

УДК: 37.018.535  
ББК: 74.04  
ГРНТИ: 14.15.25

**Дети и цифровой текст: формы работы со школьниками по  
продуцированию текста в цифровом формате<sup>2</sup>**

**Children and digital text: forms of work with schoolchildren  
on digital text production**

**Гордиенко Оксана Викторовна,**  
федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Московский педагогический государственный университет,  
Москва, Россия  
директор Института развития цифрового образования,  
кандидат педагогических наук, доцент  
e-mail: [ov.gordienko@mpgu.su](mailto:ov.gordienko@mpgu.su)

**Соколова Анастасия Александровна,**  
федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Московский педагогический государственный университет,  
Москва, Россия  
заместитель директора Института развития цифрового образования  
e-mail: [aa.sokolova@mpgu.su](mailto:aa.sokolova@mpgu.su)

**Gordienko Oksana Viktorovna,**  
Moscow Pedagogical State University (MPGU),  
Director of the Institute of Digital Education Development,  
PhD in Pedagogy,  
Associate Professor of Department of Russian  
Teaching Methodology, Institute of Philology  
e-mail: [ov.gordienko@mpgu.su](mailto:ov.gordienko@mpgu.su)

**Sokolova Anastasiya Alexandrovna,**  
Moscow Pedagogical State University (MPGU),  
Deputy of Director of the Institute of Digital Education Development,  
Senior Lecturer of Department of Literature  
Teaching Methodology, Institute of Philology  
e-mail: [aa.sokolova@mpgu.su](mailto:aa.sokolova@mpgu.su)

**Аннотация:** Статья посвящена анализу особенностей работы детей с цифровым текстом, приводятся формы такой работы, особый акцент делается на проектирование графического сторителлинга как одной из новых форм современной литературы. Раскрывается теория создания комикса и приводятся цифровые платформы, позволяющие продуцировать тексты новой природы.

---

<sup>2</sup> Работа выполнена в рамках проекта «Московские каникулы в МПГУ: «От цифры к смыслу. Будущее здесь и сейчас» при поддержке Департамента образования и науки г. Москвы

**Ключевые слова:** цифровой текст; графический сторителлинг; цифровые ресурсы; цифровизация текста; цифровые технологии.

**Abstract:** The article is devoted to the analysis of the peculiarities of children's work with digital text, the forms of such work are given, special emphasis is placed on the design of graphic storytelling as one of the new modern literature forms. The theory of creating a comic book is revealed and digital platforms are presented that allow the production new kind of texts.

**Key words:** digital text; graphic storytelling; digital resources; digitalization of text; digital technologies.

Психологи (Н. Хоув, У. Штраус, Дж. Коатс и др.) все чаще говорят о том, что на смену «начитанному» поколению приходит «насмотренное» поколение: дети предпочитают не читать текст, а смотреть небольшие видеоролики. Но общество устроено так, что мы живем в мире текста, поэтому умения читать и продуцировать собственный текст входят в состав базовых компетенций. Не случайно в последнее время акцент не только в российских, но и зарубежных массовых исследованиях делается на проверку умений подростков работать с текстом (PISA, функциональная грамотность, включающая наряду с естественнонаучной, общественно-политической, коммуникативной читательскую грамотность). В связи с этим появляется противоречие между требованием общества владеть на достаточно высоком уровне умениями работать с текстом и нежеланием подрастающего поколения использовать в своей деятельности текст. Замечено, что подрастающее поколение уже практически не используют в своей речи фразеологизмы, пословицы и поговорки, в основе которых лежит национальная ментальность и опыт поколений. Освободившееся в ментальном языковом поле место заняли мемы. Современная молодежь не понимает значения многих паремий, а мем, являясь суррогатом информации, меняет устоявшиеся культурные коды. Видеократия, частью которой являются мемы, как отмечает М.Н. Эпштейн, имеет власть над массовым сознанием [6, с. 556], что подтверждается тем, что, по мнению значительной части подростков, пословицы и поговорки являются анахронизмом, и народная мудрость в изменившемся мире потеряла свое значение, в то время как мемы признаются источником опыта [2, с. 14].

Одним из путей выхода из такой ситуации может стать использование в работе с текстом цифровых ресурсов. В 2019-2020 г. в Московском педагогическом государственном университете в рамках проекта «Московские каникулы в МПГУ: “От цифры к смыслу. Будущее здесь и сейчас”» при поддержке Департамента образования и науки г. Москвы проводился ряд мероприятий, направленных на развитие умений школьников работать с текстом, создавать собственный цифровой текст. Среди таких мероприятий были мастер-классы и интерактивные практикоориентированные занятия по созданию текста с помощью цифровых

ресурсов. Основная задача занятий была – познакомить детей с технологиями работы с текстом, анализа его и создания с помощью разных ресурсов, в том числе с помощью графического сторителлинга (от англ. story – история, to tell – рассказывать), одной из форм которого является комикс.

Тематика была выбрана не случайна: сегодня развиваются новые формы текста, чтения, детского творчества. В 2014 г. в Санкт-Петербурге проходила международная научно-практическая конференция «Педагогика текста», которая поставила проблему функционирования текста в цифровом мире, речь шла, в том числе о комиксах как мультитекстовом формате книги. Само понятие мультитекста, как замечает Е.И. Казакова, «неустоявшееся понятие, которое в той или иной степени может описывать широкую группу явлений порождения иных, отличных от традиционных текстовых структур» [4, с. 104]. Комикс как одна из форм работы по продуцированию школьниками текста в цифровом формате позволяет не только привлечь внимание к тексту за счет формы, но и один из способов донести до детей теорию текстопорождения.

Сам феномен комикса, ведущий свою историю от наскальной живописи, лубка, сегодня стал специальным жанром литературы, известным как графический роман, поэтому ознакомление школьников с историей, теорией и бытованием данного жанра подвигло авторов цикла мероприятий на подобную работу.

На занятии со школьниками по графическому сторителлингу речь шла о том, что сегодня сторителлинг – это не только новый формат литературы, но и ценное профессиональное качество применяется в различных сферах культуры и жизнедеятельности, например, в публицистике и журналистике, литературе, разработке видеоигр, кинематографе и рекламе.

В увлекательной форме на конкретных примерах разбирались структура повествования, роль каждого этапа и разные варианты его создания (например, возможные варианты зачинов, в том числе внимание на атмосфере, месте действия, ощущениях героя, и концовок повествовательного текста, в том числе на возможных вариантах намека на продолжение истории, технологии создания эффектной кульминации и др.), достижения одного из эффектов: получение нового знания («Я узнал новое!»); переживание уникального опыта («Я прочитал это и преобразился», эффект катарсиса); побуждение к действию («О, автор прав, я должен это сделать!»); технологии называния героя (на примере называния героев разных произведений по их месторождению, например, Лунтик из известного мультипликационного фильма для детей; по действиям героев, например, поросята Плюх, Топ и Шлеп, лиса Цапа из сказки И.Г. Румянцева и И.Я. Баллод «Про маленького поросенка Плюха»; по использованию префиксов, например, Супермен и др.), описания его внешности (внимание к деталям, в том числе учет цветовой гаммы одежды), возможные сюжетные линии (кораблекрушение, комедия положений, путешествия во времени, других мирах, оживление картины, мир

глазами предмета и др., в том числе структура волшебной сказки по В.Я. Проппу, а также научные знания в виде комиксов) и др. В итоге постепенно в процессе продвижения участники создавали свои истории.

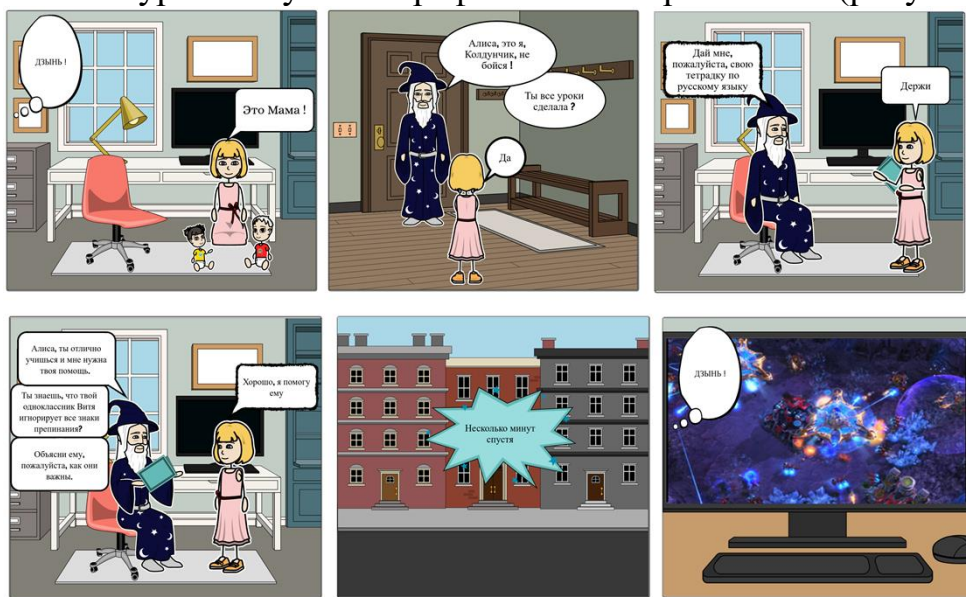
Также речь шла об истории и протоистории комиксов с акцентом на типах и анализе средств создания комикса, разработанных в «золотой» век комикса (1930-1950-е гг.), Кодексе комиксов (The Comics Code Authority), разработанному в Америке в 50-е гг. XX в., героях и их влиянии на культуру и нравственность и др. Особо останавливались на сценировании и раскадровке комикса, текстового оформления подписей и диалогов героев, средствах эмоционального наполнения кадров и др.

Также участникам были продемонстрированы возможности использования графического сторителлинга в различных видах учебной работы, в том числе и при презентации своих проектно-исследовательских работ. Этот раздел цикла занятий был связан с демонстрацией возможностей визуализации текста в процессе обучения. Известно, что сам процесс визуализации образовательного контента имеет давние корни. Так, в 1960-е гг. во Франции при высшей педагогической школе в Сен-Клу был создан курс «Voix et images de France» [7], где текст соединялся с изображением в качестве интегрированного учебного средства и воспринимался не расчленено, а целостно, глобально. Итоги такого обучения оказались довольно высокими, а сам способ получил название аудиовизуального структурно-глобального метода обучения. Российские исследователи в области обучения иностранных языков тоже оценили преимущества такого подхода, журнал «Иностранные языки в школе» часто публиковал статьи, анализирующие этот опыт [1; 3], но преимущества визуального мышления (частью которого является мультитекст) в обучении необходимо сегодня использовать не только при изучении иностранных языков, но при изучении любых основ наук в школе. Например, большим успехом у школьников сегодня пользуются книги типа Генри Брайтона «Искусственный интеллект в комиксах» (М.: Эксмо, 2018), Валентина Д'Эфилиппо и Джеймс Болл «История мира в инфографике» (М.: Альпина Паблишер, 2016), Зияуддина Сардара, Джерри Рейвица и Борин ван Луна «Математика в комиксах: зачем нужна математика, основные теории, системы и многое другое...» (М.: Эксмо, 2019), Джоан Элиот «Мировая литература в инфографике» (СПб.: Питер, 2017) и др. В этих книгах наглядно и доступно излагаются сложные научные теории, но благодаря форме комикса они становятся понятны современному школьнику. Мультитекст сегодня становится одним из новых средств обучения, соответственно насущной становится проблема обучения школьников созданию такого текста, в том числе с помощью цифровых платформ.

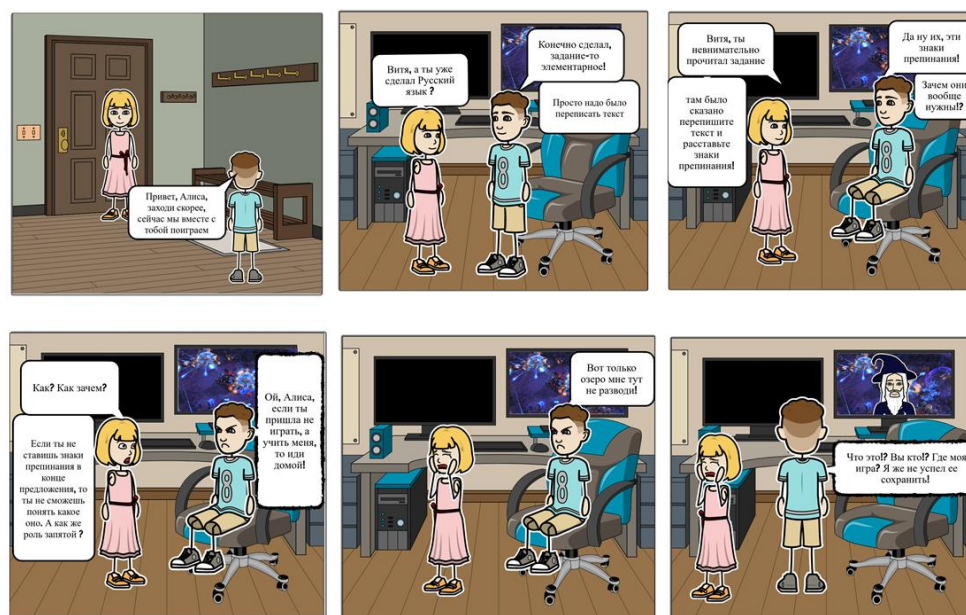
Как цифровые ресурсы при работе с инфографикой в целом и комиксами в частности использовались платформы <https://www.storyboardthat.com/>, <https://www.makebeliefscomix.com/>,

<https://home.pixton.com/> . Участники познакомились детально с работой трех платформ, их возможностями и недостатками, путями преодоления ограничений.

На практикоориентированном занятии участники переводили в формат комиксов созданные на предыдущем этапе повествовательные тексты. Большинство школьников предпочли платформу <https://www.storyboardthat.com/>, так как она наиболее удобная для работы: интуитивно понятный интерфейс, большие возможности выбора персонажей, изменения их внешнего вида, поз и др. Приведем снимки экрана с работами победителя конкурса на лучший графический сторителлинг (рисунки 1-5).



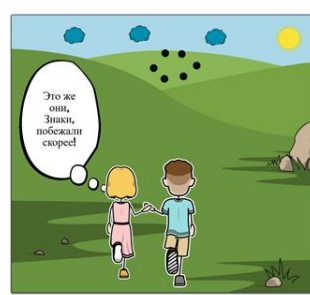
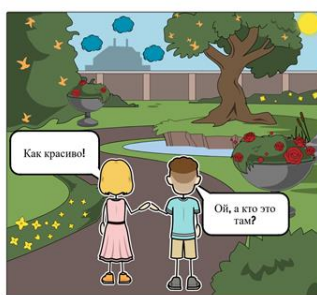
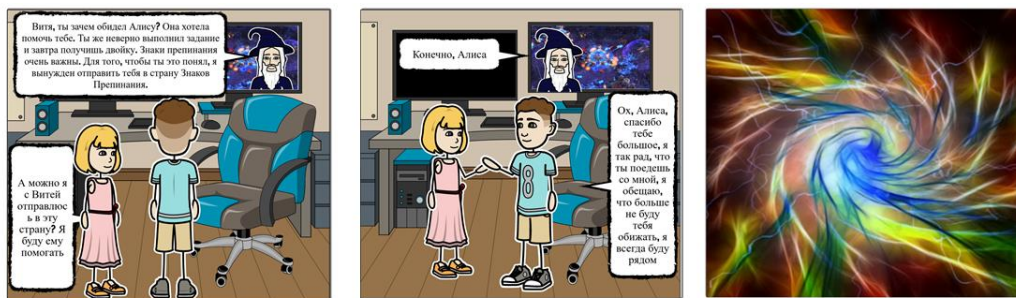
(рис. 1)



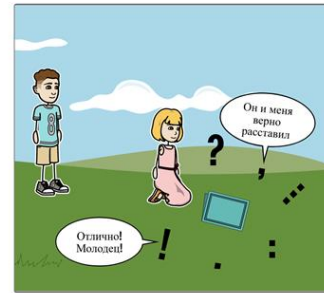
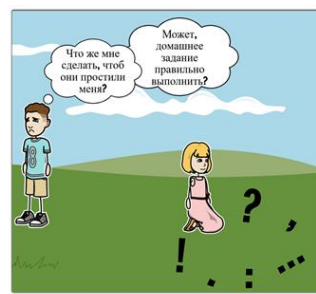
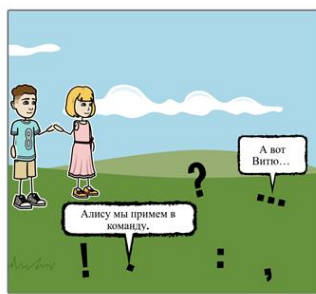
(рис. 2)



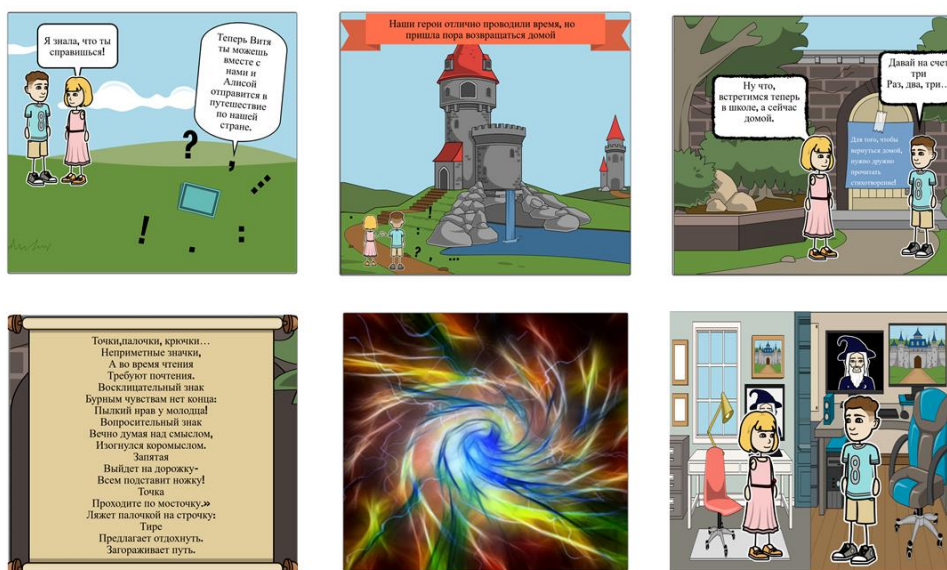
# Цифровизация дополнительного образования



(рис. 3)



(рис. 4)



(рис. 5)

Можно заметить, что ученик выбрал в качестве сюжета историю, связанную с уроками русского языка. Такой выбор говорит о том, что школьники готовы использовать технологию графического сторителлинга в качестве формы выражения своего мнения, своего творчества.

В итоге проведенных мероприятий школьники не только познакомились с теорией текста-повествования, историей и теорией создания комиксов, но и освоили на практике особенности создания мультитекста, где текст и изображение должны быть конгруэнтны; узнали, как можно представлять различные теории в графическом формате, привлекая и популяризируя тем самым такие знания. Кроме того, школьники осознали, что каждому сегодня по силам выразить себя, для этого не обязательно обладать талантами в области рисования и литературного творчества. Многие отметили, что будут использовать в учебной деятельности полученные умения.

### Литература:

1. Бордулина М.К. Некоторые вопросы применения аудио-визуальных средств в обучении иностранным языкам. // Иностранные языки в школе. 1967. № 3.
2. Гордиенко О.В., Соколова А.А., Симонова А.А. Аксиологические характеристики цифровой трансформации образования // Педагогика и психология образования. 2019. № 3. С. 9-21. (DOI: 10.31862/2500-297X-2019-3-9-21).
3. Громова О.А. Об учебнике французского языка «Voix et images de France». // Иностранные языки в школе. 1965. № 5.
4. Казакова Е.И. Тексты новой природы: проблемы междисциплинарного исследования. // Психологическая наука и образование. 2016. Т. 21. № 4. С. 102–109. doi: 10.17759/pse.2016210409
5. Коатс Д. Поколения и стили обучения. М.: Межгосударственная ассоциация последипломного образования, 2011. 121 с.

6. Эпштейн М.Н. *Проективный словарь гуманитарных наук*. М.: Новое литературное обозрение, 2017. 609 с.
7. Guberina P, *La parole dans la méthode structuro-globale audio – visuelle in Le Français dans le Monde, Hommage à G. Gouguenheim, 1974. № 103. Pp. 49-54.* (на французском языке)
8. Howe N., Strauss W. *The Fourth Turning: What the Cycles of History Tell Us About America's Next Rendezvous with Destiny*. New York: Broadway Books, 1997. 400 pp. (на английском языке)

## **References**

1. Bordulina M.K. *Nekotorye voprosy primenenija audio-vizual'nyh sredstv v obuchenii inostrannym jazyka*. // *Inostrannye jazyki v shkole*. 1967. № 3.
2. Gordienko O.V., Sokolova A.A., Simonova A.A. *Aksiologicheskie karakteristiki cifrovoj transformacii obrazovanija // Pedagogika i psihologija obrazovanija [Pedagogy and Psychology of Education]. 2019. № 3. P. 9-21.*
3. Gromova O.A. *Ob uchebnike francuzskogo jazyka «Voix et images de France»*. // *Inostrannye jazyki v shkole*. 1965. № 5.
4. Kazakova E.I. *Teksty novoj prirody: problemy mezhdisciplinarnogo issledovanija./// Psihologicheskaja nauka i obrazovanie 2016. T. 21. № 4. C. 102–109.*
5. Koats D. *Pokolenija i stili obuchenija*. Moscow, 2011.
6. Epstein M. *Proektivnyy slovar gumanitarnykh nauk [A predictionary of the humanities]*. Moscow, 2017.
7. Guberina P, *La parole dans la méthode structuro-globale audio – visuelle in Le Français dans le Monde, Hommage à G. Gouguenheim, 1974. № 103. Pp. 49-54.*
8. Howe N., Strauss W. *The Fourth Turning: What the Cycles of History Tell Us About America's Next Rendezvous with Destiny*. New York: Broadway Books, 1997. 400 pp.