

А. В. Диков, М. А. Родионов,

Пензенский государственный университет

## ИНТЕГРАЦИЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ СТОРИТЕЛЛИНГА В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ

### Аннотация

В статье систематизируется и обобщается опыт по внедрению сторителлинга в образование и приводится сравнительная характеристика возможностей веб-приложений сторителлинга.

**Ключевые слова:** социальные сети, медиасервисы, сторителлинг, лонгрид, цифровые образовательные ресурсы.

В процессе развития Всемирной паутины и в частности социальных сетей появилась сеть *сторителлинга*, представляющая собой совокупность веб-сервисов, предлагающих пользователям площадки для размещения контента в форме повествования. Название происходит от английского *StoryTelling* — «рассказывание истории». Так как история становится публичной, то можно перефразировать название как «рассказывание своей истории всему миру». Сторителлинг — это простой и удобный сервис, интегрирующий на одной онлайн-странице информацию, размещенную в разнообразных социальных сетях. Учитель может быстро разместить в Интернете цифровой учебный материал, доступный круглосуточно всем участникам образовательного процесса и не только им. Кроме того, технология по уровню сложности доступна даже учащимся общеобразовательной школы и может быть задействована для привлечения их к новой форме представления домашней работы или творческого проекта. Технология сторителлинга позволяет успешно организовать групповую работу (коллективные истории). Сторителлинг — это еще и неформальный метод обучения, подразумевающий получение новых знаний через разработку историй, это способ научить детей структурированию своих мыслей, грамотной устной и письменной речи, а также медийной цифровой грамотности [10]. Так как сторителлинг создается с использованием различных медиа, то при его восприятии активно задействуется

правое полушарие. Именно эта часть головного мозга обрабатывает информацию, выраженную в образах или символах. Именно эту часть мозга плохо задействуют традиционные формы и методы изложения учебного материала.

Одной из разновидностей сторителлинга является *лонгрид* (от *англ.* LongRead — долгое чтение). Это новый формат изложения информационного материала, способствующий глубокому погружению в суть излагаемого. Появился лонгрид, так же как и сторителлинг, в 2012 году. Одним из первых нашедших лонгридов является SnowFall (<http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/>), опубликованный в 2012 году журналом The New York Times. Это была интерактивная история о горнолыжниках, которые оказались под снегом из-за схода лавины в горах США и погибли там. Публикация за неделю набрала 3,5 миллиона просмотров. На чтение посетители тратили не менее 12 минут. В чем секрет данного лонгрида? Качественный текст, обогащенный дополнительными цифровыми материалами — фото, видео, комментариями, превратился в нечто большее, чем просто печатная журнальная статья. К нему добавили 3D-модель гор и завывания вьюги, что дало еще и эмоциональный эффект присутствия. Все эти эффекты при условии семантической связи с содержанием не только привлекательны для обучающихся, но и являются мощным средством раскрытия сущности излагаемого материала.

### Контактная информация

**Диков Андрей Валентинович**, канд. пед. наук, доцент, доцент кафедры «Информатика и методика обучения информатике и математике» Педагогического института им. В. Г. Белинского Пензенского государственного университета; *адрес:* 440026, г. Пенза, ул. Красная, д. 40; *телефон:* (8412) 54-88-13; *e-mail:* an171@rambler.ru

**Родионов Михаил Алексеевич**, доктор пед. наук, профессор, зав. кафедрой «Информатика и методика обучения информатике и математике» Педагогического института им. В. Г. Белинского Пензенского государственного университета; *адрес:* 440026, г. Пенза, ул. Красная, д. 40; *телефон:* (8412) 54-88-13; *e-mail:* do7tor@mail.ru

A. V. Dikov, M. A. Rodionov,  
Penza State University

### INTEGRATION OF THE SOCIAL NETWORKS OF STORYTELLING IN LEARNING

#### Abstract

The article aims to systematize and summarize the experience gained on the implementation of storytelling in education and to carry out comparative characteristics of storytelling web application features.

**Keywords:** social networks, media services, storytelling, longread, digital educational resources.

Основателем сторителлинга как метода передачи информации считается Дэвид Армстронг. Он основывался на психологическом факторе, суть которого в том, что «истории более выразительны, увлекательны, интересны и легче ассоциируются с личным опытом, чем правила или директивы. Они лучше запоминаются, им придают больше значения, и их влияние на поведение людей сильнее» [3]. Идею сторителлинга использовал и профессор Бирмингемского университета Кевин Томпсон при разработке концепции *Engagement* (с англ. — вовлечение), где рассказывание историй является одним из приемов заинтересованности в приобретении знаний.

В статье «Как интегрировать элементы Storytelling в электронное обучение?» [6] Кристофер Папас дает учителям следующие **рекомендации по использованию сторителлинга:**

1. Придумайте сюжет истории и релевантного персонажа.
2. Не забудьте включить в курс основные элементы повествования.
3. Используйте высококачественные изображения для иллюстрации основных моментов сюжета.
4. Всегда интегрируйте основные идеи в сюжет.
5. Стройте повествование, которое привлекает внимание, а не отвлекает учащихся.
6. Сделайте историю короткой, чтобы предотвратить когнитивные перегрузки.
7. Сделайте ваш рассказ интерактивным.

Н. Обухов [5] дает ценные **рекомендации по созданию интересных лонгридов:**

1. Контент — это главное. Материал должен быть интересен и полезен читателю. Чтобы составить хорошо усваиваемый рассказ, пользуйтесь триадой: заявление — аргументация — вывод.
2. Будьте исследователем. Глубокая проработка темы отличает хорошую историю от поверхностной.
3. Визуальный контент. Визуальная часть помогает передать атмосферу, раскрыть тему и погрузить пользователя в контекст.
4. Прорабатывайте заголовки. Заголовок в истории должен быть говорящим. Хороший заголовок вызывает интерес и обозначает тему статьи.
5. Проектируйте несколько слоев чтения. Существует два типа чтения: линейное и кросс-чтение. Важно учитывать чтение второго типа. Поэтому структура материала должна считываться даже беглым взглядом.
6. Используйте дизайн-паттерны (повторяющиеся элементы). Паттерн придает изюминку вашему сайту, динамику его дизайну.
7. Избегайте монотонности. Подумайте, что и в какой последовательности увидит читатель. Подача материала должна быть разнообразной.
8. Единство и контраст.
9. Найдите подходящую тональность.
10. Позаботьтесь о широком распространении.

В работе «Teachers as Game Designers Through Storytelling» [11] говорится об успешном использовании цифрового рассказывания студентами — будущими учителями. Данная работа представляет собой исследование, в котором предлагается готовить студентов — дизайнеров игр, чтобы они приобрели опыт разработки цифровой образовательной игры через рассказывание историй. Ожидаемый результат — включение 3D-игры на основе историй в методы обучения и использование этой игры в качестве инструмента для развития навыков создания образовательного контента студентами.

Авторы работы «Storytelling for ordinary, practical purposes» [18] привели примеры успешного использования сторителлинга в обучении учителей.

В работе «Bringing the Book to Life: Responding to Historical Fiction Using Digital Storytelling» [12] рассказано, как под руководством учителей ученики, работая в книжных клубах, создавали на основе исторической художественной литературы цифровые рассказы. Один из выводов данной работы состоит в том, что целенаправленное использование цифровых технологий генерирует непрерывное решение проблем.

В работе «The Impact of Peer Review on Creative Self-efficacy and Learning Performance in Web 2.0 Learning Activities» [13] отмечается контраст между творческим характером учебной деятельности в социальных сетях и структурированностью традиционного обучения. В исследовании предлагается подход к использованию мобильных устройств и социальных сетей в учебной деятельности и преподавании, чтобы помочь студентам развить как конкретные знания, так и творческий подход. Целый ряд исследований [14, 16, 23] констатируют успешное использование технологии сторителлинга при обучении родному языку — как индивидуально, так и в группах.

Сторителлинг оказался настолько необычным дидактическим средством, что вдохновил авторов работы «Pedagogy of Death and Mourning Process. Stories as Didactic Resource» [15] на включение в процесс обучения вопросов, связанных со смертью. Применение в качестве учебного материала соответствующих историй основано на их способности вызывать рефлексию у читателей, развивая понимание феномена смерти как одного из процессов жизнедеятельности. В работе предлагается дидактический подход, основанный на отборе цифровых историй, имеющих связь с различными аспектами этой темы. Авторы исследования подчеркивают важность введения педагогики смерти в сферу образования, акцентируя внимание при этом на возможностях цифрового повествования как образовательного ресурса для этого направления педагогики.

В работе «A Structured Inquiry into a Digital Story: Students Report the Making of a Superball» [17] область образования сравнивается с островом, изолированным от материка так же, как учебный процесс долгое время был изолирован от мобильных технологий. Но в настоящее время в некоторых развитых странах образовательные учреждения вкладывают средства для обеспечения всех обучающихся мобильными устройствами, в частности планшетами. Это позволяет учащимся выступать не только в ка-

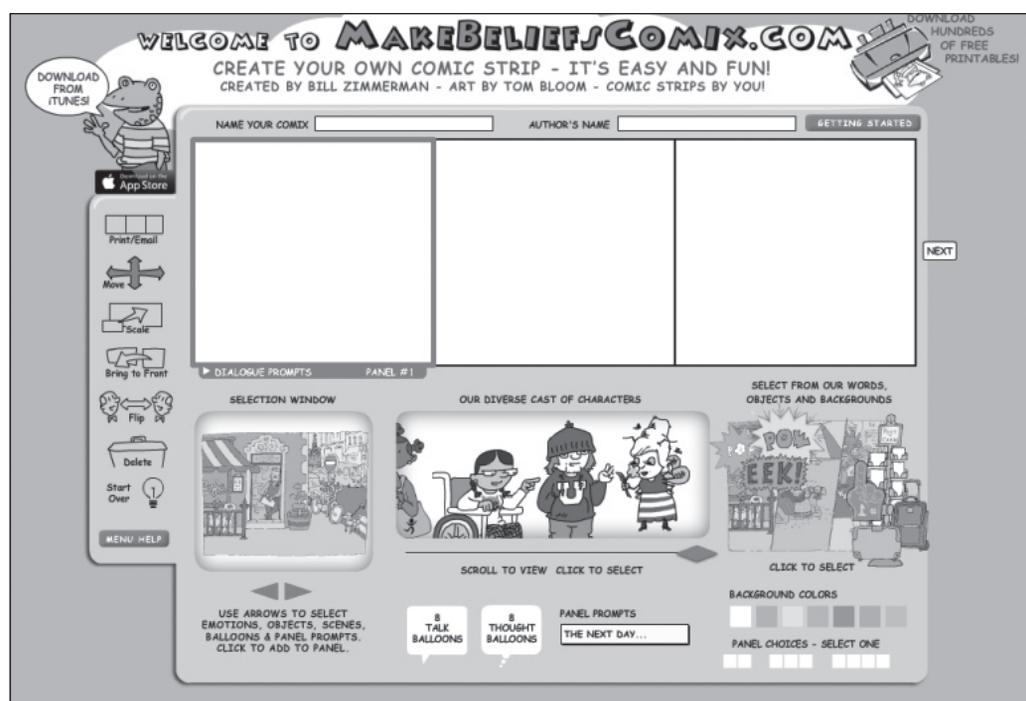


Рис. 1. Панель разработки комикса в сервисе MakeBeliefsComix

честве потребителей образовательного контента, но и в качестве его создателей. Новации в рассматриваемом исследовании — создание сторителлинга на основе структурированных запросов.

Еще одна из сторон сторителлинга — возможность разработки совместных историй [24], что способствует социализации учащихся и их творческому развитию [19]. Рассказывание историй способствует формированию особого вида знаний, который исследователи назвали *storyknowing* [21].

В Интернете организован веб-сайт <http://digital-storytelling.coe.uh.edu>, рассказывающий о том, как можно использовать сторителлинг в образовании.

В социальных сетях функционирует достаточно большое число **веб-приложений сторителлинга**, различающихся набором инструментов, интерфейсом, шаблонами оформления, дизайном персонажей, формами изложения историй и многим другим. Большинство интернет-сервисов сторителлинга являются частично или полностью бесплатными, но есть и платные, например, *Pixton* (<https://www.pixton.com/schools/overview>). Для учителей, студентов и учащихся школ важно знать отличия сервисов сторителлинга, чтобы сделать правильный и быстрый выбор приложения для реализации проекта повествования.

В данной статье мы проведем детальный анализ возможностей нескольких онлайн-сервисов сторителлинга и дадим их сравнительную характеристику, отразив ее в форме таблицы.

Со стороны формы изложения рассказа социальные сети сторителлинга можно разделить на следующие типы:

- генерируют рассказ в форме слайд-шоу (Capzles, UtellStory, Slidestory и др.) и анимированного слайд-шоу (PowToon);
- полуавтоматически формируют веб-страницу с собственным URL (Storify, лонгриды);

- позволяют разместить рассказ на страницах цифровой красочной книги (ZooBurst, StoryJumper);
- поддерживают создание историй в виде настоящих комиксов (MakeBeliefsComix, Bublrr и др.).

*Capzles* (<http://www.capzles.com/>) — социальный сторителлинг. Это один из множества вариантов визуального представления большой истории. История в Capzles имеет форму слайд-каста, т. е. музыкального стильного слайд-шоу. Кроме классических элементов слайд-шоу, таких как фотографии и текст с гиперссылками, в Capzles можно добавить синхронизированное аудио, видеоролики, презентацию, а также документы Word, Excel и PDF-файлы. Созданную историю можно встраивать в блог или веб-сайт.

Существенным недостатком сервиса является медленная скорость работы. Однако оригинальное стильное оформление истории является большим стимулом, чтобы преодолевать препятствия для достижения поставленной цели.

Сервис имеет простые и понятные инструменты разработки. Большинство инструментов сгруппировано в меню слева: *Добавить название и описание истории, Тэги и категории, Добавить контент, Выбрать оформление, Добавить фоновую музыку, Выбрать политику конфиденциальности, Поделиться слайд-шоу*. Справа находится рабочее поле предварительного просмотра разработки. Сервис имеет ряд удобных инструментов просмотра истории: *Масштаб, Поделиться, Комментарии* и др.

*UtellStory* (<http://utellstory.com/>) — сервис и сообщество для создания мультимедийных рассказов и обмена ими. Истории могут состоять просто из изображений или складываться из комбинации изображений, видео, аудиозаписей и фоновой музыки,

чтобы привлечь аудиторию и произвести на нее впечатление. Форма рассказа — слайд-шоу. Этот сервис может быть использован учителями и учащимися в качестве доступного инструмента активного обучения. Созданное слайд-шоу кроме сервиса может быть размещено в блоге или на сайте. Оно может быть не просто прокомментировано зрителями, но и даже продискутировано.

UtellStory предлагает три типа аккаунтов, один из которых полностью бесплатный (с рядом ограничений и размещением рекламы). Один из платных аккаунтов предназначен учителям и предполагает возможность создания и управления аккаунтами учеников.

**Bubblr** (<http://www.pimpumpum.net/en/content/bubblr>) — это сообщество, где люди могут создавать комические полосы (фотоновеллы), используя фотографии из социального фотостинга Flickr, выстраивая последовательность картинок, на которые можно добавлять текстовые выноски в форме пузырьков и тем самым создавать историю. Все истории сохраняются в архиве на сервере Bubblr.

**MakeBeliefsComix** (<http://www.makebeliefscomix.com/>) — сервис, который позволяет создавать небольшие комиксы, максимум из четырех сцен. Панель разработки комикса (рис. 1) имеет удобные и понятные визуальные инструменты. Одним из недостатков сервиса является невозможность написания диалогов на русском языке. Но можно использовать так называемый транслит — передачу текста с помощью чужого алфавита.

Создатель проекта Билл Циммерман позиционирует MakeBeliefsComix как место для получения удовольствия от создания своего собственного мира комиксов. Он считает, что разработчики, выбирая персонажей с разным настроением и записывая слова и мысли для них, будут задействовать свой творческий потенциал и исследовать новые возможности.

Родители детей с ОВЗ, а также работающие с ними учителя и врачи находят MakeBeliefsComix полезным ресурсом, чтобы помочь таким детям самовыражаться и общаться. На сервисе есть раздел, где демонстрируются идеи и советы, присланные теми, кто использует сайт в работе с учащимися с ОВЗ. Среди комических характеров есть персонажи с ограниченными физическими возможностями, чтобы отразить разнообразие пользователей, в том числе лиц с особыми потребностями.

На сервисе MakeBeliefsComix есть раздел COMIX Printables, который включает более 500 графических письменных приглашений в 50 категориях, чтобы помочь ученикам и учителям писать и выражать себя. Можно распечатать шаблоны из этого раздела и использовать их дома и в школе, чтобы писать и раскрашивать. Учебные Printables могут быть использованы в работе со студентами, обучающимися по программам «Английский как второй язык». Они обеспечивают образовательный ресурс для преподавания художественной словесности и искусства. Printables являются частью миссии MakeBeliefsComix для поощрения людей всех возрастов в выражении их творческого потенциала посредством письма, рисования и рассказывания историй.

На сайте сервиса MakeBeliefsComix рассказано, **как можно использовать комиксы в образовании** [25]:

1. *Создание автобиографической истории.* В начале каждого нового учебного года школьники создают автобиографический комикс о себе и своей семье или суммирующий самые важные вещи о своей жизни. Каждый учащийся может выбрать мультипликационный персонаж в качестве аватара. После того как школьники сделают свои полосы, они обмениваются комиксами с одноклассниками, чтобы узнать больше друг о друге. Ученики также могут создавать информационные ленты, которые суммируют их индивидуальные интересы, чтобы помочь учителю больше узнать о них.

2. *Практика с новыми словарными словами.* Озадачьте школьников созданием комической истории с использованием изучаемых словарных слов. Ученики должны заполнить формы диалогов и мыслей для разных персонажей мультфильмов. Это поможет ребятам практиковать диалогическое общение и изучение структуры языка в значимом контексте. Это еще и способ для обучаемых улучшить свои навыки письма, чтения и повествования.

3. *Практика с иностранным языком.* Школьники могут создавать героев комикса, разговаривающих на иностранном языке. Соответственно, для этих героев необходимо генерировать реплики и мысли на их родном языке.

4. *Организация групповой работы.* Учащиеся разбиваются на пары или группы, чтобы вместе создавать комиксы. Такой подход поощряет взаимодействие и сотрудничество, каждый школьник в своей работе дополняет навыки товарищей.

5. *Социальные навыки обучения.* Для детей, страдающих аутизмом и некоторыми другими болезнями, создание комических сценариев — это способ научить их различным видам социального поведения, наблюдению за лицами разных персонажей, выбранных для мультфильмов.

6. *Введение в креатив.* Используйте разработку комиксов для знакомства учащихся с миром творчества, где в полной мере задействовано собственное воображение.

7. *Дневники комиксов.* Учащиеся могут создавать ежедневные комикс-дневники. Это хороший способ осмыслить то, что они учат каждый день, а также задуматься о своей жизни. Призовите учеников использовать в качестве своего аватара комических персонажей, чтобы проанализировать свою жизнь, свои проблемы и свои тревоги. По сути, в создаваемых комиксах учащиеся могут увидеть самих себя. Комиксы также позволяют школьникам выражать свои чувства и мысли о том, как происходит обучение в их классе.

8. *Жизненные навыки.* Практикуйте создание комиксов, в которых ученики могут моделировать реальную жизнь, такие сценарии, как поиск работы, встреча со школьным хулиганом или взаимодействие с трудным одноклассником. Например, кто-то посещает врача или попадает в аварию. Здесь можно практиковать словарный запас, который будет необходим для такой встречи, что может быть особенно полезно при изучении иностранного языка.

9. *Местные или национальные новости.* Предложите ученикам при создании комиксов использовать символы для комментирования местной или национальной политики. Возможно, эти мультфильмы будут опубликованы в школьной газете или в информационном бюллетене.

10. *Шутки ради.* Создавать комиксы на уроках можно и просто ради удовольствия, и для того, чтобы расслабиться в стрессовых ситуациях, которых достаточно в нашей повседневной жизни. Такое отвлечение от насущных проблем поможет поддержать активность учащихся до конца учебного дня или недели.

11. *Общественная разговорная практика.* После того как ученик закончит создание комикса, попросите его прочитать вслух или разыграть диалог, написанный для персонажей комикса. Это дает хороший практический опыт публичных выступлений и коммуникации с другими людьми.

12. *Понимание литературных персонажей.* Читая книгу или рассказ, учащиеся в своих комиксах связывают роли персонажей со своей личностью. Это помогает школьникам лучше понять персонажей в книге, которую они читают.

*PicLits* (<http://www.piclits.com/>) — сервис для создания очень короткой истории. История должна поместиться на одном изображении. Сервис позволяет помещать комбинацию слов на изображение. Это может быть просто предложение, или заголовок, или стихотворение, цитата, текст и т. п. Слова можно помещать на картинку либо методом drag-and-drop из предложенного набора, либо свободным стилем (Free style method). Инструмент доступен через смартфоны и планшеты.

*Slidestory* (<http://www.slidestory.com/>) — сервис для создания историй в форме комбинации слайд-шоу и голосового рассказа.

*Storybird* (<http://storybird.com/>) — инструмент в основном для начальной школы. История создается только по заданным наборам иллюстраций и оформляется в виде книжки. Можно работать с классами (для детей регистрация не требуется). Возможно создание набора заданий и библиотеки рассказов класса. Собственные рисунки добавлять нельзя, что, конечно, ограничивает поле творчества, но сохраняет единство стиля сервиса. На каждом шагу можно получить подробную инструкцию. Распечатать книжку можно за небольшую плату.

*Storify* (<https://storify.com/>) — социальный веб-сервис для создания историй в форме веб-страницы. Особенностью сервиса является то, что контент веб-страницы формируется из размещенных в других социальных сетях ресурсов — фотографий, видеороликов, звукозаписей, записей блога и т. д.

Историю в форме анимированной презентации или видеоролика можно создать с помощью интернет-сервиса *PowToon* (<http://www.powtoon.com/>). Создатели называют PowToon *генератором анимационных презентаций*. В этом онлайн-сервисе создается видео на основе шаблона или вручную.

Использование учителями и учениками PowToon вносит серьезные изменения в ход учебного процесса. Традиционная методика описывается так: «Представьте себе, что в классе полно учеников, безучастно смотрящих на вас. Вы говорите им, чтобы они за-

вершили задание, и, как беспилотные летательные аппараты, один за другим, они склоняют свои головы вниз и начинают печатать. Некоторые смотрят заинтересованно, другие апатичны, а несколько детей начинают смотреть в окно. Они завершат задание, но без реальной страсти.

Теперь представьте себе совершенно иной сценарий.

Вы идете по проходу классной комнаты, и дети буквально выпрыгивают со своих мест, потому что они не могут дождаться, когда смогут показать вам то, что они создали».

PowToon стоит на стыке технологий и творчества, и цель онлайн-сервиса состоит в том, чтобы сделать его как можно проще для учителей, которые смогли бы интегрировать эту технологию в учебный процесс таким образом, чтобы ученики могли творчески мыслить и думать самостоятельно [8, 9, 20].

После регистрации на сайте разработчику на первом шаге нужно выбрать внешний вид ролика:

- профессиональный;
- белая онлайн-доска;
- инфографика;
- мультипликация;
- корпоративный.

Затем сервис предоставит примерную семантическую раскадровку (сценарий) фильма. Для образовательного фильма предлагается три варианта сценариев:

- базовый (Basic);
- студенческий (Student);
- учительский (Teacher).

В базовом сценарии предусмотрены четыре сцены:

- введение;
- описание проблемы;
- представление решения;
- призыв к действию.

Для студенческого сценария уготовано уже семь сцен:

- введение;
- определение целей;
- три сцены для раскрытия путей достижения целей;
- шестая сцена посвящена представлению выводов;
- последняя сцена — заключение.

Учительский сценарий также содержит семь сцен, но они немного другие:

- введение;
- заявление (формулировка);
- описание предпосылок;
- иллюстрация пользы;
- констатация целей;
- призыв к действию;
- заключение.

Выбор сценария помогает хорошо продумать проект фильма, а возможность корректировки сценария путем добавления и удаления слайдов-сцен привносит неповторимую индивидуальность результату.

Следующий этап после применения метода раскадровки — добавление контента в каждую сцену. На этом этапе сервис также помогает с выбором подходящего шаблона, который можно подкоррек-

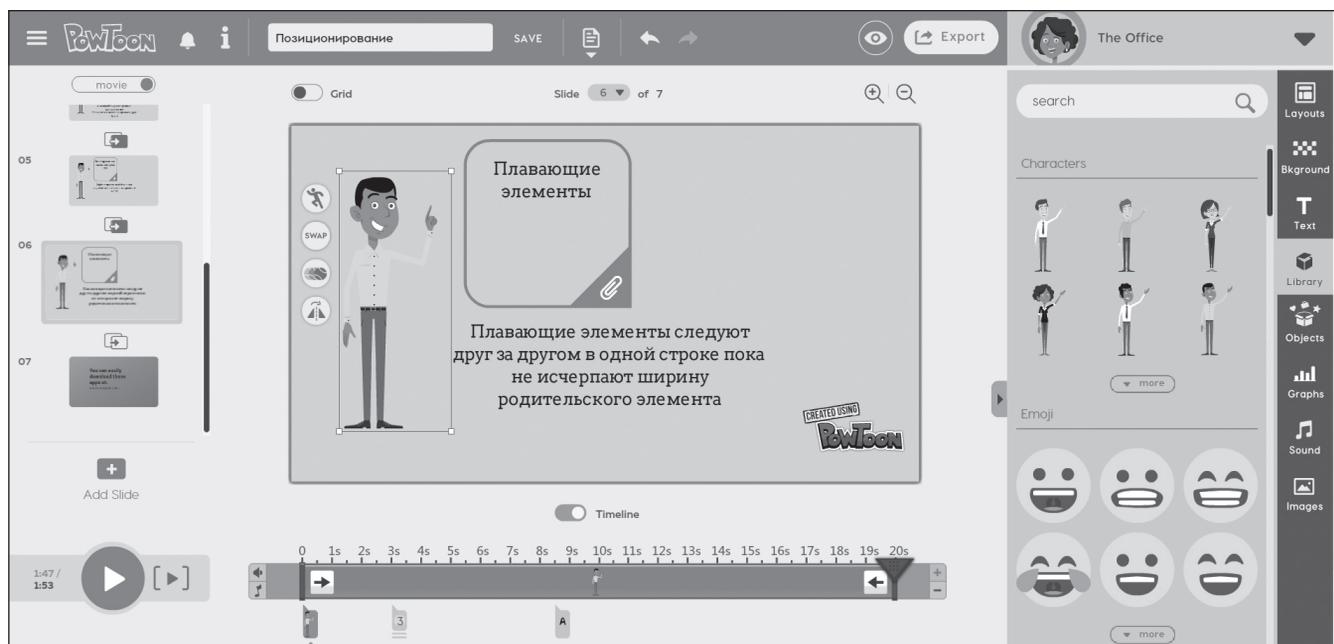


Рис. 2. Окно разработки сервиса PowToon

тировать под свой сюжет. Все шаблоны находятся в рубрике Layout и разбиты на категории: Intro (Введение), Description (Описание), Situation (Состояние), Concept (Идея) и т. д.

Ряд объектов на шаблонах являются платными, и в связи с этим сервис часто предлагает перейти на платный аккаунт. Можно не пользоваться шаблоном, а начать разрабатывать сцену на пустом слайде. На рисунке 2 показано рабочее пространство, генерируемое сервисом. Слева располагаются миниатюры сцен, справа — сгруппированные совокупности объектов, в том числе анимированных. В центре крупным планом находится разрабатываемая в текущий момент сцена.

Под каждой миниатюрой сцены находится пиктограмма вызова меню эффектов перехода к другой сцене. Если в пиктограмме стрелка имеет белый цвет, то эффект перехода задан. При наведении курсора мыши на миниатюру слайда всплывает графическое меню действий над сценой: *Добавить слайд ниже* (Add slide), *Дублировать слайд* (Duplicate slide), *Клонировать объекты для продолжения сцены на следующем слайде* (Clone objects) и *Удалить слайд* (Remove slide).

В нижней части располагается переключатель Timeline режима просмотра *Слайды*—*Фильм*. Соответственно, если включен режим *Фильм*, то ниже появляется шкала времени в секундах, под которой находятся миниатюры объектов текущей сцены и кнопки вызова меню действий (создающих эффекты) над объектом, а также вертикальные ограничители временного отрезка для выделенного объекта, которые можно перемещать мышкой, изменяя тем самым величину отрезка. Огромное поле для творчества! Слева от шкалы времени располагаются кнопка запуска просмотра ролика с первого кадра и кнопка запуска просмотра только текущего кадра, не выходя из рабочего пространства.

В верхней части рабочего пространства находятся кнопки вызова выдвижного меню, главной страницы

сервиса (PowToon), уведомлений, помощи, текстовое поле для названия фильма, под которым он хранится на сервере сервиса, кнопка сохранения результатов работы (*Save*), кнопка редактирования (*Edit*), кнопки отмены/возвращения последней операции, кнопка предварительного просмотра (*Preview*), кнопка экспорта фильма (*Export*) и кнопка вызова коллекции шаблонов внешнего вида ролика при необходимости его смены.

В разделе *Sound* можно вызвать менеджер звука и через него подобрать звуковое сопровождение фильма. Музыкальные произведения тоже сгруппированы по жанрам. Потрясающей возможностью является наложение собственного голоса на мелодию. Если ни одна композиция из коллекции не подошла к фильму, то сервис позволяет загрузить ее из своих архивов.

Бесплатная версия PowToon имеет ограничения:

- логотип PowToon на каждой сцене и реклама PowToon в конце фильма;
- не предусмотрено сохранение проекта на свой компьютер;
- максимальное время фильма или презентации — 5 минут;
- бесплатно экспортировать можно только 30 презентаций.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что в образовании сервис PowToon должен быть очень эффективен при использовании для разработки учителем анимационных презентаций нового учебного материала и демонстрации его во время урока или повторного просмотра в блоге педагога. Не менее производительным должно быть применение сервиса в качестве инструмента разработки учебного контента самими учащимися, учителю в этом случае необходимо продумать творческие задания в соответствии с учебной программой.

*ZooBurst* (<http://www.zooburst.com/>) — еще один инструмент сторителлинга, который позволяет представить историю в виде цифровой книги. Книга

создается не обычная, а пространственная, 3D. Авторы-разработчики могут использовать коллекцию изображений, имеющихся в базе данных сервиса. Пользователи ZooBurst могут делиться книгами между собой, используя гиперссылки или встраивая книги в свой блог или сайт. Ресурс ZooBurst Basic — бесплатный, варианты ZooBurst Premium и ZooBurst School License с дополнительными функциями требуют ежемесячной или единовременной оплаты.

Одним из сервисов сторителлинга, позволяющим создать книгу из истории, является *StoryJumper* (<http://www.storyjumper.com/>). Этот ресурс похож на ZooBurst, но книга создается не в 3D-формате, а в 2D, т. е. обычная. Это удобный инструмент, который позволяет иллюстрировать рассказы, применяя набор интуитивно понятных встроенных инструментов. Реализована возможность использовать не только имеющиеся у автора фотографии, но и графическую коллекцию из базы данных StoryJumper.

Сервис бесплатен для создания и чтения книг в режиме онлайн. Книгами можно бесплатно делиться и встраивать в свой блог или веб-сайт. Кроме того, за небольшую плату можно купить свою книгу или книги других авторов в цифровом или печатном виде. Копирайт оставляет за собой компания StoryJumper.

Книга имеет альбомную ориентацию страниц, выделяются страницы обложки и форзаца. На переднем форзаце проставлен копирайт, который изменить нельзя. Страницы можно добавлять или удалять. Как правило, на развороте сделанных книг можно

увидеть с одной стороны картинку, а с другой — текстовую информацию. Профессиональные дизайнеры настроили параметры текстовой информации для наилучшего восприятия читателями, поэтому разработчику книги остается лишь небольшое поле для изменения шрифта, его размера, цвета, начертания и выравнивания. Существует правило: текст не должен превышать размер блока, иначе читатель его не увидит. Поэтому сервис всегда в таком случае выдает предупреждение о том, что нужно сократить текст. Для красоты текст можно обрезать стильными рамками из коллекции данного веб-приложения.

В коллекции сервиса хранится довольно большое число графических изображений. Они разбиты на три категории: *Картинки* (Props), *Фоновые рисунки* (Scenes) и *Фотографии* (Photos). В каждой категории есть поисковая строка для быстрого поиска и расширенных возможностей. Если картинка не найдена, то сервис позволяет загрузить свою фотографию.

Работать над книгой можно даже сообща. Через кнопку *Invite* можно выслать приглашения для совместной работы. Готовая книга получается очень красивой, и вызывает восхищение само динамическое перелистывание страниц.

Воспользовавшись таблицей, педагог может быстро выбрать подходящий сервис для разработки сторителлинга. В таблице плюсами отмечены бесплатные возможности сервиса, минусами — отсутствующие возможности, знаком доллара — платные услуги.

Таблица

#### Обобщенные характеристики различных сервисов сторителлинга

№ п/п	Характеристика	StoryJumper	PowToon	Capzles	UtellStory
1	Создание аккаунта	+	+	+	+
2	Ограничение на хранение информации	–	100 Мб	–	+
3	Реклама	–	+	–	+
4	Поддержка русского языка	–	–	–	–
5	Комментарии посетителей	+	+	+	+
<b>Доступность</b>					
6	Public	+	+	+	+
7	Private/Draft	+	\$	+	–
<b>Инструменты для контента</b>					
8	Текст	+	+	+	+
9	Видеоролик (встроить)	–	–	+	+
10	Аудиозапись (встроить)	–	+	+	+
11	Картинки (встроить)	+	+	+	+
12	Ссылки	–	–	+	–
13	Html-теги	–	–	+	–
14	Загрузка контента на сервер	+	+	+	+
<b>Интерфейс</b>					
15	3D	–	–	+	–
<b>Совместная работа</b>					

№ п/п	Характеристика	StoryJumper	PowToon	Capzles	UtellStory
16	Число участников	∞	\$	–	–
17	Чат	–	–	–	–
18	Рассылка приглашения	+	–	–	–
19	Генерация гиперссылки	+	–	+	–
20	Выделение участника цветом или как-либо	–	–	–	–
<b>Инструменты для настройки рабочего поля</b>					
21	Масштаб	–	+	–	–
22	Выдвижное меню	–	+	–	–
23	Выделение студентов и учителей	–	–	–	–
24	Интеграция с блогом или веб-сайтом (html-код)	+	+	+	+
25	Экспорт	\$	\$	–	–
26	Десктопное ПО	–	–	–	–
27	Поддержка мобильных устройств	+	–	+	–

**Список использованных источников**

1. 6 сервисов для сторителлинга. <http://www.edutainme.ru/post/6-servisov-dlya-storitellina/>

2. *Ариавский В. В.* Межполушарная асимметрия большого мозга человека и некоторые проблемы педагогики. М.: Знание, 2002.

3. *Герасименко О.* Сторителлинг — эффективный вариант неформального обучения. <http://www.trainings.ru/library/articles/?id=6330>

4. Межполушарная асимметрия // Википедия. Свободная энциклопедия. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Межполушарная\\_асимметрия](http://ru.wikipedia.org/wiki/Межполушарная_асимметрия)

5. *Обухов Н.* 10 правил сторителлинга. <http://special.theoryandpractice.ru/storytelling>

6. *Панас К.* Как интегрировать элементы Storytelling в электронное обучение? / пер. с англ. К. Бугайчук. <http://e-lpro.blogspot.ru/2015/12/storytelling.html>

7. *Ротенберг В. С., Ариавский В. В.* Межполушарная асимметрия мозга и проблема интеграции культур // Вопросы философии. 1984. № 4.

8. Сервис PowToon/ Мастер-класс «Скрайбинг. Как нарисовать презентацию». <https://sites.google.com/site/mkskrajbing/servis-powtoon>

9. Создание презентаций в программе Powtoon. <http://helga-life.ru/sozdanie-prezentzciy-v-programme-powtoon/>

10. Сторителлинг // ПскоВики. Сайт педагогического сообщества Псковской области. <http://wiki.pskovedu.ru/index.php/Сторителлинг>

11. *Esteve-Gonzalez V., Camacho M., Gisbert-Cervera M., Vicens J.* Teachers as Game Designers Through Storytelling // Proceedings of the 10th European Conference on Games Based Learning / Connolly T., Boyle L., 2016.

12. *Kesler T., Gibson L., Turansky C.* Bringing the Book to Life: Responding to Historical Fiction Using Digital Storytelling // Journal of Literacy Research. 2016. Т. 48. № 1. <http://dx.doi.org/10.1177/1086296x16654649>

13. *Liu C. C., Lu K. H., Wu L. Y., Tsai C. C.* The Impact of Peer Review on Creative Self-efficacy and Learning Performance in Web 2.0 Learning Activities // Educational Technology & Society. 2016. Т. 19. № 2.

14. *Liu C. C., Wang P. C., Tai S. J. D.* An analysis of student engagement patterns in language learning facilitated

by Web 2.0 technologies // Recall. 2016. Т. 28. № 2. <http://dx.doi.org/10.1017/s095834401600001x>

15. *Magana E. C.* Pedagogy of Death and Mourning Process. Stories as Didactic Resource // Reice-Revista Iberoamericana sobre Calidad Eficacia y Cambio en Educacion. 2016. Т. 14. № 2. <http://dx.doi.org/10.15366/reice2016.14.2.004>

16. *Nishioka H.* Analysing language development in a collaborative digital storytelling project: Sociocultural perspectives // System. 2016. Т. 62. <http://dx.doi.org/10.1016/j.system.2016.07.001>

17. *Penttila J., Kallunki V., Niemi H. M., Multisilta J.* A Structured Inquiry into a Digital Story: Students Report the Making of a Superball // International Journal of Mobile and Blended Learning. 2016. Т. 8. № 3. <http://dx.doi.org/10.4018/ijmbl.2016070102>

18. *Pereira I. S. P., Doecke B.* Storytelling for ordinary, practical purposes (Walter Benjamin’s ‘The Storyteller’) // Pedagogy Culture and Society. 2016. Т. 24. № 4. <http://dx.doi.org/10.1080/14681366.2016.1210200>

19. *Perez M. E. D., Martinez L. V., Pineiro M. R. N.* Social and creative skills promoted with the collaborative design of digital storytelling in the classroom // Digital Education Review. 2016. № 30.

20. PowToon. Инфо / PCMag Russian Edition. <http://ru.pcmag.com/powtoon/25244/review/powtoon>

21. *Reason M., Heinemeyer C.* Storytelling, story-retelling, storyknowing: towards a participatory practice of storytelling // Ride-the Journal of Applied Theatre and Performance. 2016. Т. 21. № 4. <http://dx.doi.org/10.1080/13569783.2016.1220247>

22. *Robin B. R.* The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning // Digital Education Review. 2016. № 30.

23. *Sarica H. C., Usluel Y. K.* The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills // Computers & Education. 2016. Т. 94. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>

24. *Stewart K., Gachago D.* Being human today: A digital storytelling pedagogy for transcontinental border crossing // British Journal of Educational Technology. 2016. Т. 47. № 3. <http://dx.doi.org/10.1111/bjet.12450>

25. *Zimmerman B.* 25 ways to use makebeliefscomix.com in the classroom. <http://www.makebeliefscomix.com/How-to-Play/Educators/>