



Научно-исследовательский журнал «Modern Humanities Success / Успехи гуманитарных наук»
<https://mhs-journal.ru>
2025, № 11 / 2025, Iss. 11 <https://mhs-journal.ru/archives/category/publications>
Научная статья / Original article
Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)
УДК 372.881.111.1

Комплексное использование современных методов обучения иностранным языкам на сюжетной основе (на примере изучения темы «Christmastime»)

¹ Реутов М.И., ¹ Сидоров Е.А.,

¹ Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Аннотация: интеграция цифровых медиаресурсов в процесс обучения иностранным языкам требует постоянного обращения педагога к системе научных знаний в области маркетинга и журналистики, а также к сфере рекламы. Они создают основу для качественно нового уровня визуализации учебного процесса, существенно повышающей уровень мотивации обучающихся к изучению иностранного языка, поскольку реалии века цифровизации диктуют необходимость увеличения темпа восприятия информации, связанного с интерактивностью взаимодействия. В статье предлагается решение данной проблемы путем использования комплексной технологии обучения иностранным языкам на сюжетной основе. Также в ней содержится описание таких современных методов обучения иностранным языкам на сюжетной основе, как сюжетно-ролевые игры, использование сюжетных картин и сторителлинг. Особое внимание уделяется анализу опыта применения авторской методической разработки, направленной на реализацию позиционируемой технологии в процессе обучения английскому языку в 8-м классе средней общеобразовательной школы на примере лексической темы «Christmastime». Методическая разработка представляет собой анимированную презентацию, разделенную на модули, предполагающие поэтапное решение проблемной задачи. Результаты проведенного опытного обучения могут быть использованы в практике преподавания иностранного языка в учреждениях среднего образования.

Ключевые слова: учебный процесс, обучение на сюжетной основе, цифровые медиаресурсы, сюжетно-ролевые игры, нарратив, цифровой сторителлинг

Для цитирования: Реутов М.И., Сидоров Е.А. Комплексное использование современных методов обучения иностранным языкам на сюжетной основе (на примере изучения темы «Christmastime») // Modern Humanities Success. 2025. № 11. С. 175 – 181.

Поступила в редакцию: 12 июля 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 9 сентября 2025 г.; Принята к публикации: 27 октября 2025 г.

Comprehensive use of modern methods of teaching foreign languages on a story basis (by the example of studying the topic "Christmastime")

¹ Reutov M.I., ¹ Sidorov Ye.A.,

¹ Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Abstract: the integration of digital media resources into foreign language teaching leads to teachers' constant use of scientific knowledge in marketing, journalism, and advertising. This knowledge creates the foundation for a qualitatively new level of visualization of the educational process, significantly increasing students' motivation to learn a foreign language, as the realities of the digital age dictate the need to increase the pace of information comprehension through interactivity. This article proposes a solution to this problem through the use of a comprehensive story-based foreign language teaching technology. It also describes modern story-based foreign language teaching methods such as role-playing games, the use of plot pictures, and storytelling. Particular attention is given to the analysis of the experience of using the author's methodological manual aimed at implementing this technology in English language teaching in the 8th grade of a secondary school, using the lexical topic "Christmastime" as an example. The methodological manual is an animated presentation divided into modules that provide a

step-by-step solution to a problem. The results of the conducted experimental training can be used in the practice of teaching foreign languages in secondary education institutions.

Keywords: educational process, story-based learning, digital media resources, role-playing games, narrative, digital story-telling

For citation: Reutov M.I., Sidorov Ye.A. Comprehensive use of modern methods of teaching foreign languages on a story basis (by the example of studying the topic "Christmastime"). Modern Humanities Success. 2025. 11. P. 175 – 181.

The article was submitted: July 12, 2025; Approved after reviewing: September 9, 2025; Accepted for publication: October 27, 2025.

Введение

Поиск эффективных коммуникативных методов обучения иностранным языкам не утратил актуальности на современном этапе развития методической науки. Для обеспечения качественной подготовки обучающихся разных возрастов к непосредственному общению с представителями иноязычных культур путем реализации речеведческих актов различной сложности необходимо создание качественно нового методического аппарата, способного одновременно решать целый комплекс задач. В них входит как комплексная языковая подготовка (формирование и развитие всех видов речевой деятельности в их взаимосвязи на основе прочных фонетических, лексических и грамматических умений и навыков), так и достижение метапредметных результатов обучения (развитие умений работы в команде и нахождения решения коммуникативной задачи, обеспечение интегрированного развития когнитивных умений и навыков, развитие общекультурных компетенций и креативности и т.д.) [2].

Подобная работа предполагает вовлеченность обучающихся в процесс познания иностранного языка и отраженной в нем иноязычной культуры. В связи с этим преподавателю необходимо учитывать особенности учебной мотивации современной молодежи. Одним из эффективных способов решения данной проблемы является использование различных инновационных методов обучения иностранному языку на сюжетной основе, содержащейся в нарративах, поскольку современная цифровая среда, в которой постоянно находятся обучающиеся, делает изложенные истории ведущей формой социального взаимодействия, вполне естественно находящей отражение в образовательных технологиях нашего времени. Тем не менее, изолированное использование отдельных методов не гарантирует достижения конкретных результатов. Именно создание технологии обучения иностранным языкам на сюжетной основе как совокупности инструментов (методов) реализации учебных задач, с нашей точки зрения, может обес-

печить комплексное применение лингводидактических знаний для решения поставленных практических задач.

Целью настоящей статьи является демонстрация и обоснование эффективности комплексного использования современных методов обучения иностранным языкам в рамках реализации инновационной образовательной технологии обучения на сюжетной основе в процессе изучения английского языка на примере лексической темы "Christmastime".

Материалы и методы исследований

Для создания теоретической основы проведенного практического исследования нами были использованы такие методы, как анализ научно-методической литературы, наблюдение и обобщение опыта использования методов обучения иностранным языкам на сюжетной основе на примере английского языка. Опытное обучение как метод исследования предполагало апробацию электронного учебно-методического пособия, составленного на основе разработанной технологии сюжетного построения цикла занятий.

Существует ряд современных методов обучения на сюжетной основе, описанных в научной литературе. К ним относятся сюжетно-ролевые игры, сюжетные картины и сторителлинг.

Сюжетно-ролевые игры представляют собой моделирование или имитацию реальных или воображаемых ситуаций общения. Они развивают мышление и творческие способности обучающихся, а также способствуют их социализации. В основе реализации данного метода лежат роли, предполагающие следование определенным правилам поведения в различных ситуациях общения. Развитие сюжета здесь имеет «точный» характер, поскольку оно ограничено одной конкретной ситуацией и правилами игры.

Использование *сюжетных картин* представляет собой частный метод стимулирования процесса общения на иностранном языке. Одна сюжетная картина или серия картин могут использоваться как визуальная опора при восприятии информации

на слух, а также как материал для обсуждения в классе. Сюжетные картины способны стимулировать абсолютно все аспекты речевой деятельности. В определенном смысле комиксы могут представлять определенный сюжет и рассматриваться как сюжетные картины. Они предоставляют обучающимся контекстуальные подсказки, с помощью образов обращаются к их чувствам и способствуют непреднамеренному обучению [5].

Сторителлинг имеет высокий дидактический потенциал. Он дает возможность излагать учебную информацию в оригинальной повествовательной форме. Основными требованиями к историям в этом случае является яркость и выразительность, способствующие запоминанию информации с целью ее дальнейшего использования в речевом общении [1]. Задача учителя заключается в освещении ключевых моментов сюжета истории и стимулировании обучающихся к расширению повествования путем добавления собственных деталей. Таким образом, отвечая на вопросы учителя, они также становятся рассказчиками [10]. Перед главным героем (или героями) истории ставится, как правило, проблемная задача, которую обучающиеся должны решить, переходя вместе с ним от одной локации к другой наподобие компьютерного квеста. Сюжет должен быть максимально простым.

На данный момент выделяют пять основных элементов историй, используемых в сторителлинге. К ним относятся яркий герой; конфликтная ситуация, предполагающая выбор речеповеденческих актов; повествование, в котором прослеживается определенная логика; элементы сюжетного литературного произведения; наличие некой интриги, а также выводы и умозаключения [4]. В методической литературе можно также найти различные вариации этой схемы подачи сюжета и работы с ним, например, основное послание истории (завязка сюжета); конфликт как побуждение к действию; персонажи, в состав которых входит главный герой или герой и его команда, а также его антагонист; сюжет, предполагающий традиционные завязку, кульминацию и развязку [9].

Сторителлинг не стоит отождествлять с *нарративом*, используемым в практике преподавания иностранных языков. В отличие от нарратива в него не входят тексты страноведческого или познавательного характера, описание элементарных действий в их последовательности, а также ситуации, не содержащие сюжетной линии и используемые для демонстрации активной лексики и грамматики в контексте [2]. Некоторые авторы рассматривают нарратив более широко, включая в него элементы сторителлинга (рассказывание ис-

торий, представляющих собой описание случаев из жизни, страшные и смешные ситуации, рассказы, фантастические происшествия и т.п.) [3], что свидетельствует о том, что методология сторителлинга пока еще окончательно не сформировалась.

Тем не менее, в начале XXI века внутри сторителлинга начинает выделяться новое направление – «цифровой сторителлинг». Живая речь преподавателя на иностранном языке как инструмент эмоционального воздействия на обучающихся, способствующий непроизвольному запоминанию языкового материала, сменяется методикой использования автоматизированных инструментов, обеспечивающих функционирование рассказа в цифровом формате [4], обладающего не только звуковой, но и зрительной наглядностью, что значительно повышает воздействие на зрительные анализаторы при восприятии учебного материала и коммуникативной ситуации, в которой он используется. К положительным характеристикам цифрового сторителлинга можно отнести его эффективность при удержании внимания обучающихся при изучении языкового материала, их вовлеченность в учебный процесс, упрощение запоминания и восприятия образовательного контента, а также возможность персонализации обучения и развития межпредметных связей [7].

Цифровой сторителлинг дает возможность обучающимся не только услышать историю, но и соотнести ее с различными зрительными образами, чему способствует широкое использование презентаций, картинок и видеоматериалов, иллюстрирующих сюжет повествования. Использование блогов и веб-технологий создает определенную основу для развития цифрового сторителлинга в практике изучения иностранных языков. Он содержит в себе исследование, анализ и работу с текстами в сочетании с различными средствами визуализации [11].

Несмотря на то, что использование методов обучения иностранным языкам на сюжетной основе вообще и сторителлинга в частности в практике преподавания иностранных языков рассматривается многими отечественными исследователями как педагогические технологии, следует отметить, что по отдельности они не в состоянии реализовать комплексные задачи обучения [5]. Для этого необходима их интеграция в рамках общей технологии обучения иностранным языкам на сюжетной основе с использованием современных средств визуализации. Подобная технология должна включать в себя целый комплекс методов, т.к., например, традиционный сторителлинг в изолированном использовании в силу своей простоты не

может выйти за рамки метода в узком его понимании. Его базовая структура представляет собой рассказ преподавателя с объяснениями и комментированием трудных мест с дальнейшим его повторением и вопросами, адресованными обучающимся. Те, в свою очередь, пересказывают историю и создают свои истории на основе полученного образца [6]. Для технологии обучения иностранному языку предлагаемый в сторителлинге переход от пассивного слушания к интерактивному слишком прост, поскольку он заключается лишь в слушании, вопросно-ответной работе и креативном создании речевых произведений.

Мы предлагаем комбинировать использование различных методов обучения на сюжетной основе с кейс-технологиями, а также повествованием в форме текста, повествованием с помощью визуальных инструментов, повествованием анимированного взаимодействия и повествованием с помощью видеоконтента [8]. Подобная работа предполагает использование различных средств визуализации (например, комиксов, движущихся картинок, видеосюжетов и т.п.).

С учетом идеи создания общей технологии обучения иностранным языкам на сюжетной основе была составлена и апробирована в 8-м классе средней общеобразовательной школы г. Калуги учебно-методическая разработка по английскому языку на тему “Christmas time”, представленная в виде слайдов презентации с элементами анимации.

Результаты и обсуждения

Учебно-методическая разработка “Christmas time” в отличие от классического сторителлинга не предполагала использование сюжета художественного произведения. Это сочетание различных методов обучения на сюжетной основе на материале учебных ситуаций, объединенных одной сюжетной линией. Завязка истории заключалась в том, что изображенный на первом слайде презентации российский мальчик получает письмо от своего британского друга, который приглашает его в страну изучаемого языка для помощи в подготовке к семейному празднованию Рождества. Перед обучающимися ставится комплексная задача организации поездки главного героя за рубеж, предполагающая ее поэтапное решение. Каждый этап – это тематический раздел (модуль) для изучения на одном уроке или серии уроков, содержащий тексты страноведческого характера (элементы нарратива), упражнения на проверку понимания текстов (традиционное обучение чтению и аудированию), лексические упражнения, направленные на закрепление и тренировку новых лексических единиц, в том числе с использованием средств наглядности (традиционное обучение лек-

сике), презентации коммуникативных ситуаций в виде анимированных комиксов (элементы использования сюжетных картин), описание дальнейших действий главных героев (элементы сторителлинга), описание проблемных ситуаций (элементы кейс-технологии), проблемные вопросы, предполагающие поиск наиболее оптимального решения поставленной задачи (элементы проблемного обучения), моделирование диалогов главных героев (элементы сюжетно-ролевых игр).

Переход от одного тематического раздела к другому напоминает образовательный квест: переписка с другом (Letter Writing) (1) – приезд в страну изучаемого языка и заселение в отель (Hotels and Checking in) (2) – осмотр достопримечательностей (Sightseeing) (3) – планирование рождественского ужина (Food and Meals) (4) – покупка еды и подарков (Shopping) (5) – празднование Рождества (Christmas Time) (6) – возвращение домой (At the Airport) (7). В отличие от классического сторителлинга данная технология предполагает призыв к деятельности напрямую, а история рассказывается с целью дальнейшего решения конкретной коммуникативной задачи. В ходе выполнения действий обучающиеся расширяют свой словарный запас и приобретают знания, необходимые для успешного выполнения квеста. В самих учебных и коммуникативных заданиях содержится страноведческая информация («определите, какой из британских отелей вы бы выбрали и почему», «какие английские рождественские блюда вам бы (не)понравились и почему» и т.п.). Безусловно, при такой организации работы с нарративом не может быть конструирования обучающимися версий продолжения истории, однако они могут создавать варианты ее развития в рамках поставленных коммуникативных задач, что, несомненно, вносит элементы креативности в учебную деятельность и дает возможность организации мини-дискуссий.

На первом из семи этапов работы обучающиеся должны были написать ответное письмо главного героя своему британскому другу в формате ОГЭ. Также им были предложены на выбор разнообразные открытки для печати, которые они могли использовать для письма. Данное продуктивное речевое задание сочетало в себе элементы контролируемого письма по шаблону, полуконтролируемого письма, предполагающего свободу выбора лексики и грамматического материала, и свободного письма, где ученики должны были придумать свои вопросы по предлагаемой ситуации. В случае затруднений им предоставлялась опора в виде списка ключевых фраз по изучаемой теме.

Далее обучающиеся перешли непосредственно к решению проблемы размещения главного героя в отеле по прибытии в Лондон, поскольку по сюжету его друг не мог принять его у себя дома. Прибытие в страну изучаемого языка было представлено в виде анимированного комикса. Во второй части методической разработки, как и на последующих этапах работы с презентацией, было представлено множество текстов разного объема. К таким текстам, например, относятся диалоги между главными героями, между главными героями и сотрудниками магазина, отеля и т.д.; тексты, посвященные разным темам (характеристики отелей, описание достопримечательностей и пр.); а также фразы, помогающие понять сюжет. Ученики могли читать диалоги по ролям, выступать перед другими учениками, заранее прочитав некоторые части разработки, пересказывать и работать с текстами и диалогами. В процессе моделирования диалогов ученики могли сами придумать их продолжения, а также изменять характеры персонажей.

Обучающиеся должны были посмотреть встроенный в презентацию видеоролик, где блогер рассказывал про знаменитые пятизвездочные отели в Лондоне. После просмотра им надо было ответить на вопросы. Ответы должны быть максимально полными. Перед этим заданием ученики уже начали знакомиться с отелями, прочитали про них основную информацию в рекламных буклетах и потренировались в упражнениях на использование активной лексики по теме. Подобная работа с видеоматериалами также предполагала расширение учебных задач в рамках предложенного сюжета. Ученикам предлагалось определить, какие утверждения, основанные на информации из видео, являются правдивыми, а какие ложными; выбрать правильный ответ на вопросы по содержанию видео; поделиться своим мнением об отелях; рассказать, в каком отеле они хотели бы остановиться и почему; разыграть сценку, где один ученик - турист, а другой - работник отеля; найти дополнительную информацию об отелях, представленных в видео, и рассказать о ней в классе.

Основной проблемой, которую ученики должны были решить в рамках работы со вторым модулем, был выбор подходящего отеля для размещения главного героя, поскольку по сюжету его бюджет был ограничен. На основе изученного страноведческого материала они должны были совместно обсудить проблему и найти приемлемый вариант. Также обучающимся предлагался ряд проблемных вопросов по теме, например: *What type of accommodation would you choose if you were travelling with your family? What type of ac-*

commodation would you choose for a very big family (a lonely old lady, a very rich man etc.). Подобные задания способствовали развитию навыков аргументации и работы в группах.

Апробируемая методическая разработка также давала возможность усложнить коммуникативную задачу для учащихся. Они были разделены на группы. Каждой из них предлагалось создать проект своего идеального отеля, который они могли бы предложить главному герою. Они могли добавлять в профиль отеля подобранные ими фотографии, тексты и другие материалы. По сути дела ученики создавали брошюру или веб-сайт, рекламирующий их отель, по аналогии с той рекламой, с которой они познакомились ранее в предоставленных в методической разработке материалах. Также можно было использовать в качестве образцов онлайн-платформы для бронирования зарубежных отелей. Проектная работа не ограничивалась созданием оригинальных профилей отелей. Ученикам предлагалось провести сюжетно-ролевую игру, в которой один из них должен был играть роль главного героя истории, а все остальные - роли представителей придуманных ими отелей, старающихся переманить к себе клиента.

В конце модуля, посвященного теме "Hotels and Checking in", обучающиеся должны были окончательно решить проблему с размещением главного героя в отеле, разыграв диалог между сотрудником выбранного отеля и главным героем. Далее обеспечивался плавный переход к третьему модулю "Sightseeing" посредством описания дальнейших действий героя в виде комиксов, где его друг предлагает ему перед приготовлениями к Рождеству посмотреть достопримечательности Лондона и вообще как выглядит город, готовящийся к празднику. В этом и последующих модулях был использован тот же принцип сочетания традиционных форм обучения и инновационных форм обучения на сюжетной основе. Минисюжеты, посвященные осмотру достопримечательностей, составлению рождественского меню, покупке еды и подарков, а также празднованию Рождества, дают возможность для выбора различных вариантов решения поставленной проблемы, что также позволяет сочетать элементы нарратива и в частности сторителлинга с кейс-технологиями, сюжетно-ролевыми играми и проблемным обучением.

Финальный модуль, посвященный возвращению главного героя домой, представлял собой традиционную работу по обсуждению различных ситуаций, которые могли возникнуть с ним в аэропорту, и организации их разыгрывания на основе результатов описания сюжетных картин. Подводя итоги, обучающиеся должны были соста-

вить краткое описание всей получившейся в ходе работы истории. Для удержания внимания класса выступающие должны были делать собственные отступления от сюжета. Слушателям предлагалось найти их и сделать исправления.

Апробация методической разработки показала, что подобный комплексный инструмент обучения на сюжетной основе является эффективным средством развития умений и навыков всех видов речевой деятельности и аспектов иностранного языка в ситуациях речевого общения, максимально приближенных к естественным. В опытной группе учащихся 8-го класса средней общеобразовательной школы были проведены диагностические и контрольные срезы, направленные на выявление их уровня усвоения знаний по темам каждого модуля методической разработки. Результаты сравнения показывают, что показатель качества знаний в данной группе варьировался от 33,3 % до 40% в зависимости от тестируемого модуля до проведения опытного обучения. После внедрения методической разработки в учебный процесс этот критерий, демонстрирующий процент учащихся с высоким уровнем освоения материала и являющийся индикатором глубины знаний, возрос и стал варьироваться в пределах 53,3 – 60%. В конце иссле-

дования обучающиеся должны были ответить на вопросы анкеты, выявляющее их отношение к новой форме работы. У 98% из них был выявлен высокий уровень мотивации.

Выводы

Проведенное исследование показало, что использование технологии обучения иностранному языку на сюжетной основе, представляющей собой совокупность методов сюжетного обучения, используемых в определенной методической последовательности, приводит к значительному улучшению успеваемости обучающихся. Это обусловлено последовательным сочетанием сторителлинга и сюжетно-ролевых игр с элементами проблемного обучения и кейс-технологии на основе комплексного использования современных средств визуализации, к которым относятся комиксы, сюжетные картины, анимация персонажей, видеоматериалы и т.п. Полученные результаты апробации методической разработки, составленной на основе понимания сюжетного обучения как реализации не одного конкретного метода или механического набора методов, а целой инновационной технологии, имеют практическое значение для интенсификации обучения иностранным языкам.

Список источников

1. Айснер Л.Ю., Агапова Т. В. Сторителлинг как образовательная технология и ее применение в обучении иностранному языку // Образование и проблемы развития общества. 2024. № 1 (26). С. 4 – 8.
2. Багрецова Н.В. Сторителлинг в обучении иностранному языку: ключевые аспекты // Педагогика и психология образования. 2020. № 2. С. 25 – 38.
3. Дроботенко Ю.Б. Возможности нарративного подхода в исследовании педагогических явлений // Вестник Оренбургского государственного университета. 2021. № 4 (232). С. 18 – 24.
4. Дундукова О. И. Применение метода сторителлинга в обучении иностранному языку в общеобразовательной школе // Тенденции современной образовательной парадигмы: проблемы обучения иностранным языкам в современных условиях: Материалы Всероссийского круглого стола для преподавателей и учителей иностранного языка, аспирантов и студентов, Воронеж, 29 марта 2024 года. Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет, 2024. С. 4 – 9.
5. Карякина Ю.Н. Сторителлинг на основе комиксов в обучении иностранному языку // Профессиональное лингвообразование: Материалы восемнадцатой международной научно-практической конференции, Нижний Новгород, 18 октября 2024 года. Нижний Новгород: Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, 2024. С. 163 – 170.
6. Кирова Ю.С. Сторителлинг как технология обучения иностранному языку в неязыковом вузе // Глобальный научный потенциал. 2022. № 10(139). С. 38 – 40.
7. Никифорова М.В. Технология цифрового сторителлинга в обучении студентов неязыковых вузов иностранному языку // Мир педагогики и психологии. 2024. № 9 (98). С. 131 – 137.
8. Свиридова А.В., Ткалич С. К. Синтез технологии мультипликации и цифрового фото для создания мультимедийного продукта в рамках технологии сторителлинга // Символ науки: международный научный журнал. 2016. № 11-3 (23). С. 222 – 225.
9. Чумиков А.Н., Чумикова С.Ю. Сторителлинг в развитии: технологии и контексты // Коммуникология. 2023. Т. 11. № 1. С. 142 – 157.

10. Aitileuova A.V. Storytelling in foreign language teaching: the main aspects. The world of science, culture, education. 2022. No. 3 (94). P. 12 – 14.

11. Zhukovskaya E.N., Baklykova T.Yu. The use of digital storytelling in the process of teaching a foreign language. Collection of articles based on the proceedings of the scientific conference, Magnitogorsk, November 15-16, 2023. Magnitogorsk: Nosov Magnitogorsk State Technical University. 2024. P. 132 – 137.

References

1. Eisner L.Yu., Agapova T.V. Storytelling as an Educational Technology and Its Application in Teaching a Foreign Language. Education and Problems of Society Development. 2024. No. 1 (26). P. 4 – 8.

2. Bagretsova N.V. Storytelling in Teaching a Foreign Language: Key Aspects. Pedagogy and Psychology of Education. 2020. No. 2. P. 25 – 38.

3. Drobotenko Yu.B. Possibilities of a Narrative Approach in the Study of Pedagogical Phenomena. Bulletin of the Orenburg State University. 2021. No. 4 (232). P. 18 – 24.

4. Dundukova O.I. Application of the Storytelling Method in Teaching a Foreign Language in a Comprehensive School. Trends in the Modern Educational Paradigm: Problems of Teaching Foreign Languages in Modern Conditions: Proceedings of the All-Russian Round Table for Foreign Language Teachers, Graduate Students, and Students, Voronezh, March 29, 2024. Voronezh: Voronezh State Pedagogical University, 2024. P. 4 – 9.

5. Karyakina Yu.N. Storytelling Based on Comics in Teaching a Foreign Language. Professional Linguistic Education: Proceedings of the Eighteenth International Scientific and Practical Conference, Nizhny Novgorod, October 18, 2024. Nizhny Novgorod: Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, 2024. P. 163 – 170.

6. Kirova Yu.S. Storytelling as a Technology of Teaching a Foreign Language in a Non-Linguistic University. Global Scientific Potential. 2022. No. 10(139). P. 38 – 40.

7. Nikiforova M.V. Digital Storytelling Technology in Teaching Foreign Languages to Students of Non-Linguistic Universities. The World of Pedagogy and Psychology. 2024. No. 9 (98). P. 131 – 137.

8. Sviridova A.V., Tklich S.K. Synthesis of Animation and Digital Photo Technologies for Creating a Multimedia Product within the Framework of Storytelling Technology. Symbol of Science: International Scientific Journal. 2016. No. 11-3 (23). P. 222 – 225.

9. Chumikov A.N., Chumikova S.Yu. Storytelling in development: technologies and contexts. Communicology. 2023. Vol. 11. No. 1. P. 142 – 157.

10. Aitileuova A.V. Storytelling in foreign language teaching: the main aspects. The world of science, culture, education. 2022. No. 3 (94). P. 12 – 14.

11. Zhukovskaya E.N., Baklykova T.Yu. The use of digital storytelling in the process of teaching a foreign language. Collection of articles based on the proceedings of the scientific conference, Magnitogorsk, November 15-16, 2023. Magnitogorsk: Nosov Magnitogorsk State Technical University. 2024. P. 132 – 137.

Информация об авторах

Реутов М.И., кандидат педагогических наук доцент, Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Сидоров Е.А., Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

© Реутов М.И., Сидоров Е.А., 2025