

ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ ЦИФРОВОГО СТОРИТЕЛІНГУ В НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Тетяна Харченко, Наталя Гостіщева

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького

Анотація:

Останнім часом цифровий сторітелінг посідає лідируючі позиції у різних сферах, зокрема у бізнесі, рекламі та освіті. Така інноваційна освітня технологія є перспективною у навчанні нового покоління учнів/студентів, які оточені цифровим середовищем у повсякденному житті. У статті розглянуто низку питань, що розкривають можливості та перспективи впровадження цифрового сторітелінгу в сучасний освітній процес. Представлено визначення сторітелінгу, освітнього сторітелінгу та цифрового освітнього сторітелінгу, розкрито їхні характерні особливості. Схарактеризовано основні види цифрового освітнього сторітелінгу: візуальний сторітелінг, аудіо-сторітелінг, трансмедійний сторітелінг, аналітичний сторітелінг, іммерсивний сторітелінг. Розглянуто перспективи цифрового освітнього сторітелінгу як освітньої технології, яка розширює можливості викладача і студента за рахунок використання сервісів для розробки інтерактивного навчального контенту, візуалізації даних, реалізації дидактичних ігор, розробки анімованого сторітелінгу, запису аудіо-сторітелінгу, створення відео-сторітелінгу, організації зворотного зв'язку. Наведено приклади популяризації цієї технології у навчанні англійської мови, зокрема, відображення принципу сторітелінгу у сучасних НМК з навчання англійської мови; вказано мету і завдання Міжнародного конкурсу з цифрового сторітелінгу «Життєві історії для зцілення та натхнення від тих, хто навчає та вчить англійську мову», започаткованого у 2023 році низкою навчальних закладів і установ України, Молдови та Угорщини.

Ключові слова:

технологія сторітелінг; цифровий сторітелінг; освітній сторітелінг; типи цифрового освітнього сторітелінгу; навчання англійської мови.

Resume:

Kharchenko Tetiana, Gostishcheva Natalia. Educational potential of digital storytelling in teaching English.

Nowadays, digital storytelling is becoming popular in business, advertising, and education. This innovative educational technology is considered to have promising perspectives in teaching a new generation of students who are surrounded by a digital environment in everyday life. The article deals with a number of issues that reveal the possibilities and prospects of introducing digital storytelling into the modern educational process. Definitions of storytelling, educational storytelling and digital educational storytelling are presented, their characteristic features are revealed. The main types of digital educational storytelling are defined as follows: visual storytelling, audio storytelling, transmedia storytelling, analytical storytelling, data storytelling, immersive storytelling. The possibilities of digital educational storytelling as an educational technology are given. They are: the capabilities of both a teacher and a student through the use of services for the development of interactive educational content, data visualization, the implementation of didactic games, the development of animated storytelling, the recording of audio storytelling, the creation of video storytelling. The expected feedback is also considered. Examples of digital storytelling technology in English language teaching are given, such as: modern resources of teaching English based on storytelling principles; the purposes and tasks of the International Digital Storytelling Competition "Life stories to heal and inspire from those who teach and learn English", announced in 2023 by a number of educational institutions of Ukraine, Moldova and Hungary. Digital stories encourage and motivate students to communicate, develop critical thinking and soft skills, help to create their own projects and explore the most effective way to present them.

Key words:

storytelling; digital storytelling; educational storytelling; types of digital educational storytelling; teaching English.

Постановка проблеми. У пошуку ефективних освітніх технологій та з метою залученості аудиторії до активних навчальних дій викладачі англійської мови вдаються до інновацій. Сучасний викладач має шанси на успіх лише у випадку, якщо він використовує різні інноваційні технології навчання англійської мови, здійснює рефлексію освітньої діяльності, аналізує отриманий зворотній зв'язок (feedback), критично і креативно ставиться до вибору технологій навчання, до планування та здійснення процесу навчання за тією чи іншою технологією. Слід враховувати, що сучасні студенти – представники високотехнологічного суспільства, які навчилися жити у нескінченному потоці інформації, яку вони сприймають лише за умови, якщо вона привертає їхню увагу, або якщо у них виникає потреба знайти необхідну інформацію і розібратися в питанні (тобто мотивація).

До того ж, формат, який у повсякденному житті привертає увагу студента – це різні види медіа засобів, з якими він стикається у

соцмережах та інтернеті (фото, відео, аудіо та різні види їхнього поєднання з текстовими формами подачі інформації). Спостерігається, що максимальної концентрації уваги досягають слайд-шоу або нетривалі відео-ролики (типу Reels або Shorts), які одразу зосереджені навколо головної думки, не даючи часу зволікати чи нудьгувати. Підлітки можуть годинами переглядати такий медіаконтент і залишатися залученими в процес. Тож, слід використовувати подібний формат отримання молоддю інформації, наповнюючи його відповідним навчальним змістом, дотримуючись форми історії з її сюжетом, динамікою, емоційною складовою тощо. У зазначених випадках студенти залишатимуться активними та залученими в процес навчання, що сприятиме підвищенню ефективності і результативності навчання іноземної мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом великої популярності набуває така технологія навчання, як цифровий освітній сторітелінг (дослівно з англійської мови story –

історія, telling – розповідати), який міцно займає позиції найпопулярнішого формату для комунікації за рахунок масштабного залучення цільової аудиторії та емоційного впливу на неї. Цей формат знайшов застосування у багатьох галузях життєдіяльності – бізнес, маркетинг, сфера розваг, освіта – і заслуговує на визначення його педагогічного потенціалу. Висвітленню переваг сторітелінгу в маркетингу присвятили свої праці такі автори, як Д. Армстронг, Н. Корж та ін. Використанню сторітелінгу в освітньому контексті присвятили свої дослідження К. Єган, С. Пег, Л. Річард, Х. МакІвен, П. Джексон, Л. Томас. Розгляду сторітелінгу в дошкільній та початковій освіті присвятили свої публікації К. Крутій, Л. Зданевич, І. Большакова та І. Черешнюк. Методика навчання англійської мови у початковій школі на засадах сторітелінга реалізована у НМК С. Роман. Педагогічна діяльність викладача стала предметом досліджень Ю. Маковецької-Гудзь. Цифровий сторітелінг з освітнім компонентом розглядається такими науковцями, як Л. Панченко, Б. Доган, Б. Р. Робін, С. Каханурак, Дж. Сігнес, С. Ханг, Дж. Браун та ін.

Формулювання цілей статті. Метою статті є розгляд визначення та основних положень сторітелінгу у загальному розумінні та в освітньому контексті й проаналізувати освітній потенціал цифрового сторітелінгу для навчання англійської мови.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сторітелінг – це мистецтво захоплюючої розповіді та передачі за її допомогою необхідної інформації з метою впливу на емоційну, мотиваційну, когнітивну сфери слухача. Використання технології сторітелінгу у маркетингу набуло широкого застосування і має певні основи й перспективи. Маркетологи вдаються до технології сторітелінгу для підвищення попиту і продажів через те, що ця технологія передбачає емоційний вплив на цільову аудиторію і викликає бажання зануритися у ситуацію, яка сталася з персонажем, переказати її на себе і зробити певну дію з метою змінити чи покращити своє життя (наприклад, підписатися на розсилку, купити товар, що рекламується тощо). Вважається, що сторітелінг у сфері маркетингу з'явився завдяки Девіду Армстронгу, керівнику корпорації Armstrong International. Під час одного з семінарів Девід дізнався про теорію MBWA (Managing by Walking Around) – нестандартне керування командою під час прогулянки. Згодом з'явилася особиста теорія Армстронга MBSA (Managing by Storying Around) – керування через оповідь. Згідно з нею, люди не хочуть вчитуватися у канцелярську

мову інструкцій, але готові слухати історії про те, як інші виконували свої задачі у критичних ситуаціях, долали труднощі в роботі, знаходили нових клієнтів тощо. У таких історіях вони впізнають себе. Армстронг ретельно збирав цікаві розповіді своїх підлеглих та з часом підготував для них «інструкцію з роботи» – посібник абсолютно нового формату, в якому діяли герої, розгортався сюжет, вирували емоції. Вперше термін storytelling Девід використав у своїй книзі «MBSA: Managing by Storying Around» 1992 року (Корж, 2021).

Різні визначення терміну «сторітелінг» відображають його сутність і демонструють потенціал можливостей цієї технології для освітньої сфери. Зокрема, сторітелінг – це:

- комунікативна технологія, що дозволяє за допомогою наратива зробити інформацію цікавою та незабутньою для адресата;

- прийом, який використовує медіа для передачі інформації і транслявання смислів за допомогою розповіді історій;

- уміння створювати високоякісний та добре читаний контент з метою ефективного донесення інформації через історії та приклади;

- прийом передачі інформації, образів та навичок шляхом складання історії, створення емоційних зв'язків, за допомогою яких можна управляти увагою людей, розставляти потрібні акценти, загострюючи увагу на важливих речах;

- соціальна та культурна діяльність, пов'язана з обміном історіями, іноді з імпровізаціями, театралізаціями чи прикрасами. У кожній культурі є власні історії чи оповіді, які поширюються як засіб розваги, освіти, збереження культури чи прищеплення моральних цінностей. Вирішальними елементами історій та оповідей є сюжет, персонажі та точка зору розповідача. Термін «сторітелінг» може стосуватися як усного сповідання історій, так і, у широкому сенсі, технік, які використовуються в інших засобах масової інформації для розповіді історії (Storytelling, Wikipedia).

У контексті навчання англійської мови сторітелінг може використовуватися як освітня комунікативна технологія, яка дозволяє викладачу здійснювати презентацію нового навчального матеріалу, організувати процес автоматизації дій учнів з новим навчальним матеріалом та здійснювати продуктивну іншомовленнєву діяльність учнів, спираючись на певний динамічний сюжет з одним чи декількома персонажами, які потрапляють у різні життєві ситуації, що знаходять відгук у тих, хто вивчає іноземну мову і сприяють залученню їх у навчальний процес.

Прикладами використання технології сторітелінгу в процесі навчання англійської мови можуть слугувати НМК з англійської мови, які укладені таким чином, що протягом усього курсу одні й ті самі персонажі опиняються в різних обставинах. Щоразу заняття (або цикл занять) з англійської мови перетворюється на умовно-комунікативну сюжетну ситуацію, за якою учні (це часто використовується на початковому рівні вивчення іноземної мови) виконують певні навчальні дії задля якоїсь визначеної сюжетом мети. Наприклад, у НМК «Wonderland» головним персонажем кожного уроку є Аліса з Країни Чудес, яка зустрічається з іншими відомими дітям персонажами – наприклад, це Кролик, Вінні-Пух, П'ятачок, Сова, Ослик Ia-Ia, Мері Поппінс тощо (Роман, 2000).

Залежно від теми уроку учитель може занурити дітей в сюжет і підпорядковує навчальний матеріал розвитку цього сюжету. Наприклад, учитель оголошує, що Аліса (чи інший персонаж) запрошує учнів до зоопарку, але для того, щоб відвідати зоопарк, необхідно вивчити назви тварин. Розвиток сюжету може бути спрямований не лише на вивчення лексичних одиниць з теми «Тварини», але і прикметників *big, small* та ін. зі ступенями порівняння, або на повторення лексики з теми «Кольори» тощо. Інший приклад сценарію уроку – похід у супермаркет. Вивчення лексичних одиниць з теми «Фрукти та овочі» супроводжується засвоєнням мовленнєвих кліше: *Can I have ...? /How much is ...? /Thank you!* і т. ін. (Роман, 2009)

НМК *English File (Elementary)* пропонує дорослим студентам декілька гостросюжетних історій, пов'язаних з розслідуванням вбивства в родині Траверсів та подальшої долі будинку, де це трапилося. Розвиток сюжету супроводжується зміною форми подачі історії (частина історії – читання тексту; інша частина – аудіювання; далі – завдання на розвиток навичок говоріння, які за сюжетом представлені як обробка показань свідків; завдання на висловлювання припущень щодо винного; аудіювання для розкриття інтриги усього уроку). Досвід використання матеріалів такого типу показує, що студенти залучені у сюжет, засвоюють матеріал (*Past Simple*) у контексті, переказ здійснюють більш успішно, адже керуються динамічним розвитком сюжету і використовують фрази із реплік персонажів (Latham-Koenig, 2018, с. 60–63).

Більшість сучасних НМК з вивчення англійської мови час від часу пропонують різні сюжетні розробки. Це сприяє реалізації комунікативного підходу у навчанні і створює

базу для використання технології сторітелінгу в процесі навчання англійської мови.

Викладачі англійської мови завжди наголошували на важливості зорової опори у процесі засвоєння лексики, граматики чи під час формування мовленнєвих навичок. Іграшки для візуалізації лексики, флеш-картки із зображенням слів чи фраз, сюжетні малюнки для сприйняття тексту під час читання чи аудіювання – обов'язковий арсенал засобів викладача англійської мови, який останнім часом збільшився, адже завдяки цифровим технологіям викладач може використовувати в цифровому форматі все це і набагато більше (фото, відео, презентації).

Тож, поєднання формату оповідання з можливостями цифрової візуалізації історії складають основну суть цифрового сторітелінгу і дозволяють розповідати історію за допомогою голосу, тексту, зображень, аудіо, відео та ін. Цифрові історії часто представлені привабливими інтерактивними форматами та охоплюють цілу низку цифрових наративів (веб-історії, інтерактивні оповідання, живі журнали, гіпертексти, сюжетні комп'ютерні ігри та ін.). Цифровий сторітелінг дозволяє переплітати зображення, музику, текст і голос, тим самим дозволяючи аудиторії глибше зануритися в історію.

Серед видів цифрового сторітелінгу можна назвати мультимедійну презентацію, яка поєднує різноманітні цифрові елементи в рамках наративної структури (розповіді). Медіа може містити текст, зображення, відео, аудіо, елементи соціальних мереж (наприклад, твіти) та інтерактивні елементи (наприклад, цифрові карти) тощо (*Digital-storytelling*).

Цифровий сторітелінг за своєю суттю – практика використання цифрових інструментів для оповідання історій. Це цифрові документальні фільми, електронні мемуари, цифрові есе, інтерактивні оповідання та ін.; в цілому всі вони обертаються навколо ідеї поєднання мистецтва розповіді історій із застосуванням різноманітних цифрових засобів, включаючи графіку, аудіо, відео та веб-публікації.

На відміну від традиційного усного або письмового сторітелінгу, в цифровому оповіданні зображення, відео та аудіо можуть використовуватися для демонстрації частини контексту, створення ситуативних обставин, передачі інформації історії та надання емоційної напруги. Успішна цифрова історія характеризується майстерним використанням цифрових технологій для роботи із зображеннями, звуком, голосом, кольором,

простором, анімацією, дизайном, переходами та спецефектами.

У контексті освіти цифровий сторітелінг – це технологія, яка передбачає використання історій для досягнення освітніх цілей та результатів. Причому вона може розвиватися як у рамках одного навчального заняття, так і проходити через модуль або курс наскрізним чином. Дослідники з багатьох країн світу виявили, що цифровий сторітелінг є ефективним інструментом для викладання матеріалу та навчання учнів різного віку та різних рівнів освіти. Наприклад, Kahhanurak S. та ін. застосували технологію цифрового освітнього сторітелінгу під час навчання англійської мови та розвитку міжкультурної комунікативної компетентності учнів багатомовних шкіл (Kahhanurak, 2023). Зокрема, Signes G. виявив, що цифровий освітній сторітелінг сприяє розвитку мультимодальної грамотності та критичного мислення учнів середньої школи в Португалії (Signes, 2014). У дослідженні Hung C. M. та ін. запропоновано підхід до цифрового оповідання на основі проєктів (Hung, 2012). Автори довели, що методи навчання, засновані на цифровому сторітелінгу, покращують мотивацію та навички вирішення завдань з предметів природознавства у учнів, і, як наслідок, сприяють підвищенню їхньої успішності.

Дослідник та консультант з цифрової культури J. S. Brown описав цифрову розповідь так: «Мене особливо цікавить цифровий сторітелінг як новий спосіб розповідання історій дітьми, які зараз ростуть у цифровому світі. Вони мають можливість створювати цікаві фільми та накладати звукові доріжки навколо контенту, будувати контекст, що є ключем до чудової історії» (Brown, 2000).

Протягом усієї історії людського та соціального розвитку оповідання історій використовувалося як інструмент для передачі та обміну знаннями й цінностями, тому що це природний і водночас потужний метод комунікації та обміну досвідом. Залежно від цілей і виду знань, що передаються, розрізняються як форми подання контенту, так і види сторітелінгу. Типологія цифрового освітнього сторітелінгу має такі види:

- візуальний сторітелінг – це сторітелінг, у якому основними сюжетними об'єктами замість слів виступають візуальні елементи (відео, ілюстрації, інфографіка, анімація, графіки, таблиці тощо). Візуальний сторітелінг допомагає скоротити час на знайомство з об'єктом навчальної історії та спонукає до виконання певних дій, ідеальний у поєднанні з гейміфікацією – впровадженням ігрових форм у неігровий

контекст: роботу, навчання та повсякденне життя.

- Аудіо-сторітелінг – зрозумілий варіант представлення історії у вигляді аудіозапису. Сьогодні набирає популярність такий вид аудіо-сторітелінгу, як подкаст – це аудіозапис з інформацією з теми, що розглядається, тривалістю від до 20 хвилин, який можна прослухати онлайн або скачати. Перевагами такої форми сторітелінгу є: багатофункціональність (застосування на будь-якому заході: від освітніх до розважальних); інтерактивність (можливість підключення до розмови слухачів для озвучування їхньої думки з питання або лекції); індивідуальність (можливість слухати у будь-який зручний час з комфортною для учня швидкістю відтворення).
- Трансмедійний сторітелінг дозволяє створити можливості для розповіді історії, де її елементи розподілені серед різних медіаканалів, при цьому на кожній з платформ розгортатиметься своя частина спільної історії. Формула трансмедіа виглядає так: одна велика тема + багато історій + багато форм + багато каналів. Створення гармонійного враження від цілісного сюжету і можливість залучення у активну взаємодію студента з об'єктами оповідання є головними перевагами трансмедійного сторітелінгу, сюжет якого складається з об'єктів, представлених різними форматами і розташованих у різних платформах. Публічність і наступність такого виду сторітелінгу створює додаткову мотивацію для студентів і може стати важливою частиною їхнього цифрового портфоліо.
- Аналітичний сторітелінг – це оповідання з використанням цифр, в основі якого лежить багаторазовий процес аналізу даних з різних точок зору, експериментування, перевірка альтернативних теорій, завдяки яким можна в доступній формі донести до цільової аудиторії інформацію та вплинути на ухвалення рішення. В основі візуалізації аналітичного сторітелінгу лежать різні діаграми, завдяки яким можна демонструвати пропорції, порівняння, тренди та зв'язки, різні виміри та інше, доповнюючи контентом у форматі історії. Окремим підвидом аналітичного сторітелінгу можна виокремити Data-сторітелінг, метою якого є перетворення процесу аналізу даних в історію з використанням інструментів візуалізації. Є ефективним способом проведення

досліджень, вибудовування аргументації фактів на основі даних, допомоги у прийнятті управлінських рішень.

- Іммерсивний сторітелінг – це форма сторітелінгу, яка завдяки застосуванню нових технологій, у тому числі наскрізних цифрових, створює відчуття повної присутності в історії. Дуже важливо правильно вибрати технологію, оскільки від цього залежить ступінь іммерсивності: доповнена реальність (AR, augmented reality); віртуальна реальність (VR, virtual reality); змішана реальність (MR, mixed reality); штучний інтелект (AI, artificial intelligence). До переваг іммерсивного сторітелінгу можна віднести якісне використання нових цифрових технологій, що сприяє реалізації сюжетних ліній історій будь-якої галузі (від освітньої до наукової), ментальну залученість студентів, продуманість деталей та увагу до дрібниць. Це дозволяє ефективно донести посил історії до цільової аудиторії, розширити креативні можливості сторітелера, а також дає можливість безпосередньої участі та присутності того, хто навчається в історії.

В основі будь-якого виду цифрового освітнього сторітелінгу лежить контент, тобто його зміст. Освітній контент – перспективний плацдарм для розвитку цифрового оповідання. Цифровий освітній сторітелінг – складна багатокомпонентна модель, яку можна використовувати в навчанні як:

- технологію педагогічного проектування курсів: при проектуванні через сторітелінг розробник супроводжує історією учня до освітніх результатів відповідно до поставлених навчальних цілей;

- спосіб представлення навчального контенту: у цьому випадку учні взаємодіють із освітнім контентом, органічно вбудованим у єдину велику історію, розроблену методологами;

- інструмент вибудовування освітніх комунікацій: сторітелінг як гнучкий і природний спосіб взаємодії з аудиторією передбачає пізнавальний акт, до якого включені емоції, що сприяє багаторазовому збільшенню інформації, що сприймається, і поповненню досвіду учнів, що вступають в інтерактивну взаємодію; важливий елемент у побудові довіри та у навчанні емпатії, корисний інструмент для покращення комунікативних навичок учнів;

- підхід проектної діяльності учнів: дозволяє їм самостійно пройти всі етапи проектування та розробити унікальний проект, розвиває широкий спектр навичок медіакомунікацій, формує творче та критичне мислення учнів, уміння

працювати з інформацією з використанням цифрових технологій.

У цифровому освітньому сторітелінгу мистецтво розповідати історії утворює симбіоз з різними цифровими засобами передачі інформації: зображеннями, анімацією, інфографікою, відео, аудіо та багатьма іншими. Для їх створення існує велика кількість різних цифрових сервісів та ресурсів, які дозволяють зробити цей процес більш ефективним та доступним будь-якому сторітелеру, навіть з мінімальними цифровими компетенціями.

До прикладу популяризації технології сторітелінгу у навчанні англійської мови можна навести Міжнародний конкурс із цифрового сторітелінгу «Життєві історії для зцілення та натхнення від тих, хто навчає та вчить англійську мову», який було започатковано у 2023 році низкою навчальних закладів і установ України, Молдови та Угорщини. Організатори визначили мету конкурсу: привернути увагу до важливості професії учителя, ролі вивчення та викладання англійської мови, потенціалу цифрових технологій і засобів навчання у розкритті творчих здібностей і самореалізації особистості, формування вмінь саморегуляції у складних життєвих ситуаціях шляхом презентації у цифровій формі особистих життєвих історій учасників конкурсу, які демонструють їхні внутрішні переживання, виклики, здобутки та зростання в контексті майбутньої професійної діяльності вчителя англійської мови.

Завдання конкурсу:

- 1) підтримувати позитивну самоідентифікацію, професійний розвиток майбутніх учителів англійської мови й упевненість у собі та майбутньому;

- 2) сприяти реалізації принципів соціально-емоційного навчання (social-emotional learning), формуванню гуманістичних цінностей і розвитку критичного мислення, моральної та психологічної стійкості (resilience), саморегуляції в складних життєвих ситуаціях, оптимізму;

- 3) заохочувати молодь занурюватися у творчість з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, критично осмислювати свій життєвий досвід, думати нестандартно та приходити до унікальних ідей для вираження своєї індивідуальності засобами англійської мови;

- 4) створити платформу, де учасники можуть поділитися своїми життєвими історіями через цифрове оповідання, використовуючи різні медіаформати – тексти, зображення, аудіо та відео;

5) забезпечувати учасників конкурсу можливістю осмислити та оприлюднити свій досвід як джерело натхнення для інших, а також сприяти розвитку вмінь соціально-емоційного навчання та викладання, оволодінню стратегіями та тактиками саморегуляції, подолання труднощів і внутрішньому росту як майбутніх учителів англійської мови, та отримати цінні відгуки для мотивації своєї подальшої творчої та професійної діяльності.

До участі в конкурсі запрошувались учні старших класів (профільної школи), закладів загальної середньої освіти та здобувачі молодших курсів закладів вищої освіти. Для успішної участі у конкурсі було необхідно:

1) створити цифрову історію – оповідання-розповідь, яке розкриває особисту історію учасника або іншої людини про вивчення та / або викладання англійської мови з акцентом на роль учителя англійської мови, формування мотивації обирати професію вчителя англійської мови; оповідання могло включати такі аспекти, як особисті досягнення, виклики, моменти зростання та вплив, який учасник прагне здійснювати в майбутній педагогічній діяльності;

2) використати різні інструменти цифрового сторітелінгу, цифрові платформи для створення історій, медіаформати (тексти, зображення, аудіо та відео); можна було включити до цифрової історії особисті розповіді, вірші, фотографії, ілюстрації, аудіозаписи, відеоролики тощо;

3) зосередитися на аспектах історії, які мають зцілюючий та надихаючий вплив: поділитися тим, як персонаж регулював свій емоційно-психологічний стан у складній ситуації і долав труднощі, які він використовував прийоми та інструменти, як його досвід сприяє особистому та професійному росту та позитивному впливу на інших, особливо ваших майбутніх учнів;

4) продемонструвати у своїй історії, як професійна діяльність вчителя англійської мови може впливати на студентів, спонукаючи їх до вивчення мови та розвитку особистості (критичного мислення, емоційної саморегуляції, позитивної мотивації, стійкості у складних життєвих ситуаціях тощо);

Здобувачі філологічного факультету МДПУ імені Богдана Хмельницького взяли участь у конкурсі, отримали творчий і професійний досвід і були відзначені комісією. Серед здобутків учасників є призові місця. Зворотній зв'язок від здобувачів-учасників конкурсу підтверджує припущення про те, що завдяки використанню технології цифрового сторітелінгу студенти залучені в процес створення історії. У такий спосіб вони не тільки

відтворюють уже отримані знання з англійської мови, але і здійснюють проблемно пошукову діяльність у разі, якщо необхідно використати лексичні одиниці, які ще не є активним словниковим запасом, або для пошуку інформації з проблеми, навколо якої сконцентровано навчальну діяльність. Основна умова конкурсу – використання цифрового сторітелінгу – окреслила певні складнощі, що стосувалися володіння інтерактивними елементами цифрового сторітелінгу. Якщо під час укладання сюжетної лінії можна дотримуватися певного алгоритму – визначитися з персонажем/ми, місцем і часом подій, розвитком сюжету, ключовим меседжем оповіді, то алгоритм вибору цифрового супроводу історії – підбір медіа-файлів, зображень, фото, відео, слайд-шоу, інтерактивної інфографіки – це та складова цієї технології, яка не є сталою і єдиною для всіх учасників навчального процесу. Але, зважаючи на те, що студенти у повсякденному житті оточені подібними продуктами цифрового сторітелінгу у соцмережах (Reels, Shorts тощо), тож мають уявлення про те, яким може і має бути результат їх навчальної креативної діяльності. До того ж молодь володіє більшістю цифрових можливостей, або зацікавлена у оволодінні новими для себе опціями електронних гаджетів. Комбінування інтерактивних елементів для візуалізації своєї історії сприяє появі безлічі нових ідей. Це вимагає, по-перше, більше часу для створення цифрових об'єктів сторітелінгу, а по-друге, особливого вміння від сторітелера в укладанні сюжету історії, щоб протягом певного періоду утримувати увагу слухача і досягти поставлених цілей сторітелінгу.

Дидактичний потенціал цифрової розповіді як освітньої технології полягає у розвитку у здобувачів рецептивних навичок аудіювання і читання, якщо викладач використовує цифровий сторітелінг для презентації нового навчального матеріалу. Навчальна діяльність студента зі складання плану розповіді і написання сюжету розвиває продуктивні іншомовленнєві навички письма і говоріння у разі, якщо студент сам готує і презентує розповідь. Представлення студентами власних цифрових історій у групі з подальшим обговоренням активує усі види мовленнєвої діяльності всієї групи, дозволяє створити атмосферу іншомовної міжкультурної комунікації, обміну досвідом, колективної кооперації (особливо у групових проектах).

Технологія цифрового сторітелінгу в навчанні англійської мови може бути використана:

– як фрагмент уроку англійської мови, спрямований на вирішення певної мовної чи мовленнєвої задачі або низки задач;

– як цілий урок, спланований за цілісною сюжетною лінією, дотримання якої дозволяє увімкнути увагу студентів, задіяти емоційну складову, що дозволить залучити студентів у процес навчання, створити ситуацію їхньої активної участі у навчальній діяльності за сюжетом історії або у взятій за основу комунікативній ситуації;

– як цикл занять зі споріднених тем, через які проходить сюжетна лінія, де спостерігатиметься певна динаміка навчальної стратегії.

Висновки. Цифровий сторітелінг в освітньому контексті можна використовувати як технологію навчання, зокрема англійської мови. Така технологія є способом представлення навчального контенту, інструментом вибудовування освітніх комунікацій та підходу до проектної діяльності студентів. Досвід викладачів англійської мови вказує на те, що ефективність засвоєння навчального матеріалу залежить від ступеня залученості органів чуття людини до сприйняття інформації. Чим різноманітніше чуттєве сприйняття історії (відео, аудіо, смислове наповнення), тим вищий емоційний вплив, пізнавальна активність та міцність засвоєння ідеї сторітелінгу. Сервіси для розробки інтерактивного контенту дозволяють створювати історії, які вимагають від слухача виконання певних тактильних дій – зворотного зв'язку (відповісти на запитання, вибрати опцію, ввести інформацію, зібрати конструкцію, клацнути по об'єкту та ін.). Вони формують взаємодію зі слухачем історії, залучаючи його до активного діалогу.

Тож, цифровий освітній сторітелінг – одна з перспективних освітніх технологій, яка може залучити студентів у глибоке та змістовне навчання. Це ефективний освітній інструмент, який сприяє підвищенню мотивації студентів та створює навчальне середовище, сприятливе для використання іноземної мови в процесі побудови історії через співпрацю, критичне та креативне мислення.

Різноманітність цифрових сервісів для розробки інтерактивного навчального контенту, візуалізації даних, розробки інфографіки та таймлайнів, складання інтерактивних карт, реалізації дидактичних ігор, розробки анімованого сторітелінгу, запису аудіо-сторітелінгу, створення відео-сторітелінгу, створення зворотного зв'язку складають основи розвитку цифрової культури здобувачів.

Інтеграція цифрового сторітелінгу в процес викладання іноземних мов полегшує студентам розуміння матеріалу, розвиває фонематичний слух, мотивує, сприяє розвитку дослідницьких навичок, соціокультурної, дискурсивної, медійної компетенції, розвиває навички критичного мислення, цифрову грамотність, здатність ефективно і критично орієнтуватися в інформаційному просторі, оцінювати та створювати власний інформаційний контент тощо. Упровадження технології цифрового сторітелінгу в процес викладання іноземної мови студентам є перспективним напрямом наукових і методичних досліджень.

Список використаних джерел

- Корж, Н. (2021). *Storytelling – використання методу у маркетингу та рекламі*. URL: <https://blog.admixer.academy/ua/storytelling-vykorystannya-metodu-v-marketynhu-i-reklami/#:~:text=y%20вашому%20бізнесі.-,Що%20таке%20сторітелінг%3F,допомоги%20розповідей%20та%20цікавих%20історій>.
- Роман, С.В. (2009). *Методика навчання англійської мови у початковій школі: навчальний посібник*. Київ: Ленвіт. 216 с.
- Роман, С.В., Коломінова, О.О., & Чекаль, Г.С. (2000). *Навчально-методичний комплекс Wonderland: Книзка для вчителя*. 3-є вид., допов. Київ: Ленвіт. 208 с.
- Сторітелінг як метод навчання*. URL: <https://www.creativeschool.com.ua/blog/storitelling-yak-metod-navchannya/>
- Як працює сторітелінг у маркетингу та рекламі*. (2022). URL: <https://wezom.com.ua/ua/blog/kak-rabotayet-storitelling-v-marketinge>
- Brown, J.S. (2000). *Growing up digital*. URL: https://www.johnseelybrown.com/Growing_up_digital.pdf
- Digital-storytelling. URL: <https://www.uow.edu.au/student/support-services/academic-skills/online-resources/assessments/digital-storytelling/>
- Dogan, B., Robin, B.R., (2009) Educational uses of digital storytelling: creating digital storytelling contests for K-12

References

- Korzh, N. (2021). *Storytelling – vykorystannya metodu u marketynhu ta reklami*. URL: <https://blog.admixer.academy/ua/storytelling-vykorystannya-metodu-v-marketynhu-i-reklami/#:~:text=y%20вашому%20бізнесі.-,Що%20таке%20сторітелінг%3F,допомоги%20розповідей%20та%20цікавих%20історій> [in Ukrainian]
- Roman, S.V. (2009). *Metodyka navchannia anhliiskoi movy u pochatkovii shkoli: navchalnyi posibnyk*. Kyiv: Lenvit. 216 p. [in Ukrainian]
- Roman, S.V., Kolominova, O.O., Chekal, H.S. (2000). *Navchalno-metodychnyi kompleks Wonderland: Knyzhka dlia vchytelia*. 3-ye vyd., dopov. Kyiv.: Lenvit. 208 p. [in Ukrainian]
- Storitellinh yak metod navchannia*. URL: <https://www.creativeschool.com.ua/blog/storitelling-yak-metod-navchannya/> [in Ukrainian]
- Yak pratsiuie storitellinh u marketynhu ta reklami* (2022). URL: <https://wezom.com.ua/ua/blog/kak-rabotayet-storitelling-v-marketinge> [in Ukrainian]
- Brown, J.S. (2000). *Growing up digital*. URL: https://www.johnseelybrown.com/Growing_up_digital.pdf [in English]
- Digital-storytelling. URL: <https://www.uow.edu.au/student/support-services/academic-skills/online-resources/assessments/digital-storytelling/> [in English]
- Dogan, B., Robin, B.R., (2009) Educational uses of digital storytelling: creating digital storytelling contests for K-

- students and teachers. URL: https://www.researchgate.net/publication/233897527_Educational_Uses_of_Digital_Storytelling_Creating_Digital_Storytelling_Contests_for_K-12_Students_and_Teachers
- Hung, C.M., Hwang, G.J., Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*. № 15 (4). Pp. 368–379.
- Kahanurak, S. (2023). Digital Storytelling and Intercultural Communicative Competence through English as a Foreign Language for Multilingual Learners. *Journal of Curriculum and Teaching*. Vol. 12. № 1
- Latham-Koenig, C., Oxenden, C., Seligson, P., (2018) *English File. Elementary. Student's Book*. Oxford University Press, 168 p.
- Signes, C.G. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum: Revista Internacional de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*. (22). Pp. 237-250.
- Storytelling. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Storytelling>
- 12 students and teachers. URL: https://www.researchgate.net/publication/233897527_Educational_Uses_of_Digital_Storytelling_Creating_Digital_Storytelling_Contests_for_K-12_Students_and_Teachers [in English]
- Hung, C.M., Hwang, G.J., Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*. № 15 (4). Pp. 368–379. [in English]
- Kahanurak, S. (2023). Digital Storytelling and Intercultural Communicative Competence through English as a Foreign Language for Multilingual Learners. *Journal of Curriculum and Teaching*. Vol. 12. № 1 [in English]
- Latham-Koenig, C., Oxenden, C., Seligson, P., (2018) *English File. Elementary. Student's Book*. Oxford University Press, 168 p. [in English]
- Signes, C.G. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum: Revista Internacional de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*. (22). Pp. 237-250. [in English]
- Storytelling. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Storytelling> [in English]

Відомості про авторів:**Харченко Тетяна Іванівна**

tkharchenko2017@gmail.com

Мелітопольський державний педагогічний
університет імені Богдана Хмельницького
Наукове Містечко, вулиця, 59, Запоріжжя,
Запорізька обл., 69000, Україна

Гостішева Наталя Олексіївна

gosnat06@gmail.com

Мелітопольський державний педагогічний
університет імені Богдана Хмельницького
Наукове Містечко, вулиця, 59, Запоріжжя,
Запорізька обл., 69000, Україна

doi: 10.33842/22195203-2024-1-32-230-237

*Матеріал надійшов до редакції 28.04. 2024 р.**Прийнято до друку 15.05. 2024 р.***Information about the authors:****Kharchenko Tetiana Ivanivna**

tkharchenko2017@gmail.com

Bohdan Khmelnytsky Melitopol
State Pedagogical University
Scientific Town, Street 59, Zaporizhzhia,
Zaporizhzhia region, 69000, Ukraine

Gostishcheva Natalia Oleksiivna

gosnat06@gmail.com

Bohdan Khmelnytsky Melitopol
State Pedagogical University
Scientific Town, Street 59, Zaporizhzhia,
Zaporizhzhia region, 69000, Ukraine

doi: 10.33842/22195203-2024-1-32-230-237

*Received at the editorial office 28.04. 2024.**Accepted for publishing 15. 05. 2024.*