



**Е. В. Ширинкина**

УДК 65.3

## **ИНСТРУМЕНТАРИЙ СТОРИТЕЛЛИНГА ПРИ РАЗРАБОТКЕ ОБУЧАЮЩИХ РЕШЕНИЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ**

Существует множество свидетельств того, что история может стать эффективным образовательным инструментом [5; 7]. 63 % обучающихся лучше помнят факты, если они представлены в контексте истории. Первое, что приходит в голову при словосочетании «сторителлинг в обучении», – это герои и их истории. У них обязательно что-то сломалось или появились нетипичные задачи. Этот прием используют, чтобы студенты учились на ошибках героя и изучали материал курса в легком, вовлекающем формате. Часто сталкивались с подобным? Проблема в том, что ввести героя в обучение недостаточно, а если внедренный персонаж никак не соотносится с целевой аудиторией курса, то это может стать методической ошибкой: лишний элемент не сработает на цель обучения и только усилит когнитивную нагрузку на слушателя. Необходима более глубокая и осмысленная работа над историей, чтобы сюжет не превратился в эпизодическую и развлекательную пристройку, которая плохо связана с теорией и практикой.

Сторителлинг – сложная многокомпонентная модель, которую можно использовать в обучении по-разному. Главное правило: на каждом этапе держать в голове конечные цели истории [3; 8]. Важно помнить о том, что в процессе обучения результатом является продукт образовательный, это значит, что сторителлинг подчиняется матрице желаемых образовательных результатов. Если история не приближает проектировщика и обучающихся к этим результатам, необходимо скорректировать историю, сделать А/Б-тестирование нескольких вариантов или вовсе обойтись без сторителлинга [2].

В данном исследовании получены ответы на вопросы: зачем включать сторителлинг в серьезный процесс обучения; что отличает качественный сторителлинг от эпизодической сюжетной пристройки, не имеющей смысла и цели; как превратить сторителлинг в рабочий инструмент проектирования программы; какие творческие форматы сторителлинга можно применить для очной программы.

*Методология исследования.* Какие компоненты нужны, чтобы внедрить сторителлинг в обучающий процесс?

В сторителлинге всегда есть рассказчик и слушатель. Определить, кто какую роль и в какой момент выполняет в образовательном пути.

Начинать сторителлинг в обучении необходимо с грамотно поставленной образовательной цели. Вопрос: «Зачем?».

Подумать, как использовать сторителлинг: как часть обучения, как его основу или как подход при проектировании.

Изучить целевую аудиторию: ее характеристики подскажут, какая история больше понравится слушателям.

Выбрать тип персонажа и его роль.

Определить путь героя и тип сюжета.

Разработать контекст, в который помещается слушатель: локацию, детали.

Многокомпонентная модель сторителлинга представлена на рисунке 1.

Сторителлинг – сложная многокомпонентная модель, которую можно использовать в обучении по-разному. Главное правило: на каждом этапе держать в голове конечные цели истории.

Четыре вида сторителлинга как части обучения [1; 4]:

1. Изучение кейса. Подробное описание задачи из реальной жизни, решение которой необходимо найти.

2. Примеры и сценарии. Могут быть представлены в виде нарративного диалогового тренажера: обучающиеся отвечают на вопросы, которые помогают им войти в роль, принять решения.

3. Рекомендации. Как правило, реализуются в виде периодически появляющегося персонажа, который рассказывает о своем опыте прохождения через подобные вызовы и задачи.



Рис. 1. Многокомпонентная модель сторителлинга

4. Прочие сторителлинговые активности. Сюда можно отнести другие элементы, которые поддерживают обучающую историю на протяжении курса, например, серию наводящих на размышления вопросов, заметки от реальных практиков и экспертов и предложения посмотреть дополнительные медиа с ними, включение в курс персонажа, который не обучает, но связывает элементы программы, например, перебрасывает логические мостики между уроками.

*Сторителлинг как основа обучения.* В этом случае слушатели взаимодействуют с обучающим контентом, органично встроенным в единую большую историю, разработанную методологами. Так устроены обучающие программы с разветвленным сюжетом и симуляторы.

При проектировании через сторителлинг разработчик думает, какой историей сопроводить обучающегося к образовательным целям [6; 9]. В обучающих историях работа также ведется на двух уровнях: макро (структура и путь героя) и микро (сюжетные события).

Проектирование на макроуровне – для выстраивания общей структуры обучения представлено в таблице 1.

Проектирование на микроуровне, разработка конкретных уроков и материалов представлено в таблице 2.

Сторителлинг – гибкий инструмент с широкими возможностями применения в очных и дистанционных программах, который дает много свободы методологам и преподавателям.

Универсальность сторителлинга позволяет использовать его в качестве основы учебной

Таблица 1

#### Проектирование на макроуровне – для выстраивания общей структуры обучения

Элемент и описание	Пример
Проблема (вызов) Благодаря ей герой хочет узнавать новое	Главный герой – менеджер проекта. Каждый день он тратит несколько часов на обработку данных в таблицах и не успевает выполнять другие задачи в срок. От этого он быстро выгорает и часто задерживается на работе...
Справочная информация (теория и практика) Образовательный контент + моделирование ситуаций от продвинутых участников и наставников по теории социального обучения	Герой узнает, какие задачи можно решать при помощи разных инструментов, к кому обратиться за кон-сультацией...
Самонаправленность героя. Что делает герой, чтобы пройти трансформацию?	Главный герой задает вопросы, обращается к опытным коллегам, ищет дополнительную информацию и экспертов



Таблица 2

**Проектирование на микроуровне,  
разработка конкретных  
уроков и материалов**

Вид сюжетного события и описание	Пример
Информативные. Создаются экспертом, подкрепляются разными форматами, обобщаются речью главного героя	Эксперт рассказывает, как делать быстрые рассылки по адресам электронной почты пользователей
Моделирующие. Демонстрация действий	Главный герой отправляется в другой отдел познакомиться с работой опытного специалиста
Психологические. Работа с психологическими установками, устранение негативных и ограничивающих убеждений. Обычно такие события выглядят как короткие фразы от вспомогательных персонажей	Руководитель отдела рассказывает, насколько умение работать с табличными данными необходимо менеджерам компании

программы, учебного события или как один из форматов обучения (инструмент рефлексии или часть объяснения сложной темы).

**Аналитика лучших практик.** Рассмотрим творческие практики построения историй, которые успешно применяются в очном обучении. Здесь сторителлинг раскроется новыми компонентами: импровизацией, интерактивным взаимодействием обучающихся peer-to-peer, работой над визуальными образами. Также проявится социальная природа сторителлинга: истории создаются автором, но невозможны без слушателей.

Плейбек-театр – это особая форма театральной импровизации, в ходе которой зрители рассказывают истории своей жизни, а группа актеров проигрывает эти истории тут же, без подготовки, на сцене. Впервые такой формат появился в Нью-Йорке в 1975 году.

Плейбек-театр как театр зрительских историй помогает нам формировать партиципатив-

ную культуру (participatory culture) – культуру соучастия. Культуру соучастия уже полтора десятилетия описывает культуролог и исследователь медиапространств Генри Дженкинс [9]. Наблюдая за изменениями во взаимодействии людей и сообществ в социальных медиа, ученый называет одной из основных черт современной культуры возможность каждого стать автором.

В реалиях обучения внутри очных программ культура соучастия формируется за счет того, что преподаватель только задает тематическую рамку, а «студенты» сами подбирают и рассказывают истории, которые интересны им самим и которые помогают им в достижении образовательных целей. Плейбек-театр не обязательно делать основой обучения, можно задействовать его в разных частях программы:

В начале обучения – для постановки проблемы или вхождения в тему.

В середине – для развития навыка.

В конце – для запоминающегося финала программы и рефлексии.

Шаги плейбек-театра:

1. Задаем тематическую рамку для историй, актуальную для программы и слушателей.

2. Обучающиеся произвольно делятся друг с другом историями и эмоциями в рамках темы.

3. Приглашенные актеры берут любую из историй и проигрывают ее на сцене (иногда актерами выступают сами обучающиеся).

4. Автор истории видит свой рассказ со стороны, остальные участники сопереживают его истории.

5. Автор истории и участники рефлексии.

Ведущего такого формата называют кондактор, он создает атмосферу доверия и предлагает зрителям поделиться историями (переживаниями), которые произошли с ними в недавнем времени.

Плейбек-театр работает с опытом и эмоциями участников. Каждый человек хочет быть успешным, услышанным и понятым. Представьте, что тема вашей программы – «Как быть успешным в работе и в жизни?»; вы задаете участникам вопрос: «Что такое успех?».



Часто после такого вопроса сознание начинает искать рациональные термины и определения к слову «успех». Мы испытываем растерянность, напряжение, пытаемся найти зацепку для абстрактного «успеха». Стараемся ответить на вопрос правильно, как в школе. Но правильного ответа тут нет. Обратимся к опыту самих участников: «Какие эмоции вы испытывали, когда в вашей жизни был успех? Опишите историю из своей жизни, когда вы его добились». Обучающиеся начинают вспоминать и рассказывать каждый свою историю.

Далее просмотр истории в исполнении актеров или самостоятельное проигрывание истории на условной сцене дает возможность обучающимся снова пережить эмоции, сделать определенные выводы, получить новый опыт, зарядиться энергией. После плейбек-спектакля становится легче вывести формулу успеха, дать ему определение, построить алгоритм. Уходит напряжение, появляется палитра эмоций. Знания лучше усваиваются в связке с эмоциональным откликом.

Компоненты обучающей истории в формате плейбек-театра:

- герой (сам обучающийся);
- конфликт и сюжет (история обучающегося, его эмоции);
- трансформация героя (в истории, в игре актеров, в заключительной рефлексии).

Необходимые условия для успешного проведения плейбек-театра:

- достаточное время для театра: от 1,5 до 4 часов в зависимости от того, кто «отыгрывает» историю – сами участники или профессиональные актеры;
- тематическая рамка для управления процессом, внутри которой которой будут рассказаны истории. Например, вопрос «Что такое успех?»;
- профессиональный модератор, кондактор. Он ведет процесс плейбек-театра и выступает медиатором (посредником) между зрителями (обучающимися) и актерами, задает вопросы;
- безопасное пространство, в котором будет комфортно всем участникам. Речь идет, в первую очередь, о благоприятной и довери-

тельной психологической атмосфере – не стоит давать практику плейбек-театра группе людей, которые видят друг друга первый раз в жизни.

Следовательно, сторителлинг как эффективный инструмент метод обучения позволит:

1. Сделать абстрактный контент более предметным;
2. Упростить материал, сделать его более понятным;
3. Отработать сомнения на старте через эмпатичный/вдохновляющий пример, пропустить через эмоцию;
4. Выйти из рабочего контекста, посмотреть на проблему со стороны;
5. Удивить, поразить, зацепить внимание и удержать его до конца;
6. Внедрить драматургию и превратить обучение в увлекательный сериал.

#### АННОТАЦИЯ

Актуальность исследования обусловлена тем, что обучающий контент – отличный плацдарм для развития истории; история, в свою очередь, – плодородная почва для получения нового опыта и знаний. Автором представлен инструментальный сторителлинг при разработке обучающих решений, их этапы и образовательные выгоды. В данном исследовании получены ответы на вопросы: зачем включать сторителлинг в серьезный процесс обучения; что отличает качественный сторителлинг от эпизодической сюжетной пристройки, не имеющей смысла и цели; как превратить сторителлинг в рабочий инструмент проектирования программы; какие творческие форматы сторителлинга можно применить на очной программе.

**Ключевые слова:** сторителлинг, образовательный контент, история, эффективность обучения.

#### SUMMARY

The relevance of the study is due to the fact that educational content is an excellent springboard for the development of history; history, in turn, is a fertile ground for gaining new experience and knowledge. The author presents storytelling tools for developing educational solutions, their stages and educational benefits. In this study, answers were obtained to the questions: why include sto-



rytelling in a serious learning process; what distinguishes high-quality storytelling from an episodic plot addition that has no meaning and purpose; how to turn storytelling into a working tool for program design; what creative storytelling formats can be applied in a full-time program.

**Key words:** storytelling, educational content, history, learning effectiveness.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Боева Г. Н. сторителлинг как новая PR-технология // Вестник Приамурского государственного университета им. Шолом-Алейхема. – 2020. – № 2 (39). – С. 26–30.

2. Гаврилова Т. В., Соловьёва Е. Е. Что такое сторителлинг и для чего он нужен? // Студенческая наука и XXI век. – 2020. – Т. 17. – № 2-1 (20). – С. 35–36.

3. Куземина Е. Ф., Пашкова Н. В. Сторителлинг в «эпоху комментариев» форма коммуникации или механизм человеческого познания? // Alma Mater (Вестник высшей школы). – 2020. – № 9. – С. 104–107.

4. Ликсина Е. В., Плешакова К. А. Сторителлинг – современная педагогическая технология // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2021. – № 10. – С. 162–165.

5. Спиридонова С. Б., Карпушова О. А. Психологическая готовность студентов к автономной и совместной деятельности в процессе онлайн-обучения // Гуманитарные науки (г. Ялта). – 2021. – № 1 (53). – С. 145–151.

6. Чегулова А. А., Дубровин Н. А., Жидков А. А., Воронцов А. М., Абросимова М. А. Возможности технологии сторителлинга в образовательном процессе // Вопросы педагогики. – 2021. – № 12-1. – С. 414–416.

7. Харунжева Е. В., Грылёв И. В. Теоретические основы использования сторителлинга в образовательном процессе // Педагогическое искусство. – 2021. – № 2. – С. 28–32.

8. Chumakova V., Fedotova E. The tradition is the message: how traditional storytelling circulates in the digital information environment // Communications. Media. Design. – 2018. – Т. 3. – № 1. – С. 47–61.

9. Salhi I., Kuprina T. V. Teaching english as a foreign language through storytelling // Социокультурное пространство России и зарубежья: общество, образование, язык. – 2021. – № 10. – С. 156–164.

**Н. Ф. Пупкова**

УДК 37 (045)

### БАЗОВАЯ КАФЕДРА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ: ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ

*Статья подготовлена в рамках гранта на проведение научно-исследовательских работ по приоритетным направлениям научной деятельности вузов-партнеров по сетевому взаимодействию («Башикирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы» и «Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева») по теме «Реализация педагогических технологий в деятельности базовой кафедры в условиях регионального вуза»*

В связи с внедрением в национальную систему образования новых ФГОС и профессионального стандарта для повышения качества подготовки педагогических кадров в Мордовском государственном педагогическом университете им. М. Е. Евсевьева (МГПУ) были созданы базовые кафедры. Базовая кафедра – это организация, обладающая необходимыми ресурсами для осуществления практической подготовки обучающихся, предусмотренной образовательной программой вуза в ее профильной части на основе сетевого взаимодействия [4, с. 1275–1278]. Внимание фокусируется на основных направлениях деятельности базовых кафедр педагогического вуза в условиях регионального образовательного кластера: обновление содержания профессиональной подготовки в соответствии с потребностями рынка труда; координация учебно-методической и научно-исследовательской деятельности образовательных организаций высшего и общего образования; усиление практической направленности подготовки педагогических кадров; научно-методическое сопровождение непрерывного педагогического образования; содействие профессиональной адаптации и трудоустройству выпускников.