

Սուսաննա ՉԱԼԱԲՅԱՆ

Քրիստինե ՍԱՐԳՍՅԱՆ

Հայաստանի պեդագոգական տնտեսագիտական համալսարան
s.chalabyan@gmail.com, tinoks@mail.ru

ԻՆՉՊԵՐՍ ՍՏԵՂԾԵԼ ԹՎԱՅԻՆԱՑՎԱԾ ՊԱՏՈՒՄ

Թվայնացված պատում ստեղծելը նույնքան իմաստալից գործընթաց է, որքան պատմություն կերտելը:

Սույն հոդվածը հնարավորություն է տալիս ծանոթանալ թվայնացված պատումի՝ որպես ինտերակտիվ մեթոդի, կիրառմանը օտար լեզվի դասավանդման ընթացքում: Տրվում է նաև մանրամասն տեղեկատվություն այն մասին, թե ինչպես պետք է ստեղծել թվայնացված պատում և կիրարկել այն լսարանում: Հոդվածի նյութը օգնում է պատկերացում կազմելու այդ մեթոդական հնարքի վերաբերյալ և ծանոթանալու թվայնացված պատումի ի հայտ գալու առանձնահատկություններին: Թվայնացված պատումը, հանդիսանալով լեզվի գրավոր և բանավոր հմտությունների բարձրացման արդյունավետ ինտերակտիվ միջոց, օգնում է ուսանողներին առավելագույնս զարգացնելու իրենց աշխատանքային և մտածողական մարտավարությունը:

Բանալի բառեր. համակարգչահենք ուսուցման գործընթաց, թվայնացված պատում, ցանցային հրապարակումներ, համակարգչահենք պատկերներ, անշարժ պատկերներ

Թվայնացված պատումը ուսուցման ազդեցիկ միջոց է, որի արդյունքում հանրությունն ակնկալում է ուսանողներից ձեռք բերել այս դարաշրջանին համահունչ քայլերու ունակություններ և գիտելիքներ: Թվայնացված պատումը նաև համակարգչահենք ուսուցման միջոց է, որն օգնում է պատմություններ ստեղծել և պատմել՝ օգտագործելով ժամանակակից տեխնիկական միջոցները: Գոյություն ունեն բազմաթիվ այլ եզրեր այս մեթոդը անվանելու համար՝ օրինակ՝ թվային փաստարկ, համակարգչահենք պատմություն, թվայնացված էսսեներ, էլեկտրոնային նոթեր, ինտերակտիվ պատմվածքներ և այլն: Սակայն ամեն դեպքում այս բոլորը համախմբվում են այն նույն գաղափարի շուրջ, որը պատմվածք ստեղծելու արվեստ է՝ օգտագործելով տարբեր մուլտիմեդիական սարքեր՝ ներառելով գծապատկերներ, տեսալսողական սարքեր և ցանցային հրապարակումներ:

Ինչպես ավանդական պատմություն ստեղծելու երևույթը, շատ թվայնացված պատումներ ունեն նախապես մտածված հատուկ թեմաներ,

որոնք զուգակցվում են համակարգչահենք պատկերներով, տեքստերով, ձայնագրված լսողական պատմվածքներով, տեսագրություններով և երաժշտությամբ: Թվայնացված պատումները կարող են տարբեր լինել իրենց տևողությամբ, սկսած 30 վայրկյանից մինչև 10-20 րոպե, սակայն ուսումնական նպատակով կազմվածները հիմնականում տևում են 2-ից 10 րոպե, իսկ թվայնացված պատումի համար օգտագործվող նյութերը կարող են լինել անձնական պատմությունից մինչև պատմական փաստի արձանագրում, կենսական որևէ բնագավառին վերաբերող քննարկումից մինչև տիեզերքի մի այլ կետում կատարվող ուսումնասիրություն, այսպիսով համարյա ամեն ինչ՝ իրականից մինչև երևակայական:

Չնայած որ այն հիմնված է համակարգչային տեխնոլոգիաների վրա, թվայնացված պատումը նորագույն մեթոդ չէ: Այս գործընթացի հիմնադիրներից է Ջո Լամբերթը, որը նաև թվայնացված պատումի կենտրոնի հիմնադիրներից մեկն է, որը Կալիֆորնիայում հանրային արվեստների շահույթ չհետապնդող կազմակերպություն է (Center of Digital Storytelling-CDS): Թվայնացված պատումի կենտրոնը, 1990 թվականից սկսած, օժանդակում է երիտասարդներին և պատանիներին իրենց անձնական պատմությունների ստեղծման գործում և դրանք իմաստալից գրառումների և տարբեր թվային գործիքների համադրությամբ ներկայացնելու համար: Ջատագովներից մեկն էլ բրիտանական մեթոդիստ, լուսանկարիչ Դենիել Միդդուսն է, ով տվել է թվայնացված պատումի համար հետևյալ սահմանումը. «հակիրճ անձնական մուլտիմեդիային պատմություններ, որոնք պատմում են սրտի խորքից»: Նա նշում է նաև, որ թվայնացված պատումի ողջ իմաստային գրավչությունն այն է, որ այդ պատմությունները կարող են ստեղծվել մարդկանց կողմից ամեն տեղ, ցանկացած թեմայով և տեղադրվել համացանցում՝ ամբողջ աշխարհում տարածելու համար: Միդդուսը գտնում է, որ թվայնացված պատումները մուլտիմեդիային սոնետներ են, որտեղ պատկերները բացահայտում են պատմությունը և դառնում մի խճանկար, անտեսանելի պատմվածքների շարք, որոնք միասին կազմում են մի մեծ պատմություն, որն իր հերթին բացահայտում է մեր իսկությունը /en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling/:

Այսօր թվայնացված պատումը կիրառվում է նորագույն տեխնոլոգիաներ օգտագործողների կողմից տարբեր կենտրոններում, դպրոցներում, գրադարաններում և նույնիսկ գործարար աշխարհում: Կրթական համակարգում և՛ ուսանողները, և՛ դասախոսները կիրառում են թվայնացված պատումը տարբեր ուսումնական հաստատություններում:

Անդրադառնանք պատմություն ստեղծելու արվեստին, և թե ինչպես կարելի է ստեղծել թվայնացված պատում: Յուրաքանչյուրը պատմելու բան ունի, իսկ թվային աշխարհն առաջարկում է շատ բազմազան և նորագույն միջոցներ, որոնց օգնությամբ կարող ենք նվաճել այդ աշխարհը՝ այլ մարդկանց մեր պատմությունները ներկայացնելով: Թվայնացված պատումը թվային բովանդակության օգտագործման արվեստ է, որը

ներառում է անշարժ պատկերներ, տեսահոլովակներ, կադրից դուրս ծայներ, ծայնային էֆեկտներ և երաժշտություն՝ ստեղծելու համար անչափ հետաքրքիր ու գայթակղիչ պատմողական ֆիլմեր կամ տեսահոլովակներ: Լսարանում, որպես արտահայտիչ միջոց, թվայնացված պատումը կարող է օգտագործվել՝ համատեղելով դասընթացի թեման, ուսումնական պլանով առաջադրված ուսուցողական պահանջները և ուսանողի ձեռք բերած գիտելիքը:

Վիքիփեդիան շատ լավ միջավայր է, որտեղ կարող ենք ծանոթանալ, թե ինչ է թվայնացված պատումը, և պատկերացում կազմել այդ հասկացության վերաբերյալ, բացահայտել թվայնացված պատումի առաջացման պատմական առանձնահատկությունները: Այդ առումով հարուստ և բազմակողմանի տեղեկատվություն կարելի է ստանալ Դենիել Միդդուսի ‘Digital Storytelling Tutorials’ ուղեցույցում /տե՛ս՝ en.wiki pedia.org/wiki/Digital_storytelling/, որը նաև ներառում է սարքավորումների, համացանցի, տեքստի կազմման և վերարտադրության մասին տեղեկատվություն՝ այսինքն քայլ առ քայլ ուղղորդում պատմություն ստեղծելու համար:

Ավելին, Apple-ը իր պաշտոնական ինտերնետային կայքում ունի նախագիծ, որը կրում է «Թվայնացված պատում. ինձ պատմություն պատմիր» խորագիրը (“Digital Storytelling: Tell Me a Story” /www.ali.apple.com/als/2ndmult/projects/3024.html/): Այն տրամադրում է գիտելիք, թե ինչպես հասարակ և սովորական պատմությունը դարձնել թվայնացված: Քայլ առ քայլ ներկայացվում է տարբեր նյութերի հետ տարվող աշխատանքը, պատկերների հավաքագրումը, պատմության վերջնական տեսքի բերումը, այն համացանցում տեղադրելը, այնուհետև գնահատման ռազմավարությունը, ինչպես նաև տրվում են հղումներ այդ կայքերի հետագա օգտագործման և ուսումնասիրության համար: Այդ կայքում նաև տեղադրված է հիանալի PDF ուղեցույց, թե ինչպես պետք է օգտվել Apple-ի ծրագրից՝ թվայնացված պատում ստեղծելու համար:

Իր հերթին թվայնացված պատումի կենտրոնի աշխատակիցներից Միշել դը Քրանենը առաջարկել է ուսանողներին խրախուսելու լսարանային գործնական մարտավարություն /www.terry-freedman.org.uk/artman/publish/printer_804.php/: Այդ մարտավարության հիմնական նպատակն է օգնել ուսանողներին հասկանալու նախագծի կարևորությունը և մինչև թվայնացված պատում պատրաստելը գրել համապատասխան սցենար: Հետագայում կատարվում է սցենարի վերանայում, համապատասխան բառապաշարի ընտրություն և նյութի տեղադրում համացանցում:

21-րդ դարում հաղորդակցման և տեխնոլոգիաների ոլորտում հաջողության հասնելու համար պետք է շատ հմուտ լինել: Անհրաժեշտ է տիրապետել այնպիսի հմտությունների, որոնք թույլ են տալիս վերլուծելու, օգտվելու, կառավարելու, ներգրավվելու (ինտեգրվելու), գնահատելու և ստեղծելու տեղեկատվություն: Նաև պետք է կարողանալ աշխատել թիմերով և լուծել բազմազան խնդիրներ: Մարդու այն ունակությունները,

որոնք կենտրոնանում են և՛ բանավոր, և՛ գրավոր խոսքի հարստացման վրա, այսինքն՝ բոլոր լեզվական վեց հմտությունները՝ գրել, ունկնդրել, խոսել, կարդալ, տեսնել և բանավոր վերարտադրել, օգտագործվում են հաղորդակցվելու, խնդիրներ լուծելու համար և անշուշտ մեկ ուրիշին ինչ-որ բան համոզելու համար:

Օրինակ՝ Փրենսքին /Prensky, 2005/ այսօրվա երիտասարդներին նկարագրում է որպես մի սերունդ, որն արդեն իսկ լիովին հարմարվել է նորագույն կրթական միջավայրին՝ ներառելով իր հաղորդակցման համակարգը, որը ենթադրում է վայրկենական նամակագրություն, տեղեկատվության տարածում (blogs), գնել-վաճառելը (e-bay), տեղեկատվության փոխանակում (հավասարազոր տեխնոլոգիաների միջոցով), ներբեռնում (հավաքագրում-download), համակարգում (wikis), փնտրում (Google), ծրագրավորում, սոցիալական շփում (chat rooms) և անգամ համացանցի միջոցով այս կամ այն երևույթի վերաբերյալ տեղեկատվության փնտրում (Web surfing):

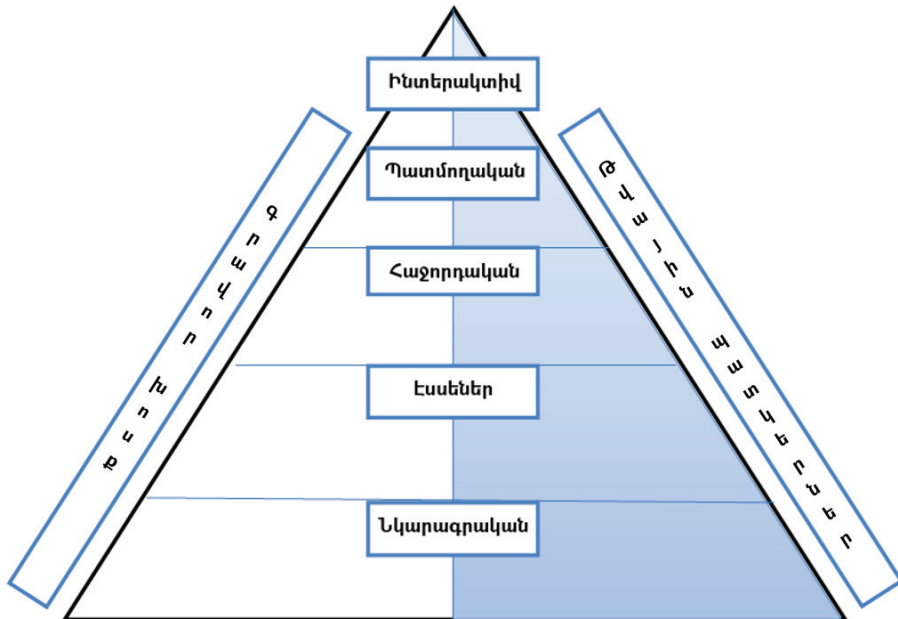
Այսպիսով, թվայնացված պատումը 21-րդ դարի ուսանողներին ընձեռում է մի հնարավորություն, որպես իրենց անհատականության արտահայտման միջոց, համակցելու իրենց սեփական ձայնն ու գրավոր և բանավոր խոսքը, ինչպես նաև շատ այլ էլեկտրոնային միջոցներ իրենց մտքերը համացանցում արտահայտելու համար: Այս մեթոդը մի յուրահատուկ մարտահրավեր է այսօրվա ուսանողությանը: Թվայնացված պատումը ընտրվել է, որպես մի գործունեություն, որը կնպաստի ինչպես գրավոր, այնպես էլ բանավոր խոսքի հմտությունների զարգացմանը, ինչպես նաև արտահայտիչ խոսքի և ստեղծարար մտքի ձևավորմանը: Փրենսքին հետագայում այս սերունդն անվանում է «երիտասարդություն, որոնց համար տեխնոլոգիան մայրենի լեզու է» (native speakers of technology), որպես չափազանց հմուտ սերունդ թվային աշխարհում, համացանցում և համակարգչային խաղերի ոլորտում: Անգամ եթե նրանք այս գործիքներից օգտվելու անմիջական հնարավորություն չունեն, նրանք չափազանց կլանված են երևակայական կամ ոչ իրական աշխարհով (virtual world): Նրանք գիտեն, թե ինչպես օգտվել գործիքներից և առավելագույնս զարգացրել են իրենց աշխատանքային և մտածողական մարտավարությունը՝ ներգրավելով թվային գործիքները իրենց առօրյա կյանքում:

Թվայնացված պատումը օգտագործում է իրական աշխարհի հմտություններ, ինչպես օրինակ տեսահոլովակի նկարահանում և դրա հրապարակում, որի ընթացքում կարող են խթանվել բանավոր և գրավոր խոսքի կարողությունները և լեզվի իմացության հմտությունները, որը թույլ է տալիս նաև արտահայտել հեղինակի անհատականությունը և ցուցաբերել ստեղծարար մտքի հատկանիշները:

Միևնույն ժամանակ թվայնացված պատումը օգտագործում է իրական աշխարհի և տեխնոլոգիաների ոլորտի հմտությունների կիրա-

ռումը դասավանդման փորձառության ընթացքում, ինչպես, օրինակ, վիդեոգրաֆիա, որը սկավառակի վրա նյութի ծայնագրումը, տեսահոլովակի ստեղծումն է:

Ստորև առաջարկվում է թվայնացված պատում ստեղծելու Ֆիզգի բուրգաձև մոդել /Figg, 2005/, որտեղ շատ մանրամասն և հերթականությամբ նկարագրվում և բացատրվում են տեսահոլովակի նախագծումը, ստեղծումը, որն անշուշտ ուղղորդվում է սցենար գրելու գործընթացով, քանի որ սխեման նաև նկարագրում է թվայնացված պատում ստեղծելու մի շարք գործողություններ, որոնց նպատակն է միևնույն ժամանակ զարգացնել ուսանողի գրավոր և բանավոր խոսքի հմտություններ:



Թվայնացված պատում ստեղծելու Ֆիզգի առաջարկած մոդել-բուրգ.

Բուրգում մանրամասն բացատրվում է, թե ինչպես է ստեղծվում թվայնացված պատումը՝ ըստ պատմությունների տիպերի հաջորդականության՝

1. Նկարագրական՝ ամենադյուրին և առաջնային տեսակն է
2. Պատկերների մասին էսսեններ
3. Հաջորդական
4. Պատմողական
5. Ինտերակտիվ, որն էլ համարվում է պատմություն ստեղծելու ամենադժվար և բարդ տեսակը:

Պատումի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացնում է գրավոր խոսքի և թվային պատկերների հետ աշխատելու հատուկ հմտություններ, որոնք կառուցվում են նախորդ մակարդակում առաջադրված հմտությունների հիման վրա: Ասենք, օրինակ, նկարագրական պատմությունը (առաջին

մակարդակ) սովորական թվային պատմություն է, որը զարգացնում է գրավոր խոսքի հմտությունները (writing skills)՝ գրանցում, նկարագրում, պիտակավորում և որի դեպքում օգտագործվում են մեկից մինչև երեք անշարժ պատկերներ: Թվային պատկերների հետ աշխատելու հմտությունները (digital imagery skills) նույնպես շատ կարևորվում են՝ լուսանկարում, պատշաճ նյութի տեղադրում, ճիշտ լուսավորություն և տեսախցիկի ճիշտ տեղադրում:

Բուրգի երկրորդ մակարդակում պատկերների մասին էսսեներն են, որտեղ նույնպես օգտագործվում են մեկից երեք հատուկ ընտրված պատկերներ, սցենարի մշակում, կազմակերպում, բացատրություն, պատմության փոխակերպում: Այստեղ ևս զարգանում են ուսանողի գրավոր խոսքի հմտությունները:

Երրորդ մակարդակը հաջորդականության մակարդակն է, որտեղ դրսևորվում է թվայնացված պատումի նյութը ներկայացնելու հաջորդական զարգացումը: Այս մակարդակում տեղի է ունենում սցենարի վերամշակում, մոտ հինգ վայրկյան տևողությամբ տեսագրության ձայնագրում:

Առաջարկված բուրգի չորրորդ մակարդակում պատմողական թվայնացված պատումն է, որը նպաստում է բանավոր խոսքի զարգացմանը, քանի որ հոլովակում հեղինակը ավելի շատ խոսում և ներկայացնում, այսինքն պատմում է իր ասելիքը: Այստեղ կատարվում է նաև կերպարների, սյուժեի ընտրություն ու մշակում, և պահանջվում է բարձր մակարդակի տեխնոլոգիական հմտությունների դրսևորում:

Հինգերորդ մակարդակը ամենաբարդն է համարվում, քանի որ ենթադրում է տարբեր սյուժեների համադրություն, որը նաև զուգակցվում է հմուտ անիմացիոն գործընթացով:

Այսպիսով, այսօրվա ուսանողը հեշտությամբ կարող է ստեղծել թվայնացված պատումի ցանկացած տեսակ՝ օգտագործելով վերը նշված մոդելը, ձայնագրություններ, նկարահանում և կոնկրետ իրադրությանը համապատասխանող բառապաշար: Իսկ այսօրվա լսարանները անշուշտ հագեցած են անհրաժեշտ տեխնիկայով, որպեսզի մեթոդը լայնորեն և իրապես կիրառվի լեզվի դասավանդման գործընթացում՝ բարելավելով ուսանողների բանավոր և գրավոր խոսքի հմտությունները:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Digital Storytelling Center - CDS, a non-profit community arts organization in Berkley, California, 1990.
2. Prensky M. Listen to the natives // *Educational Leadership*, 63(4), 2005.
3. Figg C. Activity types that make digital storytellers out of digital techies: A hierarchical model for developing writing and digital storytelling skills. Unpublished manuscript, 2005.
4. en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling
5. www.ali.apple.com/als/2ndmult/projects/3024.html
6. www.terry-freedman.org.uk/artman/publish/printer_804.php, 2006

Ս. ՉԱԼԱԲՅԱՆ, Կ. ՏԱՐԳՏՅԱՆ – *Как создать цифровой пересказ?* – Данная статья знакомит читателя с цифровым пересказом как новым интерактивным методом преподавания иностранных языков. Подробно рассматриваются способы создания цифрового пересказа и возможности использования этого инновационного метода в аудитории. Отмечено, что цифровой пересказ, являясь эффективным интерактивным методом развития навыков устной и письменной речи студентов при усвоении иностранных языков, способствует развитию способов выражения их языковых способностей.

Ключевые слова: компьютеризованное обучение, цифровой пересказ, сетевые публикации, компьютерное изображение, неподвижные изображения

S. CHALABYAN, K. SARGSYAN – *How to Create a Digital Storytelling?* – The paper provides wide information concerning the new interactive method of digital storytelling in the foreign language teaching process. Particularly, the technique of creating and using this innovative method in the classroom is introduced. As an effective interactive method it helps the students upgrade their writing and oral skills, as well as greatly contributes to the acquisition of their communicative skills.

Key words: computer-based teaching process, digital storytelling, Web publishing, computer-based images, still images