# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСА ЦИФРОВОГО СТОРИТЕЛЛИНГА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

**М. Е. БЕЛОМЕСТНОВА**
**Московский государственный университет спорта и туризма**
**mebelomestnova@fa.ru**

**К. И. ШАРАФАДИНА**
**Санкт-Петербургский университет гуманитарных и социальных наук**
**belkaklara@mail.ru**

Статья посвящена исследованию такого тренда в образовании как сторителлинг и его влиянию на повышение мотивации и вовлеченности обучающихся. В современном образовательном процессе важно не просто передать знания студентам, а сделать так, чтобы они были вовлечены, глубоко усвоили материал и при этом развивали навыки критического мышления. Сторителлинг является удачным инструментом для достижения этих целей. В статье приводятся результаты исследований, сравнивающие обучение с использованием сторителлинга с обучением обычными методами. Выявляются положительные и отрицательные черты цифрового сторителлинга в образовательном процессе. Раскрывается мультимедийный подход к сторителлингу. Рассматривается пример трансмедиа-сторителлинга – проект о русском языке «А почему?», который был разработан студентом кафедры журналистики СПБГУП и реализован в 2023 г. Авторами делается вывод, что сторителлинг как технология игрового обучения не должен быть самоцелью; в образовательном процессе необходимо добиваться целеполагания и результативности при решении учебно-профессиональных задач с использованием элементов сторителлинга в учебном процессе.

***Ключевые слова:*** *сторителлинг в образовании, цифровой сторителлинг, образовательная среда, трансмедиа-сторителлинг, цифровые коммуникации, цифровые компетенции*.

Медиа и цифровые технологии формируют современные подходы к преподаванию и обучению. Благодаря использованию новых технологий, устройств и онлайн-ресурсов преподаватель в образовательном процессе может использовать новые подходы, такие как, например, сторителлинг, который является новой тенденцией в образовании и направлен на повышение мотивации и вовлеченности обучающихся. Цифровой сторителлинг – это действенный креативный технологический инструмент, используемый в образовательных организациях.

Цифровой сторителлинг представляет собой метод интеграции традиционного повествования с мультимедийными и интерактивными цифровыми средствами, который способствует повышению вовлеченности и активности студентов в учебном процессе. Внедрение данной технологии ориентировано на создание более привлекательной и персонализированной образовательной среды, способствующей развитию не только когнитивных, но и мотивационных аспектов обучения.

Сторителлинг стал отправной точкой для разработки методической концепции образовательной среды, поддерживаемой социальными сетями. Как нарративный метод, он открывает доступ к идеям, убеждениям и ноу-хау отдельных людей, то есть именно к тому индивидуальному, эмоционально подверженному и преимущественно неформально приобретенному эмпирическому знанию, которое вряд ли может быть представлено и закреплено в базах данных знаний.

История понятия «сторителлинг» берет свое начало в США. Первые упоминания о сторителлинге встречаются в книге руководителя американской коммерческой компании Дэвида Армстронга, «MBSA: Managing by Storying Around» («Управление посредством историй»), изданной в 1992 году. В данной книге были представленные поучительные истории, призванные донести до служащих принципы и правила деловой этики.

А.Симмонс отмечает, что история может иметь намного большее влияние на слушателя, чем логические доводы, в частности, по причине того, что в истории больше истины, чем в фактах, а истина мно-

гомерна и состоит из множества слоев, таких, как контекст времени и места: «История предоставляет человеку достаточно возможностей для самостоятельного мышления. История получает дальнейшее развитие в умах слушателей, они разрабатывают ее, достраивают и делают самостоятельные выводы. Вам не придется прилагать усилий, чтобы сохранить ее живое воздействие на слушателей» [2].

Исследователи и теоретики, изучающие цифровое повествование, в основном подходили к этому явлению с двух традиций исследования: социологическое медиа-исследование и образовательное исследование, основанное на социокультурной теории и культурной психологии. Кроме того, большая часть исследования цифрового повествования охватывает его потенциал для демократизации и расширения прав и возможностей, иногда опираясь на постмодернистских критических теоретиков.

Исследование цифрового сторителлинга с точки зрения социологического медиа-исследования представлено в антологии под редакцией К. Лундби (2008) «Цифровой сторителлинг, медиатизированные истории» [8]. Центральным вопросом является связь между новыми разработками в медиа и социальной практикой. С.Хьярвард (2004) использовал медиатизацию, чтобы сосредоточить внимание на том, как средства массовой информации оказывают влияние на социальные практики, в представлении которых они играют роль.

Исследователи в области образования, занимающиеся цифровым повествованием (Hull&Katz, 2006; Davis, 2005; Hayes & Matusov, 2005; Kulla-Abbott & Polman, 2006; Paull, 2002), в первую очередь интересуются тем, как цифровое повествование может служить ресурсом развития. Цифровые истории являются примерами новых видов грамотности, и многие ученые призывают школы готовить учеников как информированных критиков электронных коммуникаций, как в прошлом они готовили их к анализу письменных текстов (Luke & Freebody, 1997; Buckingham, 2007).

Гюнтер Кресс и Тео ван Леувен (Kress&van Leeuwen, 2001; Kress, 2003) сосредоточились на многомодальных аспектах экранных медиа, исследуя, как различные режимы (изображение, движение, речь, печать) объединяются в новых актах смысла [5]. Мультимо-

дальные инструменты авторинга, ранее доступные почти исключительно профессионалам, работающим в медиаорганизациях, теперь доступны широкой публике и имеют особую привлекательность и потенциал для молодежи (Lambert, 2006; Hull& Schultz, 2002).

Универсальность цифрового сторителлинга заключается в том, что как создатели, так и рассказчики могут создавать и распространять истории в онлайн-среде, придавая им индивидуальные точки зрения и эмоциональную глубину через разнообразные формы представления (Kim, Lee).

В отличие от устных повествований, цифровые истории обладают уникальными характеристиками, которые выделяют их как особую форму идентичности. Если устная история способна изменяться при каждом новом рассказе, позволяя автору переосмысливать содержание, то цифровая история представляет собой сложное объединение нарратива и визуальных элементов, которое сложно модифицировать. После завершения цифровая история реже требует участия рассказчика и функционирует как самостоятельное произведение искусства, объект для анализа и интерпретации.

Как отмечают Афанасьев О.Е. и Афанасьева А.В., «истории гораздо лучше запоминаются, им больше доверяют. Как результат, их воздействие на поведение людей оказывается сильнее» [1].

Создание цифровых историй часто требует тщательного планирования и значительного времени, что, в свою очередь, усиливает значимость процесса для самого рассказчика. В образовательном контексте этот вид деятельности способствует развитию у обучающихся ключевых цифровых компетенций, включая исследовательские навыки, медиапроизводство и техническую грамотность. Помимо этого, цифровой сторителлинг стимулирует творческое мышление и позволяет студентам выразить свои идеи разнообразными способами.

Истории являются ключевыми элементами геймификации, которые способствуют более длительному вовлечению в игру и связыванию смысла с игровым опытом. Сторителлинг особенно подходит, когда реальность воспринимается как скучная и/или повествовательные компоненты связаны с личными интересами.

Также цифровой сторителлинг дает студентам возможность овладеть навыками, которые крайне необходимы в XXI веке: навыки работы с информацией, средствами массовой информации и визуализации.

Исследования подтверждают ряд положительных эффектов сторителлинга. В качестве примеров можно привести усиление мотивации [9], увеличение вовлеченности пользователей и социальные взаимодействия, легкодоступность использования элементов геймификации [7].

Цифровой сторителлинг предоставляет студентам возможности для самовыражения и творческой активности, что вовлекает их в активный процесс создания контента и способствует укреплению чувства личной значимости и мотивации к обучению.

Научные исследования подтверждают, что нарративные методы, используемые в цифровом сторителлинге, способствуют лучшему усвоению информации, развитию критического мышления, а также формированию навыков сотрудничества и эффективной коммуникации. В условиях университетского образования это приобретает особую значимость, так как способствует развитию комплексных компетенций, востребованных на современном рынке труда. Более того, интерактивные истории способствуют облегчению восприятия сложных учебных концепций, что снижает уровень фрустрации среди студентов и повышает их уверенность в собственных способностях.

Цифровой сторителлинг как образовательная технология обладает рядом преимуществ, качественно отличающим его от других средств и методов обучения [3]:

- сокращение скорости освоения необходимых практических навыков, повышение эффективности обучения в целом;
- максимальное сближение теоретического и практического обучения;
- возможность реализации технологии обучения в разнообразных сферах деятельности;
- развитие навыков структуризации речи, правильного выражения своих мыслей;

- создание условий для развития логического мышления;
- реализация продуктивного общения и группового взаимодействия;
- повышение степени вовлеченности и мотивации обучающихся, реализация творческого и профессиональный потенциала;
- возможность персонализации обучения; учет индивидуального стиля учебной деятельности при формировании контента.
- развитие цифровых компетенций преподавателей и обучающихся в процессе освоения полезных сервисов и инструментов при создании контента;
- повышение медийной грамотности.

Рассмотрим конкретный пример использования цифрового сторителлинга в образовательном процессе. Под научным руководством одного из авторов статьи (проф. Шарафадиной К.И.) в рамках бакалаврской выпускной квалификационной работы по направлению подготовки 42.03.02 «Журналистика» студенткой А.М. Елисеевой (выпуск 2023 года) была разработана и обоснована концепция трансмедиапроекта для целевой аудитории о русском языке. Цель проекта – развитие речетворческой компетенции. Целевая аудитория – школьники, изучающие русский язык и создающие журналистские продукты (фокус-группа: подростки 13-17 лет, посещающие пресс-центр «Поколение» в Доме творчества юных Санкт-Петербурга).

Трансмедийное повествование, или «трансмедиа-сторителлинг». — это особый способ изложения информации, суть которого состоит в том, что повествование разворачивается посредством вербальной и невербальной коммуникации и с использованием разных медиа-средств и инструментов (видео, фото, изображения) и медиаканалов, пользователь же собирает некий пазл, который распределен между ними.

Феномен трансмедийности состоит в культуре соучастия, для чего аудитория вовлекается в процесс создания контента как «истории». При этом трансмедийная «история» разворачивается на много-

численных медиаплатформах таким образом, что каждый новый текст представляет собой самостоятельный и ценный вклад в целое. Контент для каждой из платформ не адаптируется, а становится особым дополнением, которое расширяет понимание оригинала.

Трансмедийное повествование обеспечивает индивидуализированность результата: аудитория сама выбирает, как и в какой последовательности раскрывать для себя смысл «истории».

Сюжет трансмедийного повествования «А почему?» заключался в креативно-игровом познании ресурсов русского языка для формирования своей языковой личности.

В проекте были использованы следующие методы трансмедийного повествования:

1. **Кроссплатформенное размещение.** Проект будет размещаться на официальных страницах в социальных сетях и на RuTube, его материалы будут печататься в журнале «Костер» и размещаться на его ресурсах.

2. **Многоформатно-поликодовая подача информации:** печатные материалы, видео- и аудио продукты (видеоролики, подкасты, лондгриды и пр.).

3. **Разработка зон для активности интерпретативных сообществ**. Аудитории открывается возможность с помощью медиаобразовательных инструментов участвовать в создании креативного контента и в его обсуждении. На разных площадках пользователи могут общаться друг с другом в комментариях и выходить в прямые эфиры для дискуссии, посещать оффлайн- и онлайн-мероприятия (мастер-классы, бриффинги, опросы, тестирование и пр.).

4. **Обеспечение возможности субъективного «скольжения» по проекту для аудитории.** Все материалы тематически связаны между друг другом. Потребитель контента может перемещаться с одной платформы на другую, дополняя информацию.

5. **Внедрение дополнительной сюжетной линии.** Первоначально зритель знакомится с героями интервью на RuTube-канале. В видео говорится о значимости знания языка в работе журналистов.

6. **Обеспечение как самостоятельности всех фрагментов «истории», так и их тяготение к общему «сюжету» (познание**

**ресурсов русского языка для формирования своей языковой личности)**: аудитория в итоге должна стремиться соединять активность в Интернете, оффлайн-мероприятия и творчество отдельных резидентов проекта в единый «пазл», при этом параллельно потребляя фрагменты «истории» как цельные и самостоятельные.

Использование ресурса трансмедийного повествования дает возможность студентам продемонстрировать в своих проектах разнообразие полученных профессиональных компетенций в сфере конвергентной журналистики, предполагающей медиакомпетентность широкого спектра.

Для успешного внедрения цифрового сторителлинга в образовательный процесс педагогам необходимы как технические навыки, так и педагогическая компетентность, позволяющая эффективно разрабатывать обучающие материалы. В этой связи важно учитывать особенности целевой аудитории и специфику дисциплины при создании повествований с целью достижения максимального образовательного эффекта и повышения мотивации обучающихся.

Таким образом, цифровой сторителлинг в вузовском образовании представляет собой перспективный метод, обеспечивающий не только усвоение учебного материала, но и значительное стимулирование учебной мотивации. Его применение способствует формированию интерактивной образовательной среды, ориентированной на развитие личностных и профессиональных качеств студентов.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Афанасьев О. Е., Афанасьева А. В.* Сторителлинг дестинаций как современная технология туризма // Современные проблемы сервиса и туризма. 2017. №. 3. С. 7-24.
2. *Симмонс А.* Сторителлинг. Как использовать силу историй // URL: https://2brilliant.ru/wp-content/uploads/2015/04/A-Simmons-Storitelling.pdf (дата обращения: 23.04.2025).
3. *Шестакова Е.В.* Использование технологий цифрового сторителлинга в образовании // Университетский комплекс

как региональный центр образования, науки и культуры: материалы Всероссийской научно-методической конференции (с международным участием), Оренбург, 25-27 января 2021 года. Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2021. С. 1309-1314.

4. *Barrett, H.* 2006. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool by Helen Barrett. Published in the Proceedings of the 2006 Society for Information Technology and Teacher Education Conference.http://electronicportfolios.org/portfolios/SITEStorytelling2006.pdf
5. *Brandt, S.* (2004). Gunther Kress & Theo van Leeuwen, Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001. Pp. vii, 142. Hb $72.00, Pb $24.95. - Language in Society. 33. 115-118. 10.1017/S0047404504221054.
6. *Kim, H., Lee, J.H.* The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice. *Asia-Pacific Edu Res* 27, 1–9 (2018). https://doi.org/10.1007/s40299-017-0360-3
7. *King D., Greaves F., Exeter C., Darzi A.* «Gamification»: Influencing health behaviours with games. Journal of the Royal Society of Medicine. 2013; 106 (3): 76–78.
8. *Lundby, K.* (2009). Digital storytelling, mediatized stories: self-representations in new media / edited by Knut Lundby
9. *Sailer M, Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H.* (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior. 2017;69:371–380.

## REFERENCES


1. *Afanas'yev O.Ye., Afanas'yeva A.V.* Storitelling destinatsiy kak sovremennaya tekhnologiya turizma // Sovremennyye problemy servisa i turizma. 2017. №. 3. S. 7-24.
2. *Simmons A.* Storitelling. Kak ispol'zovat' silu istoriy // URL: https://2brilliant.ru/wp-content/uploads/2015/04/A-Simmons-Storitelling.pdf (data obrashcheniya: 23.04.2025).
3. *Shestakova Ye.V.* Ispol'zovaniye tekhnologiy tsifrovogo storitellinga v obrazovanii // Universitetskiy kompleks kak regional'nyy tsentr obrazovaniya, nauki i kul'tury: materialy Vserossiyskoy nauchno-metodicheskoy konferentsii (s mezhdunarodnym uchastiyem), Orenburg, 25-27 yanvarya 2021 goda. Orenburg: Orenburgskiy gosudarstvennyy universitet, 2021. S. 1309-1314.
4. *Barrett, H.* 2006. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool by Helen Barrett. Published in the Proceedings of the 2006 Society for Information Technology and Teacher Education Conference. http://electronicportfolios.org/portfolios/SITEStorytelling2006.pdf
5. *Brandt, S.* (2004). Gunther Kress & Theo van Leeuwen, Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001. Pp. vii, 142. Hb $72.00, Pb $24.95. - Language in Society. 33. 115-118. 10.1017/S0047404504221054.
6. *Kim, H., Lee, J.H.* The Value of Digital Storytelling as an L2 Narrative Practice. Asia-Pacific Edu Res 27, 1–9 (2018). https://doi.org/10.1007/s40299-017-0360-3
7. *King D., Greaves F., Exeter C., Darzi A.* «Gamification»: Influencing health behaviours with games. Journal of the Royal Society of Medicine. 2013; 106 (3) : 76–78.
8. *Lundby, K.* (2009). Digital storytelling, mediatized stories: self-representations in new media / edited by Knut Lundby
9. *Sailer M, Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H.* (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior. 2017; 69: 371–380.

# ԹՎԱՅԻՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ՝ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ՄՈՏԻՎԱՑԻԱՅԻ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ՆՈՐԱՐԱՐԱԿԱՆ ՄՈՏԵՑՈՒՄ ԿՐԹԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

**Մ. Ե. ԲԵԼՈՄԵՍՏՆՈՎԱ**
**Մոսկվայի սպորտի և տուրիզմի պետական համալսարան**
**Կ. Ի. ՇԱՐԱՖԱԴԻՆԱ**
**Սանկտ Պետերբուրգի հումանիտար և հասարակական գիտությունների համալսարան**

Հոդվածը նվիրված է կրթության մեջ այնպիսի միտման ուսումնասիրությանը, ինչպիսին է պատմություն պատմելը, և դրա ազդեցությանը ուսանողների մոտիվացիայի և ներգրավվածության բարձրացման վրա: Ժամանակակից կրթական գործընթացում կարևոր է ոչ միայն գիտելիքներ փոխանցել ուսանողներին, այլև համոզվել, որ նրանք ներգրավված են, խորությամբ սովորում են նյութը և միևնույն ժամանակ զարգացնում քննադատական մտածողության հմտություններ: Պատմությունը հաջող գործիք է այս նպատակներին հասնելու համար: Հոդվածում ներկայացված են պատմություն պատմելու միջոցով ուսուցումը ավանդական մեթոդներով ուսուցման հետ համեմատող ուսումնասիրությունների արդյունքները: Բացահայտվում են թվային պատմություն պատմելու դրական և բացասական կողմերը կրթական գործընթացում: Բացահայտվում է պատմություն պատմելու մուլտիմեդիա մոտեցումը: Տրանսմեդիա պատմողականության օրինակ է դիտարկվում ռուսաց լեզվի մասին «Ինչո՞ւ» նախագիծը, որը մշակվել է Սանկտ Պետերբուրգի տպագրական արվեստի պետական համալսարանի ժուռնալիստիկայի բաժնի ուսանողի կողմից և իրականացվել է 2023 թվականին: Նախագծի գաղափարն է դպրոցականներին ներգրավել նախագծի խմբագրական գործունեության մեջ: Նախագծի արդյունքներն էին դպրոցականների շրջանում մեդիագրագիտության բարձրացումը, թիրախային լսարանի հետաքրքրությունների մոնիթորինգը, լեզվական անհատականության ձևավորումը: Հեղինակները եզրակացնում են, որ պատմողականությունը որպես խաղային ուսուցման տեխնոլոգիա չպետք է լինի ինքնանպա-

տակ. կրթական գործընթացում անհրաժեշտ է հասնել նպատակադրման և արդյունավետության կրթական և մասնագիտական խնդիրների լուծման գործում՝ օգտագործելով պատմողականության տարրերը կրթական գործընթացում:

***Բանալի բառեր***՝ *պատմողականություն կրթության մեջ, թվային պատմողականություն, կրթական միջավայր, տրանսմեդիա պատմողականություն, թվային հաղորդակցություն, թվային կոմպետենցիաներ:*

## DIGITAL STORYTELLING – AN INNOVATIVE APPROACH TO INCREASING STUDENT MOTIVATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

**M. E. BELOMESTNOVA**
**Moscow State University of Sport and Tourism**

**K. I. SHARAFADINA**
**St. Petersburg University of the Humanities and Social Sciences**

The article is devoted to the study of such a trend in education as storytelling and its impact on increasing motivation and engagement of students. In the modern educational process, it is important not only to transfer knowledge to students, but to make sure that they are involved, deeply learn the material and at the same time develop critical thinking skills. Storytelling is a successful tool for achieving these goals. The article presents the results of studies comparing teaching using storytelling with teaching using conventional methods. Positive and negative features of digital storytelling in the educational process are identified. A multimedia approach to storytelling is revealed. An example of transmedia storytelling is considered - a project about the Russian language "Why?", which was developed by a student of the Department of Journalism of St. Petersburg State University of Printing Arts and implemented in 2023. The idea of the project is to involve schoolchildren in the editorial activities of the project. The results of the project were an increase in media literacy among schoolchildren; monitoring the interests of the target audience; the formation of a linguistic personality. The authors conclude

that storytelling as a technology of game-based learning should not be an end in itself; in the educational process it is necessary to achieve goal-setting and effectiveness in solving educational and professional tasks using elements of storytelling in the educational process.

***Key words:*** *storytelling in education, digital storytelling, educational environment, transmedia storytelling, digital communications, digital competencies.*

***Информация о статье:*** статья поступила в редакцию 22 сентября 2025 г., подписана к печати в № 2.CXXI (121).2025 30.10.2025.