

УДК 373. 31

Карпенко Євгенія Миколаївна

кандидат педагогічних наук, доцент

Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна

ORCID ID 0000-0003-3630-5415

*karpenko26@i.ua***Айтай-Хорвас Магда**

кандидат філологічних наук, старший викладач

Університет Ниредьгази, м. Ниредьгаза, Угорщина

ajtayhorvath.magda@nye.hu

ЦИФРОВЕ ОПОВІДАННЯ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Анотація. Цифрове оповідання є інноваційною освітньою технологією та популярним педагогічним інструментом активізації пізнавальної діяльності школярів на уроці іноземної мови. У статті розглядаються можливі шляхи використання цифрового оповідання як освітньої технології активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови. Визначено прогресивні ідеї педагогічного досвіду в цій сфері. Автори аналізують поняття «цифрове оповідання» і пропонують можливі шляхи його застосування вчителями іноземних мов початкової ланки на основі використання прогресивних ідей, які відповідають інноваційним освітнім тенденціям. Основною метою використання цифрового оповідання як освітньої технології активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови є розвиток мислення учнів, підвищення рівня їх пізнавальної здатності, а також розвиток їх емоційної культури. Історії, на основі яких створюються цифрові оповідання, можуть походити зі всього світу і розповідати традиційні історії та сучасні перекази казок, історії про тварин, про повсякденне життя, історії з інших культур і фантастичні історії тощо. Учитель може обрати історію, яка найбільше відповідає мовному та когнітивному рівню дітей. Крім того, у процесі створення цифрового оповідання вчитель може самостійно дібрати навчальний матеріал, щоб домогтися максимального навчального ефекту. Діти можуть аналізувати та працювати зі змістом цифрового оповідання для кращого набуття знань з іноземної мови, наприклад, аналізувати сюжет та персонажів, вказуючи основні подробиці, порівнюючи події, висуваючи припущення, інтерпретуючи малюнки тощо. Своєю чергою, це сприятиме розвитку вмінь говоріння, читання, аудіювання, розширить словниковий запас дітей та оптимізує процес вивчення іноземної мови в цілому.

Ключові слова: цифрове оповідання; навчання іноземних мов, освітня технологія активізації пізнавальної діяльності; початкова школа.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Сучасна модель освіти спрямована на розвиток особистості через призму формування життєво необхідних компетентностей. Сьогодення вимагає від учнів початкової школи вміння працювати в групі, застосовувати в спілкуванні іноземну мову, швидко адаптуватись в нових інформаційних умовах. Сучасні учні активно послуговуються гаджетами з доступом до Інтернету та іншими інформаційно-комунікаційними технологіями, які варто застосовувати у своїй роботі вчителям іноземної мови, щоб зацікавити учнів. Цифрове оповідання як інноваційна освітня технологія активізації пізнавальної діяльності школярів на уроці іноземної мови допомагає залучити дітей до обговорення змісту історії, розширити словниковий запас тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження проблеми використання цифрових оповідань у сфері освіти беруть початок з другої половини ХХ століття. Вони представлені працями в галузі філософії, психології, педагогіки. Насамперед це роботи М. Нестерової, А. Ланські та інших. Так, філософські засади навчання учнів у нових інформаційних умовах розглядали Я. Олле (J. Ollé, Угорщина, 2013), Д. Левай (A. Parr-Danka, Угорщина, 2014), методологічні засади використання технологій активізації пізнавальної діяльності в опорі на відео представлено в роботах М. Нестерової, А. Пап-Данки (A. Parr-Danka, Угорщина, 2014), психологічний аспект використання цифрових оповідань у сфері освіти досліджували А. Ланські (A. Lanszki, Угорщина, 2017), Л. Балог (L. Balogh, Угорщина, 2000, М. Нестерова, 2017) та інші. Наприклад, А. Ланські вважає, що цифрові оповідання є засобом навчання, у якому змодельовані всі аспекти процесу навчання – від методичного до презентаційного [1, с. 8]. Вважаємо, що впровадження нових освітніх технологій у навчальний процес у початковій школі, зокрема цифрового оповідання, досліджено недостатньо, що зумовлює актуальність нашого дослідження.

Мета статті. Метою статті є окреслення теоретичних засад використання цифрового оповідання в процесі вивчення та викладання іноземних мов у початковій школі та аналіз можливих шляхів використання цифрового оповідання як освітньої технології активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови.

2. МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ

У нашому дослідженні використовуємо такі теоретичні методи: аналіз філософської, педагогічної та психологічної літератури, що дає можливість з'ясувати характер основних понять дослідження, систематизацію та синтез теоретичних та емпіричних даних, які можуть показати реальний стан використання цифрового оповідання на уроках іноземної мови (на прикладі англійської мови) в початковій школі.

Особистий внесок кожного автора у виконання роботи: Карпенко Є. М. – розробка концепції і дизайну дослідження, аналіз отриманих даних, підготовка тексту, редагування; Айтай-Хорвас М. – розробка концепції і дизайну дослідження, збір матеріалу, аналіз отриманих даних.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Освітня цінність використання цифрових оповідань як ефективного засобу навчання іноземної мови залишається поза сумнівом. Проте серед учителів існує певна резистентність щодо використання оповідань на уроці іноземної мови. Це відбувається з різних причин, зокрема через відсутність у вчителя впевненості в здатності ефективно використовувати оповідання та часу для підготовки плану роботи з ним [2, с. 6].

Деякі зі згаданих вище причин пов'язані з недостатньою інформацією та практикою у використанні цифрових оповідань на уроках іноземної мови в початковій школі, які можуть полегшити роботу вчителя, зацікавити учнів та оптимізувати процес вивчення мови в цілому. У зарубіжному освітньому просторі цифрове оповідання визначається як авторська оповідь, яка поєднує цифрові зображення та текст (словесний, відео, музичний) і створює сприятливі умови для передачі інформації та засвоєння її шляхом розширення каналів сприймання. До поняття "цифрове оповідання" можна зарахувати: цифрові тексти, презентації, відеокліпи, анімаційні фільми, відеоблоги, фотоколажі та ін. [3, с. 10]. Учні можуть розповідати історії особистого або іншого змісту, які ілюструються нерухомими зображеннями й

оповідаються власним голосом. Частинки оповідання можна об'єднати у фільм. У такий спосіб діти створюють унікальну власну аудіовізуальну розповідь (Lanszki, 2015), яка може забезпечити більш ефективне засвоєння навчального матеріалу з іноземної мови, оскільки оповідання створюються з урахуванням індивідуальних особливостей та можливостей учнів, теми, що вивчається, та можуть бути ефективно використані не лише для запам'ятовування навчального матеріалу повторювано та в контексті, але й для розвитку уяви, умінь передбачати події, зіставляти факти, робити висновки тощо. Так, за допомогою сервісів для створення цифрового оповідання (Sparkol-Doodle Video, Pixton, StoryBird, The Art Of Storytelling) у декілька кроків можна створити власне відео з метою формування в учнів умінь працювати з інформацією, що міститься в оповіданні: аналізувати її, переробляти, інтерпретувати та застосовувати з метою індивідуального розвитку і самовдосконалення [4, с. 107]. Найдоступнішим способом створення цифрового оповідання є використання програми PowerPoint, яка сама вимагає всю необхідну текстову й числову інформацію, а також надає безліч готових варіантів шаблонів і дизайну змісту.

Цифрові оповідання можуть бути використані як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови через активне залучення учнів до створення цифрового оповідання й можуть допомогти: розвинути позитивне ставлення до іноземної мови, культури та вивчення мови; сприяти введенню або повторюванню нових лексичних та структурних одиниць іноземної мови в знайомих контекстах, які збагатять дитяче мислення і поступово увійдуть у власне мовлення; можуть розвинути вміння аудіювання дитини через візуальні підказки, а також уміння прогнозування, вгадування та висування гіпотези; забезпечують можливості для об'єднання іноземної мови з іншими предметними сферами тощо [5, с. 51-58], [6, с. 23], [7, с. 27], [8, с. 52]. Це доводить, що цифрове оповідання допоможе підвищити когнітивну ефективність, мотивацію та активність у навчанні. Цифрове оповідання, спрямоване на розвиток пізнавальних умінь дітей, доцільно застосовувати в навчанні різних видів мовленнєвої діяльності, як-от умінь слухати, говорити та писати [9] – [12].

Цифрове оповідання допомагає презентувати лексику в чіткому контексті, а ілюстрації полегшують розуміння значення слів. Це робить слова легко запам'ятовуваними. Залучення школярів до поетапного створення оповідання на уроці також сприятиме кращому засвоєнню слів. Розглянемо деякі приклади вправ із застосуванням програми PowerPoint.

1. Вправа, спрямована на освоєння форми та значення лексичних одиниць за допомогою вгадування правильного слова.

Завдання: Kids, let's create a story about a princess. We already have some pictures, let's fill in a suitable gap in the fairytale.

Хід виконання: Діти утворюють пари. Кожна пара має на слайді текст казок із пропусками. Діти заповнюють відповідний пропуск у казці.

Очікувана реакція:

Приклад:

Once upon a time, there was a girl named She lived with her One day, the princess wanted to see the.... When the princess came there she saw the ... His name was ... They fell in ...and were married.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

2. Вправа, спрямована на використання лексичних одиниць у комунікативній ситуації за допомогою встановлення послідовності слів.

Завдання: Dear children, let's write a story about Cindirella. But first let's sequence the vocabulary for it.

Хід виконання: діти послідовно складають слова з історії та пишуть текст на слайдах.

Очікувана реакція:

Приклад:

Cinderella, father,

Once upon a time, there was a girl named Cinderella. She lived with her father. ...

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Цифрове оповідання також допомагає презентувати граматичні структури іноземної мови природним способом, а контекст та візуальна підтримка сприяють зрозумінню дітьми значення структури. Повторення слів в оповіданні та їх кумулятивність можуть сприяти вивченню певних структур, навіть без їх пояснення вчителем. Учитель може окреслити в оповіданні примітки про структури, які потрібно ввести, повторити або тренувати. Багато з них складається з питань, інструкцій, висловлювань та простих описів тощо.

Розглянемо деякі приклади:

1. Вправа, спрямована на тренування граматичної структури в процесі класифікації інформації з оповідання відповідно до встановлених критеріїв.

Завдання: Kids, let's create the next part of the story about Cinderella and choose the appropriate picture with a word and write sentences Cinderella and Cinderella's sisters.

Хід виконання: діти обирають картинки та записують речення на кшталт: "Cinderella likes cooking", "Cinderella's sisters like sleeping".

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Цифрове оповідання може допомогти в забезпеченні мотивованості дітей та їх активної участі під час аудіювання. Учні зможуть ефективніше стежити за змістом оповідання, якщо ми зосередимо їх увагу на конкретних моментах, які вони повинні прослухати, або якщо ми надаємо їм важливі знання та основну лексику з теми, а також різні види візуальної підтримки, як-от: малюнки, графіки чи діаграми. Наведемо кілька способів розвитку вмінь аудіювання в процесі створення цифрового оповідання:

- Прослухайте, намалюйте або розмалюйте. Диктування зображень часто використовується для того, щоб допомогти учням зосередити увагу на ключових іменниках та прикметниках, що описують колір, розмір, форму тощо. У малюнку можуть бути відсутні предмети, які учні додають, коли слухають.

- Прослухайте і позначте. Цей вид діяльності використовується з малюнками, картами чи діаграмами, де учням пропонується прослухати опис тварини, людини або місця, щоб позначити основні частини.

- Прослухайте і встановіть послідовність. Ця діяльність, як правило, заснована на написаних фразах або фотографіях, які діти розташовують послідовно, коли вони слухають історію.

- Прослухайте і класифікуйте. Ця діяльність також зазвичай заснована на фотографіях; учні уважно слухають серію описів і сортують зображення в різні групи.

Наведемо приклади вправ:

1. Вправа, спрямована на формування вмінь глобального аудіювання та класифікації лексичних одиниць відповідно до встановлених критеріїв.

Завдання: Kids, let's listen to the main characters of our story talking about their favourite food and organize the words into groups according to what food the main characters like to eat in our story.

Хід виконання: діти обирають та класифікують зображення в презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

2. Вправа, спрямована на формування вмінь глобального аудіювання на основі встановлення послідовності почутих фраз.

Завдання: Kids, let's listen to the main characters of our story talking about their weekends and put the pictures into the right order.

Хід виконання: діти обирають та встановлюють послідовність зображень у презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

3. Вправа, спрямована на формування вмінь детального аудіювання на основі виділення основної інформації з почутого.

Завдання: Kids, let's listen to the main characters of our story talking about their journey and tick the places they visit on the map.

Хід виконання: діти обирають та позначають маршрут на мапі в презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

4. Вправа, спрямована на формування вмінь детального аудіювання на основі виділення детальної інформації з почутого.

Завдання: Kids, let's listen to the main characters of our story talking about their appearance and paint a picture.

Хід виконання: відповідно до детального опису діти створюють зображення героїв в презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Говоріння іноземною мовою в початковій школі часто контролюється і в основному ініціюється вчителем. Воно, як правило, складається з простих запитань та відповідей. Наведені приклади вправ можуть бути використані в процесі роботи з цифровим оповіданням та допоможуть перейти від керованої практики до вільного спілкування:

Наведемо приклад вправи:

1. Вправа, спрямована на формування вмінь діалогічного мовлення на основі створеного цифрового оповідання.

Завдання: – Kids, now when we have created this scene of our story, let's act it out. Imagine that you are characters of a story and have to go to a shop and want to buy some food. Somebody will be a seller and somebody will be a buyer. Tell the seller what you want to buy.

Хід виконання: діти складають діалог відповідно до ситуації.

Очікувана реакція:

Приклад: Good morning!

– Good morning!

– What do you want?

– I want (bananas, tomatoes, cucumbers, apples...)

– How much is it?

– Two pounds.

– Here you are.

– Thank you.

– You are welcome.

– Goodbye!

– Goodbye!

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Цифрове оповідання може бути ефективним засобом навчання читання в початковій школі. Під час роботи з цифровим оповіданням можна захопити учнів помічати будь-які приклади письмової іноземної мови в оповіданні, як-от: знаки, повідомлення або реклама. Таке усвідомлене читання є корисною підготовкою в

навчанні читання англійською мовою на ранньому етапі початкової школи. Також можна встановити певний колір-код, наприклад, усі прикметники в рожевому кольорі, усі іменники в зеленому, усі дієслова в синьому тощо. Наведемо приклади інших завдань.

- Читання речень і реконструкція цілого тексту розповіді.
- Підбір малюнків до бульбашок мовлення.
- Секвенування. Діти розташовують речення в правильному порядку.

Наведемо приклади вправ:

1. Вправа, спрямована на формування навичок читання на рівні речення та організації інформації в правильному порядку.

Завдання: Kids, let's choose the appropriate sentences and organize them in the right order in the story.

Хід виконання: діти обирають речення і впорядковують їх у презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

2. Вправа, спрямована на формування навичок читання на рівні речення та організації інформації відповідно до встановлених критеріїв.

Завдання: Kids, let's choose the appropriate picture to the speech bubbles in the story.

Хід виконання: діти обирають зображення і впорядковують їх відповідно до бульбашок мовлення в презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

3. Вправа, спрямована на формування навичок читання на рівні короткого тексту та реконструкції цілого тексту розповіді.

Завдання: Kids, let's organize the sentences in the right order in the story.

Хід виконання: діти обирають речення і впорядковують їх у презентації Power Point, створюючи черговий слайд в оповіданні.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Цифрове оповідання є тим способом, за допомогою якого ми можемо заохотити учнів писати, щоб допомогти їм запам'ятати слова, заохотити їх висувати ідеї, записувати їх, спілкуватись один з одним і т. д. Наприклад, дітям рекомендується написати речення про оповідання, яке вони продивились, а інші діти повинні вирішити, ці речення правдиві чи хибні. Учитель може заохотити дітей експериментувати з різними типами текстів, як-от: описи, вірші, кросворди, запрошення, листівки на день народження, листи, меню, інструкції або головоломки. Учні можуть навіть написати прості перекази історії, використовуючи різні символи, або створити іншу кінцівку, яка може бути прочитана іншими учнями.

Наведемо приклади вправ:

1. Вправа, спрямована на формування навичок написання тексту та організації інформації в правильному порядку.

Завдання: Kids, let's organize the words in the right order and write an invitation for a Cinderella's wedding from her name.

Хід виконання: діти встановлюють порядок слів і пишуть запрошення.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

2. Вправа, спрямована на формування навичок написання короткого тексту-інструкції та секвенування інформації в правильному порядку.

Завдання: Kids, let's invite Cinderella to your home. Write a short text that describes the way from our school to your house. You may use the expressions given but you have to organize them in the right order.

Хід виконання: діти встановлюють порядок висловлювань і пишуть текст-інструкцію.

Спосіб контролю: контроль з боку вчителя.

Зобразимо наведену інформацію у вигляді таблиці (див. табл. 1).

Таблиця 1

Використання цифрового оповідання як засобу активізації пізнавального інтересу в учнів початкової школи на уроках іноземної мови

Види мовленнєвої діяльності	Переваги використання та особливості застосування цифрового оповідання на уроці іноземної мови	Приклади завдань
слухання (аудіювання)	Цифрове оповідання може допомогти дітям слухати вмотивовано та активно під час прослуховування. З метою допомоги учням більш ефективно стежити за історією, варто зосередити їх увагу на конкретних моментах, які вони повинні прослухати, надати їм різні види візуальної підтримки, як-от: малюнки, графіки чи діаграми.	Секвенування: необхідно розставити об'єкти, речення в правильному порядку тощо. Класифікування: на основі прослуханої серії описів сортування зображень у різні групи.
читання	Використання візуальної підтримки допомагає розвивати навички читання та створює основу для підтримки навичок іншомовного мовлення дітей. Доцільно заохотити учнів помічати будь-які приклади письмової іноземної мови в оповіданні.	Читання речень і реконструкція цілого тексту розповіді. Відбір малюнків до бульбашок мовлення. Секвенування: розташування речень у правильному порядку.
говоріння	Можливість перейти від керованої практики до вільного спілкування. Учні можуть брати активну участь у створенні цифрового оповідання та пропонувати теми для обговорення в процесі формування іншомовної мовленнєвої діяльності учнів.	Інформаційний пробіл (виконуються парами або групами, у яких один з партнерів у парі має деяку інформацію, якої не має інший); Анкети та опитування. Мета полягає в тому, щоб провести інтерв'ю з іншими однокласниками щодо, наприклад, їх передбачень про розвиток подій в оповіданні і представити інформацію у вигляді графіка.

ПИСЬМО	<p>Цифрове оповідання може заохотити учнів писати, висувати ідеї, записувати їх і т. д.</p> <p>Цифрове оповідання допомагає експериментувати з різними типами текстів, як-от: описи, вірші, кросворди, запрошення, листівки на день народження, листи, меню, інструкції або головоломки.</p>	<p>Написання тестів із правдивими та хибними реченнями в кінці оповідання.</p> <p>Написання простих переказів оповідання тощо.</p>
--------	--	--

Отже, цифрове оповідання є тим способом, за допомогою якого можемо заохотити наших учнів аналізувати та працювати зі змістом цифрового оповідання різними способами для кращого розвитку своїх знань з іноземної мови.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Цифрове оповідання – багате джерело для розвитку різних мовленнєвих умінь. Робота з ним може бути максимально різноманітною, щоб усі діти могли брати участь відповідно до їх індивідуальних можливостей та рівня знань. Цифрове оповідання є ефективним способом допомоги дітям у висловлюванні думок та уявлень про запропоноване оповідання, створює широкий спектр можливостей для його використання як освітньої технології активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови в початковій школі, оскільки діти, працюючи зі змістом історії різними способами, краще розуміють текст і розвивають свої знання з іноземної мови, наприклад, аналізують сюжет і персонажів, вказуючи основні подробиці, порівнюючи події, передбачаючи їх, висуваючи припущення, інтерпретуючи розповідь, малюнки тощо. Учителі можуть не тільки розвивати пізнавальні вміння дітей, але й також формувати позитивне ставлення до іноземної мови та культури.

Вважаємо, що вдосконалення роботи вчителів іноземних мов повинно передбачати збереження безперечних надбань вітчизняної системи педагогічної освіти, а також запозичення прогресивних ідей з практики педагогічних працівників з інших країнах, що потребує подальших досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Lanszki A., *Digitális történetmesélés a nevelési-oktatási folyamatban*. Eger: Líceum Kiadó, 2017.
- [2] Ellis G. and Brewster J., *Tell it again*. Harlow: Penguin English, 2002.
- [3] Ohler J. *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity Paperback*. Corwin, 2013.
- [4] Nesterova M., "Educational Cognitive Technologies as Human Adaptation Strategies", *Future Human Image*, vol. 7, P. 102-112, 2017.
- [5] Balogh L., *Tanulási stratégiák és stílusok, a fejlesztés pszichológiai alapjai*. Debrecen: Kossuth Egyetemi Kiadó, 2000.
- [6] Ollé et al., *Digitális állampolgárság az információs társadalomban*. Budapest: ELTE Eötvös Kiadó, 2013.
- [7] Papp-Danka A., "Az online tanulási környezettel támogatott oktatási formák tanulásmódszertanának vizsgálata", 2014. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://bit.ly/1CtluHh>. Дата звернення: Берез. 30, 2019.
- [8] Карпенко С., "Мультимедійні програмні засоби у підготовці майбутнього фахівця з іноземних мов у дошкільній та початковій освіті", *Інформаційні технології і засоби навчання*, Том 57, № 1, С. 50-55, 2017.
- [9] Lacková M. "Investigation of ESP vocabulary through corpus" in *Forlang, Proceedings of International Conference*, Košice, Slovakia, June 6-7, 2019, pp. 88-93.

- [10] Safiullina G. R., Davitova N. R., Lelakova E., "Sketch Engine in building a lexical minimum for children", *International journal of innovative technology and exploring engineering*, vol. 1, pp. 5105-5108, 2019.
- [11] Metruk R. "Confronting the challenges of MALL: Distraction, cheating, and teacher readiness", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15(2), pp. 4-14, 2020.

Матеріал надійшов до редакції 06.05.2019 р.

ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Карпенко Евгения Николаевна

кандидат педагогических наук, доцент

Житомирский государственный университет имени Ивана Франко, г.Житомир, Украина

ORCID ID 0000-0003-3630-5415

karpenko26@i.ua

Айтай-Хорвас Магда

кандидат филологических наук, старший преподаватель

Университет Ниредьгазы., г. Ниредьгаза, Венгрия

ajtayhorvath.magda@nye.hu

Аннотация. Цифровое повествование является инновационной образовательной технологией и популярным педагогическим инструментом активизации познавательной деятельности школьников на уроке иностранного языка. В статье рассматриваются возможные пути использования цифрового повествования как образовательной технологии активизации познавательной деятельности младших школьников на уроке иностранного языка. Определены прогрессивные идеи педагогического опыта в этой сфере. Автор анализирует понятие цифрового повествования и предлагает возможные пути его применения учителями иностранных языков начального звена на основе использования прогрессивных идей, которые соответствуют инновационным образовательным тенденциям. Основную цель использования цифрового повествования как образовательной технологии активизации познавательной деятельности младших школьников на уроке иностранного языка является развитие мышления учащихся, повышение уровня их познавательной способности, а также развитие их эмоциональной культуры. Истории, которые могут быть основой для создания цифрового повествования, можно заимствовать со всего мира, в частности традиционные истории и современные переводы сказок, историй животных, рассказы о повседневной жизни, истории из других культур, фантастические истории и т.д. Учитель может выбрать историю, которая наиболее подходит для языкового и когнитивного уровня детей. Кроме того, в процессе создания цифрового рассказа учитель может самостоятельно подобрать учебный материал, чтобы добиться максимального учебного эффекта. Дети могут анализировать и работать с содержанием цифрового рассказы для лучшего приобретения знаний по иностранному языку, например, анализировать сюжет и персонажей, указывая основные подробности, сравнивая события, выдвигая предположения, интерпретируя рисунки и тому подобное. В свою очередь это будет способствовать развитию умений говорения, чтения, аудирования, расширит словарный запас детей и оптимизирует процесс изучения иностранному языку в целом.

Ключевые слова: цифровое повествование; обучение иностранным языкам; образовательная технология активизации познавательной деятельности; начальная школа.

DIGITAL STORYTELLING AS AN EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR ACTIVATING COGNITIVE ACTIVITY OF PRIMARY SCHOOL PUPILS IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS

Yevheniia M. Karpenko

PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, Ukraine

ORCID ID 0000-0003-3630-5415

karpenko26@i.ua

Magda Ajtay-Horváth

PhD in Philology, Senior Lecturer

University of Nyíregyháza, Nyíregyháza, Hungary

ajtayhorvath.magda@nye.hu

Abstract. Digital stories are an innovative educational technology and a popular pedagogical tool for activating cognitive activity of pupils in the foreign language lesson. The article considers possible ways of using digital storytelling as an educational technology for activating cognitive activity of primary school pupils in a foreign language lesson. The progressive ideas in this field are determined. The authors analyze the concept of the digital story and propose possible ways of using it by foreign language teachers on the basis of the use of progressive ideas that are in line with innovative educational tendencies. The main purpose of using digital storytelling as an educational technology for activating the cognitive activity of primary school pupils in a foreign language lesson is the development of pupils' thinking, raising their level of cognitive ability, and developing their emotional culture. Stories that can be the basis for creating a digital story can come from all over the world and include traditional stories and modern tales, animal stories, stories about everyday life, stories from other cultures and fantastic stories, etc. A teacher can choose a story that is most suitable for the linguistic and cognitive level of children. In addition, in the process of creating a digital story, the teacher can independently pick up the learning material to achieve the maximum educational effect. Children can analyze and work with the content of a digital storybook for better understanding their foreign language skills, for example, to analyze plot and characters, pointing out basic details, comparing events, putting forward assumptions, interpreting drawings, etc. This will promote the development of speaking, reading, listening skills, expand children's vocabulary and optimize the process of learning a foreign language in general.

Keywords: digital storytelling; teaching foreign languages; educational cognitive technology; primary school.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] A. Lanszki, *Digital storytelling in the educational process* Eger: Lyceum Publisher, 2017, p. 352. (in English)
- [2] G. Ellis and J. Brewster, *Tell it again*. Harlow: Penguin English, 2002. (in English)
- [3] J. Ohler, *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity Paperback*. Corwin, 2013, p. 305 (in English)
- [4] M. Nesterova, "Educational Cognitive Technologies as Human Adaptation Strategies", *Future Human Image*, vol. 7, pp. 102-112, 2017. (in English)
- [5] L. Balogh, *Learning styles and strategies, psychological foundations of teaching*. Debrecen: Kossuth University Publisher, 2000, p. 118. (in Hungarian)
- [6] Ollé et al., *Digital citizenship in the information society*. Budapest: ELTE Eötvös Publisher, 2013, p. 340. (in Hungarian)
- [7] A. Papp-Danka, *Study Methodology of Learning Methods Supported by Online Learning Environment*, 2014. [Online]. Available: <http://bit.ly/1CtUuHh>. Accessed on: March 30, 2019. (in Hungarian)
- [8] Ye. Karpenko, "Multimedia computer software for the professional training of prospective specialists in foreign languages for preschool and primary education", *Information Technologies and Training Tools*, vol. 57, № 1, pp. 50-55, 2017 (in Ukrainian).
- [9] M. Lacková, "Investigation of ESP vocabulary through corpus" in *Forlang, Proceedings of International Conference*, Košice, Slovakia, June 6-7, 2019, pp. 88-93. (in English)
- [10] O. Hundarenko, "Challenges of teaching academic writing skills in ESL classroom (Based on international teaching experience)", *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, vol. 11(4), pp. 70-83, 2019. (in English)
- [11] G. R. Safiullina, N. R. Davitova, E. Lelakova, "Sketch Engine in building a lexical minimum for children", *International journal of innovative technology and exploring engineering*, vol. 1, pp. 5105-5108, 2019. (in English)
- [12] R. Metruk, "Confronting the challenges of MALL: Distraction, cheating, and teacher readiness", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15(2), pp. 4-14, 2020. (in English)



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.