Анастасия Игоревна Данилова

Санкт-Петербургский государственный университет

a\_danilova@schoolnano.ru

**Цифровой сторителлинг в просветительских проектах (на примере Joyce Project)**

О значимости цифрового сторителлинга говорят не только медиаисследователи, но и педагоги. Отдельный интерес представляют просветительские проекты, возникающие на пересечении медиа и образования. В исследовании рассматриваются некоторые образовательные эффекты, возникающие благодаря использованию в подобных проектах цифрового сторителлинга.

Ключевые слова: сторителлинг в образовании, просвещение, популяризация образования, edutainment.

Осмыслением сторителлинга сегодня занимаются не только исследователи в области медиа, но и те, кто рассматривает его как педагогическую технику. Педагоги говорят о сторителлинге как об эффективном инструменте для повышения интереса к учебному предмету, «для создания эмоциональных связей, позволяющих управлять вниманием учащихся», улучшения запоминания материала и т.п. [2].

Практика «рассказывания историй» в образовательных целях не нова. Но с наступлением XXI века педагогический сторителлинг переосмысляется: мультимедийные технологии «превращают нарративную практику в совершенно новый формат организации контента» [1]. Сегодня педагоги трактуют цифровой сторителлинг как «искусство увлекательного рассказа с применением современных средств мультимедиа: графики, аудио-, видео и веб-дизайна» [3].

Постепенно цифровой сторителлинг становится неотъемлемой частью образовательных проектов: согласно eLearning Industry, наиболее высокий интерес пользователи проявляют к курсам, организованным в логике сторителлинга. Особенности техники позволяют удерживать интерес аудитории и мотивируют продолжать обучение [4].

Отдельного внимания заслуживает использование сторителлинга в просветительских проектах, которые функционируют на границе журналистики и педагогики. Такие проекты становятся объектом изучения в основном медиаисследователей, в то время как педагогика реже обращается к осмыслению их образовательного потенциала (как и edutainment в целом).

В 2021 года канал YouTube «Армен и Фёдор» запустил Joyce Project. Автор проекта предложил участникам еженедельно читать по главе «Улисса» Дж. Джойса. Каждую неделю на канале публиковался видеоролик, посвящённый соответствующему эпизоду романа. Анализ роликов указывает на наличие в каждом из них структурных элементов сторителлинга (завязка, нарастающее действие, кульминация, развязка), присутствие героев (Джойс, автор и сам зритель, героически одолевающий путь к «Итаке»), мультимедийных технологий (авторская графика, уникальное аудиосопровождение и др.); в финале каждого эпизода – клиффхэнгеры, мотивирующие продолжать чтение; содержание роликов перекликается с актуальной общественной повесткой и т.п. Участники могут общаться друг с другом в чате и влиять на сценарий роликов. Добавим, что содержание проекта не редуцирует материал (автор использует филологические термины, вовлекает зрителя в анализ произведения); по мере усложнения текста «Улисса» усложняются и ролики. При этом у большей части аудитории (76%) нет филологического образования.

Отметим, что в открытом доступе можно найти массу исследований, посвящённых «Улиссу» и позволяющих изучить любые особенности текста. Однако ранее это не влияло на рост интереса к роману. Иную ситуацию мы наблюдаем, исследуя читательское поведение аудитории Joyce Project. Целиком проект «освоили» 10 % (около 9 тысяч) от первоначального количества участников (что чуть выше средней успешности освоения MOOC). Для большинства (82%) из них именно запуск проекта стал поводом прочесть текст. При этом примерно 80% участников утверждают, что стремились прочесть новую главу к моменту публикации ролика, чтобы «успеть за проектом». Как минимум 35% признаются, что несколько раз планировали бросить чтение, но не сделали этого благодаря мотивации, получаемой из видеороликов, желанию узнать, «чем закончится проект» (не произведение!) или поддержке в чате.

Анализ качественных данных позволяет утверждать, что интерес к проекту во многом поддерживался за счёт элементов сторителлинга (отдельным пунктом участники отмечают «харизму ведущего»). Предварительные итоги проекта (ролики сохранятся в сети, чтобы ознакомиться с ними могли все нынешние и будущие читатели «Улисса») таковы: не менее 9000 человек не только прочитали один из самых сложных текстов XX века, но и сумели осмыслить его содержание. На наш взгляд, уже это указывает на необходимость более пристального изучения образовательного потенциала просветительских проектов, в которых используется цифровой сторителлинг.

Литература

1. Назарова О. С. (2018). Цифровой сторителлинг как современная образовательная практика // Гуманитарная информатика. 2018. № 15. С. 15–28.

2. Пяткова О. Б. Метод сторителлинга в обучении // Школьные технологии. 2018. № 6. С. 41–45.

3. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27>. (дата обращения – 01.06.2021 г.)

4. Zambito V. Why Storytelling Works In eLearning. URL: <https://elearningindustry.com/storytelling-works-in-elearning-why/amp>. (дата обращения – 03.06.2021 г.).