

Грушевская Вероника Юлдашевна,

кандидат филологических наук, доцент по специальности «Теория и методика профессионального образования», кафедра информационно-коммуникационных технологий в образовании, Институт математики, информатики и информационных технологий, Уральский государственный педагогический университет; 620075, г. Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 9; e-mail: grushevskaya@uspu.su.

**ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДА ЦИФРОВОГО СТОРИТЕЛЛИНГА
В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: цифровой сторителлинг; цифровое повествование; цифровые рассказы; информационно-коммуникационные технологии; медиакоммуникации; проектная деятельность; метод проектов эдьютейнмент.

АННОТАЦИЯ. Предметом исследования является опыт разработки цифрового сторителлинга в рамках проектной деятельности учащихся. В статье рассматривается контекст употребления понятия «сторителлинг», особенности и причины эффективности сторителлинга как метода передачи информации и транслирования ценностей с помощью коротких повествовательных текстов, коммуникативной тактики, имеющей определенный ценностно окрашенный конечный результат. Рассматриваются виды сторителлинга (устный, письменный, цифровой), особое внимание уделяется цифровому сторителлингу как методу электронной коммуникации, основанному на организации мультимедийного контента вокруг одной истории. Анализируются причины актуальности этого метода организации мультимедийного контента на современном этапе развития информационно-коммуникационных технологий, предъявляющем высокие требования к эргономике информационных продуктов. Применение сторителлинга в образовании анализируется в двух аспектах: как метода популяризации знаний, используемого в рамках педагогической технологии «эдьютейнмент», и как метода проектной деятельности учащихся, формирующего широкий спектр учебных умений в области медиакоммуникаций. В статье представлены формы цифрового сторителлинга: видеоролики, в том числе рисованные и анимированные, презентации, комиксы, раскадровки, электронные публикации. В работе приведен спектр программных продуктов и форматов, позволяющих организовать мультимедийный контент, перечислены инструменты, облегчающие подбор материалов для проекта, разработку сцен и публикацию цифрового сторителлинга. Представлена методика организации проектной деятельности учащихся на основе цифрового сторителлинга, включающая этапы разработки концепции, сбора и анализа информации, создания истории, раскадровки, монтажа, презентации проекта и его публикации. Выявлен спектр компетенций, которые формируются в процессе проектной деятельности учащихся на основе цифрового сторителлинга.

Grushevskaya Veronika Yuldashevna,

Candidate of Philology, Associate Professor of Department of Information and Communication Technologies in Education, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**APPLICATION OF THE METHOD OF DIGITAL STORYTELLING
IN PROJECT ACTIVITIES OF STUDENTS**

KEYWORDS: digital storytelling; information and communication technologies; digital stories; communication media; project activities; media skills; edutainment.

ABSTRACT. The article deals with the development of students' digital storytelling project. The context of using the concept of "storytelling", the reasons of effectiveness of storytelling as an information and value transfer method are considered. The types of storytelling (spoken, written, digital) are also mentioned, special attention is paid to digital storytelling as a method of electronic communication based on organization of multimedia content around one story. The reasons for the relevance of this method multimedia content organization at the present stage of development of information and communication technologies are analyzed, and high requirements to information products are discussed. The use of storytelling in education is analyzed in two aspects: as a method of promoting knowledge within the edutainment educational technology, and as a method of students' project activities forming media skills. The article presents forms of digital storytelling: videos, whiteboard and 2D animations, presentations, comics, storyboards and electronic publications. The article lists software products and multimedia formats, as well as tools which facilitate the selection of materials for a project, development of scenes and publication of digital storytelling. The method of storytelling project activity organization is described, which includes the stages of concept development, collection and analysis of information, telling of story, storyboarding, editing, presentation, and publication. The range of competences which are developed in the course of digital storytelling project activities of pupils is revealed.

Введение

Сторителлинг — это слово все чаще встречается в обзорах тенденций медиаиндустрии и руководствах по эффек-

тивным презентациям, маркетингу и рекламе. Слово сравнительно недавно вошло в речевую практику как заимствование английского *storytelling* и означает искусство увлекательного рассказа.

Сторителлинг широко используется в самых разных областях: от управления персоналом до рекламы и цифровой журналистики, его актуальность обусловлена возросшими требованиями к эргономичности информационных продуктов. Метод сторителлинга обладает высоким дидактическим потенциалом и может быть использован для решения целого ряда педагогических задач: передачи информации, повышения мотивации учащихся и развития коммуникативных и ИКТ-компетенций в ходе проектной деятельности.

Цифровая разновидность сторителлинга привлекла внимание педагогов как комбинированное обучающее средство, объединяющее в себе визуальную, образную, музыкальную и словесную составляющие [5, с. 61]. Поскольку цифровой сторителлинг является актуальным форматом цифровой коммуникации, существует множество технических решений и подходов для создания продуктов такого рода. Цифровой сторителлинг может быть реализован в формате видеоролика, презентации или HTML-страниц с мультимедийным контентом. Перед педагогами, решившими использовать метод сторителлинга в проектной деятельности учащихся, встает проблема выбора технологической основы и метода проектирования. Для решения данной проблемы необходимо проанализировать технологии и методы создания цифрового сторителлинга для учебных проектов, разработать методику организации проектной деятельности учащихся на основе цифрового сторителлинга и выявить спектр компетенций, которые формируются в процессе проектирования.

Сторителлинг в современном речевом и социокультурном контексте

В современной речевой практике сторителлинг и повествование обозначают один и тот же тип речи, но используются в разных контекстах. Повествование – это тип речи, в котором сообщается о развивающихся событиях и действиях. Эта речевая форма хорошо изучена и описана. В лингвистике и литературоведении подробно рассматриваются основные типы повествования, выделяются композиционные признаки повествовательного текста, формы организации повествования и т.д. В педагогической практике повествовательная форма активно применяется для развития речи младших школьников и развития иноязычной речи. Таким образом, термин «повествование» описывает продукт речевой деятельности, имеющий определенные формальные характеристики, композиционные элементы.

Сторителлинг как метод коммуникаций и управления персоналом был предложен Дэвидом Армстронгом, главой *Armstrong International* – британской компании по

подбору менеджеров высшего звена [11; 12]. В практических руководствах и научных статьях сторителлинг рассматривается как «способ передачи информации и знаний, а также побуждение к желаемым действиям с помощью поучительных историй» [6, с. 3], «метод управления путем трансляции ценностей», инструмент воздействия, выполняющий пропагандистские, объединяющие, коммуникативные, мотивирующие и утилитарные функции [12].

Сторителлинг рассматривается как коммуникационная технология, решающая определенные задачи. Так, в сетевом маркетинговом словаре дается следующее определение: «Сторителлинг – маркетинговый прием, использующий медиапотенциал с целью передачи информации и транслирования смыслов посредством рассказывания историй. Цель сторителлинга – обеспечение эффективной мотивации к требуемому от субъекта действию... Миссия сторителлинга – захватить внимание с первой секунды и держать его на протяжении всей истории, вызывая у читателя или зрителя симпатию к главному герою истории, и таким образом донести до него основную мысль» [8].

Современная психология позволяет понять природу воздействия простых историй. Психологи, изучающие человеческое сознание (Дж. Брунер, Т. Сарбин), выдвинули теорию, согласно которой существует два типа мышления: нарративное и логико-научное. Каждый тип мышления имеет собственные способы проверки информации. Как утверждает Дж. Брунер: «И хорошая история, и хорошо сформулированные логические выражения являются естественными типами рассуждения, оба могут быть использованы для убеждения. Однако то, в чем они убеждают, имеет фундаментальные различия: логические аргументы убеждают в истинности, а истории – в их жизненном правдоподобии» [1, с. 11]. Нарративное мышление помогает людям осмыслить себя и прожитую жизнь. Мы бессознательно создаем «повествование о своей жизни», интерпретируем реальность, задача которой – создание собственного образа. То есть человек структурирует свой жизненный опыт, оценивает себя, других людей и совершенные поступки, представляя все в виде историй, выделяя в потоке жизни особые моменты, обладающие для него смыслом. Нарративы «позволяют осмысливать поступки, интегрировать события жизни в единое целое» [3, с. 4].

Практика сторителлинга строится на понимании эффективности коротких эмоциональных историй в рекламе, СМИ, социальных медиа и в образовании, их целенаправленном использовании. Таким образом,

сторителлинг – это метод передачи информации и транслирования ценностей с помощью коротких повествовательных текстов, жанр дискурса, коммуникативная тактика, имеющая определенный ценностно окрашенный конечный результат.

Виды сторителлинга

Следует разграничить устный, письменный и цифровой сторителлинг, поскольку у каждого будет своя сфера применения и своя специфика.

Устный сторителлинг неотделим от публичных выступлений, важной его частью является взгляд, эмоции, жесты, личность говорящего. Он используется как в презентациях, так и в межличностном общении.

Письменный сторителлинг сегодня является объектом пристального изучения, эта технология влияния и завоевания внимания аудитории востребована копирайтерами, блогерами, маркетологами и журналистами.

Мультимедийный, или цифровой сторителлинг используется в сайтостроении и цифровой журналистике, в социальных сетях, а также при создании презентаций и видеороликов. Цифровой сторителлинг может быть реализован в разных форматах: в виде видеоролика, презентации или цифровой публикации с мультимедийным контентом (пример: публикация *The Jockey* в *The New York Times* [17]).

Актуальность цифрового сторителлинга обусловлена общей тенденцией развития электронных медиа – совершенствованием эргономики восприятия всех способов подачи информации, в том числе и текста. Разработчики программного обеспечения для создания мультимедийного контента, заинтересованные в повышении качества создаваемых на их платформах продуктах, популяризируют и продвигают концепцию сторителлинга. В блоге *Prezi* (сервиса для создания презентаций) публикуются советы по созданию визуального сторителлинга [18]. *Goanimate* (сервис для создания анимированного видео и видеоинфографики) рекомендует использовать сторителлинг в маркетинге и образовании, чтобы выделяться среди конкурентов и создавать привлекающий аудиторию контент [15]. *Sparkol* (ресурс, предлагающий инструменты для создания видеороликов) описывает техники

сторителлинга – наиболее распространенные сюжетные приемы, позволяющие рассказывать истории интересно [1].

В литературе, изучающей изменения в медиапространстве, происходящие под влиянием информационно-коммуникационных технологий, исследуется еще одно новое явление – «трансмедийное повествование», или «трансмедийный сторителлинг». «В мировой практике *transmedia storytelling* органично продолжает традиции различных типов СМИ, рекламы, PR, кинематографа, интернет-коммуникаций и позволяет создать интерактивную медиасреду, которая способна не только привлечь и удержать внимание потребителя в необъятном контент-поток, но и сделать его эмоциональным и деятельным соучастником развития и расширения этой новой параллельной реальности» [7]. М. А. Пильгун определяет трансмедийный сторителлинг как «конвергированный текст, объединяющий вербальные, визуальные и аудиальные компоненты, созданный на одной или нескольких медийных платформах. Данное синкретичное единство обладает связностью и цельностью, имеет определенную целенаправленность и прагматическую установку» [7]. Трансмедийный сторителлинг используется в искусстве, политике, рекламе, накапливается опыт использования трансмедийного сторителлинга в учебных целях [16].

Использование сторителлинга в образовании

Сторителлинг как метод популяризации знаний. В сфере образования, как и в маркетинге, идея использовать методики и технологии, позволяющие в рамках социального заказа создать контент, приносящий удовольствие от использования, всегда остается актуальной. Так, опытный лектор умеет привлечь внимание аудитории, рассказав уместную историю, иллюстрирующую излагаемый материал. Дидактический потенциал сторителлинга используется в научно-популярных книгах и фильмах, авторы которых, чтобы удерживать внимание зрителей, рассказывают истории, создают персонажей, стараются поддерживать сюжетное напряжение все новыми проблемами и загадками.

Информация, поданная с помощью историй, лучше воспринимается. Сравните два способа подачи информации:

Арифмометр – настольная механическая вычислительная машина с ручным приводом для выполнения сложения, вычитания, умножения и деления. Одним из первых арифмометров стал созданный в XVII веке арифмометр Лейбница.

Лейбниц был знаком с астрономом Кристианом Гюйгенсом и оказался свидетелем того, какое огромное количество вычислений приходилось делать его коллеге для астрономических изысканий. Лейбниц посчитал, что такой замечательный человек не должен тратить свое бесценное время на рутинную вычислительную работу, и решил создать «арифметический инструмент».

Рассуждения или описания в научном стиле, подобные тексту в первой колонке, предназначены для фиксации знаний и предполагают точное и формализованное изложение материала. С другой стороны, сведения, представленные посредством сюжетов и персонажей, вызывают сопереживание, пробуждают фантазию, они адаптированы для восприятия широкой аудитории и хорошо запоминаются.

Использование сторителлинга в образовании можно рассматривать в контексте осмысления понятия «эдьютейнмент» (от англ. *education* – обучение и *entertainment* – развлечение) и анализа эффективности его применения. О. О. Дьяконова, исследуя понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике, определяет его как современную педагогическую инновацию, «которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приемах, игровом формате, современных информационных и коммуникационных технологиях, более информативных и менее дидактических методах преподавания, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удержание внимания обучающихся» [2, с. 184]. Автор отмечает появление новых близких терминов и понятий: «игровое образование», «креативное образование», «неформальное образование» [2, с. 183].

Цифровой сторителлинг как метод проектной деятельности учащихся. В сфере учебного проектирования функциональный аспект сторителлинга становится менее значимым, главная задача деятельности такого рода – получение опыта проектирования и овладение широким спектром современных средств коммуникации. В научной литературе, описывающей практику создания *digital storytelling* в проектной деятельности учащихся, используются и другие термины: цифровое повествование, цифровые рассказы, «цифровые документальные фильмы, компьютерные рассказы, цифровые эссе, электронные воспоминания, интерактивные повествования и т.д.» [4, с. 806]. Но все они имеют общую методологическую основу, заключающуюся в объединении различных мультимедийных средств для представления одной истории.

Н. В. Маняйкина, Е. С. Надточева отмечают, что создание мультимедийных продуктов на основе цифрового сторителлинга в школе и вузе способствует развитию универсальных учебных умений: творчески и критически мыслить, работать с информацией с использованием цифровых технологий, эф-

фективно использовать устную и письменную коммуникацию, работать в сотрудничестве, создавать проектные работы [5, с. 61].

А. В. Логинова в статье «Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке» отмечает, что использование цифрового повествования помогает сформировать у студентов «грамотность двадцать первого века», которая является сочетанием цифровой, универсальной, визуальной, технической и информационной грамотности [4, с. 808].

Создание проектов в формате цифрового сторителлинга на родном языке способствует формированию медиакомпетентности, дает понимание принципов построения медиатекста, учит использовать ИКТ-инструментарий для решения коммуникативных задач, формирует иммунитет к информационным манипуляциям, развивает критическое мышление студентов. В книге А. В. Федорова «Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза» убедительно доказывается актуальность и значимость профессиональной медиакомпетентности педагога, определяемой как «совокупность его мотивов, знаний, умений, способностей... способствующих медиаобразовательной деятельности в аудитории различного возраста» [10, с. 70].

Цифровой сторителлинг эффективен для использования в проектной деятельности учащихся, поскольку позволяет им самостоятельно пройти все этапы проектирования, развивает широкий спектр навыков медиакоммуникаций, необходимых в цифровую эпоху. Возможность опубликовать проект в сети Интернет повышает мотивацию учащихся и дает возможность оценить эффективность проекта.

Разновидности цифрового сторителлинга и технологии разработки публикаций на его основе

Цифровой сторителлинг – это метод электронной коммуникации, основанный на организации мультимедийного контента вокруг одной истории. Этот метод коммуникации может быть реализован на основе разных технологических решений. Рассмотрим некоторые форматы представления цифровых историй, а также онлайн-сервисы и программные продукты для ПК, подходящие для их создания.

Рисованное видео. В основе рисованного видео (или дудл-видео) лежит анимационный прием – зритель наблюдает, как рука условного художника рисует стилизованные картинки. Если у студентов есть соответствующие навыки – они могут рисовать самостоятельно и снимать процесс на видеокамеру, если нет – использовать

ресурсы для создания роликов в этом стиле: *VideoScribe* (www.sparkol.com), *Powtoon* (www.powtoon.com), которые позволяют прорисовывать изображения из библиотеки или создавать собственные, режиссировать сцены ролика и добавлять закадровый голос рассказчика.

Анимированный сторителлинг. Создается и озвучивается видеоролик, все визуальные элементы которого находятся в движении. Для быстрого создания учебных проектов в этом стиле целесообразно использовать онлайн-сервисы, которые предлагают готовые библиотеки персонажей, клипарта и анимационных эффектов и весь необходимый инструментарий (*Powtoon*, *GoAnimate* — goanimate.com).

Комиксы и раскадровки. Онлайн-сервис *Pixton* (www.pixton.com) помимо многочисленных шаблонов сцен и богатой библиотеки клипарта позволяет создавать собственных персонажей, настраивать их позы, мимику, жесты, создавать свои сцены, объединяя их в комиксы и раскадровки. Получившиеся изображения и композиции можно рассматривать как небольшие самостоятельные проекты или использовать в качестве рабочих материалов для создания презентаций и видеороликов.

Презентации. Хорошо знакомый преподавателям программный продукт позволяет делать проекты на основе цифрового сторителлинга. Для создания проектов можно использовать *PowerPoint*, расширение *Office Mix* (mix.office.com), *Prezi* (prezi.com), *Sway* (www.sway.com) и другие ресурсы.

Видеомонтаж. Для создания проекта используется любой видеоредактор, достаточно возможностей Киностудии *Windows Live* или *YouTube Editor*. Эта технология подходит для учащихся, готовых работать самостоятельно отобранными и подготовленными изображениями, личными или семейными фото- и видеоматериалами.

Веб-страница с мультимедийным контентом может быть создана на основе любой известной учащимся технологии создания веб-страниц, новички могут использовать конструкторы сайтов.

Многообразие программ и форматов позволяет выбирать технологию проектирования цифрового сторителлинга в зависимости от направления подготовки студентов, количества учебных часов, уровня компьютерной грамотности учащихся и изучаемой дисциплины.

Методика организации проектной деятельности учащихся на основе цифрового сторителлинга

Ниже представлен алгоритм разработки цифрового рассказа, создаваемого студентами в рамках учебного проекта в целях

формирования медиакомпетентности, закрепления базовых знаний для решения практических задач в области ИКТ, развития творческих способностей.

1. Разработка концепции. Включает в себя выбор темы, определение целей и задач цифрового рассказа, целевой аудитории. На этом этапе необходимо познакомить студентов с видами сторителлинга (социокультурным, деловым, учебным, личным, семейным), с различными подходами к поиску темы: с опорой на внешние (заказ, в том числе социальный) или внутренние (авторское высказывание) факторы.

В жанрах социокультурного или учебного сторителлинга возможно создание проектов в рамках разработки урока для педагогической практики, участия в творческих конкурсах, учебной деятельности и т.д. Личный сторителлинг предполагает авторское высказывание, основанное на самоанализе и воспоминаниях. Это может быть рассказ об интересах и увлечениях, волонтерской работе, социальном опыте, выборе профессии, успехах, преодолении себя. В жанре семейного сторителлинга учащиеся могут собрать материалы по истории своей семьи, записать рассказы родных и проиллюстрировать их фотографиями из семейного архива или видеозаписями.

Результатом первого этапа является оформление и обсуждение сценарной заявки. В ходе обсуждения автор получает обратную связь и рекомендации преподавателя и членов учебной группы.

2. Сбор и анализ информации. На этом этапе осуществляется поиск информации по теме, ее анализ, размышления, выработка авторской позиции.

3. Создание истории. На этапе создания истории нужно вспомнить элементы классической сюжетной схемы, роль конфликта в повествовании, основные виды сюжетов. История хорошо воспринимается, когда она вызывает доверие, поэтому предпочтительны рассказы от первого лица. Персонажи и их проблемы, а также позиция рассказчика должны вызывать эмоциональный отклик. При этом истории лучше создавать достаточно простыми и короткими, содержать одну главную мысль, подаваемую ненавязчиво. Готовый сценарий записывается, обсуждается, проверяется на наличие ошибок, но в ряде случаев, например для проектов в жанрах личного или семейного сторителлинга, можно делать аудио- или видеозаписи, фиксирующие живые интонации и жесты, спонтанные реакции.

4. Раскадровка. На этом этапе создается раскадровка, осуществляется окончательный подбор визуального и аудиоматериала. Для ускорения и упрощения работы

можно пользоваться наборами сцен и клипартов в сервисах *VideoScribe*, *Powtoon*, *GoAnimate*. При самостоятельном подборе материала желательно определиться со стилистикой проекта, чтобы работа воспринималась целостно и гармонично.

5. Монтаж. Собранный контент соединяется в рабочем пространстве проекта. К готовым сценам добавляется закадровый голос (если звук не был записан на третьем этапе). Если необходимо, добавляется музыка, аудиоэффекты, шумы, анимация, переходы.

6. Презентация проекта. Проект показывается членам учебной группы, собирается обратная связь. Делаются необходимые доработки.

7. Публикация. Для мотивации студентов и конкретизации задач цифрового сторителлинга можно заранее определить способ публикации или представления продукта: размещение на *Youtub*, в социальных сетях, в личном портфолио, в галерее сервиса разработки, на сайте учебной дисциплины и т.д.

В заключение отметим, что все новые формы, обеспечивающие эффективную коммуникацию и эргономичную подачу информации, к которым относится метод

цифрового сторителлинга, востребованы в самых разных сферах частной, деловой и общественной жизни, в том числе и в работе педагога. Современные программы и сервисы предлагают удобные инструменты разработки и ресурсы (шаблоны, коллекции изображений, видео- и аудиоэффекты), облегчающие создание цифрового сторителлинга и делающие эту технологию доступной для педагогов, владеющих необходимыми профессиональными ИКТ-компетенциями [8].

Опыт проектной деятельности в области цифрового сторителлинга в рамках освоения информационно-коммуникационных технологий будет полезен студентам педагогического вуза. Он позволит закрепить и применить на практике целый комплекс компетенций, связанных с применением текста, графики, фото, аудио, видео в заданных коммуникативных ситуациях, развивает речевые навыки, стимулирует внутреннюю мотивацию к изучению средств и принципов медиакommunikации. Кроме того, будущие учителя смогут использовать этот новый метод проектной деятельности в своей работе с учащимися.

ЛИТЕРАТУРА

1. Брунер Дж. Жизнь как нарратив // Постнеклассическая психология. – 2005. – № 1 (2). – С. 9–29.
2. Дьяконова О. О. Понятие «эдыютеймент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.
3. Кутковая Е. С. Нарратив в исследовании идентичности // Национальный психологический журнал. – 2014. – № 4 (16). – С. 23–33.
4. Логинова А. В. Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // Молодой ученый. – 2015. – № 7. – С. 805–809.
5. Маняйкина Н. В., Надточева Е. С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 10. – С. 60–64.
6. Новичкова А. В., Воскресенская Ю. В. Сторителлинг как современный инструмент управления персоналом [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Науковедение». – 2014. – № 6 (25) // Науковедение. – Режим доступа: <http://naukovedenie.ru/PDF/39EVN614.pdf> (дата обращения: 10.05.17).
7. Пильгун М. А. Transmedia Storytelling: перспективы развития медиатекста [Электронный ресурс] // Электронный научный журнал «Медиаскоп» – 2015. – № 3. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/1773> (дата обращения: 10.05.2017).
8. Стариченко Б. Е. Профессиональный стандарт и ИКТ-компетенции педагога // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 7. – С. 6–15.
9. Сторителлинг [Электронный ресурс] // Записки маркетолога. – Режим доступа: http://www.marketch.ru/marketing_dictionary/marketing_terms_s/storytelling/ (дата обращения: 04.05.2017).
10. Федоров А. В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза. – М. : МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2001. – 616 с.
11. Хабурзания Э. Сторителлинг как инструмент PR [Электронный ресурс]. – Режим доступа: pr-club.com>2010_06/prlib/26.doc.
12. Чугунова А. Обыкновенные истории [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://hrm.ru/db/hrm/53A3975FC2604A48C32570C000319AA6/category.html>.
13. Эрдниева Э. В. Storytelling как средство формирования коммуникативной компетенции бакалавров гуманитарного профиля // Научные исследования: от теории к практике : мат-лы III Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 30 апр. 2015 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. – Чебоксары : Интерактив плюс, 2015. – С. 298–300.
14. Classic storytelling techniques for engaging presentations [Electronic resource] // Sparkol. – Mode of access: <http://www.sparkol.com/engage/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations/> (date of access: 10.05.2017).
15. Sweeney-Burke J. 7 Ways to Tell Your Story with Animated Video [Electronic resource] // Goanimate. – Mode of access: <http://resources.goanimate.com/7-ways-tell-story-animated-video/> (date of access: 10.05.17).
16. Teske, Paul R. J., Horstman, Theresa. Transmedia in the classroom: breaking the fourth wall [Electronic resource] // Researchgate. – Mode of access: https://www.researchgate.net/publication/262252326_Transmedia_in_the_classroom_breaking_the_fourth_wall (date of access: 10.05.2017).

17. The Jockey [Electronic resource] // The New York Times. – Mode of access: <http://www.nytimes.com/projects/2013/the-jockey/#/?chapt=introduction> (date of access: 10.05.2017).
18. Visual Storytelling Made Easy: 6 Quick Tips From the Experts [Electronic resource] // Prezi. – Mode of access: <https://blog.prezi.com/visual-storytelling-made-easy-6-quick-tips-from-the-experts/> (date of access: 10.05.17).

REFERENCES

1. Bruner Dzh. Zhizn' kak narrativ // Postneklassicheskaya psikhologiya. – 2005. – № 1 (2). – S. 9–29.
2. D'yakonova O. O. Ponyatie «ed'yuteynment» v zarubezhnoy i otechestvennoy pedagogike // Sibirskiy pedagogicheskiy zhurnal. – 2012. – № 6. – S. 182–185.
3. Kutkovaya E. C. Narrativ v issledovanii identichnosti // Natsional'nyy psikhologicheskiy zhurnal. – 2014. – № 4 (16). – S. 23–33.
4. Loginova A. V. Tsifrovoye povestvovanie kak sposob obucheniya kommunikatsii na inostrannom yazyke // Molodoy uchenyy. – 2015. – № 7. – S. 805–809.
5. Manyaykina N. V., Nadtocheva E. S. Tsifrovoye povestvovanie: ot teorii k praktike // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. – 2015. – № 10. – S. 60–64.
6. Novichkova A. V., Voskresenskaya Yu. V. Storitelling kak sovremennyy instrument upravleniya personalom [Elektronnyy resurs] // Internet-zhurnal «Naukovedenie». – 2014. – № 6 (25) // Naukovedenie. – Rezhim dostupa: <http://naukovedenie.ru/PDF/39EVN614.pdf> (data obrashcheniya: 10.05.17).
7. Pil'gun M. A. Transmedia Storytelling: perspektivy razvitiya mediateksta [Elektronnyy resurs] // Elektronnyy nauchnyy zhurnal «Mediascope» – 2015. – № 3. – Rezhim dostupa: <http://www.mediascope.ru/1773> (data obrashcheniya: 10.05.2017).
8. Starichenko B. E. Professional'nyy standart i IKT-kompetentsii pedagoga // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. – 2015. – № 7. – S. 6–15.
9. Storitelling [Elektronnyy resurs] // Zapiski marketologa. – Rezhim dostupa: http://www.marketch.ru/marketing_dictionary/marketing_terms_s/storytelling/ (data obrashcheniya: 04.05.2017).
10. Fedorov A. V. Razvitie mediakompetentnosti i kriticheskogo myshleniya studentov pedagogicheskogo vuza. – M. : MOO VPP YuNESKO «Informatsiya dlya vseh», 2001. – 616 s.
11. Khaburzaniya E. Storitelling kak instrument PR [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: prclub.com>2010_06/prlib/26.doc.
12. Chugunova A. Obyknovennye istorii [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://hrm.ru/db/hrm/53A3975FC2604A48C32570C000319AA6/category.html>.
13. Erdnieva E. V. Storytelling kak sredstvo formirovaniya kommunikativnoy kompetentsii bakalavrov gumanitarnogo profilya // Nauchnye issledovaniya: ot teorii k praktike : mat-ly III Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Cheboksary, 30 apr. 2015 g.) / redkol.: O. N. Shirokov [i dr.]. – Cheboksary : Interaktiv plus, 2015. – S. 298–300.
14. 8 Classic storytelling techniques for engaging presentations [Electronic resource] // Sparkol. – Mode of access: <http://www.sparkol.com/engage/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations/> (date of access: 10.05.2017).
15. Sweeney-Burke J. 7 Ways to Tell Your Story with Animated Video [Electronic resource] // Goanimate. – Mode of access: <http://resources.goanimate.com/7-ways-tell-story-animated-video/> (date of access: 10.05.17).
16. Teske, Paul R. J., Horstman, Theresa. Transmedia in the classroom: breaking the fourth wall [Electronic resource] // Researchgate. – Mode of access: https://www.researchgate.net/publication/262252326_Transmedia_in_the_classroom_breaking_the_fourth_wall (date of access: 10.05.2017).
17. The Jockey [Electronic resource] // The New York Times. – Mode of access: <http://www.nytimes.com/projects/2013/the-jockey/#/?chapt=introduction> (date of access: 10.05.2017).
18. Visual Storytelling Made Easy: 6 Quick Tips From the Experts [Electronic resource] // Prezi. – Mode of access: <https://blog.prezi.com/visual-storytelling-made-easy-6-quick-tips-from-the-experts/> (date of access: 10.05.17).