

НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 372.881.161.1

<http://doi.org/10.30515/0131-6141-2024-85-3-17-25>

## Новые способы организации образовательного пространства урока: цифровой краеведческий сторителлинг

Нина Александровна Исаева<sup>1</sup>, Алина Владимировна Овчинникова<sup>2</sup>,  
Александра Сергеевна Тимашова<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского, г. Калуга, Россия*

<sup>1</sup> *isaeva178@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1422-004X>*

<sup>2</sup> *OvchinnikovaAV@studklg.ru*

<sup>3</sup> *timashovaas@studklg.ru*

**Аннотация.** В статье рассматривается актуальная проблема трансформации форм и способов обучения в контексте основных трендов филологического образования на основе использования цифровых инструментов. Цель статьи – показать, как организуется современное образовательное пространство урока с помощью технологии цифрового сторителлинга, положенного в основу разработки инновационного филологического проекта, актуализирующего в преддверии юбилея А. С. Пушкина сведения о биографии великого поэта, содержании и языке его произведений с акцентом на имени Пушкина в реалиях города Калуги и Калужской области. Методами исследования являются анализ основных форм и технологий обучения при постановке проблемы, моделирование урока на основе проектной деятельности, систематизация и обобщение. В качестве основного результата предлагается методическое описание проекта «Похищенная невеста», включающее его основные этапы: разработку сюжета истории; составление заданий в ходе прохождения квеста; определение формата взаимодействия школьников с учителем и обучающей средой; выбор мультимедийных средств и цифровых ресурсов, с помощью которых история визуализируется. Благодаря использованию разных видов модальности (визуальной, аудиальной, кинестетической), интерактивности, наличию интересного сюжета и знакомых персонажей разработанный проект позволяет не только повысить мотивацию школьников к изучению русского языка, литературы, истории, информационных технологий, но и пробудить интерес к изучению родного края, развить внимание к объектам в городском пространстве, а через них еще раз обратиться к личности и творчеству великого русского поэта. Таким образом, цифровой краеведческий сторителлинг представляет новый способ организации образовательного пространства урока, соответствующий современным требованиям к формированию проектного мышления и проектных компетенций обучающихся.

**Ключевые слова:** филологическое образование, цифровые технологии, сторителлинг, междисциплинарный проект, произведение А. С. Пушкина, краеведение

**Для цитирования:** Исаева Н. А., Овчинникова А. В., Тимашова А. С. Новые способы организации образовательного пространства урока: цифровой краеведческий сторителлинг // Русский язык в школе. 2024. Т. 85, № 3. С. 17–25. <http://doi.org/10.30515/0131-6141-2024-85-3-17-25>.

ORIGINAL RESEARCH ARTICLE

## New ways to organize the educational space of a lesson: digital local history storytelling

Nina A. Isaeva<sup>1</sup>, Alina V. Ovchinnikova<sup>2</sup>, Alexandra S. Timashova<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky, Kaluga, Russia*

<sup>1</sup> *isaeva178@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-1422-004X>*

<sup>2</sup> *OvchinnikovaAV@studklg.ru*

<sup>3</sup> *timashovaas@studklg.ru*

**Abstract.** The article discusses the burning issue of transforming teaching methods and modes in the context of the main trends in philological education based on the use of digital tools. The article aims to show how the modern educational space of a lesson is organised employing digital storytelling. This technique was used as a basis for developing an innovative philological project foregrounding A. S. Pushkin's biographical information, the content and language of his

works on the eve of the great poet's jubilee. The major focus is on Pushkin's name in the realities of Kaluga and Kaluga Oblast. Research methods include analysis of the main teaching modes and technologies in problem statement in conjunction with modelling a lesson based on project work, systematisation, and generalisation. As the main result, we propose a methodological description of the Abducted Bride project, including its main stages. They are as follows: constructing the plot of the story; designing assignments during the quest; determining the format of interaction between schoolchildren and the teacher and the learning environment; selecting multimedia and digital resources to visualise the story. Due to the extensive use of different types of information (visual, auditory, practical), interactivity, an interesting plot, and familiar characters, the developed project enabled us to increase the school students' motivation for learning the Russian language, literature, history, information technology. Moreover, it also aroused interest in studying their birthplace, made the schoolchildren pay attention to objects in urban space. Through such landmarks, the school students once again turned to the great Russian poet's personality and work. Thus, digital local history storytelling is a new way of organising the educational space of a lesson. This technique meets the modern requirements for the formation of students' project thinking and project competencies.

**Keywords:** philological education, digital technologies, storytelling, interdisciplinary project, A. S. Pushkin's works, local history

**For citation:** Isaeva N. A., Ovchinnikova A. V., Timashova A. S. New ways to organize the educational space of a lesson: digital local history storytelling. *Russkii yazyk v shkole* = *Russian language at school*. 2024;85(3):17–25. (In Russ.) <http://doi.org/10.30515/0131-6141-2024-85-3-17-25>.

**Введение.** Глобальные изменения в образовательной политике, формирование единого образовательного и воспитательного пространства подготовки педагога определяют новые форматы проектирования и содержания образовательных программ, учебников и пособий для всех уровней образования. Использование компетентного подхода при этом претерпевает серьезные изменения, что связано, с одной стороны, с сохранением традиций отечественного образования и лучших практик подготовки учителей, с усилением фундаментальности в содержании дисциплин и курсов предметной направленности, а с другой – с ориентацией на формирование проектного мышления и проектных компетенций будущего педагога, его готовности к выполнению профессиональных задач в меняющихся условиях, в ситуациях, требующих инновационных подходов<sup>1</sup>.

В этих условиях актуализируются последние тренды и в филологическом образовании, которые объединяют российских ученых и методистов-концептологов, проводящих

культуроориентированные исследования в области концепта (методическая лингво-концептология школы Н. Л. Мишатиной, аксиологическая лингвометодика школы А. Д. Дейкиной, идеи метапредметности (О. Е. Дроздова), трансдисциплинарности (Н. Л. Мишатинова) и межпредметной интеграции (М. И. Шутан, О. М. Крайник), что связано с качественно новыми подходами к разработке уроков и внеурочных мероприятий в технологиях проектной деятельности.

Реализацией таких технологий выступают различные способы работы с концептами (лингвокультурологический портрет слова и концептоцентрическое эссе (Н. Л. Мишатинова), метафорический портрет эмоций (Ю. В. Малкова), ассоциативный портрет слова (О. Н. Левушкина) и др.), новые формы совместной деятельности школьников, внедрение перспективных цифровых решений, что является мировой тенденцией модернизации образовательных систем и перехода к персонализированным, в основе которых лежат модели проектного управления, повышающие эффективность образовательного процесса в целом<sup>2</sup>.

Одним из направлений в решении задачи создания единого образовательного пространства является использование педагогического дизайна урока, где максимально задействуются разные модальности (визуальная, аудиальная, кинестетическая), а также методы семантического кодирования

<sup>1</sup> <Письмо> Минпросвещения России от 14.12.2021 № АЗ-1100/08 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по подготовке кадров по программам педагогического бакалавриата на основе единых подходов к их структуре и содержанию («Ядро высшего педагогического образования»)» [Электронный ресурс]. URL: <https://legalacts.ru/doc/pismo-minprosveshchenija-rossii-ot-14122021-n-az-110008-o-napravlenii/?ysclid=lu9hfz0gok707817856> (дата обращения: 26.03.2024).

<sup>2</sup> Там же.

(донесения информации), к которым относятся аналогии, метафоры, сторителлинг и другие, связывающие новую информацию со смысловым полем ученика.

Наиболее эффективным средством педагогического дизайна выступают цифровые технологии (виртуальная и дополненная реальность, облачные технологии, использование искусственного интеллекта), смешанное обучение, т. е. сочетание онлайн- и офлайн-технологий, перевернутое обучение, геймификация и др., которые предполагают изменение способов организации учебной работы в целом. Технологии виртуальной и дополненной реальности, визуализируя и достраивая необходимые элементы, выступающие в качестве материала для творчества и проявления креативности, вносят в поле зрения ученика информацию, которая воспринимается как часть окружающего мира. Это существенно обогащает учебный процесс, делает его наглядным, интерактивным, интересным<sup>3</sup>.

Одним из новых средств цифровых технологий выступает цифровой сторителлинг, который, в отличие от традиционного «рассказывания историй», характеризуется использованием мультимедийных ресурсов во время повествования.

Сторителлинг является одной из форм геймификации образования, позволяя сделать процесс обучения познавательным, интригующим, с элементами новизны и оригинальности. Если традиционный сторителлинг, помогающий овладеть предметным содержанием через занимательный сюжет, стал довольно привычным способом организации процесса обучения, цифровой сторителлинг как способ передачи информации, предполагающий рассказывание истории с применением различных медиакомпонентов, таких как цифровые изображения, схемы, тексты, аудио- и видеоэффекты,

выступает инновационным средством формирования новой образовательной среды [Назарова 2018].

На данный момент в методике нет единого понимания цифрового сторителлинга. Его рассматривают как один из методов обучения [Исаева, Куприянова 2022], [Грушевская 2017]; как педагогическую технологию [Азевич 2021], [Маняйкина 2015]; как современную педагогическую технику [Назарова 2018].

Несмотря на понятийную неоднородность, полагаем, что цифровой сторителлинг выступает одной из самых эффективных современных педагогических практик, поскольку:

- 1) способствует максимальному вовлечению учеников в образовательный процесс;
- 2) представляет учебный материал в наиболее доступном и наглядном формате, с опорой на фантазию и творчество школьников;
- 3) рассматривается как средство повышения мотивации учеников к изучению предмета в целом;
- 4) позволяет реализовывать межпредметные связи;
- 5) допускает возможность комбинировать разные формы работы на уроке и во внеурочной деятельности;
- 6) задействует разные модальности и медиакомпоненты цифровых технологий, в том числе виртуальной и дополненной реальности, смешанного обучения;
- 7) может быть использован в качестве основы проектной деятельности.

При работе в формате цифрового сторителлинга у учащихся активно развиваются коммуникативные (взаимодействие друг с другом и с учителем), познавательные (критическое мышление, аналитические способности, креативное мышление) и информационные (умения работы с мультимедийным материалом, разными источниками информации) компетенции, что делает его вполне успешным инструментом развития метапредметных умений-действий.

Существует несколько классификаций цифрового сторителлинга. Так, Бернард Росс Робин в своей работе «The Educational Uses of Digital Storytelling» выделяет *истории о конкретных личностях, рассказы на основе исторических событий и истории,*

<sup>3</sup> Распоряжение Минпросвещения России от 18.05.2020 № Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий» [Электронный ресурс]. URL: <https://legalacts.ru/doc/rasporjazhenie-min-prosveshchenija-rossii-ot-18052020-n-r-44-ob-ut-verzhdenii/?ysclid=lu9h6glzp9194181561> (дата обращения: 26.03.2024).

созданные с целью ознакомления слушателей с достижениями науки [Robin 2011].

А. И. Азевич, Д. Т. Рудакова группируют цифровые истории на основе их жанровой принадлежности: *биографии, короткие рассказы, сказки, мифы* и т. д. [Азевич 2021: 21]

В. И. Токтарова, Д. А. Семенова предлагают классификацию на основе разных каналов восприятия и применения цифровых инструментов: 1) *визуальный сторителлинг* (сюжет представлен с помощью графической информации: изображений, схем, графиков, а также видеоматериалов); 2) *аудиосторителлинг* (история представлена в формате аудиозаписи, например подкаста); 3) *трансмедийный сторителлинг* (история, созданная с использованием множества информационных каналов и платформ); 4) *аналитический сторителлинг* (рассказ, в основе которого лежит работа с анализом статистических данных, результатов эксперимента и др., визуализируется с помощью графиков, схем, диаграмм и т. д.); 5) *иммерсивный сторителлинг* (история, для визуализации которой применяются технологии виртуальной и дополненной реальности, а также искусственный интеллект) [Токтарова 2023: 60].

Наиболее эффективным сегодня представляется трансмедийный сторителлинг, где история, сопровождаемая «остановками» и «паузами» в развитии действия, создается с использованием различных аудиовизуальных средств, в том числе обучающих платформ, существующих в открытом доступе в сети «Интернет» (например, LearningApps).

**Результаты.** Технология цифрового (трансмедийного) сторителлинга была положена нами в разработку инновационного филологического проекта «Похищенная невеста», носящего междисциплинарный, культуросообразный, национально и территориально ориентированный характер, в основе которого выдуманный сюжет о главной героине – пушкинской избраннице Наталье Гончаровой, имеющей отношение к Калужскому краю, где в Полотняном Заводе находилось ее родовое имение.

Выбор такого проекта является не случайным. Имя Александра Сергеевича Пушкина, величайшего русского поэта и писателя, национального символа России, формирует самосознание русского человека,

его национальную идентичность. Своим талантом Пушкин оказал огромное влияние на становление русской нации и формирование национальной картины мира, отразив в своих произведениях миропонимание русского человека, особенности его характера, свойства русской души и главные ценностные ориентиры. В преддверии юбилея поэта, 225-летия со дня рождения, в 2024 г. этот проект приобретает особую значимость, позволяя посмотреть на жизненный и творческий путь нашего литературного гения глазами его героев, включившись в новую образовательную реальность, о которой мы говорим сегодня.

Цель данного проекта – актуализация биографических сведений об А. С. Пушкине, о содержании и языке его произведений с акцентом на имени Пушкина в реалиях города Калуги и области. Расширение межпредметного пространства происходит за счет включения в рассказ исторических данных, краеведческих экскурсов, лингвистических заданий и вставок «попутного» характера, вовлекающих учеников в создание истории.

Проект был разработан для учащихся VII–IX классов, которым представляется важным показать сопряжение «дальнего» плана действия, исторического прошлого и современных реалий, в которых живут сегодняшние подростки. Особенно актуально это для тех мест, где нередко бывают ученики, но не всегда замечают то, что их окружает. При этом имя Пушкина часто встречается в нашей повседневной жизни: по всей стране воздвигнуто множество монументов А. С. Пушкину, героям его произведений установлены памятники, в его честь названы музеи, школы, библиотеки, университеты, улицы, парки, скверы, в том числе и в Калуге и Калужской области. Интерес и внимание к творчеству А. С. Пушкина, почитание его личности, безусловно, оказывает влияние на формирование чувства патриотизма и этнического самосознания каждого школьника.

Полагаем, что реализация данного проекта возможна прежде всего на заключительных, итоговых уроках совмещенного формата в конце года (русский язык и литература, русский язык и информатика), во внеурочной деятельности, когда отмечаются события, связанные с личностью

и творчеством А. С. Пушкина (День лицеиста, празднование Дня рождения поэта, интерактивные тематические экскурсии в музеях-усадебках и др.).

**Методическая основа проекта.** Создание проекта проходило в несколько этапов: 1) разработка сюжета истории; 2) составление заданий в ходе прохождения квеста; 3) определение формата взаимодействия школьников с учителем и обучающей средой; 4) выбор мультимедийных средств, с помощью которых история будет визуализирована.

В соответствии с методикой сторителлинга при разработке сюжета было выделено главное действующее лицо – Александр Сергеевич Пушкин, мотиватором выступает похищенная невеста – Наталья Николаевна Гончарова, а обстоятельствами – различные ситуации, где ученикам требуется проявить познавательную активность, выполнить необходимые задания, чтобы помочь А. С. Пушкину вернуть под венец свою невесту. Создатели данного проекта (из числа авторов настоящей статьи) апробировали его на занятиях по методике преподавания русского языка, а также в ходе педагогической практики, что позволило убедиться в эффективности подобного подхода в условиях новой образовательной среды.

### **Сюжет сторителлинга**

#### ***Введение***

В истории выделяются классические этапы развития сюжета: завязка, кульминация, развязка, эпилог. В повествовании также происходит смена места и времени действия, определяемая виртуальным перемещением А. С. Пушкина в XXI в. В связи с этим были приняты условные обозначения: *время I* (XIX в.), *время II* (XXI в.) и *место I* (Москва), *место II* (Калуга). В сюжете заложено виртуальное расширение пространства. Так, путешествуя вместе с ребятами по Калуге, главный герой в один момент перемещается за ее пределы и продолжает свои поиски по Калужской области.

Вначале действие происходит в Москве (место I) в первой половине XIX в., 18 февраля 1831 г. (время I) – день венчания А. С. Пушкина и Н. Н. Гончаровой.

#### ***Основной сюжет***

Александр Сергеевич, испытывающий дурные предчувствия по поводу предстоящего события, направляется вместе со своим другом Денисом Давыдовым в церковь. На своем пути молодые люди встречают цыганку, и Пушкин просит ее погадать на судьбу. Цыганка сулит Александру Сергеевичу трудности при проведении свадебной церемонии.

Пушкин взволнован. Вместе с Денисом Давыдовым поэт спешит в храм, где должно состояться венчание. У Никитинских ворот его встречает безутешная Наталья Ивановна, мать Н. Н. Гончаровой, и сообщает ему, что ее дочь похитил колдун. Всех присутствующих охватывает паника, но предсказательница вызывает помочь А. С. Пушкину и дает ему особый амулет, который переносит его на 200 лет в будущее, на Калужскую землю.

Переместившись в 2024 г. (время II), Александр Сергеевич оказывается в Калуге (место II). Здесь он встречает школьников, которые будут помогать ему преодолевать трудности, чтобы найти и победить злодея. Испытания для А. С. Пушкина представляются в виде заданий, которые просят выполнить герои его произведений (кот ученый и золотая рыбка, памятники которым поставлены у различных локаций города – Калужского государственного университета, фонтана городского парка культуры и отдыха) и «ожившие» монументы самого Александра Сергеевича (памятники и бюсты А. С. Пушкина). Часть заданий выполняется в местах, названных в честь поэта (библиотека им. А. С. Пушкина, Пушкинский сквер).

С помощью волшебного амулета великий русский поэт и его помощники (ученики) перемещаются по различным объектам современного города Калуги в поисках невесты. Здесь они находят шкатулку Натальи Николаевны, когда-то подаренную ей Пушкиным. Балерина в шкатулке сообщает, что колдун наложил на нее заклятье, не позволяющее ей рассказать, куда направился чародей. «Расколдовав» балерину, ребята вместе с поэтом спешат на поиски похищенной невесты.

По мере выполнения заданий в различных местах города раскрываются детали сюжета: личность злого колдуна (Черномора),

мотив похищения Н. Н. Гончаровой (принудительный брак со злодеем), эмоциональное состояние невесты (испуг, гнев, паника, отчаяние).

Черномор, огорченный отказом Натальи Николаевны выйти за него замуж, уносит ее за пределы Калуги, в усадьбу Гончаровых, надеясь, что та, одумавшись, даст свое согласие на свадьбу. Используя заветный амулет, Пушкин вместе со своими помощниками оказывается в Полотняном Заводе, но будущей жены на месте не застаёт. Не желая мириться со своей участью, Наталья Николаевна предприняла попытку сбжать, за что злодей увез ее в Боровск.

Последние локации выбраны с точки зрения биографической значимости: в Полотняном Заводе Наталья Николаевна жила до замужества, а в Боровском районе установлен памятник Арине Родионовне Яковлевой — няне поэта.

В Боровске колдун покупает фрак, а затем отправляется вместе с Н. Н. Гончаровой в Обнинск, где планирует заключить с ней брак. В скором времени с помощью волшебного амулета в Обнинск перемещается и А. С. Пушкин. Поэт видит перед собой ужасную картину: церемония бракосочетания началась, и его милая Наталья Николаевна стоит перед священником в слезах рядом с Черномором. Желая спасти любимую, Александр Сергеевич бросается в беседку, но его останавливают стражники — слуги злого колдуна.

Амулет в руках А. С. Пушкина неожиданно переносит его к Дому ученых. Кот ученый, сидящий поблизости, открывает тайну силы Черномора: «Вся сила колдуна таится в посохе... Уронит посох Черномор — читай с ребятами заклятье». Александр Сергеевич возвращается в беседку, где происходит решающая битва, в которую вступают и школьники: они «ломают» своими знаниями посох злодея, читая волшебные строки — строки из произведений А. С. Пушкина. Черномор отпускает Наталью Николаевну и возвращается обратно на страницы книги.

#### **Заключение**

А. С. Пушкин вместе с Н. Н. Гончаровой возвращаются в свое время (время I), где их встречают близкие. Александр Сергеевич сердечно благодарит цыганку за амулет и своих новых друзей (учеников) за помощь.

#### **Задания, сопровождающие основное действие**

Данный проект можно назвать междисциплинарным. Отобранный в ходе

разработки заданий материал имеет литературную основу: все задания базируются на текстах произведений А. С. Пушкина. Существенным моментом в процессе отбора являлось соответствие текстового фрагмента локации, где присутствовал главный герой. Так, у фонтана «Золотая рыбка» школьники работают с лексикой, взятой из «Сказки о рыбаке и рыбке», а встречающий их у главного корпуса Калужского государственного университета «Кот ученый» просит участников игры ответить на вопрос по тексту вступления из поэмы «Руслан и Людмила».

Сами задания могут успешно применяться с целью расширения и систематизации знаний, полученных на уроках русского языка. В ряде предлагаемых испытаний школьникам необходимо активизировать знания по лексике: «Ваша задача — определить, архаизмом или историзмом является выделенное слово». При возникновении трудностей школьники пользуются толковыми словарями и лингвистическими справками, что способствует развитию метапредметных умений работы с информацией, расширению словарного запаса. Лингвистические задания направлены также на определение синтаксической роли слов в предложении, актуализацию знаний в области морфемики и словообразования, например при выполнении словообразовательного разбора слова *благословил*, которое нередко вызывает сложности и в правописании.

Ребятам предлагаются для ознакомления факты из истории развития русского литературного языка («История появления буквы Ё и роль Е. Р. Дашковой в этом процессе»). Связь с историческими реалиями укрепляется благодаря включению фактов из биографии А. С. Пушкина: зарождение дружбы с В. И. Далем; посещение А. С. Пушкиным Полотняного Завода; количество вызовов на дуэль. Биографические сведения перемежаются с краеведческими. Так, путешествуя вместе с А. С. Пушкиным, ученики лучше узнают не только Калугу, но и другие города Калужской области. Например, переместившись в Мещовск Александр Сергеевич произносит: «О городке об этом слышал, как не слышать... Это и для Стрешневой край родной, и Лопухина отсюда родом».

Следом за этим дается справка о том, каких именно исторических личностей А. С. Пушкин имеет в виду: речь о царицах из династии Романовых, рожденных на Мещовской земле.

### Разработка мультимедийного контента проекта

На последнем этапе происходила оцифровка проекта. Для этого была использована программа для создания презентаций Microsoft PowerPoint, позволившая совместить графический материал со звуковыми и анимационными эффектами. Так, каждый слайд сопровождается определенной мелодией в зависимости от локации, где находится герой. Например, когда Пушкин оказывается в библиотеке, мы слышим спокойную плавную мелодию, а во время финальной схватки с главным злодеем ритм мелодии ускоряется, она становится тревожной, взволнованной. На некоторых «участках пути» можно услышать произведения М. И. Глинки, И. Штрауса и В. А. Моцарта (одного из любимых композиторов А. С. Пушкина). Отдельные слайды сопровождают фоновые звуки: пение птиц в парке, журчание воды в фонтане, шум машин на улице и др. Это способствует лучшему погружению в атмосферу истории в целом.

Перед перемещением в другое место на слайде всплывает карта (рис. 1), чтобы учащиеся понимали, где именно в городе или области оно расположено и лучше понимали, как происходит сюжетное действие.

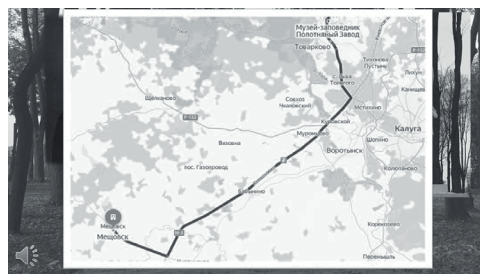


Рис. 1. Карта с указанием маршрута путешествия

Fig. 1. A map showing the route of the trip

Благодаря тому, что для изображения локаций нами были использованы реальные фотографии, у учащихся появляется интерес к истории, так как места, по которым путешествует Пушкин, им хорошо знакомы. Это и сквер им. Пушкина, где

установлен бюст поэту (рис. 2), и главный корпус Калужского университета, где расположен памятник ученому коту (рис. 3).



Рис. 2. Сквер им. Пушкина в Калуге (бюст поэту)

Fig. 2. Pushkin Square in Kaluga (bust to the poet)

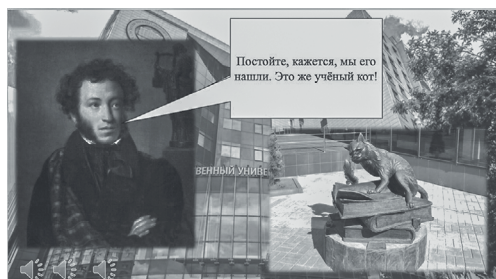


Рис. 3. Скульптура «Ученый кот» у Калужского университета

Fig. 3. Sculpture «Scientist Cat» at Kaluga University

Реплики героев представлены в виде диалогов в прямоугольных выносках, подобных выноскам в комиксах; по щелчку мыши одна реплика сменяется другой с помощью анимации. Анимация используется и для демонстрации правильного ответа после выполнения задания учащимися.

Некоторые задания являются интерактивными, например кроссворд и филворд, созданные на базе платформы LearningApps, в которых спрятались герои произведений А. С. Пушкина (рис. 4 на с. 24).

Для активизации творческого потенциала учащихся и их вовлечения в образовательный процесс в конце путешествия предлагается выполнить небольшое проектное задание на выбор:

1. По каким местам родного края вы провели бы А. С. Пушкина? Составьте ваш приблизительный маршрут. Дополните словесное описание локаций иллюстрациями, а также видеороликами с выбранных мест.

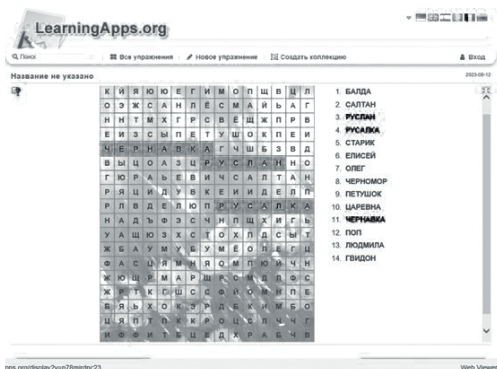


Рис. 4. Задание на базе платформы LearningApps (материал взят из открытых источников в Интернете)

Fig. 4. Task based on the LearningApps platform (material taken from open sources on the Internet)

2. Попади волшебный амулет цыганки в ваши руки, в какое произведение вы бы предпочли переместиться? Напишите небольшой рассказ о своем виртуальном путешествии, иллюстрируйте его с помощью презентации.

3. Девочкам: от лица Н. Н. Гончаровой опишите утренние сборы перед свадьбой. Подберите иллюстрации свадебных церемоний на картинах известных художников или с помощью 3D-моделирования продемонстрируйте созданные вами наряды.

Мальчикам: перевоплотитесь в колдунов, последовательно опишите один из возможных планов похищения Натальи Николаевны, который мог бы возникнуть у Черномора. По каким местам вы хотели бы проложить свой маршрут. Организуйте виртуальное путешествие.

4. Поработайте в группах: выберите историческую личность/героя произведения, которая(ый) путешествует по вашему городу. Маршрут его путешествия представьте в виде презентации PowerPoint / видеоролика-экскурсии / комикса.

Таким образом, ученики на основе приобретенного опыта получают возможность придумать свой сторителлинг, в том числе и в цифровом формате, выступив в роли авторов новых выдуманных историй, где соединяются знания, фантазия и творчество.

**Выводы.** Таким образом, филологический проект, основанный на новой педагогической технологии цифрового сторителлинга, представляет качественно новый подход к организации образовательного процесса в школе.

Вовлеченность учащихся в образовательные практики через цифровые инструменты дополненной реальности, элементы геймификации, творчества и различных активностей, подключающих эмоциональный интеллект, формируют проектное мышление и креативные способности личности.

Благодаря высокому уровню визуализации, наличию интересного сюжета и знакомых персонажей, цифровой краеведческий сторителлинг не только выявляет междисциплинарный характер знаний, но и актуализирует в процессе обучения различные объекты городского пространства, связанные с личностью и творчеством А. С. Пушкина, помогает ученикам стать своего рода «сотворцами» его произведений в новом формате.

Имя А. С. Пушкина, его произведения, факты жизни и творчества сопровождают нас повсюду, не только в школе, университете, но и в повседневной жизни, определяют менталитет русского человека и формируют у подрастающего поколения чувства национальной идентичности и гордости за культуру родной страны, что в преддверии юбилея поэта становится особенно важным и приобретает особый ценностный смысл.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Азевич А. И., Рудакова Д. Т.* Технологии цифрового сторителлинга в обучении школьников: учебно-методическое пособие. М.: МГПУ, 2021, 104 с.

2. *Грушевская В. Ю.* Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся // Педагогическое образование в России. 2017. № 6. С. 38–44. <https://doi.org/10.26170/po17-06-05>.

3. *Исаева Н. А., Куприянова Ю. В.* Возможности сторителлинга на уроках русского языка как иностранного // Славянская культура: истоки, традиции, взаимодействие. XXIII Кирилло-Мефодиевские чтения. Материалы Международной научно-практической конференции. М., 2022. С. 501–505.

4. *Маньякина Н. В., Надточева Е. С.* Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. 2015. № 10. С. 60–64.

5. *Назарова О. С.* Цифровой сторителлинг как современная образовательная техника //

Гуманитарная информатика. 2018. № 15. С. 15–28. <https://doi.org/10.17223/23046082/15/2>.

6. *Токтарова В. И., Семенова Д. А.* Цифровой образовательный сторителлинг: возможности и перспективы // Казанский педагогический журнал. 2023. № 1. С. 57–67. <https://doi.org/10.51379/KPJ.2023.158.1.005>.

7. *Robin R. Bernard.* The Educational Uses of Digital Storytelling // Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference / ed. by C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin et al. AACE. 2006. P. 709–716 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.learn-techlib.org/primary/p/22129/> (дата обращения: 20.03.2024).

## REFERENCES

1. *Azevich A. I., Rudakova D. T.* Digital storytelling technologies in schoolchildren's education: study guide. Moscow: MPSU, 2021. 104 p. (In Russ.)

2. *Grushevskaya V. Yu.* Application of the method of digital storytelling in project activities of students. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical Education in Russia*. 2017;6:38–44. (In Russ.) <https://doi.org/10.26170/po17-06-05>.

3. *Isaeva N. A., Kupriyanova Yu. V.* The possibilities of storytelling at the lessons of Russian as a foreign language. *Slavyanskaya kul'tura: istoki, traditsii,*

*vzaimodeystvie. XXIII Kirillo-Mefodievskie chteniya. Materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii = Slavic culture: origins, traditions, interaction. 23rd Cyril and Methodius Readings. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference.* Moscow, 2022. P. 501–505. (In Russ.)

4. *Manyaykina N. V., Nadocheva E. S.* Digital storytelling: from theory to practice. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical Education in Russia*. 2015;10:60–64. (In Russ.)

5. *Nazarova O. S.* Digital storytelling as a modern educational technique. *Gumanitarnaya informatika = Humanitarian informatics*. 2018;15:15–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.17223/23046082/15/2>.

6. *Toktarova V. I., Semenova D. A.* Digital educational storytelling: opportunities and prospects. *Kazanskii pedagogicheskii zhurnal = Kazan Pedagogical Journal*. 2023;1:57–67. (In Russ.) <https://doi.org/10.51379/KPJ.2023.158.1.005>.

7. *Robin B.* The educational uses of digital storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference.* Ed. by C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin et al. AACE. 2006. P. 709–716 [Electronic resource]. (In Engl.) <https://www.learn-techlib.org/primary/p/22129/>.

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ / INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**Нина Александровна Исаева**, доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой русского языка как иностранного

**Алина Владимировна Овчинникова**, студент бакалавриата V курса

**Александра Сергеевна Тимашова**, студент бакалавриата V курса

**Nina A. Isaeva**, Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor, Head of the Department of Russian as a Foreign Language

**Alina V. Ovchinnikova**, undergraduate student of the 5th course

**Alexandra S. Timashova**, undergraduate student of the 5th course

---

Статья поступила в редакцию 08.02.2024; одобрена после рецензирования 12.03.2024; принята к публикации 21.03.2024.

The article was submitted 08.02.2024; approved after reviewing 12.03.2024; accepted for publication 21.03.2024.