

УДК 378.014.24:[81'27:82–34]

**ТИМЧУК Лариса Іванівна,**

кандидат педагогічних наук,  
старший науковий співробітник,  
Інститут інформаційних технологій і засобів навчання  
НАПН України  
*e-mail*: lucky.clio2017@gmail.com

### **ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ НАРАТИВІВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ – ПРОВІДНА ТЕНДЕНЦІЯ РОЗВИТКУ МІЖНАРОДНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ**

*У статті проаналізовано зарубіжний досвід використання цифрових наративів у вищій школі. Обґрунтовано концептуальні засади використання цифрових наративів у вищій гуманістично-гуманітарній освіті. Засвідчено появу та стрімкий розвиток нової педагогічної парадигми, що виникла в результаті конвергенції цифрових технологій з навчально-освітньою діяльністю і характеризується створенням особливо комфортних, у порівнянні з традиційними, умов до творчої реалізації та самовираження всіх суб'єктів навчального процесу. Визначено цифрову наративізацію навчання як процес впровадження наративів у вивчення різних дисциплін на основі застосування цифрових технологій. Встановлено, що поширення цифрових наративів у навчальному процесі гуманітарних факультетів пов'язане з реалізацією американських науково-дослідницьких проектів міждисциплінарного характеру, в яких взяли участь різні університети США.*

**Ключові слова:** зарубіжний досвід; цифрові наративи; проектування; підготовка магістрів освіти; науково-дослідницькі проекти; міжнародний освітній простір..

**Постановка проблеми.** Час технологічної проєкції науки починає відступати в минуле й на першому плані увиразнюється поява нового типу наукової реальності й наукових досліджень складних систем, що історично розвиваються, зближуючи технологічне й гуманітарне пізнання. В умовах інформаційного суспільства знання має оповідну структуру й набуває рис діалогічності, мовної опосередкованості, контекстуальності та входження у взаємодію, соціальні стосунки, показує відкритий та змінний характер елементів світу, на які воно спрямоване. Саме інтерпретаційний характер наукового знання породжує новий методологічний вимір – простір наративних досліджень, які, в свою чергу, дають потужний поштовх для застосування в науково-педагогічній теорії й практиці цифрових наративів [1; 2].

Категорія цифрового наративу була введена у науковий обіг американськими науковцями на початку 90-х років XX століття для означення явища конвергенції цифрових технологій і мистецтва усної розповіді. Інтенсивне поширення цифрових наративів у зарубіжних практиках вищої освіти пов'язане з намаганням підвищити ефективність навчального процесу шляхом активізації якомога більшої кількості каналів сприймання навчальної інформації у студентів і створення для них можливостей творчого перетворення та особистісного представлення навчального змісту за допомогою сучасних цифрових технологій. У цьому контексті заслуговує пильної уваги вивчення зарубіжного досвіду проєктування цифрових наративів у навчальному процесі вищих освітніх закладів.

**Метою** статті є аналіз зарубіжного досвіду використання цифрових наративів у вищій освіті.

**Аналіз актуальних досліджень.** Проблемам проєктування цифрових наративів у курикулумі вищих навчальних закладів, присвячено праці зарубіжних науковців Р. Ленема (R. Lanham) [3], С. Махоні (S. Mahony) [4], Дж. Охлер (J. Ohler) [5], І. Піразо (E. Pierazzo) [4], С. Толісано (S. Tolisano) [6]. Про інтенсивність наукових пошуків щодо ефективності застосування цифрових наративів у навчальному процесі свідчать захищені зарубіжними науковцями дисертаційні дослідження: Бюлент Доган (B. Dogan) – 2007 рік в університеті Хюстона [7]; Цинтії-Марії Гарреті (C. M. Garrety) – 2008 рік в університеті штату Айова [8]; Анкх Нгуен (A. Nguen) – 2011 рік університет Х'юстона [9].

**Виклад основного матеріалу.** На основі аналізу монографії «Електронне слово: демократія, технологія та мистецтво», яка написана Ричардом Ленемом – професором Каліфорнійського університету, старшим науковим співробітником Національного фонду гуманітарних наук, обґрунтовано концептуальні засади використання цифрових наративів у вищій гуманістично-гуманітарній освіті. Охарактеризуємо їх зміст:

– студенти як мешканці цифрового світу живуть у всесвіті зовсім відмінному від всесвіту людей старшого покоління. Вони сприймають звуки і форми як взаємозамінні, і їм здається звичною наявність комп'ютерів, де всі сигнали органів чуттів можна переключити за бажанням, досягти творчої самореалізації на основі використання цифрових технологій;

– у сучасних реаліях феномен електронного слова, цифрового тексту неодмінно маємо визнати, як щось дійсно нове, що свідчить про інтенсивність конвергенції цифрової технології з гуманітарними предметами, демократизацією освіти;

– цифровий текст відрізняється від друкованого на паперовому носії тексту, усталеного й авторитарного, інтерактивністю, динамічністю і здатністю поєднувати слово з образом і звуком;

– цифровий текст – це твір мистецтва уяви, що завжди стимулює до гри зі звичайним досвідом (змінити текст, додати зображення, звук тощо) [3, с. 155].

Цифрові наративи поширились у вищій освіті наприкінці 90-х років XX століття в результаті співпраці Центру цифрових наративів (CDS) з рядом Університетів (зокрема, Університетом Меріленд в Балтіморі, Монтерею, Університетом в Охайо, Коледжем Вільямса, Університетом в Колорадо, Університетом в Калгарі, Університетом в Масачусетсі та ін), серед яких базовим був Університет в Берклі. Поєднання програм Центру цифрових наративів з програмами Консорціуму нових медіа призвело до включення в

мережу багатьох кампусів, вище зазначених університетів, на базі яких розвивалися програми навчання цифровим нарративам. Сюди належать кампуси Університетів Меріленд в Балтіморі, Монтерею, Університет в Охайо, Коледж Вільямса, Університет в Колорадо, Університет в Калгарі, Університет в Масачусетсі та ін.

Серйозним поштовхом на шляху розвитку цифрової нарративізації навчання (процесу впровадження нарративів у вивчення різних дисциплін) став розвиток ІК-компетентностей, зокрема технологічних, у викладачів вищих навчальних закладів, що здійснювався на базі Центрів цифрових нарративів та інших курсів. Восени 2010 року в Університеті штату Юта вперше студентам був запропонований курс «Цифрові нарративи». Кількість студентів, які обрали цей предмет, зросла від 10-ти осіб на початку семестру до понад 30-ти осіб в 2011 році, серед яких було 5 аспірантів. У цей же час подібний курс почав викладати журналіст Марк Тедж (Mark Tadge) в Університеті Депау (DePauw) [10]. В рамках цього курсу студенти оволодівали журналістськими стилями нарративних технік і розміщували кінцеві варіанти нарративів на веб-сайті університету. Поширення цифрових нарративів серед гуманітарних факультетів пов'язане з реалізацією американського проекту міждисциплінарних досліджень, що символізував поєднання як особистісних так і навчальних нарративів. Типовим є приклад Ріни Бенмаєр (R. Benmayor), професора й викладача Каліфорнійського університету, яка у 2001 році після навчання на семінарах Центру цифрових нарративів розпочала використовувати цифрові нарративи в ході викладання курсу «Студії з латиноамериканських нарративів». Ріна Бенмаєр обмінювалася досвідом своєї роботи з викладачами різних університетів країни, у зв'язку з чим, виник ряд науково-дослідницьких проектів, в яких взяли участь різні університети країни, зокрема: Джорджтаунський університет, Університет Міллерсвілл, Університет Вандербільдта, Університет Вінконсін-Стаута, які об'єдналися для виконання науково-дослідницького проекту під назвою «Візуалізація знань».

Курси з цифрових нарративів входять до складу магістерських програм і пропонуються в американських (Університет Болдстейт в штаті Індіана), скандинавських (Університет в Осло) та інших університетах [11; 12]. В Університеті Меріленд Вашингтон (США) у 2011 році на факультетах телекомунікації було реалізовано курс з цифрових нарративів під назвою «DS-106» [11; 12]. Курс був відкритим і створений не тільки для студентів університету, а й також для учасників з усього світу, тобто був глобалізованим. Слід зазначити, що цифрові нарративи в цьому освітньому процесі використовувалися в якості навчальної стратегії, яка допомагає будувати відносини і стимулює соціальну присутність людей в мережі, а також як альтернативний формат традиційного навчального змісту.

Важливим етапом використання цифрових нарративів у навчанні студентів університетів стало міжнародне науково-дослідницьке вивчення педагогічного потенціалу цифрової нарративізації. У 2012 році Джорджтаунський університет (США) разом з Білефельдським університетом (Німеччина) розпочали науково-дослідницький проект «Візуалізація знань» (*Georgetown University Designed by the Center for New Designs in Learning and Scholarship, 2012*). Результати науково-дослідницького проекту були опубліковані в провідних наукових виданнях, а також розміщені в електронному архіві проекту «Цифровий нарративний мультимедійний архів» [12]. Цей мультимедійний архів цифрових нарративів презентує результати навчання і використання цифрових нарративів студентів гуманітарних напрямів, що проживають на території багатьох університетських кампусів.

Цифровий нарративний мультимедійний архів містить результати проведених упродовж декількох років досліджень, що були здійснені під керівництвом Майкла Кавентрі (M. Coventry) (Джорджтаунський університет, Вашингтон) та Маттіаса Опперманна (M. Oppermann) (Білефельдський університет, Німеччина) [11].

Цей дослідницький проект розвинувся з проекту «Візуалізація знань», та реалізувався упродовж п'ятирічного дослідження спільнот студентів та викладачів у аспекті впливу цифрових нарративів на викладання та вивчення історичних та культурологічних дисциплін. Проект був спрямований на дослідження викладання та учіння для знаходження відповідей на питання про сутність процесів, що відбуваються в ході створення й використання студентами цифрових нарративів, та яким чином цей вид діяльності впливає на

результативність навчання. З багатьох цікавих результатів, які отримали в результаті цього проекту, виокремимо таке положення: цифрові наративи в поєднанні з різними педагогічними підходами і технологіями забезпечують високий рівень педагогічної взаємодії студентів і викладачів.

За участі та підтримки Ренді Басса (R. Buss), було проведено дослідження впливу цифрових наративів на навчання студентів. У дослідженні застосовувалися відкриті інтерв'ю зі студентами, в яких порівнювалися цифрові наративи та письмові роботи. Інтерв'ю було взято у студентів та викладачів, що займаються цифровими наративами у трьох основних кампусах: Джорджтаунського університету, Університет штату Каліфорнія-Монтерей-Бей, і ЛяГуардія Коледжу міського університету Нью-Йорка, частина додаткових інтерв'ю була проведена зі студентами з Університету Вандербільта і Університету Вісконсін-Стаут. На сайті розміщено результати аналізу цих інтерв'ю; а також зібрані онлайн-«есе», що поєднують у собі інтерв'ю з історіями та статтями.

Цей проект складається з трьох частин. Перша частина проекту присвячена дослідженню трьох компонентів:

- особливостей навчального процесу при використанні цифрових наративів;
- специфіки соціальної взаємодії між студентами в ході створення цифрових наративів;
- характеристик емоційних аспектів використання цифрових наративів студентами, що впливають на покращення їх навчання.

Друга частина проекту вміщує узагальнюючу таблицю, що показує кількісні результати проведеного дослідження. Третя частина проекту містить відео-інтерв'ю зі студентами та професорсько-викладацьким складом.

Головним у проектному дослідженні була спроба виявлення особливостей впливу на процес навчання студентів створення цифрових наративів на основі застосування мультимедійних технологій. Аналіз рефлексій студентів та професорсько-викладацького складу на предмет створення цифрових наративів дозволив визначити шість напрямів, за якими можна класифікувати деякі конкретні результати дослідження процесу впровадження цифрових наративів у навчальну практику:

- 1) загальний процес створення цифрових наративів;
- 2) конкретні способи використання зображень у цифрових наративах;
- 3) шляхи, якими цифрові наративи дозволяють, реалізувати комунікацію через поєднання аудіо та відео каналів;
- 4) обґрунтування якості такого поєднання;
- 5) процес редагування;
- 6) співставлення традиційних письмових завдань і цифрових наративів;

Здійснені дослідження дозволяють надати деякі часткові відповіді щодо окресленої проблематики, хоча, як підкреслюють дослідники, чітко відстежуються відмінності, які супроводжують кожний етап навчання студентів у процесі створення, поширення й обговорення цифрових розповідей. Методом дослідження було наративне інтерв'ю, спрямоване на з'ясування, яким чином процес створення цифрових наративів – від концептуалізації до продукування – впливає на навчання студентів. Перше питання стосувалося часових затрат студентів на процес створення цифрового наративу. Студентів просили оформити відповіді, створивши відповідний цифровий наратив, і оскільки, вони ще не повністю володіли цією специфічною мовою, тобто технологіями створення, то їх відповіді були повільнішими й потребували часу. Такий результат вимагав особливої уваги до проблеми: була сформульована гіпотеза, що можливо краще повернутися до традиційних письмових робіт. Оскільки у ході проекту технологічні уміння студентів удосконалилися, то дана гіпотеза була не підтверджена. Водночас було зроблено висновок про доцільність розвивати технологічні уміння студентів як необхідну умову ефективного використання цифрових наративів у навчанні.

Друге питання стосувалося навчальних переваг, що їх надавало використання цифрових наративів з фрагментами відео зображення й звукового оформлення у поєднанні з текстом, у процесі засвоєння навчального матеріалу. Отримані результати засвідчили, що

процес створення та сприймання цифрових наративів поглиблює осмислення студентами навчального матеріалу. Адже студенти пропускають свої ідеї через текст, зображення, голосовий супровід, відео і музику, тим самим розширюючи канали сприймання інформації, що допомагає відкрити їм нові шляхи осягнення теоретичного матеріалу.

Наступним питанням дослідники намагалися з'ясувати, які переваги дає студентам використання зображень у цифрових наративах. Дослідження показали: хоча шляхи, якими студенти використовують зображення у цифрових наративах є подібними до їх використання при виконанні інших видів навчальних робіт у різних освітніх галузях, використання зображень у цифрових наративах вигідно вирізняється, адже студенти використовують зображення, щоб підсилити або сформулювати аргументи, які поєднують теорію, історію й наративи у візуальній формі.

Подальші питання стосувалися шляхів, якими цифрові наративи дозволяють, реалізувати комунікацію через поєднання аудіо та відео каналів, а також обґрунтування якості такого поєднання. У результаті дослідження було отримано такі результати:

- зображення в цифрових наративах дозволяють студентам передати ідеї та емоції, які було б досить проблемно пояснити у письмовій формі.

- студенти можуть показати, навести складні або інтегральні докази, або викликати співчуття до історичних подій у глядачів за допомогою рухомих і нерухомих зображень.

- використання в цифрових наративах зображень відкриває нові шляхи знаходження й організації ідей, дозволяє студентам плавно перейти від понять, до текстів та образів, в ході того, як вони будують свої докази.

Проблема створення цифровими наративами умов для багатоканальної комунікації конкретизувалася у питаннях про види пізнання, що стимулюються шляхом використання багатоканальної передачі інформації. Висновки дослідження конкретизувалися у наступному: комбінація в цифрових наративах тексту, зображення і звуку дозволяє студентам висловлювати традиційні критичні аргументи, представляти докази, використовуючи емоції й користуючись візуальним та звуковим інтелектами відповідно теорії Г. Гарднера [13]. Ключовим моментом, що уможливив багатосарову природу впливу цифрових наративів є використання емоцій в якості допомоги при комунікації через аргументацію (аргументовану візуалізацію). Цей підхід охоплює широкий діапазон, починаючи від вираження традиційних, відомих елементів і переходу до наступних, нових з обов'язковим використанням візуальних доказів для виклику емоцій у глядача. Такий підхід сприяє конструюванню нових знань.

Позитивний аспект цифрових наративів стосовно короткої тривалості доведення власної думки увиразнився у питанні про навчальні переваги, що має стисле аргументування у цифрових наративах. Здійснене дослідження довело наступне:

- цифрові наративи дозволяють студентам виражати комплексні ідеї шляхом використання кількох медіа в щільно стиснутому форматі;

- студенти можуть лаконічно представляти ідеї, епохи, широкі культурологічні дискурси за допомогою відповідного поєднання музики і зображень;

- процес стиснення аргументації, що відбувається в цифрових наративах створює почуття «пізнавального надлишку» – іншими словами існує завжди багато нашарувань різних значень і смислів, а також намірів студентів в контексті проекту.

Наступне питання стосувалося особливостей навчальних переваг, що асоціюються з процесом редагування цифрових наративів. Наведемо висновки, до яких прийшли науковці в результаті проведеного дослідження:

- процес редагування націлює студентів робити нелінійні доведення і мати можливість побачити «неочікувані (інколи, вражаючі) ефекти, що виникають в кінці створення цифрового наративу»;

- відводячи значну частину часу для редагування створеного ними наративу, синтез у процесі збирання цілісного цифрового наративу відіграє ключову роль для розвитку цифрових мультимедійних комунікативних умінь;

– можливості, які надає студентам процес редагування, тоді коли вони демонструють наративи, обмінюються критичними зауваженнями та оцінюють роботи є центральним і домінуючим для всього процесу навчання створення цифрових наративів;

– процес редагування допомагає студентам відібрати саме необхідну інформацію й розвиває сприймання комплексної мультимедійної аргументації;

– процес редагування цифрових наративів допомагає студентам зрозуміти їх особистісні стилі використання мультимедійних технологій більш точно, особливо при створенні короткометражних документальних цифрових наративів;

– процес редагування також прискорює формування у студентів умінь краще відбирати (просіювати) інформацію, що пов'язане з покращенням умінь аргументувати власну точку зору і приймати власні рішення.

Заключні питання першої частини проектного дослідження стосувалися порівняння цифрових наративів і традиційних письмових робіт. Поставивши питання: «Як співвідносяться і взаємопов'язані завдання створити цифровий наратив і написати традиційну письмову роботу?», дослідники таким чином проаналізували отримані відповіді:

«У багатьох аспектах співвідношення між цифровим наративом і традиційною письмовою роботою підсумовується в кінці кожного дослідження, які хоч якимсь чином пов'язані з цифровими наративами. Коли ми попросили студентів і викладачів, відобразити свою рефлексію про співвідношення між цифровим наративом і традиційною письмовою роботою, їх відповіді варіювалися від впливу візуалізацій до акцентування способів, за допомогою яких, цифрові наративи роблять видимими композиційні стратегії. Насправді, на сайті ви знайдете висловлення студентів, які постійно порівнюють та протиставляють цифрові наративи з традиційними письмовими роботами, так, наче намагаються нам допомогти зрозуміти специфіку мультимедійних аспектів цієї роботи. Ми не потребуємо більш широких доказів, ніж студентське самооцінювання» [14].

Нижче наведемо спроби студентів визначити особливості між авторським цифровим наративом і письмовою роботою. Коли студентів попросили спілкуватися мовою цифрових наративів, то це сприяло їх обізнаності про складові частини традиційної письмової роботи. Бредлі Лей, аспірант Вандербільдського університету пояснює: «Мій процес написання я глибоко не обдумував, а просто друкував текст. Я не завжди був повністю впевнений у стратегіях, які я використовував, чи в тих виборах, які я зробив. Більшість матеріалу було просто вивчено. Коли я створював цифровий наратив я думав над тим, як зберегти свій голос, як не загубити свій голос через те, що я використовую мультимедіа, яким чином я представляю свою головну ідею управляючи звуком, голосом і зображенням одночасно, який медіа буде домінуючим, або якщо я показуватиму зображення, то що я говоритиму в цей час, чи я говорю таким чином, що створюю напруження при сприйманні моєї ідеї, чи навпаки, підтримую її, або призводжу до ігнорування її. Яким чином я управляю різними медіа для кожного аспекту наративу, я ніколи не підтримував мій письмовий опус такими технічними смислами. Це було щось таке, що я зробив» [14].

Загальний висновок цієї частини проекту полягав у тому, що участь у створенні авторських мультимедійних цифрових наративів більше збагачує студентів досвідом у порівнянні з письмовими роботами:

– цифрові наративи допомагають студентам розвинути відчуття сили свого голосу, власної думки й допомагають студентам більш точно й конкретно позиціонувати себе при обговоренні наративів інших;

– цифрові наративи доцільно використовувати для окремих видів доведень, аргументацій. Студенти розвивають почуття переваги від використання цифрових наративів і обмеженого використання традиційних робіт.

Будучи захоплені можливостями авторських цифрових наративів, студенти й викладачі були свідомі того, що доцільно піклуватися про збереження балансу між тим, коли використовуються цифрові наративи, а коли традиційні письмові роботи. Загальний висновок науково-дослідницького проекту полягав у визнанні когнітивно-творчих функцій цифрових наративів та позитивного впливу застосування цифрових наративів на ефективність навчання:

«Цифрові наративи – це мультимедійний проект, що поєднує текст, зображення, аудіо та відео файли в короткому відеокліпі. За останні роки цифрові наративи перетворили аудиторії коледжів та університетів у простори креативної, творчої, мультимедійної діяльності. Цифрові наративи довели, що вони є могутнім засобом для студентів, щоб представити рівень засвоєння і розуміння ними текстів й контекстів у формі, що вирізняється від форми традиційних письмових робіт» [14].

Достовірність отриманих у ході дослідження даних зумовлена комплексним застосуванням кількісних та якісних методів пізнання, презентативною вибіркою експериментальних даних, зокрема відеоархів сайту містить 329 наративних інтерв'ю студентів та викладачів [14]. Результати досліджень свідчать, що коли студенти залучаються до процесу створення цифрових наративів, вони повинні синтезувати різноманітні уміння для створення аутентичного продукту: дослідницькі, письмові, організаційні, презентаційні (представлення, демонстрація), проводити інтерв'ювання, розв'язання проблем, оцінювання, і, водночас, інтерперсональні (міжособистісні) та технологічні уміння. Коли студенти створюють цифрові наративи, формується потужний фундамент для розвитку різних видів грамотності, включаючи: інформаційну, візуальну, технологічну і медіа грамотності.

Проектування цифрових наративів у курикулумі вищих навчальних закладів, за визначенням зарубіжних науковців (зокрема, Р. Ленема, С. Махоні, Дж. Охлер, І. Піразо, С. Толісано) пов'язане з розв'язанням проблеми підвищення ефективності навчального процесу на основі посилення впливу навчальних інформаційних повідомлень на студентів, шляхом розширення каналів сприймання і створення можливостей для творчого перетворення та особистісного представлення навчального змісту за допомогою сучасних ІКТ.

Вивчення зарубіжного досвіду довело наступне: цифрові наративи дозволяють студентам виражати думки шляхом використання кількох медіа в щільно стиснутому форматі; студенти можуть лаконічно представляти ідеї, епохи, широкі культурологічні дискурси за допомогою відповідного поєднання музики і зображень; більшість студентів мають розвинене інтегральне мислення; створення цифрових наративів відбувається на перетині гносеологічних та емоційних аспектів навчання; поєднує практику рефлексивної розповіді й теорію, інтелект і афект.

**Висновки.** На основі вивчення зарубіжного досвіду з'ясовано, що цифрова наративізація вищої освіти належить до провідних тенденцій розвитку міжнародного освітнього простору, визначено чотири етапи поширення цифрових наративів у системах вищої освіти високорозвинених англomовних країн (США, Великобританія, Канада, Нова Зеландія, Австралія). Визначено чотири етапи поширення цифрових наративів у системах вищої освіти високорозвинених англomовних країн (США, Великобританія, Канада, Нова Зеландія, Австралія): перший (підготовчий) етап – з поч. 80-х років ХХ ст. до поч. 90-х років ХХ ст. – відбувається наративізація навчання та інтенсивний розвиток комп'ютеризації гуманітарних дисциплін; другий (дослідницько-розвивальний) етап – з 1993 по 2010 рр. – створення Центру цифрових наративів у США, співпраця з провідними університетами, активізація наукових досліджень проблеми цифрової наративізації освіти (захист дисертацій, проведення проектних досліджень в рамках окремих країн); третій (навчально-освітній) етап – з 2010 по 2012 рр. – поширення курсів з цифрових наративів у процесі реалізації програм підготовки бакалаврів та магістрів в університетах; четвертий (глобально-дослідницький) етап – з 2012 р. по теперішній час – початок реалізації та розвиток міжнародних проектів з проблем цифрової наративізації вищої освіти. Подальших досліджень потребує зарубіжний досвід використання цифрових наративів у професійній діяльності вчителів загальноосвітніх навчальних закладів.

#### Список використаної літератури

1. Биков В. Ю. Цифрова гуманістична педагогіка відкритої освіти / В. Ю. Биков, М. Лещенко // Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти : зб. наук. пр. / ред. О.Г. Романовський. – Харків : НТУ «ХП», 2016. – Вип. 45 (49) : Матер. 2-ї міжнар. наук.-практ. конф. : «Ідеї академіка Івана Зязюна у працях його учнів і соратників», 25–26 травня 2016 р. – Ч. 1. – С. 16–45.
2. Тимчук Л. І. Цифрові наративи в навчанні майбутніх магістрів освіти: історія, реалії, перспективи розвитку : монографія / Л. І.Тимчук; [наук. ред. М.П. Лещенко]. – Київ : САММІТ–КНИГА, 2016. – 390 с.

3. Ленем Р. Електронне слово: демократія, технологія та мистецтво / Р. Ленем ; [пер. з англ. А. Глушка]. – Київ : Ніка-Центр, 2005. – 376 с.
4. Mahony S. Teaching Skills or Teaching Methodology // Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics / S. Mahony, E. Pierazzo; Ed. Brett D. Hirsch. – Cambridge. Open Book Publishers, 2012. – P. 215–217.
5. Ohler J. Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity Paperback / J. Ohler. – 2nd ed. – Thousand Oaks, CA : Corwin 2013. – 304 p.
6. Tolisano S. How-To-Guide Digital Storytelling Tools for Educators / S. Tolisano // Langvitches : [blog]. – 2009. – 108 p. – Mode of access: <http://langvitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>. – Title from the screen
7. Dogan B. Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. (Unpublished doctoral dissertation). – Houston : University of Houston Texas, 2007. (PublicationNo. AAT 3272583).
8. Garrety C.M. Digital storytelling: an emerging tool for student and teacher learning Retrospective Theses and Dissertations, Digital Repository @ Iowa State University, 2008, 164p. [<http://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=16780...rtd>]
9. Nguen Anh T. "Negotiation and Challenges in Creating a Digital Story: the Experience of Graduate Students, Unpublished Doctor of Education Dissertation, University of Houston, May, 2011, 224 p.
10. Teacher Education at De Pauw University [ibguides .depauw.edu/c.php?g=73421&p=472192](http://ibguides.depauw.edu/c.php?g=73421&p=472192)].
11. Digital Storytelling [https://www.coursera.org/.../digital-storytelling/.../ digital-stor](https://www.coursera.org/.../digital-storytelling/.../digital-stor).
12. Digital Storytelling Multimedia Archive [https://pilot.cndls. georgetown.edu/digitalstories/](https://pilot.cndls.georgetown.edu/digitalstories/).
13. Gardner H. Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences : basic books / H. Gardner. – 3 th ed. – New York, 2011. – 528 p.
14. Digital Storytelling Across the Curriculum. – Access mode: [http://storykeepers.wikispaces.com/file/view/Digital\\_Storytelling\\_Part2.pdf/295015942/Digital\\_Storytelling\\_Part2.pdf](http://storykeepers.wikispaces.com/file/view/Digital_Storytelling_Part2.pdf/295015942/Digital_Storytelling_Part2.pdf).

#### References

1. Bykov, V., Leshchenko, M. (2016). Digital humanistic education open education. *Problems and prospects of forming a national humanitarian-technical elite: a collection of research papers*. In O.G. Romanovsky (Ed.). Kharkov: NTU "KPI", 45(49): *Proceedings of 2nd International Scientific Conference: "The ideas of Academician Ivan Zyznyuna in the works of his students and colleagues"*, 25-26 May 2016, Part 1, 16–45. (in Ukr.).
2. Timchuk, L.I. (2016). *Digital Narratives in teaching future masters of education: history, reality and prospects of development*: Monograph. In M.P. Leshchenko (Ed.). Kyiv : Summit–Books. (in Ukr.).
3. Lenham, R. (2005). *Electronic Word: Democracy, technology and art*. Kyiv: Nike Center. (in Ukr.).
4. Mahony S., Pierazzo E. (2012). *Teaching Skills or Teaching Methodology*. Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics. In B. D. Hirsch (Ed.). Cambridge: Open Book Publishers, 215–217.
5. Ohler J. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity*. Paperback. 2<sup>nd</sup> ed. Thousand Oaks, CA : Corwin.
6. Tolisano S. (2009). *How-To-Guide Digital Storytelling Tools for Educators*. Langvitches: [blog]. Retrieved from <http://langvitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>.
7. Dogan, B. (2007). *Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Houston, Houston, Texas. (PublicationNo. AAT 3272583).
8. Garrety, C.M. (2008). Digital storytelling: an emerging tool for student and teacher learning Retrospective (Ph.D Dissertation). *Thesis*. Digital Repository @ Iowa State University.
9. Nguen Anh, T. (2011). *Negotiation and Challenges in Creating a Digital Story: the Experience of Graduate Students*. (Dissertation of Doctor Pedagogy). University of Houston.
10. *Teacher Education at De Pauw University ibguides*. Retrieved from [depauw.edu/c.php?g=73421&p=472192](http://depauw.edu/c.php?g=73421&p=472192)]
11. *Digital Storytelling*. Retrieved from [https://www.coursera.org/.../digital-storytelling/.../ digital-stor](https://www.coursera.org/.../digital-storytelling/.../digital-stor)
12. *Digital Storytelling Multimedia Archive*. Retrieved from [https://pilot.cndls. georgetown.edu/digitalstories/](https://pilot.cndls.georgetown.edu/digitalstories/)
13. Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*: basic books. 3<sup>th</sup> ed. New York.
14. *Digital Storytelling Across the Curriculum*. Retrieved from [http://storykeepers.wikispaces.com/file/view/Digital\\_Storytelling\\_Part2.pdf/295015942/Digital\\_Storytelling\\_Part2.pdf](http://storykeepers.wikispaces.com/file/view/Digital_Storytelling_Part2.pdf/295015942/Digital_Storytelling_Part2.pdf).

#### **TYMCHUK Laryssa,**

Ph.D., senior researcher of the Institute of Information Technologies and learning tools,  
NAPS Ukraine,  
e-mail: [lucky.clio2017@gmail.com](mailto:lucky.clio2017@gmail.com)

### **PROSPECTS AND PROPOSALS FOR INTRODUCTION OF DIGITAL NARRATIVES IN NATIONAL EDUCATIONAL PRACTICE**

**Abstract.** *The article analyzes foreign experience of using digital narratives in high school. Conceptual bases of digital narratives use in higher humanistic education are grounded. The emergence and*



rapid development of new educational paradigm created by the convergence of digital technologies with teaching and educational activities, and characterized by the creation of particularly comfortable compared to traditional conditions for creative expression and realization of all subjects of the educational process are affirmed. Digital narrativization of learning as a process of narratives introduction to the study of various disciplines through the use of digital technologies is determined. It is found out that the spread of digital narratives in educational process of humanities departments is related to the implementation of the American interdisciplinary research projects, which were participated by various US universities.

An important step in the use of digital narratives in teaching university students has become an international research study of the educational potential of digital narrativization. In 2012, Georgetown University (USA) together with Bielefeld University started the research project "Knowledge Visualization" (Georgetown University Designed by the Center for New Designs in Learning and Scholarship, 2012). The results of the research project were published in leading scientific journals and placed in the electronic archive of the project "Digital narrative multimedia archive".

This multimedia archive of digital narratives presents the results of learning and using digital narratives by students of humanitarian areas, who live in many university campuses. The overall conclusion of the research project consisted in recognizing cognitive and creative functions of digital narratives and positive impact of digital narratives use on the effectiveness of learning.

Digital narrative is a multimedia project that combines text, images, audio and video files in a short video clip or presentation. In recent years, digital narratives turned lecture rooms of colleges and universities into the spaces of creative, multi-media activities. Using digital narratives proved that they are a powerful tool for teaching students as provide an opportunity to present the level of learning and understanding of texts and contexts in a manner that advantageously differs from traditional written works.

The results of project studies suggest that in the process of projecting and using digital narratives, students must synthesize various skills to create an authentic product: research, written, organization, presentation skills (presentation, demonstration); they should be able to conduct interviews, solve problems, evaluate, and at the same time, they should have interpersonal and technological skills. When students create digital narratives, a strong basis for the development of different types of literacy is formed, including: information, visual, technological and media literacy.

The study of foreign experience has proven the following: digital narratives allow students to express opinions through the use of multiple media in a tightly compressed format; students can concisely represent the ideas, eras, broad cultural discourses through appropriate combination of music and images; most students have developed integral thinking; creation of digital narratives occurs at the intersection of epistemological and emotional aspects of learning; it combines practice and theory of reflexive narrative, intellect and affect.

Based on international experience it was found that digital narrativization of higher education belongs to the leading trends of the international educational space development. Four stages of spreading digital narratives in higher education of highly developed English-speaking countries (USA, UK, Canada, New Zealand, and Australia) were defined. At the first (preparatory) stage (from the beginning of the 80s of the XX century to the beginning of the 90s of the XX century), narrativization of education and intense development of humanities computerization took place; at the second (research and developmental) stage (from 1993 to 2010), the creation of the Center for Digital narratives in the United States, cooperation with leading universities, research activation of digital narrativization of education (defending of theses, doing project researches within individual countries) occurred; at the third (educational) stage (from 2010 to 2012), distribution of digital narratives courses in the process of bachelors and masters training was realized; at the fourth (global-research) stage (from 2012 to the present), the beginning of the implementation and development of international projects on issues of higher education digital narrativization happened. Further research needs international experience of digital narratives use in professional activity of secondary school teachers.

**Keywords:** foreign experience, digital narratives, projecting, training of Masters of Education, research projects, international educational space.

Одержано редакцією 19.03.2017  
Прийнято до публікації 24.03.2017