

Дигитално разказване на ИСТОРИИ

Историите могат да бъдат силен инструмент за подсилване на преподаването и ученето. Всъщност, както може би много добре знаете, те се използват за това от хилядолетия. Разказването на истории е най-старата форма на преподаване и може би най-добрият начин за учене.

Разказването на истории през 21 век е много по-богато и ефективно благодарение на използването на дигитални медии като снимки, видеа и аудио файлове – метод, известен като **Дигитално разказване на истории**.

Този подмодул ще Ви помогне да:

- ❖ Развиете Вашето разбиране за използването на повествованието и разказването на истории в промотирането на Учене и Развитие
- ❖ Се научите как да пишете запомнящи се, развлекателни и ангажиращи истории за Вашите обучаеми
- ❖ Направите примерен план за Вашия проект за дигитално разказване на истории
- ❖ Напишете и създадете дигитална история, базирана на Вашия личен и професионален опит
- ❖ Използвайте дигитални инструменти, за да създавате и споделяте истории
- ❖ Инициирате своите собствени колаборативни проекти за разказване на истории

Какво е Дигитално разказване на истории?

- ◆ В най-опростена форма, дигитално разказване на истории се отнася до използване на компютърни инструменти, за да разказвате истории или да представяте идеи. Дигиталните истории са дефинирани също като мултимедийна презентация, която комбинира различни дигитални елементи в разказвателна структура.
- ◆ Противоположно на традиционното разказване на истории, което използва материали на физически носители като хартия, касети или дискове и филми, дигиталните истории използват материали, които съществуват само на електронни файлове. Те могат да включват не само текст, снимки, видео и аудио, но също интерактивни карти и елементи от социалните мрежи като тuitове.
- ◆ Концепцията обхваща и редица дигитални разкази, включително уеб-базирани, интерактивни и хипертекстови разкази. В хипертекстовата художествена литература, например, читателите могат да използват хипертекстови връзки, за да преминат от една част на текста към следващата.
- ◆ Дигиталното разказване на истории споделя житейския опит на хората по начин, по който традиционното разказване (тоест орално, писмено) не може. Хората могат да архивират, извличат и преглеждат дигитални истории офлайн, както и да ги разпространяват онлайн на неограничена аудитория чрез Системите за управление на ученето, уебсайтове или социални медии.
- ◆ Включвайки мултимедията, дигиталните истории могат също така ефективно да създават и съхраняват сцени, култури и настроения на индивидуалните разкази.



Защо Дигитални истории? Как те подкрепят ученето?

- ◆ Те ни учат за живота, за нас и за другите
- ◆ Позволяват ни да изпитаме съпричастност и да се потопим в непознати ситуации
- ◆ Помагат ни да вземем предвид нови идеи
- ◆ Увеличава склонността ни да споделяме подобен житейски опит
- ◆ Съвързване на обучението с предишния опит на учащия
- ◆ Подобряване на междуличностните отношения и самопознанието
- ◆ Развиване на умения за критична цифрова грамотност

Историята превръща знанието в нещо смислено!

- ◆ Какъвто и начин за предоставяне е избран, принципът на писане на история остава същия. Добрата история трябва да:
 - *Грабва публиката,*
 - *помогнете на съдържанието да намери отзвук и*
 - *затвърди на знанията*

Дигитално разказване на истории като ефективен обучителен инструмент за ПОО професионалисти

- ◆ Има различни начини, по които Дигиталното разказване на истории може да бъде използвано за Учене и Развитие.
- ◆ Едно от първите решения, които трябва да се вземат, когато се използва този инструмент в обучителна програма, е дали вие ще създадете Дигиталното разказване на истории или вашите обучаеми ще го направят.
- ◆ Може да решите да създадете собствени истории и да ги покажете на обучаемите като начин за представяне на нов материал. Ангажираща, мултимедийна дигитална история може да служи за привличане на вниманието на обучаемите и да повиши техния интерес към изучаване на нови идеи.
- ◆ Дигиталните истории могат също така да бъдат използвани за подобряване на учебния процес, като начин за улесняване на дискусията по темите, представени в история, и като начин да се направи по-разбираемо абстрактното или концептуалното съдържание.
- ◆ Проучванията са показали, че използването на мултимедия в преподаването/обучението помага на обучаемите да запомнят новата информация, както и помага за разбирането на по-труден материал.
- ◆ Това е особено полезен подход за работа с възрастни обучаеми, когато се основава на техния опит.

*Чрез историите раздвижваме хората,
убеждаваме ги да подкрепят идеите ни,
насърчаваме ги да разпространяват
посланията ни.*

*Историите имат потенциал да
въздигнат ученето към нещо, към което
всеки може да се свърже.*

Медиа и инструменти, използвани в Дигиталното разказване на истории



Дигиталните истории може да не включват само текстове, снимки, видео и аудио, но също интерактивни елементи като карти и елементи от социалните мрежи като туйтове.

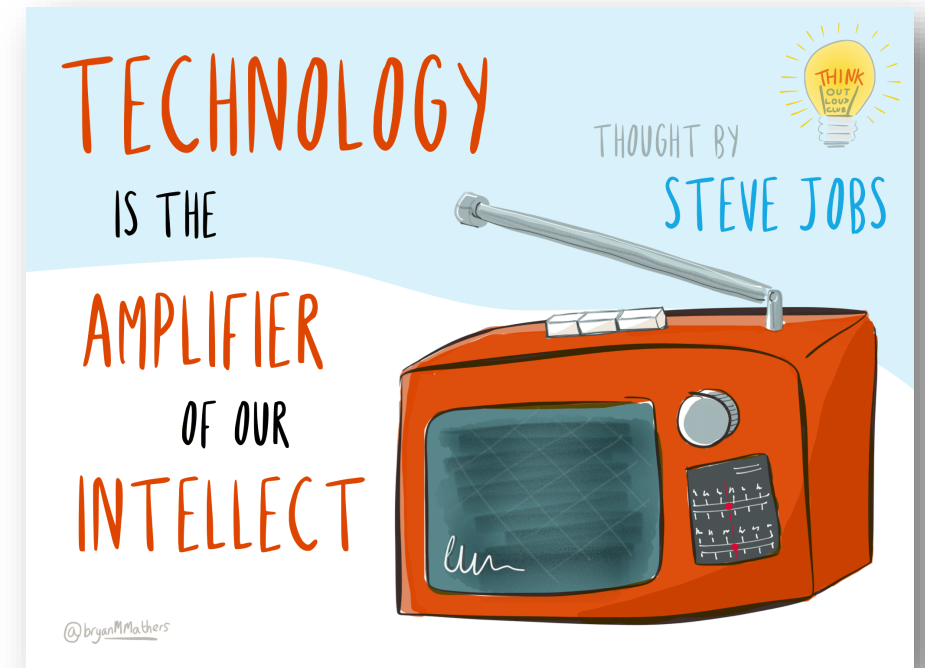
Концепцията обхваща и редица дигитални разкази, включително дигитални уеб-базирани разкази, интерактивни разкази и хипертекстови разкази. В хипертекстовата художествена литература например читателите могат да използват хипертекстови връзки, за да преминат от една част на текста към следващата.

Адаптирано от: Metaphors We Live By

Въпреки това:

- ◆ Нито една технология или специални ефекти може да преодолее слаба, безинтересна история.
- ◆ Принципите зад ефективното дигитално разказване на истории са същите като тези за орални или писмени истории.
- ◆ Затова нека първо да погледнем набързо как да създадем добра история във всякакъв формат!

“Цялата технология е усилвател... а какво се случва, когато дадете на лош китарист по-голям усилвател?” Джейсън Олер (2008)



[Technology is the amplifier of our intellect](#)
by [@bryanMMathers](#) is licenced under [CC-BY-ND](#)

Добрите истории са:

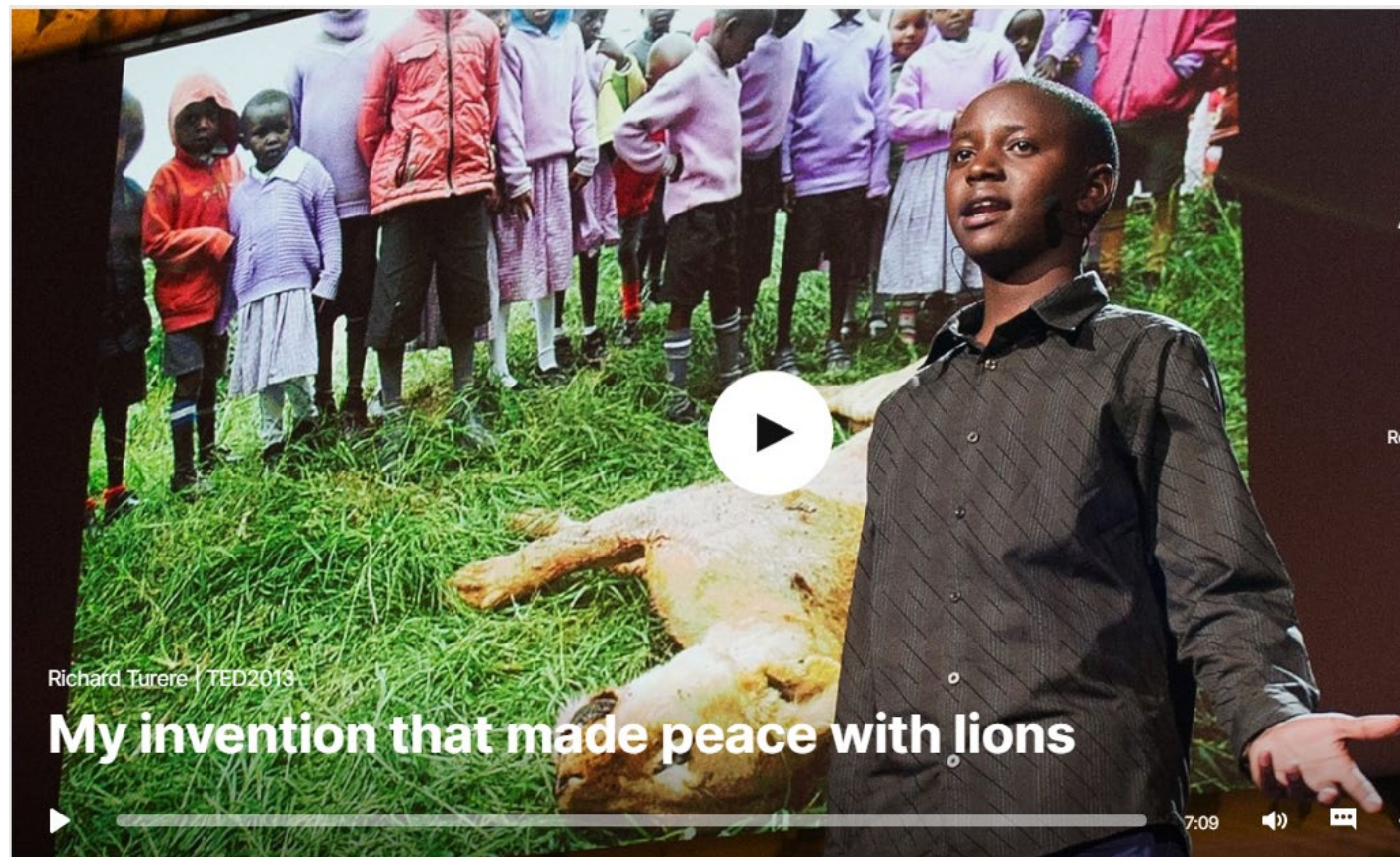
- ◆ Ангажиращи
- ◆ Обвързващи
- ◆ Разговорни
- ◆ Лични
- ◆ Запомнящи се
- ◆ Прости!
- ◆ Забавни

- ◆ **Включете вашето въображение**





Дейност 1. Вижете тази дигитална история...



Намирате ли я за ангажираща, обвързваща, разговорна, лична, запомняща се, опростена, забавна? Ако да, помислете как е било постигнато...и какво научихте?

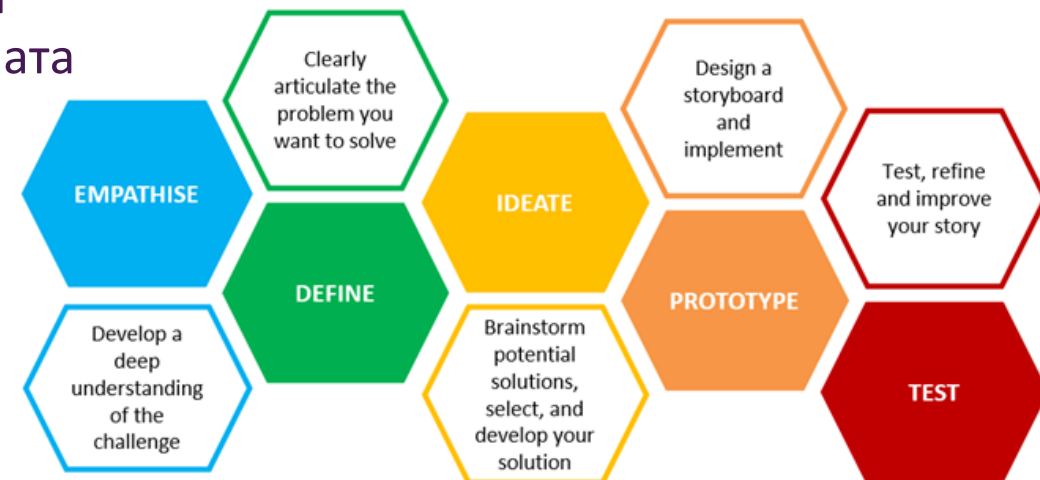


Използване на Дизайн мислене за Дигитално разказване на истории

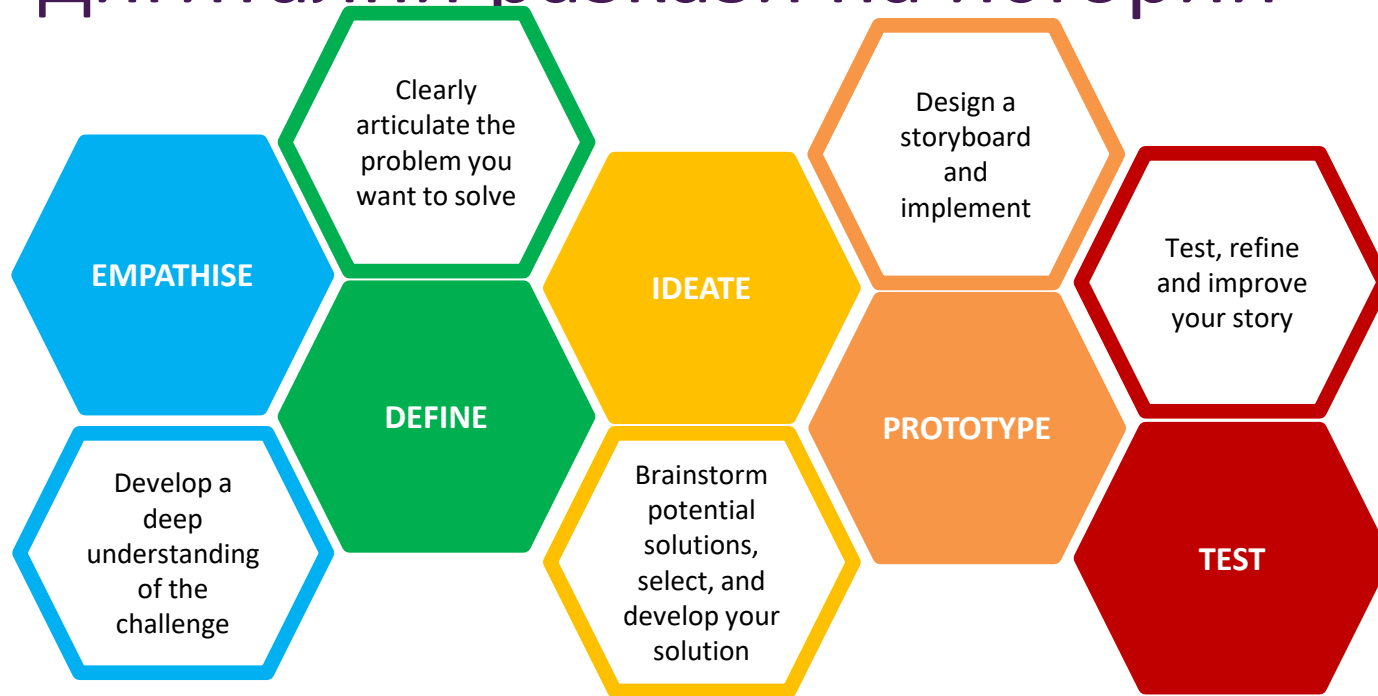
Дизайн мислене е методология, която помага да се разрешат комплексни проблеми и да се намерят желани решения. Може да предложи структурирана рамка за разбиране и преследване на иновативни и ефективни решения за вашата дигитална история.

Цикълът на дизайн мисленето включва:

- ◆ използване на наблюдение и съпричастност, за да разберете предизвикателството и нуждите на вашата аудитория.
- ◆ формулиране на възможност или определяне на обхвата на предизвикателство.
- ◆ Генериране на креативни идеи
- ◆ Изграждане и тестване на прототип на вашата история (напр. чрез сториборд)



Използване на Дизайн Мислене за колаборативни дигитални разкази на истории



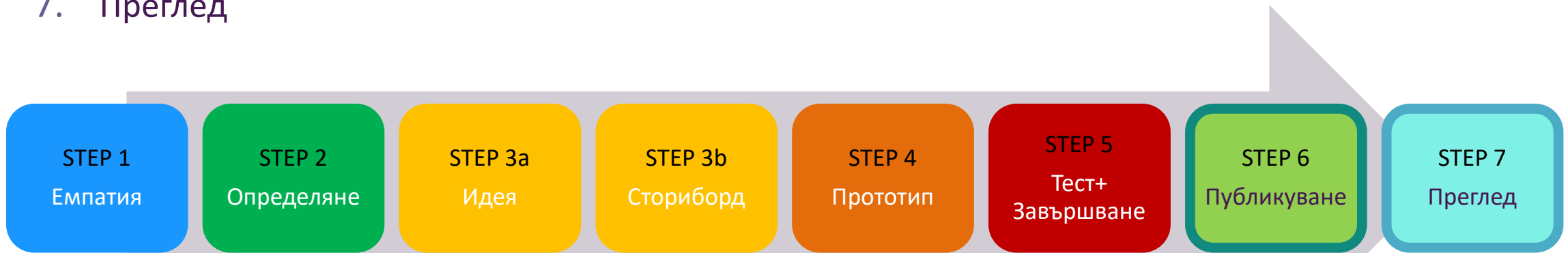
Като колаборативен учебен подход с група обучаеми, създава структурирана рамка за:

- Идентифициране на предизвикателства;
- Събиране на информация,
- Събиране на потенциални решения,
- усъвършенстване на идеи
- и тестване на решения.

Дизайн Мисленето упражнява вашата креативност!

Creating a Digital Story using the Design Thinking Process

1. ЕМПАТИЯ с потенциалната ви аудитория
2. ОПРЕДЕЛЕТЕ какво се надявате да постигнете - Концепцията на историята
3. ИДЕЯ: Мозъчна атака; Планиране и създаване на сюжет; Създаване на сториборд
4. ПРОТОТИП: Реализирайте/заснемете/запишете/прецизно съберете историята с мултимедийни елементи
5. ТЕСТ: усъвършенстване и завършване
6. Публикуване и Споделяне
7. Преглед



Стъпка 1: Емпатия

Коя е вашата Аудитория?

- ◆ Какво знаете за тях, техните нужди или какво ще ги ангажира?

Разказването на история трябва да създаде емоционална връзка между вас и вашата аудитория. Те трябва да се свържат с нея!



Разпознаването на някои общи компоненти на историите, които са в основата на всички истории, значително улеснява процеса.

Чрез sparkol.com (софтуер за разказване на истории VideoScribe и StoryPoint), погледнете двата компонента, които могат да помогнат да оформим и разкажем по-добре нашите истории.

Сюжети, които ангажират

- ◆ В *Седемте основни сюжета: Защо разказваме истории*, Christopher Booker обяснява как някои от нашите много обичани истории през историята се свеждат до само СЕДЕМ отделни типа истории. [Universal Story Plots That Still Entrance Audiences](#)

Структури, които ангажират

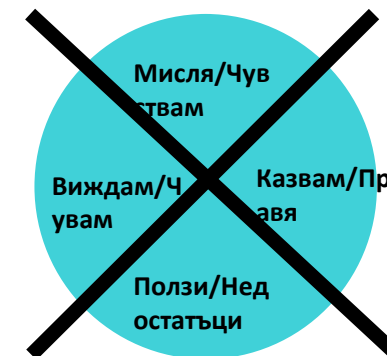
- ◆ Разказването на история взема вашата аудитория на пътешествие. Какъв вид преживяване ще имат зависи как ги прекарате през историята. Това се нарича структура. Тази блог статия от sparkol.com ще ви помогне да разберете осемте основни структури, които може да използвате, за да изградите историята си [Eight Classic Storytelling Techniques for Engaging Presentation](#)





Дейност 2: Създайте емпатична карта

- ◆ **Задача:** Интервюирайки (или питайки се) и създавайки емпатична карта (15 минути)
- ◆ **Тема:** “Какво означават историите за мен”
- ◆ **Как:** Напишете отговори на следните въпроси в кратки изречения например на малки листчета



Мисля/Чувствам

- ◆ Какво мислите, когато чуete фразата „дигитално разказване на истории“?
- ◆ Какви чувства или спомени изникват, когато мислите за истории или разказване на истории?
- ◆ Какво прави „добра история“ за вас лично.

Кажу/Направи

- ◆ На кой разказвач на истории се възхищавате?
- ◆ Какво, кога, къде и на кого винаги сте искали да разкажете история?
- ◆ Ако ви помоят да разкажете история на следващата среща, събитие или семейно събиране, как бихте го направили?

Ползи/Недостатък

- ◆ Защо харесвате определен тип истории?
- ◆ Какви умения може да се наложи да усъвършенствате, за да станете по-добър разказвач на истории?
- ◆ Къде може да срещнете предизвикателство? Какви видове предизвикателства?
- ◆ Какво може да ви попречи да разкажете повече истории в работата си?

Виждам/Чувам

- ◆ Кое беше последното хубаво нещо, което прочете или слуша?



Стъпка 2 и 3: ОПРЕДЕЛЯНЕ И ИДЕЯ

A. ОПРЕДЕЛЯНЕ на Целта на историята

– *Какво е съобщението?*

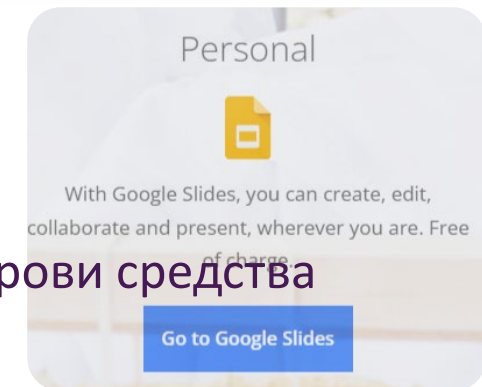
B. ИДЕЯ:

– *Каква е вашата история?*

– *Как искате да да реагира аудиторията ви?*

Начини да включите това:

- ◆ Мозъчна атака на идеи с помощта на традиционни методи или изцяло цифрови средства като Google Slides
- ◆ Слушане, търсене и четене на теми
- ◆ Мислене за личните ви знания, опит и пътуване





Дейност 3: Генериране на креативни идеи (30 минути)

◆ Задача:

1. Определете съобщението, което искате да поставите пред вашата аудитория
2. Отделете 15 мин с вашата група, за да направите мозъчна атака за идеи за история – бъдете креативни - имайте въображение – не отхвърляйте идеи (колкото и налундичави да звучат)
3. Отстъпете назад и групирайте идеите в сходни области (ако е възможно!)
4. Изберете идея (или група от идеи), която смятате, че ще послужи най-добре за разпространяване на посланието и има потенциал да бъде:
 - Ангажираща
 - Обвързваща
 - Запомняща се



Стъпка 2b: Създайте рамка/план за вашата дигитална история

Съдържание

Защо

Какви са основните въпроси/послания, които искате да предадете?

Какво

Кои са нещата, които трябва да се направят/да се променят?

Как

Какви са дейностите, които трябва да се извършат, за да се случи промяната?

Какво ако...

Какво ще бъде бъдещето, ако направим това?

Какво ще се случи, ако няма промяна?

Аудитория

Кой

Кой трябва да бъде въввлечен, за да се случи това?

Учене

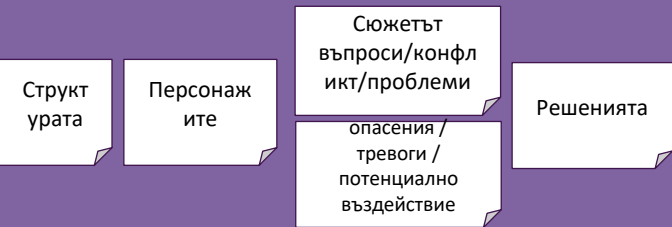
Кои са основните уроци, които се надявате да бъдат научени?

Как това се променя за различните обучаеми?

История

Структура

Каква е рамката на историята?



Персонажи

Кои или какви са основните герои?
Кои са факторите, които ще позволят на публиката да съчувства на героите?

Усещане за спешност

Защо "аудиторията" трябва да вземе решение да подкрепи промяната/предложеното решение - и кога... сега?

План за изпълнение

Каква е последователността на хората, местата и събитията, за да се разкаже историята на публиката?


Разказване

Дизайн

Какви са подходящите формати за визуалното съдържание?
Какви цифрови инструменти?
Има ли културни, организационни или лични очаквания от аудиторията?

Тестване/получаване на обратна връзка

Кой трябва да бъде включен в тестването на историята, преди тя да бъде пусната на живо?
Как ще получите обратна връзка за нейната употреба/стойност?



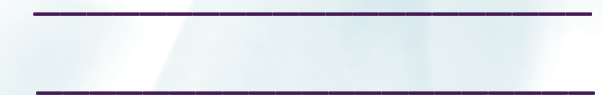
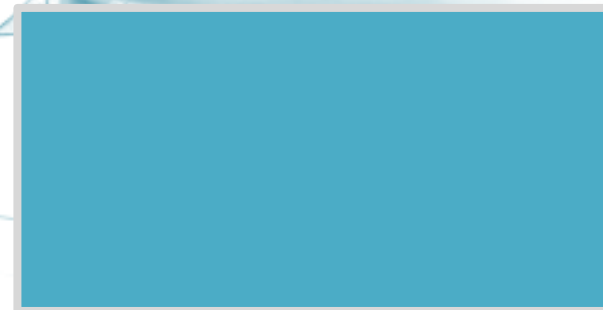
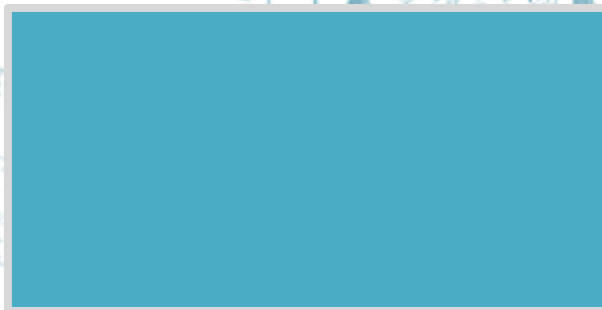
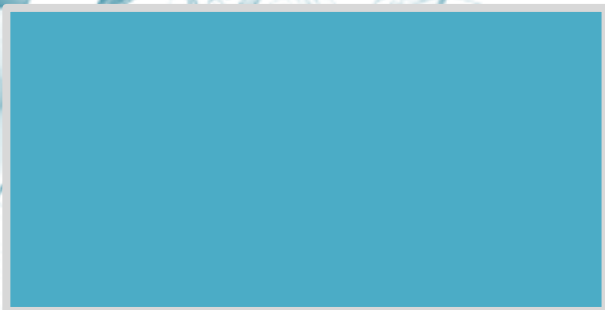
Стъпка 2с: Създаване на Сториборд



Деятност 4: Създаване на Сториборд (30 мин)

◆ Задача:

1. С помощта на шаблон за сториборд очертайте първите няколко сцени от историята си на хартия.



2. Или прехвърлете вашите идеи на дигитален сториборд.



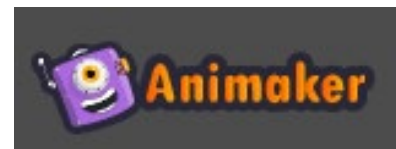
Стъпка 4: ПРОТОТИП

- ◆ Следващата стъпка е да създадете Прототип на вашата история.
- ◆ Тук създавате, подбирате материали, компилирате, заснемате, записвате и сглобявате историята си в дигитален формат.
- ◆ Има много Дигитални инструменти, които да използвате за това.
- ◆ Топ съвети:
 - Съсредоточете се върху посланието си
 - Стремете се да показвате, вместо да разказвате
 - По-малко е повече, когато става дума за визуални ефекти
 - Бъдете кратки и сбити - в идеалния случай по-малко от 5 минути.



Приложения и Инструменти за Дигитално разказване на истории

Има много дигитални инструменти, които ви помагат да създавате съдържание за вашите дигитални истории, както и много видеоклипове в YouTube, които ви показват как да ги използвате!



[Book Creator](#)
[Cloud Stop Motion](#)
[Elementari](#)
[Explain Everything](#)
[Imagine Forest](#)
[Imagistory — Creative Make Beliefs](#)
[Comix](#)
[PicLits](#)
[Pixton](#)
[Plotagon](#)
[Powtoon](#)
[Slidestory](#)
[Speech Journal](#)
[Storyboard That](#)
[Story Creator](#)
[Story Dice](#)
[Story Jumper](#)
[Strip Designer](#)
[Tell About This](#)
[ThingLink](#)
[Toontastic](#)
[Voice Thread](#)
[Vyond](#)
[WriteComics](#)
[Write-on Video](#)



СТЪПКИ 5, 6 И 7

- ◆ **СТЪПКА 5: ТЕСТ** Преглеждайте, споделяйте, ревизируйте, обмисляйте, оценявайте и усъвършенствайте работата си, преди да я финализирате. Отново има набор от дигитални инструменти, които могат да помогнат в това, напр. [Google Sites](#), [Google Slides](#) или [Flipgrid](#).

Накрая, когато сте доволни...

- ◆ **СТЪПКА 6: ПУБЛИКУВАНЕ!** Ако сте използвали платформа/приложение за създаване на текстове, ще можете да ги пуснете на живо. Като алтернатива, може да качите историята си в платформа за обучение, уебсайт или платформа за дигитално публикуване и т.н.
- ◆ **СТЪПКА 7: ПРЕГЛЕД и оценяване на влиянието**

Е ли вашата история:

- ◆ Ангажираща?
- ◆ Обвързваща?
- ◆ Разговорна?
- ◆ Лична?
- ◆ Запомняща?
- ◆ Опростена!
- ◆ (Забавна?)

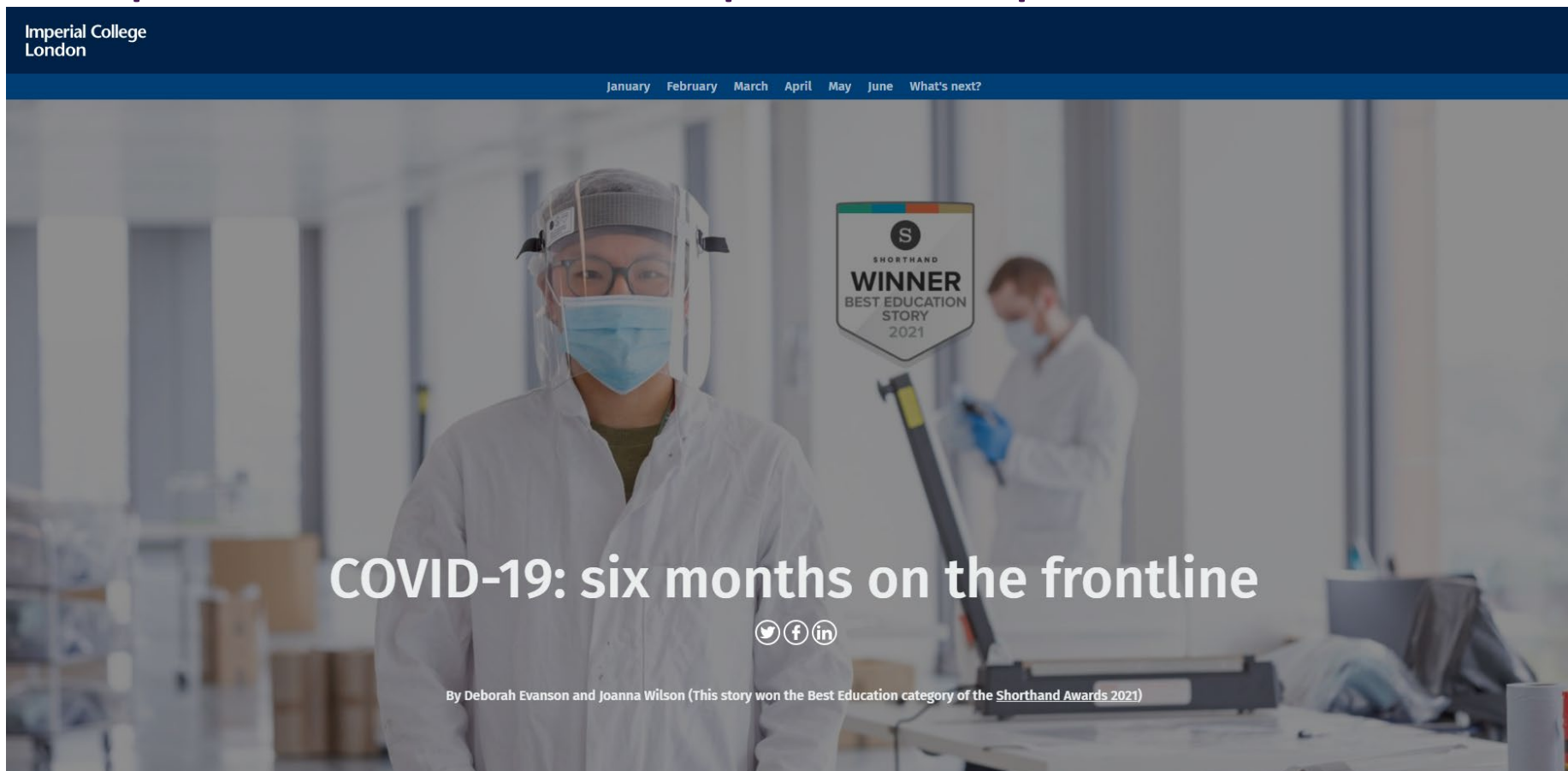


Дигитално разказване на истории в ПОО

- ◆ Напредъкът в технологиите увеличава потенциала за използване на дигиталното разказване на истории в ПОО/актуализиране и повишаване на квалификацията.
 - ◆ Например: обучаващите се и работещите в различни сектори и дисциплини на здравеопазването, включително лица с минимални технологични познания, могат да създават дигитални истории в подкрепа на обучението. Създаването и използването на тези истории може да насърчи творческото и рефлексивното обучение в здравните професии. То може да запознае здравните специалисти с опита, културите и гледните точки на другите. Може също така да внесе опита и автентичните гласове на пациентите в обучението по здравни грижи и по този начин потенциално да подобри взаимодействието между лекари и пациенти, както и да насърчи емпатията в здравеопазването.
1. В какъв контекст и за какви цели може да се използва дигиталното разказване на истории при обновяването на специалистите в здравеопазването?
 2. Какво въздействие може да окаже дигиталното разказване на истории върху тяхното обучение и поведение?



Пример за добра практика в областта на дигиталното разказване на истории за образованието



<https://www.imperial.ac.uk/stories/covid-19-first-six-months>



Пример за добра практика на дигиталното разказване на истории, обясняващо изследванията



<https://www.ahpsr.org/stories/pillars-of-strength-embedded-research-resilience-mozambique>

Добре направеното дигитално разказване на истории ангажира служителите/обучаващите се и обогатява **ценностите на преживяването** на историите в организациите:

**Съвместното
разказване на
истории** води до
ангажираност чрез
Доверие

- ◆ Дигиталните истории имат висока степен на резонанс, когато са създадени в процес на **сътрудничество или участие**, в който участниците и фасилитаторите се стремят заедно да използват иновативни форми на творческа комуникация и изразяване.
- ◆ Видео е популярна форма на съвместно разказване на истории, която често се използва за стимулиране на социалната промяна, като се дава гласност на онези, които имат най-значителен дял в предвидената трансформация.

Done well, digital story telling engages employees/learners and enriches the experiential values of stories within organisations:

**Потапящото
разказване на
истории води до
ангажираност чрез
съпричастност**

- ◆ Потапянето в разказване на истории издига съвместните истории на следващото ниво. Този вид цифрово разказване на истории кани читателя директно в пространството на разказа, като смесва физическия свят с виртуална или добавена реалност, която им позволява да участват в разгръщането на историята.
- ◆ Ако искате да завладеете и задържите вниманието на аудиторията си, потапянето в историите е мощен подход.
- ◆ Например при изграждането на взаимоотношения с клиентите преживяването на служителите се обогатява от потапянето им в дигитални истории, свързани с клиентите. Таблиците и графиките от проучването на клиентите са полезни, но историите разкриват човешките желания, болки и стремежи, които стоят зад данните.
- ◆ Емпатията, предизвикана от историите на клиентите, води до по-задълбочено разбиране на техните нужди, което се превръща в смислено подобрене на процесите и продуктови иновации.

Done well, digital story telling engages employees/learners and enriches the experiential values of stories within organisations:

Разказването на истории с отворен край води до ангажираност чрез Самоинициатива

- ◆ Опитът на служителя/обучаващия се е отворен разказ, съставен от историите, които разказваме за себе си и за нашето възможно бъдеще.
- ◆ Зад тези лични разкази се крие стремежът към самоиновация, който вдъхновява развитието на умения. Ефективната ангажираност на служителите означава да се извлекат, разработят и споделят тези разкази с отворен край.
- ◆ Дигиталното разказване на истории се основава на широкоскроеността на опита на служителите по мощен начин, който надхвърля възможностите на традиционните медии за разказване на истории. Възможностите за участие и потапяне в дигиталните технологии позволяват на служителите да решават как да се развиват техните истории в реално време.
- ◆ Какъв по-добър начин за мотивиране на поведение, създаващо стойност, и усвояване на аргументите за промяна?



За всеки случай, ето някои техники за разказване на устни истории

Запомняне и разказване на елементите:

- ◆ очертаване на сюжета като техника за запамятаване
- ◆ използвайте опорните точки на историите, за да запомните основните събития.
- ◆ мислете за сюжета като за филм или поредица от свързани образи.
- ◆ разкажете си историята със свои думи
- ◆ създайте своя собствена версия на историята (адаптирайте и импровизирайте)
- ◆ разказвайте я многократно, докато не я почувствате като история.



Сфтуерни програми за дигитални истории

- ◆ [Animaker Class](#) - Инструмент за плъзгане и пускане, който предлага функции като управление на групи, месинджър в приложението и проследяване на задачи.
- ◆ [Book Creator](#) - Мобилно приложение (iOS/Chrome) за създаване на зашеметяващи електронни книги и дигитални истории с текст, аудио, изображения и видео.
- ◆ [BoomWriter](#) - Безопасен сайт за създаване на дигитални истории. (След като историята е публикувана онлайн, може да се поръча истинска книга.)
- ◆ [Buncee](#) - Дигитално платно, включващо образователен портал, който позволява на преподавателите да проследяват и наблюдават напредъка на учениците, да създават задачи, да споделят "Лаборатория за идеи" и др.
- ◆ [Cloud Stop Motion](#) - Създавайте стоп-моушън видеопроекти от всеки браузър или устройство, които могат да се използват за разказване на дигитални истории или за проектно базирано обучение.
- ◆ [Comic Life](#) - Забавно и лесно за използване приложение за iOS за разказване на история чрез създаване на персонализиран дигитален комикс.
- ◆ [Elementari](#) - Четете, пишете, програмирайте, споделяйте и ремиксирайте интерактивни дигитални истории, портфолиа, приключения по избор и други, като използвате професионални илюстрации и звуци.
- ◆ [HeadUP](#) - Позволява на учениците да създават красиви истории в различни тематични области само за няколко секунди.

Useful References and Resources

- ◆ A Guide to Digital Storytelling (BBC): <https://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>



Този учебен модул беше разработен като част от проект Erasmus+ KA2
Критично Кураторство и Сътрудничество в Образованието (Cur8),
финансиран с помощта на Европейската Комисия.



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 (с изключение на посочените екранни снимки и съдържание).

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.

