



## Дигитален сторителинг – допълнителни бележки



Тази работа е предназначена за образователни цели и е лицензирана под [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) @

[Консорциумът Cur8](#)

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

### Слайд 9

#### Добрите истории са увлекателни

Сценариите и анимациите са два любими начина за използване на разкази в обучението на възрастни.

#### Добрите истории са достъпни

Приспособете историята си към аудиторията, като създадете герои, които са близки до нея. Когато обучаемият може да се свърже с даден герой, той ще се почувства по-ангажиран и ще развие разбиране за преживяванията на Вашия герой.

#### Добрите истории са разговорни

Пишете диалози, които са с разговорен тон, като използвате език, който обучаемите Ви действително биха използвали. Помислете за използването на "жаргон", за да направите разговора по-автентичен. Избягвайте акронимите. Прочетете диалозите си на глас, за да се уверите, че звучат като естествен разговор.

#### Добрите истории са лични

Не се страхувайте да споделяте лични истории, които включват неуспехи и научени уроци. Личните истории, които идват от сърцето, обикновено намират отклик сред учащите и им дават безопасно пространство, за да научат какво да правят (или да не правят). В края на краищата е по-безопасно – и много по-забавно – да се учим от грешките на другите, отколкото да се проваляме сами.

#### Добрите истории се помнят

Започнете с измислянето на силна закачка и край, след което се съсредоточете върху създаването на разказ за различните елементи, които ще Ви помогнат да направите историята запомняща се. Добавете конфликти, за да придадете автентичност на героите си. Помислете как ще изобразите визуално историята си. Определете дали ще разкажете историята си наведнъж, или ще я вплетете в целия учебен продукт.

#### Добрите истории не са прекалено сложни



Четете и препрочитайте историята, като редактирате в процеса. Помолете други хора да прегледат историята Ви и да ви помогнат да я коригирате, за да бъде тя проста, но увлекателна, на разговорен език, лична и запомняща се.

### Добрите истории са забавни

Ако използвате анимации, например, помислете дали да не фокусирате историята си около някаква тема, например тази за супергероите. Забавлявайте се, като създавате учебни дейности, които са свързани с темата. Например използвайте злодеи за лош пример на поведение. Когато се забавлявате да разказвате историята си, учащите ще се наслаждават много повече на ученето.

## Слайд 11: Методът на дизайн мислене

**1. Емпатия:** Емпатията е в основата на (дизайн) мисленето, ориентирано към човека. За да се създаде иновативно решение на даден проблем, е важно да се наблюдават хората – какво правят, как живеят и какви са техните истории. Наблюдението на хората изгражда разбиране за това как те мислят и чувстват, какво ценят и как виждат света. Емпатията почти винаги включва някакъв вид взаимодействие с хората – разговори, обяснения, общи преживявания и т.н.

**2. Определяне на проблема:** Дефинирането на въпрос или предизвикателство въз основа на емпатия често променя първоначалния проблем, който сте смятали, че разбирате как да решите. Дефинирането на проблем или предизвикателство въз основа на нуждите на потребителите осигурява фокус, поставя въпроса в рамка, вдъхновява и овластява, дава информация за критериите за оценяване на конкурентни идеи и задържа въпроса в сферата на "изпълнимото".

**3. Идеация:** Потопете се в силата на възможностите! Фазата на идеация е пространството, в което можете да използвате въображението си без да се осъждате, за да създадете дивни, предизвикателни и практични идеи. Идеацията обезкуражава линейното мислене и помага на хората да излязат извън рамката на очевидното.

**4. Прототип:** След като имате идеи, е време да експериментирате с прототипи. Прототипът е възможно решение, което дава време за обратна връзка. Той трябва да е по-опростен – сторибордове, ръчно изработени модели, плакати, ролеви игри. Важно е да се създаде нещо много бързо, за да се види дали първоначалният въпрос е получил отговор. Може би самият въпрос е бил погрешен и е време да се върнете към първоначалния етап. По-добре е да се провалите бързо (и евтино), преди да преминете към формално оценяване.

**5. Тест:** Тестването е кулминацията на етапите емпатия-дефиниция-идея-прототип на дизайн мисленето. Проблемите са оформени и преформулирани. Сега е време да се пристъпи към тестване в реално време, в което участват потребителите. Само когато позволим на себе си, на екипите си и учениците си да изпитат етапите на дизайн мисленето, можем да приложим автентични оценки.

Дизайн мисленето е активно и приобщаващо. И децата се впускат в него с удоволствие. Училищата по целия свят възприемат дизайн мисленето като нов начин на учене и начин за повишаване на ангажираността на учениците.



## Как да създавам ефективна история

### Фокусирайте се върху не повече от една основна концепция в даден момент

Не усложнявайте! Когато започнете да съставяте сюжет, е важно да се съсредоточите само върху една основна концепция в даден момент. Не е необходимо да предавате цялата информация, която бихте предали в клас или в текст, но трябва да изолирате ключовите моменти, които искате учениците Ви да запомнят. Кой е основното, с което искате учениците Ви да си тръгнат? Да речем, че се опитвате да им помогнете да разберат концепцията за положителните корелации. Вашият разказ трябва да се съсредоточи само и единствено върху положителните корелации, нищо друго. Помислете какво всъщност трябва да предаде концепцията като послание. Напишете посланието и не го усложнявайте.

### Планирайте със сценарий

Препоръчително е да си направите предварителен сценарий, ако не дума по дума, то поне с подробен и стабилен план.

### Някои ключови неща, които трябва да запомните, преди да се впуснете:

**Точност** - проверете си фактите. Дори и да познавате съдържанието отблизо, сверявайте датите, местата и фактите по два пъти. Актуални ли са те? И ако използвате данни, имайте предвид, че те не трябва да са твърде чувствителни към специфично време или обстоятелства, ако искате видеоклипът Ви да има по-дълъг живот.

**Дължина** - Изследванията и нашият собствен анекдотичен опит показват, че продължителността на вниманието е кратка. Опитваме се да поддържаме видеоклиповете/анимациите под 7 минути, а още по-добре под 4. Не е необходимо да събирате цялата информация във видеоклипа си. Това е една история. Другото Ви съдържание може да бъде представено под формата на четива, други видове видеоклипове, текст и графики, както и дейности, насочени към учениците.

**Аудитория** - дали Вашата история е предназначена за студенти от начален курс? Дипломирани? Обучаеми в професионални курсове? Имат ли те контекст за историята и познат ли им е жаргонът? Общоразбираеми ли е материалът Ви? Например, ако споменавате географско място в Съединените щати, дали това е град или населено място, познато на учениците в Абу Даби? Бъдете сигурни, че говорите глобално - както в географски, така и в културен план.

### Анализирайте съдържанието и поставете цели

Като начало разгледайте собственото си съдържание във вида, в който съществува в момента. Личните Ви лекции може да са с продължителност час и половина и вероятно съдържат няколко различни начина на преподаване. Много хора започват с предположението, че ще запишат всичките си лекции в сегашния им вид, но видеото или анимацията не могат да заменят лекцията. Те имат реални ограничения, които трябва да бъдат отчетени:

- ◆ Те са линейни
- ◆ Движат се със собственото си темпо, а не с това на студентите



- ◆ Не са интерактивни
- ◆ Видеокадрът не може да побере добре плътни графики, диаграми или текст.

Помислете за цялостната структура на Вашия урок и за пълния набор от технологии, с които разполагате. Открихме, че най-големият фактор, който определя дали едно видео или анимация е успешна или не, се случва преди изобщо да запишете видеото или да напишете сценария, когато на първо място изберете какво съдържание ще включите.

Да разказваш добри истории означава да имаш добри истории, а повечето от нас имат добри истории в рамките на лекциите си, дори ако те като цяло не могат да се вместят в тази структура. Потърсете следното: Анекдоти, исторически разкази, казуси, алегории, мисловни експерименти – всички те са чудесни материали за начало. Не подценявайте значението на личното отношение към дадена история. Ако има нещо във Вашата работа или изследване, което Ви трогва, то е много вероятно да трогне и Вашите ученици.

### Започнете с нещо грабващо вниманието

Важно е да откриете историята си с нещо интригуващо, което грабва вниманието на аудиторията. Въпросната „кукичка“ може да е интересна случка, въпрос или проблем, който подтиква ученика да продължи да слуша. Например, ако преподавате урок по статистика, започнете разказа си със случка, загадка или проблем по темата, който историята в крайна сметка ще реши.

### Направете главните си герои симпатични и близки до аудиторията

Вашите главни герои трябва да бъдат симпатични на учениците до такава степен, че те да се интересуват от тях и развитието им. В някои случаи, ако пишете сценарий за басня или алегория, не е необходимо героите да са реални хора или дори хора. Те могат да бъдат животни, извънземни или неодушевени предмети. Но те трябва да се усещат като истински в смисъл, че не са свършени, а имат силни и слаби страни, както всички останали.

### Разработване на тема, обстановка и добре дефиниран/и герой/и

Каква е темата на Вашата история? Къде се развива тя? А кой е главният човек или герой в историята и кои са поддържащите герои?

### Започнете с края и разказвайте отзад напред

От самото начало знайте къде е краят, за да не се впускате в заешки дупки, които объркват или отклоняват вниманието на слушателя от разбирането на основната тема или послание. Създайте обратна времева линия, като разказвате отзад напред – от края към началото. След това помислете за това, което идва непосредствено преди края и т.н. Продължавайте да работите в обратна посока, докато стигнете до началото на разказа си.



## Преход към средата

От интригуващото начало преминете към разглеждане на въпроса или проблема, посочен в него. Развийте централната тема, героите и обстановката, които водят слушателя/зрителя по пътя към разрешаването на проблема.

## Изпратете посланието с "аха" момент

Оставете място във финала на разказа си за момент на просветление, който ще доведе до централната тема. Финалът трябва да загатва истината, поуката от историята, развързката или голямото послание.

## Научете се да работите с чернови и сторибордове

Започнете с чернова на историята си, за да запишете всички опорни точки, които трябва да обхванете. След това оставете разказа настрана, забравете го за момент и се върнете към него отново след ден-два. Когато се върнете към историята, направете нов цялостен прочит за яснота и последователност. Преработете я, за да доразвиете темата, детайлите и целия поток на действията. Уверете се, че има начало, среда и край с ясна арка на историята.

## Помислете за употребата на визуални и динамични елементи

Понякога можете да разкажете историята си без никакви визуални ефекти и да разчитате изцяло на въображението на публиката. В други случаи визуализацията е от съществено значение за разбирането и възприемането на посланието. Визуалните материали могат да бъдат под формата на снимки, рисунки или анимации. Визуалните елементи, особено анимираните, могат да помогнат за оживяване на историята. Можете да използвате тялото си, за да пресъздадете историята, или да разработите рисунки. Това ще помогне на аудиторията да задържи вниманието си фокусирано върху посланието, което предавате.

Ако използвате изображения, не е необходимо да обяснявате всяко от тях и непременно всяко изображение да заменя дадена дума. Всъщност някои от най-ефективните изображения са заснети извън студиото или класната стая. Съветваме Ви да помислите за излизане на терен – в града, за да покажете на учениците образци от Вашата история или да интервюирате други експерти.

Не е задължително да сте художник, за да създадете визуални материали, които да съпътстват историята Ви, но ако не се чувствате комфортно да изготвите визуални материали, вижте дали можете да намерите аниматор или графичен художник, който да Ви помогне да създадете сюжетна карта и да изградите историята си. Студентите по визуални изкуства могат да бъдат много полезни в тази област и те биха оценили възможността изградят портфолиото си с реална работа. Поставете историята си в сценарий с 3 колони (вж. примера) и разработете визуализацията или работете с визуален артист. Процесът на създаване на сториборд ще Ви помогне да доусъвършенствате историята.

Ако правите цялостен сценарий, не забравяйте, че писането за екран е по-кратко и разговорно.



## АКО ВИЕ РАЗКАЗВАТЕ ИСТОРИЯТА:

### Приканете към взаимодействие и се придържайте към целите на Вашето обучение

Ето някои стратегии:

- ◆ След приключване на разказа продължете с въпроси и подкани за дискусия.
- ◆ Помолете обучаемите да преразкажат историята в една минута
- ◆ Помолете обучаемите да решат нови проблеми (демонстрирайте добавената стойност към ученето и преносимите умения от историята).
- ◆ Накарайте обучаемите да създадат свои собствени истории за понятията, които изучават.
- ◆ Прилагайте добрите принципи на медийния дизайн.
- ◆ Не добавяйте твърде много визуални елементи, които объркват учащите.
- ◆ Поддържайте темпо с аудио и визуални материали, което позволява на обучаемия да обработи посланието.
- ◆ Не използвайте едновременно музика и аудиоразказ.
- ◆ Не използвайте едновременно текст и аудиоразказ.
- ◆ Използвайте по подходящ начин техники, като например приближаване (zooms and pans).
- ◆ Бъдете отворени за промени!

### Обратна връзка и редакции

След като сте завършили и сте доволни от черновата на сценария, покажете я на колега; някой, който е запознат със съдържанието, или още по-добре – някой, който е начинаещ и може да бъде по-склонен да я прочете така, както би я прочел някой от Вашите ученици. Разберете дали има объркващи моменти и дали историята предава това, което сте замислили. Внимавайте с езика, който използвате, тъй като – отново – екранът изисква по-разговорен тон, отколкото страницата. Не предполагайте, че цялата терминология е ясна за Вашата аудитория.