

ПРОЕКТУВАННЯ ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ЦИФРОВИХ НАРАТИВІВ МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ

У статті йдеться про модель створення цифрових наративів, представлено її структурні компоненти, детально описаний алгоритм створення біографічних цифрових наративів, а також можливість їх застосування у професійній підготовці майбутніх учителів. Наголошується, що сучасні цифрові технології мають невичерпний потенціал для вдосконалення вітчизняної системи освіти, зокрема під час їх використанні учителем у процесі творення активно-пізнавального поля позитивного потенціалу. Охарактеризовано наративно-цифровий підхід у навчанні майбутніх учителів, особливістю якого є прищеплення навичок критичного сприймання інформації в медіа просторі та збагачення досвідом творчої діяльності, формування вмінь творення образного світу за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій.

Ключові слова: проектування, цифровий наратив, творчість, наративно-цифровий підхід, модель, освітній процес, компетентності, майбутні вчителі.

Постановка проблеми. У глобально-трансформаційних процесах, що відбуваються в більшості гуманітарних наук простежується підвищений інтерес до використання сучасних технологій у різноманітних освітніх практиках, тобто йдеться про реалізацію таких підходів, що поєднували б у собі інформаційно-комунікаційні технології, інтелектуальні системи, людську сенситивність і контекстуальний досвід. Інформаційний простір із новими технологіями перетворення, збереження й передачі інформації, створює для всіх учасників освітнього процесу потужне джерело знань, і, що видається головним, уможлиблює застосування нового наративного підходу до навчання, який спрямований на актуалізацію процесів самопізнання й розкриття творчого потенціалу кожної особистості.

Як зазначає відомий український учений, видатний науковець у галузі дослідження проблем інформатизації М. І. Жалдак: «Удосконалення і розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) як сукупностей методів, засобів і прийомів, використовуваних для збирання, систематизації, зберігання, опрацювання, передавання, подання всеможливих повідомлень і даних, суттєво впливають на характер виробництва, наукових досліджень, освіти, культуру, побут, соціальні взаємини та структури. Це, у свою чергу, має як прямий вплив на зміст освіти, пов'язаний із рівнем науково-технічних досягнень, так і опосередкований, пов'язаний із появою нових професійних умінь і навичок, потреба в яких швидко зростає. Тут один з аспектів гуманізації освіти, пов'язаний із забезпеченням людині можливості впевнено почувати себе в умовах високого динамізму суспільно-політичних і соціально-економічних процесів, необхідності постійного приведення освітнього та культурного рівня

відповідно до швидкого розвитку науки й техніки, виробництва, сфери обслуговування, еволюції соціальних структур і стосунків, зокрема в умовах усе ширшого використання нових інформаційно-комунікаційних, виробничих технологій як у сфері виробництва, так і в повсякденному житті» [3].

На сучасному етапі розвитку педагогічної теорії та практики все більшого значення набуває така якість особистості майбутнього педагога як креативність і відкритість до інновацій, оскільки він повинен не тільки вміти проектувати навчальний процес в умовах швидких трансформаційних змін, а й мати відповідні компетентності для його реалізації. Така динамічна діяльність характеризується високим ступенем невизначеності й новизни та вимагає аналізу попередньої діяльності, визначення проблем, постановки й конкретизації нових цілей, вибору ефективних шляхів і засобів їх реалізації, коректної оцінки результатів.

Аналіз актуальних досліджень. У вітчизняному освітньому просторі в останнє десятиліття значно посилюється інтерес до проблеми використання наративу в різних галузях соціогуманітарних наук. Зокрема, проблемі реалізації наративного підходу в освітній сфері присвячені праці відомих українських науковців М. Лещенко (наратив у дискурсі освітніх практик і педагогічної майстерності) [5], Н. Бідюк (застосування наративних технологій у навчанні дітей молодшого шкільного віку) [2], О. Зарецька (практичне використання наративу в особистісному розвитку) [4], Р. Мороз (наратив у дослідження ідентичності особистості) [6], Н. Федорченко (наратив у інтерпретації особистістю естетичних переживань) [7], Шиловська (наратив як засіб саморозвитку особистості) [8] та ін.

Вивчення особливостей реалізації проектування в наративно-цифровому процесі видається особливо актуальним з огляду на необхідність розвитку творчого потенціалу його учасників за допомогою ефективного, і в той самий час, розумно-виваженого використання інформаційно-комунікаційних технологій.

Метою даної статті є розкриття важливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій у наративних освітніх практиках та представлення моделі *створення майбутніми вчителями цифрових наративів*.

Виклад основного матеріалу. У наукових джерелах проектування трактується як процес створення ідеального опису майбутнього об'єкту або процесу, що передуює його реалізації та в даний час розглядається як одна з важливих складових педагогічної діяльності. Цей процес включає освітні системи різного рівня, зміст освіти, педагогічні технології, планування, контроль, управління педагогічним процесом тощо.

Аналізований термін проектування тісно пов'язаний із такими поняттями: «проект», «проектувати», «проектант». Етимологічний аналіз показує, що термін «проектування» складається з двох частин: перша – *pro* походження грецького (латинського) й означає «перед», друга – *iacere*

латинського походження й означає «рух, дія». Поєднання цих двох частин дає значення «рухати перед собою, висувати перед собою, або висувати наперед», отже проектування стосується того, що повинно настати та є створеним планом діяльності, помислом, задумом, наміром виконати щось. Термін «проект» – означає задум, намір, нову ідею, сугестію, пропозицію, початкову версія чогось, план діяльності, а також рисунок, прообраз або опис задуманого до виконання наміру до технічного предмету створення чогось» «Проектувати» – це представити малюнки (рисунок, креслення) або словесний опис задуманих до виконання предметів чи процесів. Отже, проектувати – означає опрацювати проект, або скласти план, задумати щось. «Проектантом» є автор проекту або той, хто його реалізує. Проектування реалізується в різних сферах як технічних, так і соціальних, так, зокрема, розрізняють педагогічне проектування, що передбачає проектування навчального курсу або дидактичних матеріалів [11, 15].

Отже, створення цифрових наративів є проектуванням дидактичних матеріалів за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, а навчання їх створення та застосування є проектуванням навчального процесу з використанням цифрових наративів. Розроблена нами модель є проектуванням процесу створення цифрових наративів. У ході проектування цифрових наративів вирізняємо візуальні наративи, аудіо наративи, текстові наративи, а також інтегровані наративи. Кожен вид наративу передбачає виготовлення цифрових дидактичних матеріалів із використанням інформаційно-комунікаційних технологій, відповідного програмного забезпечення. Розроблена модель передбачає формування проєктивно-творчих і технологічних компетентностей.

Під час розробки моделі створення цифрових наративів акцент робиться не тільки на змісті навчального матеріалу, що є суттєвим і важливим, але й на створенні пізнавально-активного навчального поля позитивного потенціалу (що є, на нашу думку, не менш вагомим і значимим за зміст), забезпеченні максимально комфортних умов, психологічного клімату та простору міжособистісних стосунків для розвитку й самореалізації кожної людини. Адже, у переважній більшості, людина бере з навчальних і виховних впливів лише те, що є переконливим, з чим вона погоджується, – згідно власної ієрархії потреб, мотивів і цінностей. Тому інтерес до навчальної діяльності виникає здебільшого тоді, коли в ній є успіх, радість та інші позитивні емоції та переживання. У випадках, коли вчитель не в змозі створити позитивне поле, атмосферу радості пізнання, то й інтересу до навчальної діяльності не виникає.

У цьому контексті важливим і вкрай необхідним є практичне впровадження в освітній процес методології створення пізнавально-активного поля, автором якої є відомий український учений у галузі педагогіки М. П. Лещенко. У численних наукових працях вона зауважує, що:

«Поле особистості характеризується поєднанням чуттєвого й раціонального, підсвідомого та свідомого, евристичного й гедоністичного. Воно проявляється у ставленні людей до світу, а також у явищах, які не піддаються стандартному логічному осмисленню: емоціях, почуттях, переживаннях, інтуїтивних передбаченнях, особливих наукових думках, натхненні, фантазіях, мріях тощо... Поле окремої людини перебуває в постійній взаємодії з полями інших осіб. На нашу думку, коли група людей об'єднується з метою виконання певного виду діяльності, то відбувається явище накладання окремих полів і виникає сумарне поле діяльності. Якщо педагогічну діяльність розглядати як процес енергетичного й матеріального обміну між учителем і учнями, то правомірно зробити висновок про наявність комунікативного поля пізнавально-активного характеру або пізнавально-активне поле, яке виникає в результаті накладання особистісних полів педагога й вихованців упродовж конкретного уроку або заняття. У навчально-виховних закладах реалізується спільна діяльність учителя й учнів з метою пізнання. Вплив поля учителя, сформованої особистості, є вирішальним на сумарне (учитель+учні) пізнавально-активне поле. Поле вчителя є домінуючим, оскільки поля учнів є хаотичні, що проявляється у швидкій зміні інтересів, почуттів, ставлення до пізнавальної діяльності» [5, 8-9].

Учитель, не залежно від того, який предмет викладає, працюючи над інформаційним змістом навчального матеріалу, створює інформаційний образ, якому надає (через концентрацію інтелектуального, емоційного, почуттєвого потенціалів) певних суб'єктивних, почуттєво-емоційних характеристик. Цей образ є джерелом пізнавально-активного поля, що впливає на учня через слово, голос, міміку, дії, жести, різні вчитель. Силова й енергетична характеристика пізнавально-активного поля, як зазначає М. Лещенко, залежить від енергетичних потенціалів полів (як позитивних, так і негативних) кожної особистості, що створює загальний енергетичний фон. Тому одним з основних завдань учителя є трансформація полів негативного потенціалу в позитивний потенціал [5].

Важливим чинником успішного засвоєння учнями інформаційних образів є посилення впливу пізнавально-активного поля позитивного потенціалу. Особлива роль у цьому процесі, на нашу думку, належить ефективному використанню інформаційно-комунікаційних технологій і впровадженню в освітній простір нарративного підходу, оскільки ІКТ дозволяють розширювати канали сприймання інформації, забезпечують швидкість її обробки й передачі, динамічність та інтерактивність навчального процесу, а нарративно-цифровий підхід сприяє розвитку творчих, науково-дослідницьких умінь, що є складовими базових компетентностей людини у XXI столітті.

Використання нарративно-цифрового підходу зумовлено розвитком інформаційного соціуму й необхідністю залучення учнів до творчого

виготовлення інформаційної продукції як обов'язкового етапу в процесі формування соціальної, інформаційно-комунікаційної та медіа компетентності, що набуває особливого значення в сучасному медіапросторі – інтегральному середовищі, яке використовується для зберігання, передачі й подання інформації або даних. Ефективність застосування наративного підходу в навчальному процесі значною мірою залежить від створення умов для розвитку пізнавальної активності, креативності й нестандартного мислення людини, виховання толерантності, емпатії, активної життєвої позиції, любові й поваги до інших людей.

Наративно-цифровий підхід із використанням ІКТ передбачає таку взаємодію вчителя з учнями, в ході якої раціонально-логічна та почуттєво-емоційна характеристики інформації передаються й засвоюються не тільки через вербальний, але й інші інформаційні канали за допомогою інформаційно-комунікативних технологій, що дає можливість розширити, збільшити, поновити ряд смислів та їх відтінків, що виникають у ході отримання нового досвіду.

Слушними в цьому аспекті є думка М. І. Жалдака: «Широке впровадження засобів сучасних ІКТ у навчальний процес дає можливість значно посилити зв'язок змісту навчання з повсякденним життям, надати результатам навчання практичної значимості, застосовності до розв'язування повсякденних життєвих проблем, задоволення практичних потреб, що є одним з аспектів гуманітаризації освіти. При цьому в основу інформатизації навчального процесу слід покласти створення й широке впровадження в повсякденну педагогічну практику нових комп'ютерно-орієнтованих методичних систем навчання на принципах поступового й неантагоністичного, без руйнівних перебудов і реформ, вбудовування інформаційно-комунікаційних технологій у діючі дидактичні системи, гармонійного поєднання традиційних і комп'ютерно-орієнтованих технологій навчання, не заперечування й відкидання здобутків педагогічної науки минулого, а, навпаки, їх удосконалення й посилення, у тому числі й за рахунок педагогічно доцільного використання досягнень у розвитку комп'ютерної техніки та засобів зв'язку» [3].

Сучасні технології повинні сприяти поширенню гуманістичних ідей, відігравати ключову роль у створенні необхідних умов для саморозвитку особистості, активізації процесів її самопізнання, а також під час формування відповідних компетентностей сучасної людини. Як слушно зауважує відомий український учений у галузі аналітичного моделювання й управління соціально-економічними об'єктами та процесами, академік В. Биков, що зробив вагомий внесок у вітчизняний простір застосування новітніх комп'ютерно-орієнтованих засобів та інформаційно-комунікаційних технологій, стосовно застосування їх у нових освітніх парадигмах: «Головним виявом освітнього результату... є можливість не тільки більш адекватно й раціонально, гнучко й

динамічно (ніж у традиційній системі освіти) забезпечити реалізацію індивідуальних потреб людини, сприяти гармонійному розвитку її особистості, а й гнучко в часі та просторі підвищувати компетентності людини з різних напрямів освітньої підготовки та в різних життєвих ситуаціях як в особистих інтересах людини, так і в інтересах суспільства... дає горизонти та спектр засобів і технологій самоосвіти, самовизначення, самоствердження й самовдосконалення людини, надати їй можливість знайти своє місце в сучасному суспільстві, працевлаштуватись, забезпечити конкурентоспроможність на ринку праці, тобто бути готовою до суспільно корисної діяльності... передбачає, що людина навчається вчитися, може та прагне навчатися впродовж життя» [1, 18–19].

На наш погляд, у цьому контексті особливої ваги набуває використання нового наративно-цифрового підходу в освітніх педагогічних практиках. **Наративно-цифровий підхід (*narrative-digital approach*)** – це застосування в навчально-виховному процесі цифрових наративів, які є інтегрованим поєднанням наративу (оповіді) й інформаційно-комунікаційних технологій. У реалізації цього підходу значне місце займає створення та використання в освітніх педагогічних практиках цифрових наративів.

У зарубіжному освітньому просторі *цифровий наратив (*digital narrative*)* – це авторська оповідь, що поєднує цифрові зображення, текст (словесний, відео, музичний) і створює найбільш сприятливі умови для передачі повної інформації з досліджуваної теми та засвоєння її шляхом розширення каналів сприймання. До поняття «цифровий наратив» можна віднести: цифрові тексти, презентації, розповіді, розміщені на блогах, твітер-романи, романи для читання, розміщені на екрані мобільного телефона, відеокліпи, анімаційні фільми, відеоблоги, фотоколажі, описи подій у соцмережах, ігрові квести та ін.

Цифрові наративи стають однією з важливих інтерактивних форм сучасної комунікації, властиву всім і притаманну однаковою мірою дітям і батькам, учням і вчителям, викладачам і студентам. «Ця інноваційна форма оповідання виникла, – як зазначає американська вчена й педагог Дж. Охлер, – у відповідності з розвитком, поширенням та надзвичайно широкою доступністю інформаційно-комунікаційних технологій великому колу споживачів, що, у свою чергу, уможливило людям процес обміну різними аспектами свого життєвого досвіду, шляхом створення історій або представлення ідей» [10, 12].

Джерелами виникнення цифрових наративів, за визначенням зарубіжних науковців є поєднання мистецтва усної оповіді з використанням сучасних ІКТ. Цифровий наратив, на думку багатьох учених, повинен мати такі властивості: сегментність і серійність, послідовність оповіді, тобто представлення всіх її фрагментів у цілісну

історію, складові частини якої пов'язані хронологічно й концептуально; особиста присутність – читач (слухач) повинен стати співучасником оповіді, для цього в цифровому наративі використовується, звук, текст, відео та високий ступінь деталізації, оскільки за наявності різноманітних медіа, наратив не повинен фіксуватися на одній із форм, а повинен представляти світ у відображеннях різних форм – відео, аудіозапису, гри, письмової оповіді. Цифровий наратив створює додаткову реальність, що розподіляє простір на часові проміжки, які дозволяють побачити його в різних вимірах. Отже, активне залучення майбутніх учителів до процесу навчання створення цифрових наративів – це новий наративно-цифровий підхід, у ході якого інтегруються мистецькі й цифрові технології та забезпечується набуття знань і навичок, необхідних їм як у навчальній та професійній діяльності, так і в повсякденному житті для досягнення успіху в сучасному світі.

Цифрові наративи відповідають провідним напрямам навчання, що визначені Національними стандартами застосування технологій в освіті у США (NETS), створюють потужний вплив і мають величезні можливості, стимулюють учителів та учнів до дієвого застосування міжпредметних знань і вмінь. До цих напрямів належать:

1. Творчість як пошук нових рішень
2. Комунікація й співпраця
3. Дослідження й отримання інформації
4. Критичне мислення, розв'язання проблем, прийняття рішень
5. Використання цифрових технологій
6. Розуміння принципів роботи технологій

Під час створення цифрових наративів майбутніми вчителями повинна проводитися ґрунтовна робота щодо вивчення матеріалів про предмет дослідження, ретельно аналізуватися зміст зібраної інформації, вибір програм і технологій створення та представлення отриманого наукового доробку. Так, наприклад, як у цифровому наративі буде поєднуватись інформація, мова, звуковий супровід, зображення, думки, як буде виокремлена провідна ідея чи представлено проблемне питання. Тому цифрові наративи несуть серйозне навчальне навантаження, концентрований обсяг знань і допомагають у процесі обміну отриманими знаннями й налагодженні конструктивної взаємодії, комунікації між усіма учасниками навчального процесу.

Ми не наполягаємо, звичайно, на тому, що наративно-цифровий підхід є панацеєю для розв'язання всіх проблем вітчизняної освіти, та разом із тим, досвід освітян різних зарубіжних країн у застосуванні наративу переконливо доводить, що саме він дозволяє активно включати студентів у процес професійного та особистісного розвитку, виховувати в них потребу в самопізнанні, саморозвитку. Як показало проведене нами дослідження в

майбутніх учителів, які працюють над довготривалими наративно-цифровими проектами виробляються необхідні технологічні вміння, навички співробітництва й конструктивного спілкування, критичного мислення під час розв'язання навчальних, практичних проблем.

Важливим завданням нашого дослідження стало моделювання процесу навчання майбутніх учителів створювати цифрові наративи. У результаті цього було розроблено **модель створення майбутніми вчителями цифрових наративів**. Модель створення майбутніми вчителями цифрових наративів передбачає наявність і реалізацію п'яти взаємопов'язаних між собою компонентів (концептів): *аксіологічно-мотиваційного, змістового, технологічно-базисного, праксеологічно-творчого, результативно-рефлексивного*.

Аксіологічно-мотиваційний компонент – базовим є розвиток професійно-творчої компетентності майбутніх учителів у процесі наративного навчання з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Ціннісно-цільовий спектр компоненту передбачає:

- глибше пізнання, розуміння навколишнього світу, оточуючих реальностей;
- активізацію процесів самопізнання, пошуку життєвих смислів;
- розвиток здібностей до аналізу отриманого досвіду;
- розвиток власної творчості;
- розвиток умінь висловлювати власну точку зору;
- розвиток уміння постійно вчитися, самовдосконалюватися.

Аксіологічно-мотиваційний компонент моделі увиразнює можливості, переваги, цінності й рушійні сили пізнавальної діяльності в ході наративного навчання з використанням ІКТ, а також:

- сприяє розвитку науково-дослідницьких умінь студентів, дає можливість самостійного вивчення предмета;
- робить процес навчання динамічним та інтерактивним;
- формує навички критичного мислення, допомагає студентам глибоко, чітко й різнопланово обдумувати тему, особливо, коли матеріал складний;
- допомагає формуванню навичок послідовної, логічної та переконливої аргументації, конструювання власних суджень; (зокрема, під час створення сценаріїв і редагуванні наративів);
- сприяє покращенню творчих навичок написання текстів, викладу своїх думок у письмовій формі (при цьому написання, опрацювання й редагування сценаріїв для цифрових наративів стає природним, розвиває відповідальність і навички самостійної роботи у процесі перевірки та внесення виправлень, поправок і коректив);

- дає студентам можливість сформувати власну точку зору стосовно матеріалу, що вивчається, більш повно висловлювати свою думку (при цьому обмін цифровими історіями створює невимушено-позитивну комунікативну атмосферу);
- дає можливість розповісти про себе, описати важливі моменти свого життя, історії своєї родини, а також виступити від імені інших людей, висловити їх думки, світоглядні позиції, їх точки зору;
- покращує засвоєння знань, оскільки емоційна складова та багатоканальність інформаційного впливу цифрового нарративу дозволяє запам'ятати більший об'єм матеріалу, що вивчається;
- підвищує рівень навчальних досягнень;
- стимулює ефективне та конструктивне спілкування студентів (оскільки у процесі створення цифрових нарративів заохочуються й підтримуються обговорення, полеміка, дискусії, різноаспектне знання регіональних і глобальних проблем, формується зв'язок між тим, що студенти вивчають у навчальному закладі й подіями в суспільстві, світовому співтоваристві. Презентація проектів на веб-сайтах чи порталах навчальних закладів посилює цей зв'язок та активізує спілкування);
- допомагає розвинути навички самопізнання й рефлексії, розуміння свого життєвого призначення, впевненість у власних силах, правильності зробленого професійного вибору, що є надзвичайно важливим для самореалізації у професійному й особистому житті;
- у процесі ж презентації створених нарративів розвиваються вміння аналітично-критичного аналізу медіа продукції (комунікатив), формуються навички публічних виступів, толерантної поведінки під час обговорення різноманітних тем;
- стимулює творчість, що дає можливість розвивати інтелектуальне осмислення інформації, дослідницькі вміння застосовувати їх до реалізації нових, нестандартних підходів у процесі конструювання навчального матеріалу;
- удосконалює цифрову грамотність, що є важливою як індивідуальною, так і професійною компетентністю людини в інформаційному суспільстві.

Змістовий компонент – включає навчально-інформаційний контент, знання, уміння створювати цифрові (текстові, візуальні, звукові, анімаційні, інтегровані) наративи на основі застосування інформаційно-комунікаційних технологій, а також підготовку та навчання майбутніх учителів використовувати цифрові наративи й наративні техніки (діалог, стимулювання, опис, рефлексію, багатолінійний план сюжету для розвитку подій, персонажів і отримання досвіду) в навчально-виховному процесі.

Технологічно-базисний компонент – містить технології, що використовуються у процесі створення, обробки й представлення

(оприлюдненні) індивідуальних чи групових цифрових наративів і надають можливість об'єднувати різні інформаційні джерела, гнучко й динамічно подавати інформацію.

Праксеологічно-творчий компонент – поєднує технології створення та презентації цифрових наративів у ході алгоритмізованої діяльності, що передбачає послідовне виконання таких етапів:

Етап I. Вибір теми цифрового наративу

1) створення на робочому столі папки, де можна зберігати всі матеріали до цифрового наративу;

2) вибір чи придумування теми цифрового наративу. У ході цього процесу необхідно обдумати мету цифрового наративу, з'ясувати, чого сподіваємось чи прагнемо досягти: намагаємось поінформувати, переконати, спровокувати, поставити проблемне питання. При цьому, обов'язково береться до уваги те, для якої аудиторії створюється цей наратив;

3) використання ефективних технологій, доцільно вибраних деталей і обґрунтовано-структурованих зв'язків між подіями, щоб відобразити реальний чи уявний досвід;

4) визначення проблем, ситуацій шляхом спостереження, залучення до взаємодії та спрямування читача (глядача) при з'ясуванні однієї чи множини точок зору (представляючи наратора або інших персонажів, героїв); створення плавного переходу від однієї події до іншої, від одного досвіду до іншого;

5) використання таких наративних технік як: діалог, стимулювання, опис, рефлексія, багатолінійний план сюжету для розвитку подій, персонажів і отримання досвіду.

Етап II. Проектування сюжету (написання сценарію)

1) написання першого проекту (варіанту) сценарію наративу, який стане основою цифрового наративу, остаточна версія якого буде створена й записана в електронному вигляді (на диску чи іншому цифровому носії) пізніше;

2) прочитання написаного, перевірка сценарію на наявність у ньому ясно окресленої мети й чітко ідентифікованих точок зору;

3) обговорення сценарію з іншими, врахування їх реакції, пропозицій, зауважень із метою покращення наступної версії сценарію наративу;

4) повторення процесу отримання зворотної реакції та перегляд сценарію до тих пір, аж доки не будете задоволені результатами;

5) за потреби опрацювання й удосконалення написаного наративу за допомогою перепланування, перегляду, редагування, переписування, знаходження нових підходів для реалізації творчого задуму, зосереджуючи при цьому увагу на найбільш важливому для поставленого завдання й даної аудиторії.

Етап III. Збір ресурсів

1) пошук або створення образів, які можуть бути використані в наративі включаючи: картинки, малюнки, фотографії, карти, діаграми тощо, та збереження цих ресурсів у створеній на першому етапі папці;

2) локалізація аудіо ресурсів, таких як: музика, промови, інтерв'ю та інші звукові ефекти, та збереження цих ресурсів у створеній папці.

3) знаходження іншого інформаційного контенту, який може бути розміщений на веб-сайтах, документах, слайдах PowerPoint, оброблених на комп'ютері текстових документах і збереження цих ресурсів у створеній папці.

Етап IV. Розкадрування (монтаж) цифрового наративу

1) вибір образів, які б хотілося використати у своєму цифровому наративі;

2) вибір аудіо, яке б хотілося використати у своєму цифровому наративі;

3) вибір тексту та додаткового контенту, які б хотілося використати у своєму цифровому наративі;

4) проведення робіт з розкадрування, що забезпечує текстуальний і візуальний огляд плану цифрового наративу.

Етап V. Завершальний дизайн (внесення, запис, завершення)

1) внесення образів у свій цифровий наратив (за допомогою відповідного програмного забезпечення);

2) модифікування, за необхідності, кількості образів або їх порядку;

3) використання мікрофону комп'ютера для запису наративу (нарації) на основі свого сценарію;

4) внесення нарації до свого цифрового наративу;

5) додавання аудіо (музики або іншого звукового супроводу) до свого цифрового наративу;

6) завершення свого цифрового наративу, збереження його у версії, яку можна переглянути.

Етап VI. Демонстрація, оцінювання, відтворення

1) представлення свого цифрового наративу іншим, презентуючи інформацію, знахідки, докази ясно, зрозуміло та логічно (у такий спосіб, щоб слухачі могли слідувати за лінією доведення, а організація, розвиток та стиль відповідали меті, аудиторії та завданням);

2) збір відгуків про те, як цей цифровий наратив можна покращити, поширити й використати в навчально-виховних цілях;

3) навчання інших, як створювати власні цифрові наративи застосовуючи стратегічне використання цифрових медіа (наприклад, текстуальні, графічні, аудіо, візуальні та інтерактивні елементи, щоб посилити розуміння результатів, висновків, доведень, а також щоб надати інформації цікавий характер);

4) відчувати задоволення за добре зроблену роботу.

Результативно-рефлексивний компонент – проектує розвиток професійної компетентності на основі збагачення творчих та інформаційно-комунікаційних компетентностей і надання всьому навчальному процесу дослідницько-творчого характеру й передбачає послідовне виконання наступного етапу:

Розроблена модель є варіативною (відповідно мети, змісту). Модель набуває варіативності також від виду цифрового наративу (за темою, за технологіями створення, за способом передачі інформації до реципієнтів, за кількістю осіб, за характером управління викладачем процесом створення цифрового наративу). На її основі можна розробляти методики навчання майбутніх учителів створення цифрових наративів у різних освітньо-предметних галузях, професійно-освітніх напрямках, у формальному й неформальному навчанні. Авторська модель може слугувати розвитку цілої низки компетентностей, серед яких виокремимо такі: духовні, когнітивні, творчі, інформаційно-комунікаційні, медіа та соціальні компетентності.

Висновки. На наше переконання, основою якого є отримані результати проведеного педагогічного експерименту, доцільно розпочинати роботу з розробки цифрових наративів із навчання майбутніх учителів створювати біографічні цифрові наративи. Відповідно до завдань нашого дослідження на основі схарактеризованої моделі було розроблено методику навчання майбутніх учителів створення біографічних цифрових наративів, яка пройшла експериментальну перевірку на базі Полтавського державного педагогічного університету імені В. Г. Короленка та філії Келецького університету імені Яна Кохановського в м. Пьотрков Трибунальський.

ЛІТЕРАТУРА

1. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти : монографія / В. Ю. Биков. – К. : Атіка, 2009. – 684 с.
2. Будій Н. Застосування наративних технологій з дітьми молодшого шкільного віку на уроках рідної мови / Н. Будій // Наукові записки. Серія педагогіка. – 2009. – № 2. – С. 129–136.
3. Жалдак М. І. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі / М. І. Жалдак // Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. Наук. Часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 2. – Вип. 11. – 2011. – С. 3–15.
4. Зарецька О. О. Наративні практики особистісного зростання / О. О. Зарецька // Наукові студії із соціальної та політичної психології : зб. ст. – Вип. 31 (34) / НАПН України. Ін-т соц. та політ. психології ; [ред. рада: М. М. Слюсаревський (голова) та ін. ; редкол.: Т. М. Титаренко (голова) та ін.]. - Київ : Міленіум, 2012. – С. 81–93.
5. Лещенко М. Методологічні засади підготовки майбутніх учителів до творення позитивної педагогічної реальності засобами ІКТ / М. Лещенко // Гуманізація навчально-виховного процесу : збірник наукових праць ; за заг.ред. проф. В. І. Сипченко]. – Вип. LXIX. – Слов'янськ : ДДПУ, 2014. – С. 5–13.
6. Мороз Р. А. Наративний підхід до дослідження ідентичності особистості / Р. А. Мороз // Наука і освіта. – 2009. – № 4. – С. 30–33.

7. Федорченко Н. В. Соціально-психологічні моделі нарративної інтерпретації особистістю естетичних переживань : дис. ... канд. психол. Наук : 19.00.05 / Наталія Володимирівна Федорченко ; наук. кер. О. М. Кочубейник ; Нац. акад. пед. наук України. Ін-т соц. та політ. психології. - Київ : [Б. в.], 2013. – 222 с.

8. Шиловська О. М. Психологічні особливості породження нарративу як засобу саморозвитку особистостей : автореф. дис. ... канд. психол. наук : 19.00.01 / Олена Миколаївна Шиловська ; Ін-т психології ім. Г. С. Костюка АПН України. – Київ : [Б. в.], 2003. – 22 с.

9. Necka E. Trening tworczości. Podrencznik dla psychologów, pedagogów i nauczycieli / E. Necka. – Krakow : Impuls, 1998. – 397 s.

10. Ohler J. Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity Paperback / J. Ohler. – Corwin, 2013. – 304 p.

11. Projektowanie w komputerowym wspomaganiiu procesu dydaktycznego // redakcja naukowa Eunika Baron-Polańczyk, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonjgórskiego, Zielona Góra, 2011. – 212 s.

12. Szmidt K. Pedagogika twórczości / K. Szmidt. – Gdansk : Pedagogika GWP, 2007. – 423 s.

РЕЗЮМЕ

Тымчук Л. И. Проектирование процесса создания цифровых нарративов будущими учителями.

В статье речь идет о модели создания цифровых нарративов, представлены ее структурные компоненты, детально описан алгоритм создания биографических цифровых нарративов, а также возможность их применения в профессиональной подготовке будущих учителей. Отмечается, что современные цифровые технологии имеют неисчерпаемый потенциал для совершенствования отечественной системы образования, в частности при их использовании учителем в процессе создания активно-познавательного поля положительного потенциала. Охарактеризован нарративно-цифровой подход в обучении будущих учителей, особенностью которого является привитие навыков критического восприятия информации в медиа-пространстве и обогащения опытом творческой деятельности, формирования умений создания образного мира с помощью информационно-коммуникационных технологий.

Ключевые слова: проектирование, цифровой нарратив, творчество, нарративно-цифровой подход, модель, образовательный процесс, компетентности, будущие учителя.

SUMMARY

Tymchuk L. Designing of the process of creation digital narratives by future teachers.

The article deals with the modeling of digital narratives; its structural components are presented, algorithm for creating digital biographical narratives is described in detail and the possibility of their usage in the training of future teachers is highlighted. It is noted that modern digital technologies have inexhaustible potential for improving the national education system, particularly when they are used by a teacher in the process of creation of active and educational fields of positive potential. Narrative-digital approach to the training of future teachers is characterized. Fostering skills of critical perception of information in the media space, enriching creative activity, and forming skills of creation of figurative world through information and communication technologies are the feature of narrative-digital approach to the training of future teachers.

Narrative approach using ICT provides a teacher's interaction with students, in which the rational-logical and emotional-sensory characteristics of information are transmitted and adopted not only through verbal, but also other information channels with the help of

information and communication technologies, which make it possible to extend, enlarge, and renew a range of meanings and colors, resulting in the gaining of new experience.

Narrative-digital approach is the usage of digital narratives in the educational process that are integrated combination of narrative and information and communication technologies.

Digital narrative – is the author's narrative, which combines digital images, text (verbal, video, music) and creates the most favorable conditions for the transfer of the complete information of the subject and mastering it by expanding channels of perception. The term “digital narrative” may include: digital texts, presentations, stories posted on blogs, Twitter-novels, videos, animated films, video blogs, photo collages, descriptions of events in social networks, gaming quests, etc. Digital narratives are important interactive forms of modern communication, which are immanent in children and parents, students and teachers.

The active involvement of future teachers in the learning process of digital narratives creation is a new approach to digital narrative, in which art and digital technologies are integrated and gaining of knowledge and skills is provided.

Designing process of training future teachers to create digital narratives has become an important goal of our research. As a result the model of creation digital narratives by future teachers has been devised. A model of creation digital narratives by future teachers implies the existence and implementation of five interrelated components (concepts): axiological-motivational, content, technology-based, praxeological-creative, and result-reflective.

Axiological-motivational component is the development of professional and creative competence of future teachers in the process of narrative learning using ICT. Axiological-motivational component of the model highlights features, benefits, values and driving forces of knowledge during narrative learning using ICT. Content component includes educational and informational content, knowledge, ability to create digital (textual, visual, sound, animation and integrated) narratives through the use of information and communication technologies as well as training and education of future teachers to use digital narratives and narrative techniques (dialogue, incentives, description, reflection, multiline plan of a plot for the development of events, characters and gaining experience) in the educational process. Technologically-based component includes technologies used in creating, processing and presentation (publication) of individual or group digital narratives and gives an opportunity to combine different information sources, and present information in flexible and dynamic way. Praxeological-creative component combines technologies of creation and presentation of digital narratives during algorithmization activity that requires consistent implementation of the following stages: Stage I. Choosing digital narrative; Stage II. Designing a plot (script writing); Stage III. Gathering resources; Stage IV. Storyboarding (montage) of digital narrative; Stage V. Final design (adding, recording, completion); Stage VI. Demonstration, evaluation, reproduction. Result-reflective component projects the development of professional competence based on enrichment of creative and ICT competencies and providing educational process with research and creative nature and requires consistent implementation of the next stage:

Designed model is variable. The author's model can help to develop a range of competencies, including: intellectual, cognitive, creative, information and communication, media and social competences.

Key words: *designing, digital narrative, creativity, digital narrative approach, model, educational process, competences, future teachers.*