

УДК 372.881.111.1:371.315.7  
ББК 4426.819=432.1-268.4

ГСНТИ 16.21.27

Код ВАК 13.00.02

### **Маняйкина Наталья Викторовна,**

кандидат педагогических наук, доцент, кафедра английского языка, методики и переводоведения, Институт иностранных языков, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26, к. 459; e-mail: manyaykina@mail.ru

### **Надточева Елена Сергеевна,**

кандидат педагогических наук, доцент, кафедра английского языка, методики и переводоведения, Институт иностранных языков, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, д. 26, к. 459; e-mail: enadtocheva@gmail.com

## **ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ: ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** цифровое повествование; цифровой рассказ; цифровые истории; универсальные учебные действия; информационно-коммуникативные технологии; устноречевая презентация; педагогическая технология.

**АННОТАЦИЯ.** В данной статье рассматривается вопрос применения цифрового повествования (рассказа) в практике обучения иностранным языкам. Digital Storytelling (далее DS) – это вид традиционного повествования, выполняемого в цифровом формате. В результате использования технологии DS появляется медиапродукт малой формы – собственно цифровой рассказ (цифровой нарратив) – digital story, для создания и презентации которого в интерактивном режиме применяются цифровые, в том числе онлайн-инструменты. В DS используются анимация, фото-, аудио- и видеоматериалы, существующие только на электронных носителях, что делает его комбинированным обучающим средством, объединяющим в себе визуальную, образную, музыкальную и словесную составляющие и удовлетворяющим познавательные потребности учащихся с разными стилями восприятия информации. В работе авторами предпринимается попытка дать определение понятию «цифровое повествование (Digital Storytelling)» как учебной технологии. Также в данной статье на примерах показывается, как DS способствует развитию универсальных учебных умений учащихся на разных этапах обучения английскому языку. В заключении даются некоторые практические рекомендации для учителей, школьников и студентов по созданию цифровых историй для развития умений иноязычного устноречевого общения.

### **Manyaykina Natal'ya Viktorovna,**

Candidate of Pedagogy, Associate Professor of Department of English, Methods of Teaching and Translation Theory, Institute of Foreign Languages, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

### **Nadtocheva Elena Sergeevna,**

Candidate of Pedagogy, Associate Professor of Department of English, Methods of Teaching and Translation Theory, Institute of Foreign Languages, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

## **DIGITAL STORYTELLING: FROM THEORY TO PRACTICE**

**KEYWORDS:** digital storytelling; digital story; universal learning activities; information and communication technologies; oral presentation; pedagogical technique.

**ABSTRACT.** The article examines the use of digital storytelling in the English language classroom. Digital Storytelling (DS) is a form of traditional oral narration that is presented in digital interactive forms. DS results in creating a small-form media product – a digital story proper – that employs a wide range of digital tools including online ones. There are diverse options of using multimedia tools for creating DS that prove Digital Storytelling to be a universal teaching tool which combines visual, imaginary, musical and verbal constituents and that makes DS appealing to students with different learning styles. The authors of the paper make an attempt to define DS as a teaching technique. The article stresses the practical value of DS in developing individual learning strategies of the EL learners. Digital Storytelling can be an effective way for EFLs to practice speaking English of different levels of acquisition. At the end of the article one can find practical tips for DS application in the EL classroom.

Данная статья посвящена рассмотрению вопроса применения цифрового повествования (рассказа) в практике обучения иностранным языкам. Рассказ как повествование, как изложение тех или иных событий присутствует в нашей жизни повсеместно. Причем художники используют для этого визуальные образы, профессиональные писатели – поэтические, музыканты – звуковые, большинство же людей – традиционные, словесные. Кто-то мастерски владеет умением рассказывать, у кого-то повествование отличается лаконичностью, но желание донести свои мысли до других, быть понятым и ус-

лышанным имеет социальную значимость и важно в любом возрасте.

На современном этапе развития информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) традиционный рассказ повсеместно заменяется цифровым аналогом – цифровым повествованием, известным за рубежом как Digital Storytelling (далее DS), который с развитием интернет-технологий и появлением большого количества образовательных ресурсов стал все чаще применяться учителями иностранных языков для решения разных педагогических задач на всех ступенях обучения: от младшей школы

до вуза. Однако, несмотря на растущую популярность цифрового рассказа, в отечественной методике до сих пор нет единого подхода к определению данного понятия и единообразия используемой терминологии. А. В. Логинова в статье, посвященной применению ИКТ в обучении студентов вузов иноязычной коммуникации, пишет о том, что при описании цифрового повествования встречаются такие термины, как «интерактивные повествования», «цифровые документальные фильмы», «цифровые эссе», «электронные воспоминания», «компьютерные рассказы» и т. д. [4, с. 805-809].

Образовательные ресурсы описывают Digital Storytelling как разновидность традиционного повествования, выполняемого в цифровом формате. В результате повествования мы получаем своеобразный медиапродукт малой формы, который использует цифровые инструменты для создания и презентации нарратива с элементами интерактивности.

На наш взгляд, DS является технологией, т. к. включает цепочку действий, нацеленных на создание определенного продукта – digital story, т. е. цифрового рассказа. Способствуя решению как практических (языковых) задач, так и задач воспитательных, DS может быть названа педтехнологией. Согласно В. И. Загвязинскому и А. Ф. Закировой, педагогическая технология — это «отработанная система операций и действий, с наибольшей вероятностью обеспечивающая получение искомым результатов, алгоритм педагогического процесса, используемый в типовых ситуациях» [6, с. 68].

Каждая технология рассматривается в широком (теоретическом) и узком (практическом понимании). Важно, чтобы кроме конкретных технологических приемов учащиеся могли получить представление о концептуальных положениях той или иной технологии. Только поняв «что», а затем «как», можно грамотно варьировать различные технологические цепочки, формируя таким образом индивидуальный стиль учебной деятельности [3, с. 19].

Цифровое повествование, соответственно, обладает характеристиками, присущими учебным педагогическим технологиям, как то: концептуальность, операциональность и системность, управляемость, воспроизводимость [1]. Под концептуальностью мы поймем общее для учителя и учащегося понимание сути DS, при этом средства достижения результата могут широко варьироваться. Операциональность обеспечивается педагогом на всех этапах работы и представляет собой описание процесса, инструкции по его выполнению и пр., в то время как системность – это совместные действия учащихся и учителя по проектированию, организации, ориентированию

и корректированию DS. Управляемость обеспечивается тем, что вышеупомянутая атмосфера сотрудничества приводит к достижению конкретного планируемого результата. Воспроизводимость предполагает различные учебные действия, повторяемые неоднократно всеми участниками процесса обучения, что является признаками системы. Здесь технологическая цепочка заканчивается, и весь процесс начинается вновь.

Очевидно, что такое краткое теоретическое описание DS не может быть полным в настоящий момент, учитывая тот факт, что многие ученые-методисты не позиционируют его как учебную технологию [8; 9; 14; 13; 15]. Непосредственный интерес вызывает трактовка DS в узком практическом понимании, что дает возможность описать эту новую технологию более подробно и поделиться некоторым опытом ее применения.

Цифровой рассказ (повествование) привлек наше внимание как комбинированное обучающее средство, объединяющее в себе визуальную, образную, музыкальную и словесную составляющие. Кроме того DS способствует развитию как речевых умений, так и универсальных учебных умений:

- творчески и критически мыслить,
- ставить учебные задачи и решать их,
- использовать скрытые возможности человеческого разума,
- работать с информацией с использованием цифровых технологий (не только находить, но и создавать свой контент),
- быть внимательным к деталям,
- извлекать уроки из прочитанного,
- грамотно подбирать и использовать звукоряд,
- ориентироваться и работать с ИКТ,
- эффективно использовать устную и письменную коммуникацию,
- работать в сотрудничестве,
- правильно цитировать источники, оформлять ссылки, соблюдая авторские права,
- создавать проектные работы и т. д.

Помимо того, что DS позволяет успешно решать учебные, воспитательные и развивающие задачи, эта технология представляет собой весьма привлекательную форму работы для современных учащихся, которые родились в век высоких технологий и с удовольствием используют их в учебе и повседневной жизни. Таким образом обеспечивается максимальная вовлеченность студентов в учебную деятельность. Они не являются пассивными слушателями, а активно участвуют в создании мультимедийного продукта. Применение цифрового повествования персонализирует обучение, давая возможность всем вовлеченным в этот процесс высказать свое мнение, изложив одну и

ту же историю через призму собственного мировоззрения и восприятия.

Цифровое повествование позволяет всем учащимся добиться примерно одинаковой успешности в познавательной деятельности, а также наиболее полно реализовать свои потенциальные способности, т. к. эта технология учитывает все типы индивидуального стиля учебной деятельности и дает возможность творческой реализации каждому ученику. По сути, DS – это технология, способствующая созданию ситуации успеха в обучении языку. А как известно, это одна из главных задач иноязычного обучения сегодня и залог успешного изучения иностранному языку в будущем.

На начальном этапе обучения, когда развитие умений устной речи является доминирующим в связи с опережением письменной речи устной, младшие школьники часто испытывают стресс при необходимости говорить перед сравнительно большой или, реже, незнакомой аудиторией. Помочь начинающим спикерам могут цифровые рассказы, выполненные в виде несложных цифровых говорящих фотоальбомов. Фотографии и текст легко загружаются на каждую страничку альбома, затем добавляется голосовое сопровождение – собственно повествование, комментирующее каждое фото. При этом сделать аудиозапись под силу даже самым маленьким учащимся. Примеры цифровых повествований, созданных младшими школьниками, можно посмотреть на следующем ресурсе: [www.segfl.org.uk/spot/post/recordable\\_talking\\_devices/](http://www.segfl.org.uk/spot/post/recordable_talking_devices/).

Интернет-ресурсы для DS содержат готовые шаблоны и богатые подборки картинок и фотографий для составления историй и рассказов. Учащиеся записывают свой голос дома, а в классе лишь представляют готовое произведение.

Чуть более сложный вариант DS для младших школьников можно создать при помощи ShadowPuppet Edu. Этот ресурс позволяет продуцировать впечатляющие видеодемонстрации, используя безопасные встроенные поисковые инструменты. Учащиеся расставляют слайды в логическом порядке (по аналогии составления рассказа по картинке), добавляют музыку и повествование, а затем преобразуют сделанное в видеофайл. Структура ресурса такова, что позволяет учащимся развивать умения повествования как индивидуально, так и в сотрудничестве с другими детьми. Этот ресурс обеспечивает возможность повторения, отслеживания личных успехов учащихся.

Широкое использование в обучении получили мультфильмы и комиксы, создаваемые в виде цифровых историй в младшей школе. Ресурс Toontastic позволяет научиться выстраивать рассказ логически. На примере 5 последовательных этапов (за-

вязка, конфликт, вызов, кульминация и развязка) учащиеся тренируют навыки и умения письма, а также аналитические умения. В основе работы над DS может быть рассказ, прочитанный в классе или сочиненный самими детьми. Получается настоящий мультфильм с оригинальными действующими лицами.

Работая над завязкой, учащиеся могут выбрать героев своего будущего мультфильма, которые в кульминации решают какую-либо задачу. Развязка показывает, как эта маленькая проблема может быть преодолена.

Также для каждой сцены маленькие создатели выбирают место действия: это может быть замок драконов или пиратский корабль, а возможно, что-то мистическое, выдуманное самим ребенком.

Когда герои и место действия определены, приходит время нажать на кнопку «снимаем» и ресурс запишет голос ребенка и его рассказ, в то время как он передвигает своих героев по своему сценарию.

Музыка поможет создать настроение. Для всех пяти этапов создатель может выбирать мелодию из трех тональностей для воплощения нужного эффекта.

Закончив работу над всеми пятью сценами, учащийся может просмотреть свой самостоятельно озвученный мультфильм. И если продукт, созданный в процессе DS, нравится ребенку, то можно разместить его в YouTube или просто показать товарищам или учителю.

На среднем этапе обучения цифровые истории могут служить формой проектной деятельности учащихся. Так, ресурс VoiceThread позволяет встраивать видео и фото, накладывать на него голосовое сопровождение и даже рисунки. После размещения готового продукта на ресурсе все члены проектной группы могут вносить изменения и комментировать работу. Это удобный инструмент для групповой работы над подготовкой разного рода учебных докладов и сообщений.

Каждое цифровое произведение, созданное учащимися, позволяет им становиться лучшими рассказчиками. Но рассказ – это не только последовательное и логичное повествование, это прежде всего эмоции, которые передаются от рассказчика к слушателям. И музыкальное сопровождение в цифровом изложении – это большое преимущество перед обычным устноречевым сообщением.

На старшем этапе обучения, когда презентации в Power Point становятся обыденным рабочим инструментом, на смену приходит его усовершенствованная версия – ExplainEverything. Ресурс позволяет использовать различные текстовые форматы, аудио- и видеофайлы, предоставляет возмож-

ности записи и редактирования своего голоса перед презентацией.

Чем сложнее становятся речевые повествования обучаемых, тем более продвинутыми могут быть инструменты, применяемые для создания цифрового рассказа. И наоборот, чем больше цифровых инструментов в арсенале учащихся, тем насыщеннее и более развернутым становятся их речевые произведения на иностранном языке.

Так, опыт показывает, что использование цифрового повествования на занятиях по самостоятельному чтению со студентами языковых вузов повышает качество подготовки к занятиям, способствует более глубокому проникновению в суть изучаемого материала. Из пассивных потребителей ИКТ обучаемые превращаются в их создателей. Создание цифровой истории требует критического осмысления прочитанного и результат, продукт этого осмысления оказывается если не сопоставим, то, по крайней мере, сравним с авторским посланием читателю.

Существует множество подходов к созданию цифровых историй в зависимости от цели и возрастных особенностей учащихся. Однако 6 элементов DS определяются как фундаментальные большинством педагогов и исследователей в этой области:

- история всегда рассказывается от первого лица голосом самого рассказчика,
- история раскрывает личностный смысл и понимание того, о чем говорится,
- история содержит интригу, которая обозначается в начале повествования и раскрывается в конце,
- история предполагает экономное использование времени и изобразительных средств, их тщательный отбор, что придает повествованию законченность,
- часть истории рассказывается вербально, а часть — эмоционально, при помощи изобразительных средств,
- технические спецэффекты используются дозированно, для усиления эмоционального эффекта.

В настоящее время сложилось целое движение единомышленников среди тех, кто обучает, и среди тех, кто изучает иностранный язык, использующих в своей практике цифровое повествование. Существует огромное количество обучающих веб-сайтов, где можно познакомиться с технологией создания цифровых повествований, загрузить на компьютер бесплатные вспомогательные программы, увидеть примеры готовых цифровых продуктов. Приведем примеры веб-сайтов для DS, условно сгруппировав их по этапам обучения.

*Начальный этап (ресурсы для создания комиксов и цифровые книги):* Dvolver: [www.dfilm.com](http://www.dfilm.com), Comiqs: <http://comiqs.com>,

MakeBeliefsComix <http://makebeliefscomix.com>, Pixton: <http://pixton.com>, Storyboarding: <http://nfbkids.ca>, Stripgenerator: [www.stripgenerator.com](http://www.stripgenerator.com), ToonDoo: [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com), Digital Books, Flickr: [www.flickr.com](http://www.flickr.com), Bookr: [www.pimpampum.net/bookr](http://www.pimpampum.net/bookr), Lulu: [www.lulu.com](http://www.lulu.com), Newspaper Clipping Generator: [www.fodey.com](http://www.fodey.com), Showbeyond: [www.showbeyond.com](http://www.showbeyond.com).

*Средний этап обучения (голосовые, разговорные и ресурсы для работы над проектами):* Gcast: [www.gcast.com](http://www.gcast.com), Read The Words: <http://readthewords.com>, SIMS On Stage: <http://thesimsonstage.ea.com>, Soungle: [www.soungle.com](http://www.soungle.com), YAKIToME: [www.yakitome.com](http://www.yakitome.com), Conversation Tools, MeBeam: <http://www.mebeam.com>, Scribblar: [www.scribblar.com](http://www.scribblar.com), VoiceThread: <http://ed.voicethread.com>, Oral Practice Tools, Blabberize: <http://blabberize.com>, Recordr: <http://recordr.tv/record>, StoryBlender: [www.storyblender.com](http://www.storyblender.com), Jing Project: screen and share it instantly...as an image or short movie, Screentoaster: free online screen recorder., Imagination Cubed: multi-user online whiteboard, ZamZar: online file conversion, covering a wide range of different image, document, music, video and compression formats.

*Старший этап обучения (ресурсы для презентаций):* Keynote: [www.apple.com/iwork/tutorials/#keynote](http://www.apple.com/iwork/tutorials/#keynote), Flowgram: [www.flowgram.com](http://www.flowgram.com), PowerPoint: [www.actden.com](http://www.actden.com), Slide: [www.slide.com](http://www.slide.com), ShowBeyond: [www.showbeyond.com](http://www.showbeyond.com), Video Tools, Animoto: <http://animoto.com>, ESL Video: [www.eslvideo.com](http://www.eslvideo.com), JayCut: <http://jaycut.com>, JumpCut: <http://jumpcut.com>, Kids' Vid: <http://kidsvid.altec.org>, XtraNormal: [www.xtranormal.com](http://www.xtranormal.com), Workshop Resources, Center for Digital Storytelling, Creative Commons, Digital Storytelling for kids, DigiTales, Educational Uses for Digital Storytelling.

Один из наиболее известных сайтов, описывающих основы применения данной технологии в образовании, — [digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu) — предлагает следующий алгоритм создания цифрового рассказа.

- Шаг 1. Определитесь с идеей рассказа.
- Шаг 2. Найдите необходимую информацию.
- Шаг 3. Составьте план.
- Шаг 4. Спланируйте сценарную раскадровку / карту событий.
- Шаг 5. Подберите нужные материалы (фото, аудио, видео).
- Шаг 6. Смонтируйте свою историю.
- Шаг 7. Поделитесь историей в своем выступлении.
- Шаг 8. Получите отзывы и подумайте, что особенно удалось, а над чем нужно поработать.

В заключение необходимо отметить, что технология цифрового повествования оправдывает временные затраты на обучение студентов пользованию цифровыми инструментами, стимулирует внутреннюю мо-

тивацию к учению, повышает результаты в овладении языком. Ее использование, несомненно, делает процесс овладения языком более ярким и успешным.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ануфриенко С. С., Богданов И. В. Методические рекомендации по изучению курса «Психология и педагогика». URL: <http://www.ido.rudn.ru/ffec/psych/ps13.html>.
2. Байкова Л. А., Гребенкина Л. К. Педагогическое мастерство и педагогические технологии. М. : Пед. общество России, 2001.
3. Коротаева Е. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. М. : Сентябрь, 2003.
4. Логинова А. В. Цифровое повествование как способ коммуникации на иностранном языке. // Молодой ученый. 2015. № 7 (87). С. 805-809.
5. Основы педагогических технологий: Краткий толковый словарь / Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 1995.
6. Педагогический словарь : учеб. пособие для студ. вузов / В. И. Загвязинский и др.; под ред. В. И. Загвязинского и А. Ф. Закировой. М. : Академия, 2008.
7. Управление учебной деятельностью обучающихся в различных образовательных технологиях. URL: [http://sdo.bsu.edu.ru/Edu/Part3/M2\\_3\\_4.html](http://sdo.bsu.edu.ru/Edu/Part3/M2_3_4.html).
8. Barseghian T. What's The Value of Digital Storytelling // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/01/21/whats-the-value-of-digital-storytelling>.
9. Barseghian T. Digital Storytelling Comes to Life on The iPad // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/01/21/digital-storytelling-comes-to-life-on-the-ipad>.
10. Bernard S. 14 Free and Simple Digital Media Tools // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/08/01/14-free-and-simple-digital-media-tools>.
11. Dawkins Z. Digital dreaming: The practice of digital storytelling with young people / Australian Centre for International & Tropical Health, School of Population Health, University of Queensland. 2008. P. 2
12. Krashen S. Principles and Practice in Second Language Acquisition. URL: [http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf).
13. Psomos P. Kordaki M. Pedagogical analysis of educational digital storytelling environments of the last five years // Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2012. №46. P. 1213-1218.
14. Qiulian Song, Ling He, Xiaoqiang Hu. To Improve the Interactivity of the History Educational Games with Digital Interactive Storytelling // Physics Procedia. 2012. №33. P. 1798-1802.
15. Wilkey E. 6 Storytelling Apps That Get English Language Learners Talking // Mind Shift. 2015. URL: <http://ww2.kqed.org/mindshift/2015/08/31/6-storytelling-apps-that-get-english-language-learners-talking/>.

#### REFERENCES

1. Anufrienko S. S., Bogdanov I. V. Metodicheskie rekomendatsii po izucheniyu kursa «Psikhologiya i pedagogika». URL: <http://www.ido.rudn.ru/ffec/psych/ps13.html>.
2. Baykova L. A., Grebenkina L. K. Pedagogicheskoe masterstvo i pedagogicheskie tekhnologii. M. : Ped. obshchestvo Rossii, 2001.
3. Korotaeva E. V. Obuchayushchie tekhnologii v poznavatel'noy deyatel'nosti shkol'nikov. M. : Sentyabr', 2003.
4. Loginova A. V. Tsifrovoe povestvovanie kak sposob kommunikatsii na inostrannom yazyke. // Molodoy uchenyy. 2015. № 7 (87). S. 805-809.
5. Osnovy pedagogicheskikh tekhnologiy: Kratkiy tolkovyy slovar' / Ural. gos. ped. un-t. Ekaterinburg, 1995.
6. Pedagogicheskiy slovar' : ucheb. posobie dlya stud.vuzov / V. I. Zagvyazinskiy i dr.; pod red. V. I. Zagvyazinskogo i A. F. Zakirovoy. M. : Akademiya, 2008.
7. Upravlenie uchebnoy deyatel'nost'yu obuchayushchikhsya v razlichnykh obrazovatel'nykh tekhnologiyakh. URL: [http://sdo.bsu.edu.ru/Edu/Part3/M2\\_3\\_4.html](http://sdo.bsu.edu.ru/Edu/Part3/M2_3_4.html).
8. Barseghian T. What's The Value of Digital Storytelling // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/01/21/whats-the-value-of-digital-storytelling>.
9. Barseghian T. Digital Storytelling Comes to Life on The iPad // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/01/21/digital-storytelling-comes-to-life-on-the-ipad>.
10. Bernard S. 14 Free and Simple Digital Media Tools // Mind Shift. 2011. <http://ww2.kqed.org/mindshift/2011/08/01/14-free-and-simple-digital-media-tools>.
11. Dawkins Z. Digital dreaming: The practice of digital storytelling with young people / Australian Centre for International & Tropical Health, School of Population Health, University of Queensland. 2008. P. 2
12. Krashen S. Principles and Practice in Second Language Acquisition. URL: [http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf).
13. Psomos P. Kordaki M. Pedagogical analysis of educational digital storytelling environments of the last five years // Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2012. №46. P. 1213-1218.
14. Qiulian Song, Ling He, Xiaoqiang Hu. To Improve the Interactivity of the History Educational Games with Digital Interactive Storytelling // Physics Procedia. 2012. №33. P. 1798-1802.
15. Wilkey E. 6 Storytelling Apps That Get English Language Learners Talking // Mind Shift. 2015. URL: <http://ww2.kqed.org/mindshift/2015/08/31/6-storytelling-apps-that-get-english-language-learners-talking/>.

Статью рекомендует д-р филол. наук, проф. Н. В. Пестова.