

А.Г. Складанчук

викладач

*Житомирський державний
університет імені Івана Франка*

ЦИФРОВЕ РОЗПОВІДАННЯ ЯК ЗАСІБ ІНШОМОВНОГО НАВЧАННЯ

Поширення інформаційних технологій спричинило виникнення нового засобу навчання у методиці іншомовної освіти – цифрового розповідання. Цифрове розповідання передбачає застосування мультимедіа (зображення, аудіоряду, тексту, відеоряду, анімації, звукових ефектів) і програмного забезпечення з метою залучення учнів у навчальний процес.

Згідно з С.Ю. Ніколаєвою [1, с. 91], метою формування іншомовної комунікативної компетентності є не накопичення певного обсягу знань, навичок і вмінь, а власне здатність використовувати їх в іншомовному спілкуванні.

Цифрове розповідання має потужний освітній потенціал для формування іншомовної комунікативної компетентності.

Цифрове розповідання тісно пов'язане з проектною методикою. Услід за С.Ю. Ніколаєвою [1, с. 91], під проектною методикою розуміється така організація навчального процесу, яка передбачає проектний характер діяльності учня, спрямованої на отримання конкретного (практичного) результату і його публічного пред'явлення. Багато вчених вважають, що проектна методика залучає учнів до самостійного набуття знань, формування навичок і розвитку вмінь.

На фізико-математичному факультеті Житомирського державного університету імені Івана Франка під час вивчення навчальної дисципліни “Англійська мова” у 2012 році студентам було запропоновано завдання створити цифрові розповіді на тему “My Studies at Ivan Franko Zhytomyr State University”. Завдання передбачало парний режим виконання. Проте, поняття цифрового розповідання було новим для студентів,

Студенти були ознайомлені з етапами створення цифрової розповіді, що включає: 1) мозковий штурм, збір ідей; 2) відбір ідей для подальшого використання; 3) вивчення теми і предмету дослідження; 4) складання сценарію цифрової розповіді; 5) підготовка тексту цифрової розповіді; 6) прийняття рішення щодо наявності необхідних компонентів мультимедіа; 7) пошук та завантаження мультимедіа з глобальної мережі Інтернет на комп'ютер або власноручний запис і збереження на комп'ютері звукових ефектів, створення малюнків, їх сканування або фіксація зображень за допомогою цифрової камери і їх збереження на комп'ютері; 8) обробка за необхідності малюнків і звукових ефектів з використанням програмного забезпечення (приклади графічних редакторів – Adobe Photoshop, Picasa, Paint.NET тощо; приклади аудіоредакторів – Audacity, mp3DirectCut (для вирізання необхідної ділянки аудіофайлу), Total Audio Converter (для конвертування аудіофайлів у різні формати) тощо); 9) прийняття рішення щодо вибору і застосування програмного забезпечення для створення “цифрового розповідання” (Microsoft Office PowerPoint, Microsoft PhotoStory 3, Windows Movie Maker, Pinnacle Studio); 10) пошук та завантаження мультимедіа з глобальної мережі Інтернет на комп'ютер або власноручний запис і збереження на комп'ютері відеоряду; 11) виразне опрацювання розповідання тексту студентами і його запис у цифровому форматі; 12) перевірка функціонування “цифрового розповідання” і за потреби його редагування; 13) показ цифрової розповіді з постановкою двох запитань іншим студентам для їхнього залучення у перегляд цифрової розповіді; 14) самооцінка і оцінка цифрової розповіді іншими студентами.

Завдання отримало позитивні відгуки від студентів і коментарі про корисність цифрових розповідей від студентів. Наприклад, студенти зазначили, що завдання було цінним для студентів, які не вміли редагувати відео, і надало необхідну інформацію про програми для його редагування.

Література

1. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін./ за загальн. ред.. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2013. – 590 с.