом, графическими изображениями, звуком, музыкальным сопровождением, видеоматериалами, анимацией; фотоисторию с фотографиями, сопровождаемыми текстом, голосовым повествованием и музыкой; фильм с диалогом, монологом, комментарием в кадре или закадровым голосовым повествованием, неподвижным и движущимся изображением; цифровой фотоколлаж; видеоблог; страница в «Фейсбуке» или «ВКонтакте», цикл сообщений в «Твиттере», онлайн-квест и т.д.

По структуре цифровые рассказы могут представлять собой линейное или нелинейное повествование. Нелинейность повествования позволяет сделать цифровой рассказ интерактивным. В этом случае реципиент сам выбирает линию развития сюжета в рассказе.

Создание цифрового рассказа можно условно разделить на три этапа: 1) этап планирования и подготовки текста, 2) этап сборки и 3) этап обратной связи и рефлексии. Алгоритм работы над цифровым рассказом неоднократно и подробно описан в целом ряде работ (см., например, [1, 2, 3, 4, 20, 21]). В данной статье мы приводим некий усредненный алгоритм, разработанный на основе вариантов, приводимых разными авторами. В правом столбце Таблицы 2 даны вопросы, отвечая на которые обучающиеся смогут более ясно представить себе каждый шаг данного алгоритма.

Таблица. 1. Алгоритм работы над цифровым рассказом

Шаги	Основная деятельность на данном этапе	Вопросы для обдумывания
	<i>Этап планирования и подготовки текста</i>	
1	Определение темы и цели цифрового рассказа	О чём и зачем я хочу рассказать? (Кому?)
2	Сбор информации по теме и продумывание сюжета	Что я знаю про это? Что еще надо узнать? О чём я расскажу в первую очередь? Какой ключевой вопрос поставлю? Что будет в моём рассказе дальше? Чем будет начинаться рассказ?
3	Написание сценария	Что именно будет происходить в моём рассказе?
4	Подбор необходимых материалов (фотографии, изображения, карты, видеозаписи, звуковое и музыкальное сопровождение)	Какие изображения, фотографии, видеоматериалы, анимацию будет включать мой рассказ?
	<i>Этап сборки</i>	
5	Подготовка раскадровки на бумаге	Из каких эпизодов будет состоять мой рассказ? В каком порядке будут следовать эпизоды? Какие изображения, видео или анимацию содержит каждый эпизод? Как они будут сменять друг друга? Какой закадровый текст будет звучать в эпизодах?
6	Монтаж эпизодов в соответствии с раскадровкой и запись голосового	Какие программы или онлайн-сервисы мне нужны для монтажа? Кто будет озвучивать мой рассказ: я

	комментария	сам или кто-то другой?
7	Сохранение цифрового рассказа в соответствующем формате для публикации в интернете или другим способом	Где я хочу и могу опубликовать мой цифровой рассказ? Готов ли я разместить его в открытом доступе? Какой формат лучше всего подходит для публикации?
	<i>Этап обратной связи и рефлексии</i>	
8	Изучение отзывов и критических замечаний по поводу опубликованного рассказа; доработка рассказа (при необходимости)	Что понравилось тем, кто познакомился с моим рассказом? Что оказалось непонятным? Какие решения были неудачными? Справедлива ли высказанная критика? Можно ли доработать и улучшить мой рассказ? Что надо учесть на будущее?

Какие же факторы в первую очередь определяют качество цифрового повествования? Дж. Ламберт выделяет 7 приоритетных составляющих цифрового рассказа, которые, как предлагают Г. Булл и С. Каджер [22] из центра StoryCenter в Беркли, можно разделить на две группы в соответствии с этапами создания цифрового рассказа:

Таблица. 2. Приоритетные составляющие цифрового рассказа

7 составляющих цифрового рассказа	
<i>Этап планирования и подготовки текста</i>	<i>Этап сборки</i>
1. Точка зрения автора рассказа	5. Темп повествования (ритм, замедление или ускорение)
2. Интрига (ключевой вопрос, ответ на который дается в конце)	6. Голос рассказчика (голосовой комментарий от первого лица)
3. Эмоциональная нагруженность	7. Звуковое оформление (музыка или другие звуки)
4. Лаконичность	

Б. Робин [1] развивает идею Ламберта о семи компонентах, применив и адаптировав ее для цифровых рассказов, создаваемых обучающимися. Он выделяет 10 составляющих цифрового рассказа:

1. Общая цель рассказа.
2. Точка зрения рассказчика.
3. Ключевой вопрос (вопросы), удерживающий внимание.
4. Выбор материалов (контента).
5. Четкость голосового сопровождения.
6. Темп повествования.
7. Использование соответствующего содержанию музыкального и звукового оформления.
8. Качество используемых изображений, видеозаписей и других мультимедийных компонентов.
9. Лаконичность по отношению к деталям.
10. Грамматическая и стилистическая правильность.

Эффективность использования технологии цифрового повествовании в обучении во многом зависит от выбора темы и цели создания цифрового рассказа. Тема может быть непосредственно связана с материалом, который обучающиеся изучают в данный момент, или же цифровой рассказ может выступать в качестве итогового проекта по дисциплине (модулю). Например, сайт Edtechteacher предлагает следующие темы учебных цифровых рассказов:

- виртуальная экскурсия по стране или историческим местам;
- социальная реклама, посвященная важной проблеме глобального или местного масштаба;
- симуляция интервью с исторической личностью;
- симуляция дебатов по поводу какого-либо исторического события;
- рассказ о местных достопримечательностях, обычаях, объектах материальной культуры и т.п. [23].

Цифровое повествование может органично интегрироваться в обучение как в гуманитарной, так и в естественнонаучной сфере. Однако диапазон применения данной технологии, по нашему мнению, наиболее широк в обучении иностранным языкам и переводу. Здесь возможна самая разнообразная тематика цифрового рассказа; как ни в какой другой области знаний приветствуется выражение собственной точки зрения и личного отношения; свои преимущества имеет как индивидуальная, так и коллективная работа над рассказом; благодаря

использованию иностранного языка расширяется аудитория конечного продукта.

Именно в обучении иностранным языкам можно в наибольшей мере реализовать и воспитательный потенциал технологии цифрового повествования. Если тематика цифровых рассказов включает острые социальные и морально-нравственные вопросы, трудности личностного роста и развития, актуальные проблемы профессиональной этики или межличностных взаимоотношений, вопросы гражданственности и патриотизма, - все это не только способствует расширению словарного запаса обучающихся по соответствующей теме, совершенствованию грамматических и фонетических навыков, но и оказывает воспитательное воздействие.

В качестве примера одновременной реализации социального и образовательного потенциала цифрового повествования можно привести проект, инициированный в Институте переводоведения и многоязычия Пятигорского государственного университета в 2015 г. – накануне семидесятилетия Победы. Студенты старших курсов в качестве итогового задания по дисциплине «Практический курс перевода» готовили мини-проект в форме цифрового рассказа «Этот день мы приближали, как могли». Это должен быть видеосюжет, рассказывающий о ком-то из членов семьи, воевавшем или пережившем войну. Студентам предлагалось использовать фотографии из семейного архива, фрагменты карты, рисунки, кинохронику военных лет и т.п. Особенностью проекта является то, что аудиорассказ ведется от первого лица (от лица того человека, которому посвящен видеосюжет) на английском языке. Использование повествования от первого лица помогло студентам «примерить на себя» судьбу своих предков, ощутить связь между поколениями, увидеть историю страны глазами отдельного человека. Показательно, что первоначальные тексты закадрового комментария, составленные некоторыми студентами в третьем лице, содержали массу штампов и невыразительных клише. Когда же они переписали этот текст от первого лица, рассказ сразу приобрел более личный, неофициальный характер, стал более эмоциональным.

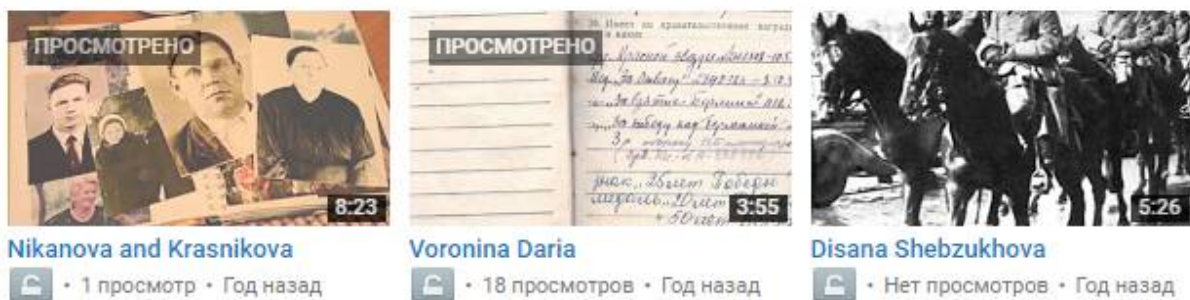


Рис. 3. Фрагмент страницы проекта «Этот день мы приближали, как могли» на YouTube

Составляя закадровый текст на английском языке, студентам пришлось решать такую непростую переводческую задачу, как передача в переводе реалий: имен собственных, географических названий, наименований воинских частей, государственных наград и т.п. Определенную трудность представляла и военная терминология, а также экспрессивная и эмоционально-оценочная лексика, которой изобилуют тексты. Таким образом, данное задание имело существенный обучающий эффект для студентов-переводчиков.



Рис. 4. Кадры цифрового рассказа одного из участников проекта «Этот день мы приближали, как могли»

Для монтирования видеосюжета студентам рекомендовалось использовать программу Microsoft PhotoStory 3, Windows Movie Maker (обе программы можно бесплатно скачать на сайте разработчиков) или любую другую программу для работы с видео или создания слайд-шоу. Для многих студентов это было первое знакомство с программами для работы с видеоматериалами и изображениями. По отзывам, это оказался интересный и полезный опыт, хотя части студентов потребовалась, помимо видеоинструкции по созданию слайд-шоу и работе с видеоматериалами,

еще и индивидуальная консультация. Тем самым, данный проект способствовал и повышению цифровой грамотности обучающихся.

Следует отметить, что задание вызвало неподдельный энтузиазм. Даже слабые студенты с интересом собирали материалы, старались тщательно выверить англоязычный текст рассказа, многократно обращаясь за помощью к преподавателю и однокурсникам. Проект оказался настолько успешным, что было решено продолжить его реализацию в 2016 г. Готовые цифровые рассказы, размещенные на YouTube, составили основу коллекции, в пополнении которой теперь участвуют и студенты других курсов. Общая цель проекта – рассказать о прошедшей войне от лица отдельной семьи, конкретного человека. Этот проект обращен к англоязычной интернет-аудитории, которая не может прочитать в оригинале огромный массив литературы на русском языке о Великой Отечественной войне.

Таким образом, данный проект способствовал формированию всех видов компетенций, которые были перечислены выше: информационных, когнитивных, коммуникативных, и частично - научно-исследовательских. Одновременно с этим нельзя не отметить и воспитательный эффект проекта, воздействующего на гражданско-патриотические чувства студентов и повышающего интерес к истории своей страны.

Технология цифрового повествования пока еще довольно робко применяется в российской образовательной практике. Тем не менее, у данной технологии, по нашему мнению, большое будущее. У студента 21 века необходимо формировать компетенции 21 века (мультиформальную грамотность), используя технологии 21 века. По прогнозам специалистов, в будущем цифровой рассказ ждет дальнейшая «игровизация» (т.е., он будет все больше сближаться с игрой); на первый план выйдут мобильные устройства; будет активно развиваться такое направление как коллективный интерактивный рассказ, где в качестве соавтора может выступать и аудитория; цифровой рассказ будет становиться все более мультиплатформенным.

Литература

1. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27>.
2. Digital Storytelling for Communities. URL: <https://librarydigitalstorytelling.wordpress.com/what/>.
3. Morra S. 8 Steps to Great Digital Storytelling // Edtechteacher. URL: <http://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>.
4. Маняйкина Н. В., Надточева Е.С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. — 2015. – № 10. – С. 60-64.
5. English Oxford Living Dictionaries. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/digital>.
6. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный – М.: Русский язык, 2000.
7. Цифровой // Викисловарь. URL: <https://ru.wiktionary.org/wiki/цифровой>.
8. Roland C. The Art of Storytelling // School Art. – 2006. – No 7 (105). – P. 42.
9. Alexander B. The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media. – Santa Barbara: Praeger, 2011.
10. Barret, H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL: <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITestorytelling2006.pdf>.
11. Woletz, Julie D. Digital Storytelling from Artificial Intelligence to YouTube // Handbook of research on computer mediated communication. Hershey, PA: Information Science Reference. – 2008. – Pp. 587–601.
12. About StoryCenter. URL: <http://www.storycenter.org/about/>.
13. Burgess, J. E. Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. Continuum: Journal of Media and Cultural Studies. – 2006. – No 20(2). – Pp. 201-214.
14. Wesch, M. A portal to media literacy [Video file]. – 2008, June 17. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=J4yApagnr0s>.
15. Lambert, J. Digital storytelling: How digital media help preserve cultures // The Futurist. – 2007. – No 41(2). – P. 25.
16. Вульфвич Е. В. Цифровой рассказ как инструмент формирования коммуникативной компетенции на занятиях по иностранному языку // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2014. – №49. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-rasskaz-kak-instrument-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentsii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku>.
17. Robin, B. 21st Century Skills. URL: <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32>.
18. Патаракин Е. Д. Образовательные объекты // Образовательная галактика Intel. URL: <https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=11&showentry=7464>.
19. Walsh, M. Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice // Australian Journal of Language and Literacy. – 2010. – No 33(3). – Pp. 211-239.
20. Buturian, L. The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning. URL: <http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story/>.
21. Digital Composition, Storytelling & Multimodal Literacy: Create. URL: <http://guides.library.stonybrook.edu/digital-storytelling/create>.
22. Bull, G., Kajder, S. Digital Storytelling in Language Arts. URL: <http://www.digitalstoryteller.org/docs/languagearts.htm>.
23. Digital Storytelling in the Classroom. URL: <http://edtechteacher.org/tools/multimedia/digital-storytelling/>.

References

1. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27>.
2. Digital Storytelling for Communities. URL: <https://librarydigitalstorytelling.wordpress.com/what/>.

3. Morra S. 8 Steps to Great Digital Storytelling // Edtechteacher. URL: <http://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>.
4. Manyaykina N. V., Nadtocheva E.S. Tsifrovoye povestvovanie: ot teorii k praktike // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. — 2015. – № 10. – S. 60-64.
5. English Oxford Living Dictionaries. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/digital>.
6. Efremova T.F. Novyy slovar' russkogo yazyka. Tolkovo-slovoobrazovatel'nyy – M.: Russkiy yazyk, 2000.
7. Tsifrovoy // Vikislovar'. URL: <https://ru.wiktionary.org/wiki/цифровой>.
8. Roland C. The Art of Storytelling // School Art. – 2006. – No 7 (105). – P. 42.
9. Alexander B. The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media. – Santa Barbara: Praeger, 2011.
10. Barret, H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL: <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITEStorytelling2006.pdf>.
11. Woletz, Julie D. Digital Storytelling from Artificial Intelligence to YouTube // Handbook of research on computer mediated communication. Hershey, PA: Information Science Reference. – 2008. – Pp. 587-601.
12. About StoryCenter. URL: <http://www.storycenter.org/about/>.
13. Burgess, J. E. Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. Continuum: Journal of Media and Cultural Studies. – 2006. – No 20(2). – Pp. 201-214.
14. Wesch, M. A portal to media literacy [Video file]. – 2008, June 17. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=J4yApagnr0s>.
15. Lambert, J. Digital storytelling: How digital media help preserve cultures // The Futurist. – 2007. – No 41(2). – P. 25.
16. Vul'fovich E. V. Tsifrovoy rasskaz kak instrument formirovaniya kommunikativnoy kompetentsii na zanyatiyakh po inostrannomu yazyku // Sborniki konferentsiy NITs Sotsiosfera. 2014. – №49. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-rasskaz-kak-instrument-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentsii-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku>.
17. Robin, B. 21st Century Skills. URL: <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32>.
18. Patarakin E. D. Obrazovatel'nye ob"ekty // Obrazovatel'naya galaktika Intel. URL: <https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=11&showentry=7464>.
19. Walsh, M. Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice // Australian Journal of Language and Literacy. – 2010. – No 33(3). – Pp. 211-239.
20. Buturian, L. The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning. URL: <http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story/>.
21. Digital Composition, Storytelling & Multimodal Literacy: Create. URL: <http://guides.library.stonybrook.edu/digital-storytelling/create>.
22. Bull, G., Kajder, S. Digital Storytelling in Language Arts. URL: <http://www.digitalstoryteller.org/docs/languagearts.htm>.
23. Digital Storytelling in the Classroom. URL: <http://edtechteacher.org/tools/multimedia/digital-storytelling/>.

Поступила 11.09.2016

Об авторах:

Горохова Лариса Анатольевна, заведующая кафедрой теории и практики перевода Пятигорского государственного университета, кандидат филологических наук, доцент, litoboika@mail.ru.