

А.И. Азевич

Digital storytelling. Воплощение замысла

Digital storytelling (цифровой сторителлинг) — это не только новый стандарт подачи информации, но и педагогическая технология, способствующая развитию воображения и самостоятельности обучающихся. В чем ее суть? Главные преимущества? Программные средства реализации? Ответам на эти вопросы и посвящена статья.

Ключевые слова: цифровое повествование; digital storytelling; сторителлинг; мультимедиа, программа *iSpring Suite*.

В последнее время технология *digital storytelling* становится все более популярной в зарубежном образовании. У нас она больше распространена в корпоративном бизнесе, в частности в обучении менеджеров, экономистов, маркетологов. В названных сферах *digital storytelling* представляет собой маркетинговый прием, использующий огромный потенциал современных технологий с целью передачи различной информации и достижения желаемых результатов.

Выясним суть понятия *digital storytelling*. В переводе с английского *storytelling* — «рассказывание историй, повествование». В широком смысле — это способ передачи информации посредством поучительных историй. В узком — коммуникационный прием, использующий медиапотенциал устной речи.

Digital означает «цифровой». Таким образом, *digital storytelling* — цифровое повествование. В научной литературе приводятся и другие варианты перевода, используемые для обозначения одного и того же явления. Среди них: интерактивное повествование, цифровой фильм, цифровое эссе, электронное воспоминание, компьютерный рассказ.

Анализируя суть понятия, нельзя не сказать о его образовательном и воспитательном значении. С педагогической точки зрения *digital storytelling* — это не только способ передачи информации и знаний, но и средство побуждения к желательным действиям в ходе учебно-воспитательной деятельности. А какой педагог не стремится к эффективному взаимодействию и сотрудничеству с учениками?

В повседневной практике учитель обменивается информацией, чувствами, эмоциями как с отдельным школьником, так и с целым классом. В ходе обучения ведущая роль принадлежит вербальной коммуникации — самому распространенному, доступному и универсальному инструменту.

Язык — главное средство коммуникации. Наряду с письмом устное взаимодействие реализует множество функций. Вот некоторые из них:

- коммуникативная — общение между людьми в широком понимании;
- конструктивная — возможность трансформации определенной мысли в информационное сообщение;
- апеллятивная — средство убеждения и воздействия на человека;
- фатическая — метод налаживания контакта с соблюдением определенных правил этикета;
- эмоционально-экспрессивная — способ выражения субъективно-личностного отношения к теме или предмету разговора;
- аккумулятивная — познание, сохранение, накопление и передача информации следующим поколениям;
- эстетическая — возможность выражения мыслей в более яркой, интересной и увлекательной форме.

Перечисленные функции так или иначе реализуются в ходе учительского рассказа, который все чаще становится цифровым по форме представления. Так в чем же его отличие от рассказа обычного?

Storytelling — это короткая история, служащая, прежде всего, достижению определенной цели. Это искусство передачи информации, которое увлекает, воодушевляет и будоражит воображение. Такие истории психологи называют метафорами. Их характерные черты — сходства и аналогии, а эффективность результата достигается глубоким проникновением передаваемой информации в подсознание человека.

Какие современные инструменты помогают создать цифровой рассказ? Их много. Какие-то известны хорошо, другие еще мало знакомы. Начнем с привычной программы *MS Power Point*. Можно ли с ее помощью подготовить цифровую историю? Конечно! Наглядность, динамичность, мультимедийность — вот основные функции программы для «оцифровывания» рассказа. А если к редактору презентаций еще добавить и отечественный программный пакет *iSpring Suite*, то цифровой рассказ обретет вид компактного и последовательного интерактивного действия. Это будет даже не рассказ, а целая книга увлекательных историй.

Каковы особенности и дидактические преимущества программы *iSpring Suite*? Во-первых, она проста в установке и удобна в работе. Во-вторых, благодаря ей происходит тесная интеграция учебного процесса с *MS Power Point*. После инсталляции программы в главном окне редактора презентаций появляется новая вкладка — *iSpring Suite* (см. рис. 1). Если нажать на нее, то откроется панель команд программы (см. рис. 2).

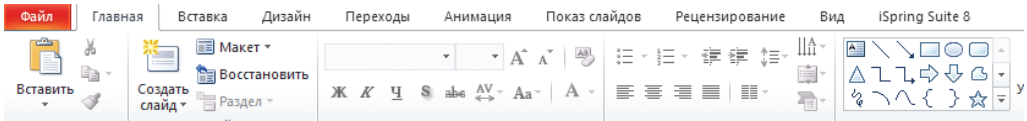


Рис. 1. Главное окно программы MS Power Point с вкладкой iSpring Suite

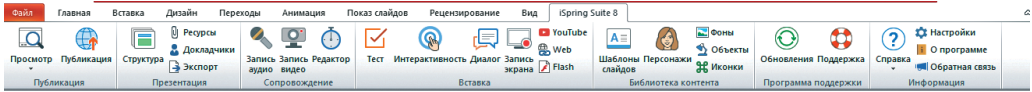


Рис. 2. Панель команд программы iSpring Suite

Технология работы с программой проста и понятна с первого клика. Заходим в нее, используя быстрый старт (рис. 3). А дальше готовим презентацию обычным образом и, используя новую вкладку, наполняем ее интерактивным контентом. Это могут быть тесты, диалоги, интерактивности, записи с экрана.

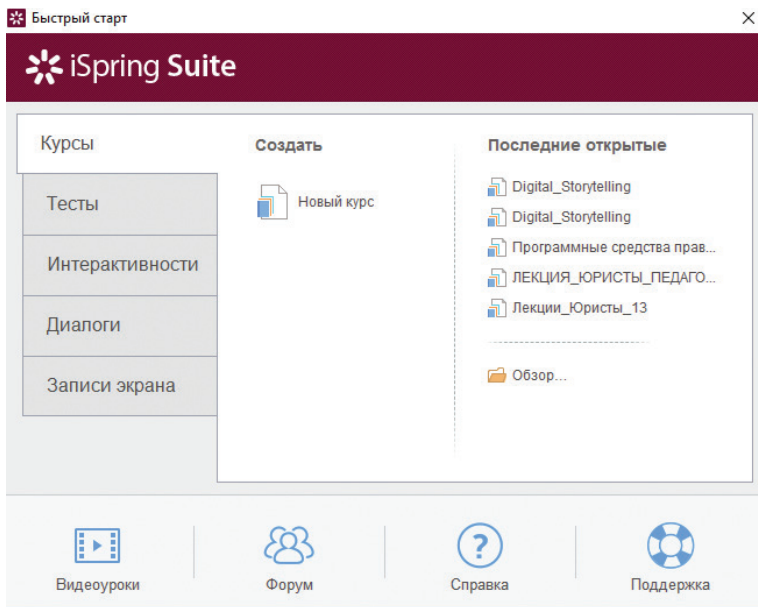


Рис. 3. Окно программы iSpring Suite. Быстрый старт

Поясним, как усилить интерактивную составляющую презентации на примере команды *Диалоги*. Живая цифровая история невозможна без диалога, без отстаивания собственной точки зрения, без столкновения разных мнений. Нажимаем на кнопку *Диалоги*, тут же открывается новое окно, в котором формируются сцены — этапы предстоящего диалога.

Чтобы диалог получился осмысленным, интересным и поучительным, необходимо заранее продумать вопросы и выстроить нужную структуру повествования. Здесь будет очень полезна команда *Интерактивности*.

Как она «оживляет» рассказ? Для начала изучим виды интерактивности, присутствующие в программе. Это — *Книга, Каталог, Вопрос-Ответ, Временная шкала*.

Остановимся на команде *Каталог*. Используя кнопки *Введение, Новый элемент, Заключение*, легко создать новую историю. Стоит, правда, напомнить, что сначала надо записать ее на бумаге, продумать сюжет, завязку, интригу, кульминацию, развязку. Короче говоря, целостную композицию. В хорошей истории ученик наверняка различит ее структуру. Возможно, на первых порах он ощутит ее сердцем, а потом и осознает разумом. Правда, это будет так лишь в том случае, если сюжет рассказанной истории задел за живое.

Программа *iSpring Suite* превратит письменный сценарий рассказа в цифровой. Для этого надо кликнуть на одну или несколько кнопок для вставки мультимедийных объектов. Это могут быть гиперссылки, изображения, звуковые подкасты, видеоролики, *Flash*-анимация (рис. 4).

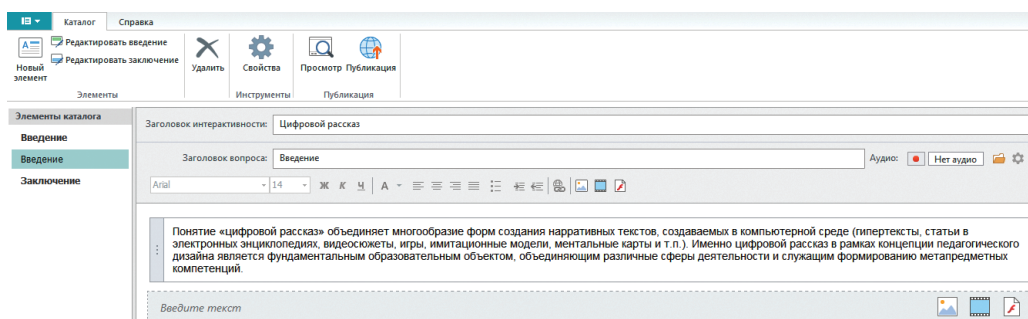


Рис. 4. Интерактивность *Каталог*

Какие истории приходится рассказывать учителю? Самые разные. Например, исторические повести. «Как древние художники расписывали свои пещеры красками из ягод, угля и глины», «Как была похищена Мона Лиза», «Как появилась геометрия», «Как изобрели первый двигатель» — список можно продолжать бесконечно.

Для визуализации исторических повестей удобна команда *Временная шкала*. Покажем на конкретном примере, как она работает. Предположим, надо рассказать ученикам о становлении и развитии геометрии как науки. Как известно, это заняло несколько продолжительных этапов.

Первый этап. Зарождение геометрии как математической науки.

Второй этап. Возрождение наук и искусств в Европе, повлекшее дальнейший расцвет геометрии.

Третий этап. Рождение аналитической геометрии.

Четвертый этап. Открытие неевклидовых геометрий.

Посмотрим, как трансформируется содержание этой истории на временную шкалу. Прежде всего в каждый этап развития цифровой истории нужно включить разные события, которые могут быть описаны с помощью текста, изображения, аудиоподкаста или видеоролика.

Описав этапы, наполнив их мультимедийным содержанием, собрав воедино все компоненты, получаем ленту времени, которая последовательно рассказывает цифровую историю о зарождении и развитии геометрии (рис. 5).

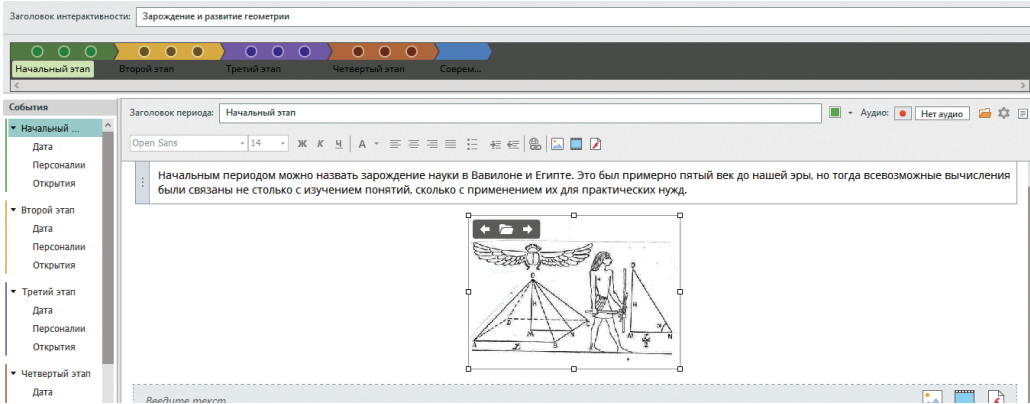


Рис. 5. Временная шкала истории геометрии

Не исключено, что в ходе повествования потребуются усилить устное изложение демонстрацией видео. Видеофрагменты могут быть взяты из разных источников, например из Интернета. Можно их подготовить и самостоятельно. Для этого в программе есть функция *Запись с экрана*. С ее помощью легко записать все действия, производимые учителем на экране компьютера.

Цифровую историю, которую подготовил учитель или ученик, надо сохранить. Программа допускает несколько вариантов: веб-публикация, файл на внешний накопитель, размещение в виртуальном облаке, файл для системы дистанционного обучения или видео. Каждый из них подойдет в том или ином конкретном случае. Какой вариант выбрать, решает преподаватель.

iSpring Suite — очень полезная и нужная программа. С ее помощью можно создавать не только яркие и динамичные цифровые истории, но и серьезные дистанционные курсы.

Помимо программных средств, существуют и другие инструменты для подготовки цифровых историй. Назовем лишь некоторые из них. Прежде всего, это сервис *storyjumper*. Его адрес в Интернете: <https://www.storyjumper.com/>. А также обязательно упомянем онлайн-конструктор интерактивных плакатов: <https://www.thinglink.com/>.

Выбор программы или сервиса чаще всего зависит от ключевой идеи, заложенной в цифровом рассказе. Но какова бы ни была идея или учебная цель, современные компьютерные средства позволяют создавать качественные анимированные, географические, хронологические и другие увлекательные истории. Они предоставляют широкие возможности для развития и совершенствования технологии сторителлинга при изучении всех без исключения школьных дисциплин. С их помощью можно воплотить в жизнь практически любой творческий замысел.

Литература

1. *Азевич А.И.* Несколько компьютерных программ // Математика в школе. 2002. № 10. С. 44.
2. *Азевич А.И.* Особенности преподавания курса «Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе» на факультете специальной педагогики // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Информатика и информатизация образования». 2010. № 19. С. 62–68.
3. *Азевич А.И.* Информационные технологии обучения. Теория. Практика. Методика: учеб. пособие. М.: МГПУ, 2010. 168 с.
4. *Азевич А.И.* Роль персонального сайта преподавателя в формировании информационной обучающей среды // Современные научные исследования и инновации. 2012. № 11 (19). С. 28.
5. *Азевич А.И.* Учебное кино: новый взгляд на старую проблему // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Информатика и информатизация образования». 2014. № 4 (30). С. 56–60.
6. *Азевич А.И.* Прикладные программы и сервисы как средство формирования учебно-методического контента // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». 2015. № 1. С. 28–34.
7. *Азевич А.И.* Визуализация педагогической информации: учебно-методический аспект // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Информатика и информатизация образования». 2016. № 3 (37). С. 74–82.
8. *Азевич А.И.* Многополярная дидактическая среда: проектирование, функционирование, развитие // Перспективы развития отечественного образования: приоритеты и решения: сб. науч. ст. VIII Всероссийских Шамовских педагогических чтений научной школы Управления образовательными системами / отв. ред. С.Г. Воровщиков, О.А. Шклярова. М.: ООО «5 за знания», 2016. С. 466–469.
9. *Маняйкина Н.В., Надточева Е.С.* Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. 2015. № 10. С. 60–64.
10. *Шейдаи Нежад Н.В.* Цифровой сторителлинг в классе // Академия профессионального образования. 2017. № 3 (69). С. 35–41.

Literatura

1. *Azevich A.I.* Neskol'ko komp'yuterny'x programm // Matematika v shkole. 2002. № 10. S. 44.
2. *Azevich A.I.* Osobennosti prepodavaniya kursa «Ispol'zovanie sovremenny'x informacionny'x i kommunikacionny'x texnologij v uchebnom processe» na fakul'tete special'noj pedagogiki // Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Informatika i informatizaciya obrazovaniya». 2010. № 19. S. 62–68.
3. *Azevich A.I.* Informacionny'e texnologii obucheniya. Teoriya. Praktika. Metodika: ucheb. posobie. M.: MGPU, 2010. 168 s.
4. *Azevich A.I.* Rol' personal'nogo sajta prepodavatelya v formirovanii informacionnoj obuchayushhej sredy' // Sovremenny'e nauchny'e issledovaniya i innovacii. 2012. № 11 (19). S. 28.
5. *Azevich A.I.* Uchebnoe kino: novy'j vzglyad na staruyu problemu // Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Informatika i informatizaciya obrazovaniya». 2014. № 4 (30). S. 56–60.

6. *Azevich A.I.* Prikladny'e programmy' i servisy' kak sredstvo formirovaniya uchebno-metodicheskogo kontenta // Vestnik Rossijskogo universiteta družby' narodov. Seriya «Informatizaciya obrazovaniya». 2015. № 1. S. 28–34.

7. *Azevich A.I.* Vizualizaciya pedagogicheskoj informacii: uchebno-metodicheskij aspekt // Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Informatika i informatizaciya obrazovaniya». 2016. № 3 (37). S. 74–82.

8. *Azevich A.I.* Mnogopolyarnaya didakticheskaya sreda: proektirovanie, funkcionirovanie, razvitie // Perspektivy' razvitiya otechestvennogo obrazovaniya: priority' i resheniya: sb. nauch. st. VIII Vserossijskix Shamovskix pedagogicheskix chtenij nauchnoj shkoly' Upravleniya obrazovatel'ny'mi sistemami / otv. red. S.G. Vorovshhikov, O.A. Shklyarova. M.: ООО «5 za znaniya», 2016. S. 466–469.

9. *Manyajkina N.V., Nadtocheva E.S.* Cifrovoe povestvovanie: ot teorii k praktike // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. 2015. № 10. S. 60–64.

10. *Shejdai Nezhad N.V.* Cifrovoj storitelling v klasse // Akademiya professional'nogo obrazovaniya. 2017. № 3 (69). S. 35–41.

A.I. Azevich

Digital Storytelling. Embodiment of an Idea

Digital storytelling is not only a new standard of presentation information, but also a pedagogical technology that promotes the development of the imagination and independence of students. What is its essence? What are its main advantages? What is its software implementation tools? An article is devoted to answering these questions.

Keywords: digital narration; digital storytelling; storytelling; multimedia, iSpring Suite programme.