

4. *Строганов, Б. Г.* Информационные элементы и системы современной методики организации и проведения учебного процесса / Б. Г. Строганов. Москва: Рос. ун-т дружбы народов, 2019. 190 с. Текст: непосредственный.

УДК 378.147:004

Токтарова В. И., Семенова Д. А.

ЦИФРОВЫЕ СЕРВИСЫ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТОРИТЕЛЛИНГА

Токтарова Вера Ивановна

доктор педагогических наук, доцент

toktarova@yandex.ru

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

Семенова Дина Алексеевна

кандидат педагогических наук

dinaseменова@gmail.com

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

DIGITAL SERVICES FOR THE EDUCATIONAL STORYTELLING IMPLEMENTATION

Toktarova Vera Ivanovna

Doctor of Pedagogy, Associate Professor

Mari State University

Semenova Dina Alekseevna

Candidate of Pedagogical Sciences

Mari State University

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы, связанные с применением цифровых сервисов и ресурсов при построении образовательного сторителлинга. Приведена классификация сервисов цифрового образовательного сторителлинга с учетом их функционального назначения. Предложена допол-

нительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровой сторителлинг в образовании» и электронный образовательный курс «Инструменты для преподавания и обучения: цифровой рассказ». Приведены результаты опроса слушателей об использовании цифровых сервисов при реализации образовательного сторителлинга.

***Abstract.** The article deals with issues related to the use of digital services and resources in the construction of educational storytelling. The classification of digital educational storytelling services, taking into account their functional purpose, is given. An additional professional advanced training program "Digital Storytelling in Education" and an electronic educational course "Tools for Teaching and Learning: Digital Storytelling" are proposed. The results of a survey of students on the use of digital services in the implementation of educational storytelling are presented.*

***Ключевые слова:** сторителлинг; цифровой сторителлинг; образовательный сторителлинг; цифровые сервисы; преподаватель; студент; вуз.*

***Keywords:** storytelling; digital storytelling; educational storytelling; digital services; educator; student; HEI.*

В настоящее время сторителлинг прочно занимаем место эффективного способа передачи учебной информации, позиционируя себя одной из результативных образовательных технологий, направленной на решение проблем, связанных с мотивацией и привлечением внимания обучающихся, информационной перегруженностью и др.

Образовательный сторителлинг — это прием создания эмоциональных связей, с помощью которых можно управлять вниманием обучающихся, составлять нужные акценты, заостряя внимание на важных вещах; эффективное средство выстраивания внешних и внутренних коммуникаций, донесения до аудитории информации путем рассказывания [1].

В свою очередь, технология цифрового сторителлинга позволила принципиально по-новому подойти к рассказыванию историй, сделав акцент на их

мультимедийности и переносе в цифровое поле. В цифровом сторителлинге искусство рассказывать истории образует симбиоз с различными цифровыми средствами передачи информации: изображениями, анимацией, инфографикой, видео, аудио и многим другим.

Основными компонентами цифрового сторителлинга являются текст, графика, анимация, звук и видео.

Текст. Текстовый контент несмотря на цифровизацию по-прежнему занимает ведущее место в средствах учебного процесса, в т. ч. и в электронных курсах. Тексты — это орудие мышления, человек мыслит преимущественно в «текстовой» форме. Именно это обстоятельство делает текст (в том числе и устный) незаменимым объектом мультимедиа.

Графика. Использование графических изображений в обучении направлено на повышение скорости передачи информации участникам образовательного процесса и степени ее восприятия, развитие образного мышления и интуиции. Выделяют две функции графики: иллюстративная и когнитивная. Первая визуализирует реальное, уже существующее в окружающем мире, либо идею, существующую в голове специалиста, а вторая предполагает получение с помощью изображения абсолютно нового, еще не существующего ни в какой форме знания или создание предпосылок для интеллектуального поиска нового знания.

Анимация. Это придание способности двигаться и/или видимости жизни объектам. Благодаря использованию анимации, к примеру, преподаватель получает дополнительную возможность сконцентрировать внимание обучаемых на необходимом объекте или процессе, оживить ход занятия и, в некоторых случаях, ускорить процесс запоминания предлагаемой ими информации.

Звук. В современном образовательном процессе для организации самостоятельной работы звукозапись обладает наибольшими обучающими возможностями. Чаще всего это аудиоматериалы, подкасты, создаваемые с помощью аудиосредств.

Видео. Видеоматериалы выполняют все дидактические функции — представление необходимой информации, способной трансформироваться в знания, которые в свою очередь посредством видео могут обобщаться, систематизироваться, повторяться для усвоения (индуктивного / дедуктивного) и закрепления, контролироваться.

Именно симбиоз графики, текста, звука и видео позволяет цифровому сторителлингу, реализовывая принцип наглядности, воздействовать на все каналы восприятия информации / материала (зрение, слух, язык), повышая результативность на основе комбинаторности. Для их создания существует большое количество различных цифровых сервисов и ресурсов, которые позволяют сделать этот процесс более эффективным и доступным любому сторителлеру, даже с минимальными цифровыми компетенциями.

Цифровые сервисы можно разделить на следующие группы в зависимости от их функционального назначения [2]:

- *цифровые инструменты повествования:* предназначены для оформления устного или письменного сторителлинга, объединенного с цифровым образовательным контентом (графика, анимация, аудио, видео и др.) для удержания внимания обучающегося и придания рассказу эмоционального окраса (StoryBird, StoryJumper, Steller, Stampzy, Tilda и др.);

- *цифровые сервисы для разработки интерактивного контента:* помогают привлечь внимание обучающегося яркими визуальными эффектами, движением, выстраиванием диалога, становятся мощным инструментом для преподавателя, особенно при объяснении сложного материала (Eyejack, Powtoon, Classcraft, Bookcreator, Wooclap и др.);

- *цифровые сервисы для визуализации данных:* используются для представления данных в виде графического изображения с целью максимального удобства их понимания, способствуют развитию критического и визуального мышления, зрительного восприятия, образного представления данных, повышению уровня визуальной грамотности и визуальной культуры студентов (ThingLink, Infogram, Google Charts, Flourish и др.);

- *цифровые сервисы для разработки инфографики:* применяются для реализации наглядного способа представления данных, с помощью которого сложная информация доносится до обучающихся более быстро и в простом формате, позволяют представить большой объем информации в сжатом виде (Venngage, Piktochart, Visme, Easel.ly, Infogram и др.);

- *цифровые сервисы для создания таймлайнов:* помогают представить учебное повествование в хронологической последовательности, продемонстрировать технологию какого-либо процесса во времени, проиллюстрировать связь между теми или иными элементами предмета рассказа; помогают не только наглядно и доступно представить материал, но организовать групповую работу обучающихся на занятии или мероприятии (Timetoast, Tiki-Toki, Sutori, Timeglider, Timeline JS и др.);

- *цифровые сервисы для составления интерактивных карт:* используются когда необходимо показать, как сюжет сторителлинга развивается с привязкой к местности; благодаря интерактивному компоненту с ними можно взаимодействовать для получения более подробной информации (маршрут, расположение и описание достопримечательностей, расстояние до объекта, просмотр объектов в режиме реального времени и др.) (Scribble Maps, HeatmapTool, ZeeMaps, Mapbox, StoryMap JS и др.);

- *игровые инструменты для сторителлинга:* предназначены для создания дидактических игр, в ходе которых реализуются учебные цели, способствуют освоению теоретических знаний на практике (как правило, игровые ситуации основываются на реальных событиях) (Learningapps, Joyteka, Flippity, ProProfs, Genially и др.)

- *цифровые сервисы для разработки анимированного сторителлинга:* используются для создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательно и быстро сменяющихся друг друга неподвижных кадров; анимация как средство визуализации, помогает сделать сторителлинг более живым и понятным, что повышает эффективность и эмоциональность учебного материала (Ezgif, Renderforest, Wick, PixTeller и др.);

- *цифровые сервисы для записи аудиосторителлинга:* помогают создать аудиозапись истории или лекции, которую можно прослушать онлайн или скачать; широко применяется как информационный элемент в силу его доступности и простоты (Podomatic, Buzzsprout, Podbean, Spreaker, Mave и др.);

- *цифровые сервисы для создания видеосторителлинга:* содержат в себе возможности компьютерной обработки учебных видеоматериалов, состоящей из трех последовательных и взаимосвязанных действия: захват видео, монтаж и финальное сжатие (Animoto, Онлайн видеоредактор, Magisto, Kapwing и др.);

- *цифровые сервисы для организации обратной связи в сторителлинге:* позволяют получить ответную реакцию обучающегося на получаемую информацию или совершаемое действие посредством интерактивных форм опросов и анкетирования, тестирования и оценки знаний и умений обучающихся, т. д. (Anketolog, Survey Monkey, Testograf, Yandex Forms, Simpoll и др.).

Как уже было сказано, цифровой образовательный сторителлинг становится популярным форматом для взаимодействия и коммуникации с обучающимися благодаря доступным приемам и возможностям увеличения вовлеченности аудитории и укрепления доверия к рассказчику и, как следствие, у педагогического сообщества возникает потребность в формировании и развитии данной компетенции. С целью развития и формирования компетенций в области цифрового образовательного сторителлинга в Марийском государственном университете была разработана и запущена дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Цифровой сторителлинг в образовании». Объем программы — 72 академических часа. Обучение проходит в смешанном формате с использованием материалов онлайн-курса. Программа состоит из четырех блоков.

1. *Базовые понятия и история сторителлинга*: история возникновения сторителлинга; базовые понятия сторителлинга; коммуникативные сферы использования; сторителлинг и эмоциональный интеллект; типология сторителлинга (устный сторителлинг, письменный сторителлинг, цифровой сторителлинг).

2. *Технология создания сторителлинга*: подготовка к созданию истории; мономиф — классика сторителлинга; архетипы персонажей сторителлинга; типы сюжетов сторителлинга; нарративная форма истории; композиционные приемы построения историй; лонгрид — «длинный сторителлинг»; типовые ошибки при составлении рассказа.

3. *Цифровой сторителлинг как эффективное направление предоставления информации*: особенности и типология цифрового сторителлинга (визуальный сторителлинг, аудиосторителлинг, трансмедийный сторителлинг, аналитический сторителлинг, иммерсивный сторителлинг); мультимедиа как элемент цифрового сторителлинга; интерактивные элементы в сторителлинге; требования к визуальным элементам цифрового сторителлинга; правила подготовки инфографики.

4. *Инструменты и сервисы цифрового сторителлинга*: цифровые сервисы для повествования, сервисы для разработки интерактивного контента, сервисы для визуализации данных, сервисы для разработки инфографики, сервисы для создания таймлайнов, сервисы для составления интерактивных карт, сервисы для создания игр и мем-историй, сервисы для разработки анимированного сторителлинга, сервисы для записи аудиосторителлинга, сервисы для создания видеосторителлинга, сервисы для организации обратной связи, сервисы для хранения мультимедиа ресурсов.

В качестве цифрового сопровождения программы и увеличения охвата целевой аудитории был разработан и реализован электронный образовательный курс «Инструменты для преподавания и обучения: цифровой рассказ» [3], расположенный на площадке Онлайн-университета МарГУ, интегрированной

с Государственной информационной системой «Современная цифровая образовательная среда».

В течение 2020–2022 гг. было обучено более 4000 слушателей, в их числе были как практикующие педагоги, так и будущие — студенты педагогических направлений подготовки. В течение полугода / года после завершения обучения и этапа применения полученных навыков слушателями на практике был проведен опрос относительно внедрения технологии цифрового образовательного сторителлинга в профессиональную деятельность и применения цифровых сервисов и ресурсов при его построении (рис. 1). Бесспорным лидером стали цифровые сервисы для разработки инфографики (94,3 %), что ожидаемо. Являясь наглядным способом представления данных, инфографика позволяет показать сложную информацию в простом и наглядном формате. С существенным отрывом от других сервисов также выступают цифровые сервисы для визуализации данных (89,7 %), цифровые сервисы для организации обратной связи в сторителлинге (88,9 %) и цифровые сервисы для разработки интерактивного контента (84,1 %). Выбор сервисов для визуализации данных продиктован тем, что одной из эффективных технологий активизации эффекта от цифрового сторителлинга является метод визуализации передаваемой информации, который положен в основу принципа наглядности. Различные психолого-педагогические исследования доказывают, что эффективность рассказываемого материала зависит от степени привлечения к восприятию всех органов чувств человека. Чем разнообразнее чувственное восприятие истории, тем выше эмоциональное воздействие, познавательная активность и прочность усвоения идеи сторителлинга. Сервисы для разработки интерактивного контента позволяют создавать истории, которые требуют от слушателя выполнения определенных действий — обратной связи (ответить на вопрос, выбрать опцию, ввести информацию, собрать конструкцию, кликнуть по объекту и мн. др.). Они формируют взаимодействие со слушателем истории, вовлекая его в активный диалог.



Рисунок 1 — Результаты опроса респондентов о применении различных цифровых сервисов при построении цифрового образовательного сторителлинга

На следующем месте по популярности оказались цифровые сервисы для создания видеосторителлинга (69,1 %), игровые инструменты для сторителлинга (64,9 %) и цифровые средства повествования (60,9 %). Данные инструменты используются зачастую для визуализации длинного сторителлинга или для внедрения деятельностного компонента в сторителлинг.

Небольшой выбор респондентами таких средств как цифровые сервисы для записи аудиосторителлинга (57,5 %), создания таймлайнов (54,1 %), разработки анимированного сторителлинга (55,3 %) и составления интерактивных карт (43,7 %) связан с их узкой специализацией и направленностью в зависимости от предметной области.

Таким образом, цифровой образовательный сторителлинг — один из перспективных подходов, который может вовлечь обучающихся в глубокое и содержательное обучение. Это эффективный образовательный инструмент, который способствует повышению мотивации студентов и предоставляет

среду обучения, благоприятную для построения истории посредством сотрудничества, размышлений и коммуникаций. Разнообразие цифровых сервисов, позволяющих реализовать цифровую составляющую сторителлинга, делают его эффективным средством развития цифровой культуры и критического мышления обучающихся.

Список литературы

1. *Пяткова, О. Б.* Метод сторителлинга в обучении / О. Б. Пяткова. Текст: непосредственный // Школьные технологии. 2018. № 6. С. 41–45.
2. *Цифровой сторителлинг* / В. И. Токтарова, Д. А. Семенова. Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. 317 с. <https://doi.org/10.23682/126622>. Текст: электронный
3. *Инструменты* для преподавания и обучения: цифровой рассказ. URL: <https://open.marsu.ru/course/view.php?id=2> (дата обращения: 21.01.2023). Текст: электронный.