

УДК 37.012.3

DOI: 10.12958/2227-2844-2019-1(324)-1-175-183

**Золочевська Марина Володимирівна,**

кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри інформатики  
КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» ХОР, м. Харків,  
Україна.

mzolochevska@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9687-8015>

**Назаренко Лілія Миколаївна,**

вчитель Пісочинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів «Мобіль»  
Харківської районної ради Харківської області, аспірантка  
КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» ХОР, м. Харків,  
Україна.

[lilyaliliya@ukr.net](mailto:lilyaliliya@ukr.net)

<https://orcid.org/0000-0002-1939-0075>

### **МОТИВАЦІЙНИЙ АСПЕКТ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЦИФРОВОГО СТОРІТЕЛІНГУ**

Визнання особливостей представників покоління сучасних дітей шкільного віку (покоління Z) призводить до необхідності концептуальної перебудови всієї системи їх навчання, розвитку та соціальної адаптації. Представники цього покоління у більшій мірі, ніж інших (X та Y), потребують зацікавленості у виконанні завдання, що їм пропонується. У загальному вигляді ця проблема може бути сформульована як проблема ефективного мотивування школярів до навчальних дій, що виникла із суперечності між потребою суспільства у високоосвічених людях та недостатнім усвідомленням індивідуумів про необхідність багато працювати з метою розвитку власного інтелектуального та фізичного потенціалу.

Різні аспекти проблеми мотивації розглядали закордонні та вітчизняні науковці. У деяких україномовних публікаціях розповсюджена думка про те, що вперше термін «мотивація» було запропоновано у 1900-1910 рр. А. Шопенгауером, але А. Шопенгауер у філософському творі – докторській дисертації, що була захищена у Йенському університеті уже у 1813 році, не лише застосував термін «мотивація» і пов'язав його з поняттями мотиву, причинності (каузальності), а також вивів закон мотивації. Тому можемо говорити, що термін «мотивація» існує не менше як 200 років. Про важливість мотиву А. Шопенгауер писав: «Без мотиву дія для нас так само неможлива, як рух неживого тіла без поштовху або тяги (Шопенгауер, 1813, 2001, параграф 43)» При цьому філософ виводить важливе положення, про те,

що «мотивація – це каузальність (*причинність* – авт.), яку можна бачити зсередини». Саме ця позиція на нашу думку дає підстави подальшим дослідникам розрізняти зовнішні і внутрішні мотиви. У подальших роботах мотивація розглядається поряд з таким термінами, як мотив, фактор, стимулювання, спонукання тощо. Його розглядають як здатність людини і як процес. Дослідники розглядають мотивацію до навчання, праці або трудової діяльності (Л. Червінська, 2003, Н. Пиж, 2010), мотивація персоналу (К. Наумік, 2003, І. Стець, 2006) тощо. Широко використовуються ідеї теорії мотивації у менеджменті. Автори підручника з виробничого менеджменту пропонують включити до поняття мотивації такі складові:

- внутрішнє спонукання людини до дій;
- динамічний процес фізіологічного і психологічного плану, що управляє поведінкою людини, визначає її спрямування, організованість, активність і усталеність;
- здатність людини в результаті праці задовольнити свої потреби.

Більшість науковців, серед яких О. Моргулець включає до поняття мотивації, окрім внутрішніх, ще й зовнішні компоненти: «Мотивація – це сукупність внутрішніх і зовнішніх рушійних сил, що спонукають людину до діяльності, задають межі і форми діяльності і надають цій діяльності спрямованості, яка орієнтується на досягнення поставлених цілей» (Моргулець О.Б., 2012).

Треба визнати, що останні два століття були здійснені численні наукові розвідки у цьому напрямку, і серед них виявилися досить плідні з точки зору побудови різних теорій мотивацій. Угрупування теорій мотивацій здійснюється відповідно до того, що лежить у фокусі уваги дослідників. Так, перша група теорій мотивацій зосереджує увагу на змістовому компоненті, а саме потребах людини, які вважаються основними мотивами, що змушують людину діяти (або не діяти). До таких теорій належать, наприклад, теорія мотивації по А. Маслоу, теорія мотивації Д. Клеlland, теорія мотивації Ф. Герцберга та інші. До другої групи відносять так звані «процесуальні» (або процесійні) теорії, у фокусі уваги яких є процес створення умов для зміни поведінки людини для досягнення певних цілей: теорія мотивації (очікувань) по В. Вруму, теорія справедливості, теорія мотивації Портеру-Лоулера. (Мачтакова О.Г., 2013). В окремих працях виокремлено ще одну групу: первинні теорії, що базуються на історичному досвіді (Бутко М.П., 2015).

Оскільки нас цікавить мотивація навчальної діяльності, у контексті цієї роботи важливими є ідеї процесуальних теорій мотивації, що стосуються вищих шаблів потреб людини (відповідно до змістових теорій мотивації), зокрема потреби у самовираженні та самовдоскаленні. Не можна не погодитися з провідною на сьогодні думкою, що «навчальна діяльність передусім мотивується внутрішнім мотивом, коли пізнавальна потреба особистості спрямовується на предмет діяльності, а також зовнішніми мотивами (самоутвердження, престижу, обов'язку,

необхідності, досягнення тощо). (Сергеєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В., 2012). Інакше кажучи, навчальні мотиви можуть бути пізнавальні (цікавість) і соціальні (бажання зайняти певну позицію при взаємодії з іншими людьми).

Разом з констатацією факту суттєвого інтересу до проблеми мотивації можемо зазначити, що цілком ця проблема наразі не є вирішеною і не може бути вирішеною один раз назавжди, адже зміни суспільних вимог та умов різного характеру потребують перегляду прийомів та способів мотивування учнів. Сьогодні за умов широкого розповсюдження і доступності комп'ютеризованих засобів і нових інформаційних технологій доцільно дослідити можливості їх включення у процес мотивування. Метою нашої роботи є розробка концепції та теоретичне обґрунтування технології мотивування учнів за допомогою однієї з інформаційних технологій, а саме технології цифрового сторітелінгу. Для досягнення мети були виконані наступні завдання: побудова понятійної системи проблеми мотивування, аналіз особливостей та потенційних можливостей технології сторітелінгу як методу мотивування учнів, формулювання .... Характер завдань зумовив вибір методів нашого дослідження. Так, для створення понятійної системи був застосований метод формалізації та структурно-генетичний аналіз-синтез, який дозволив виокремити у складному об'єкті певні ключові складники (блоки), що мають впливове значення на інші сторони об'єкта, методи аналогії, абстрагування та узагальнення, моделювання за допомогою побудови образно-знакової моделі, гіпотекто-дедуктивний метод.

Запропоновані у цій роботі елементи методики навчання, що базуються на ідеях *цифрового сторітелінгу*, самі по собі включають мотиваційний компонент, що поєднує обидва типи навчальних мотивів. Розглянемо більш детально цифровий сторітелінг як метод навчання, що мотивує учнів до навчання.

Цифровий сторітелінг (Digital Storytelling) можна розглядати як процес оповідання історії за допомогою комп'ютерних інструментів. Як і при традиційному оповіданні історій у більшості цифрових історій: 1) фокусується увага на певній темі; 2) історія містить особистісну точку зору того, хто є її автором.

Цифрові історії можуть бути створені за допомогою численних програм і, найчастіше, їх розміщують у веб-просторі для перегляду певною спільнотою. При цьому цифрові історії технологічно містять декілька поєднаних між собою елементів, таких як текст, відео, звук.

Щоб відокремити цифрову історію від інших відеоматеріалів (аналогових або потокових), важливо виявити специфічні риси цифрових історій. Існують різні стандарти щодо включення певних елементів у цифрові історії. Так, стандарт CDS (The Center for Digital Storytelling in Berkeley, California) передбачає, що цифрові історії характеризуються наявністю (переклад авт.):

- 1) точки зору;
- 2) драматичного (проблемне) запитання;
- 3) емоційний контент;
- 4) голосовий супровід;
- 5) саундтрек.

Для них характерні лаконічність і специфічний темп. Реальні цифрові розповіді можуть відрізнятися від запропонованого стандарту.

Р. Робін (Bernard R. Robin, 2008) пропонує оцінювати створені учнями цифрові історії за якістю їх складників, зокрема:

- 1) загальна мета розповіді;
- 2) точка зору оповідача;
- 3) ключове питання (питання), що утримує увагу;
- 4) вибір матеріалів (контенту);
- 5) чіткість голосового супроводу;
- 6) темп розповіді;
- 7) використання відповідного змісту музичного та звукового оформлення;
- 8) якість використовуваних зображень, відеозаписів та інших мультимедійних компонентів;
- 9) лаконічність по відношенню до деталей;
- 10) граматична та стилістична правильність.

Пропонуємо розглядати технологію цифрового сторітелінгу у дидактичному контексті, виокремлюючи в ній цільовий, змістовий, операційний та оціночно-рефлексійний блоки (робимо для чого?, що?, як?, що далі?). Ця технологія передбачає, що учні отримують завдання щодо перегляду або створення цифрової історії.

Для наповнення *цільового блоку* вчитель визначає мету роботи з цифровою історією. Л. Бутуріан (Buturian L., 2016, chapter 2), аналізуючи, чому важливо використовувати сторітелінг у навчанні, зазначає, що успіхом можна вважати, якщо «кожний учень (студент) пройде курс с трансформованим розумінням як навчального контенту, так усвідомленням власної здатності зробити позитивні зміни у суспільстві шляхом використання академічних знань і участі у колективі». У своїй роботі вона наводить приклади цифрових історій, які можуть бути віднесені до однієї з трьох категорій: як інструмент соціальної освіти; як засіб рефлексії; як засіб донесення певної ідеї. Ця типологія не претендує на повноту, але вона може слугувати певним орієнтиром для вчителя при визначенні цілі.

Важливо, що окрім здобуття учнями знань з певної теми, має бути поставлена більш загальна мета щодо формування наскрізних ключових компетентностей, визначених Концепцією НУШ. Це може бути, наприклад, здоров'язберігаюча компетентність. При цьому не можна залишати поза увагою саме мотиваційний аспект, він може бути, наприклад, таким: формувати і розвивати бажання дотримуватися

здорового способу життя, тобто формувати в учнів мотиви, що спонукають їх до діяльності в напрямку збереження власного здоров'я.

*Змістовий блок* технології цифрового сторітелінгу доречно наповнити завданням щодо створення історії, яка забезпечить виконання поставлених цілей. Розглянемо, якими взагалі можуть бути теми цифрових історій. За основу класифікації може бути використана класифікація М. Сакара і Д. Ламберта (Lambert J., 2003). Автори виділяють наступні тематичні групи цифрових оповідань:

- розповіді про взаємини;
- меморіальні розповіді (в пам'ять про людей, що пішли з життя);
- розповіді про події – пригодницькі розповіді (про подорожі, поїздки, важливі дати, тощо);
- розповіді про досягнення (наприклад, про закінчення школи або університету, про спортивні перемоги);
- розповіді про місця, дороги серцю (про свою або батьківську хату, про місто, улюблений парк, кафе і т.п.);
- розповіді про діяльність (про професії, захоплення, громадську роботу);
- розповіді про подолання (про боротьбу з хворобою, життєвими труднощами, тощо);
- розповіді про кохання (про початок взаємин, закоханість і залицяння, шлюб, любов до своєї сім'ї та рідних);
- розповіді про знахідки і відкриття.

Окрім тематики, цифрові історії можна класифікувати за різними ознаками, серед яких: авторство оповідання, мета створення, структурні особливості та форма подання.

Для молодших учнів для формування бажання дотримуватися здорового способу життя можуть бути запропоновані теми про їхні особисті досягнення у спорті, про людей, які вразили їх подоланням проблем, про власні відкриття щодо впливу різних факторів на здоров'я тощо.

*Операційний блок.* Створення та використання цифрових історій учнями – різнорівневі завдання. Можна виділити три типи завдань за рівнем складності, пов'язаних із цифровим сторітелінгом: перегляд історій незнайомих людей, створення власної історії, реакція та створення постісторії. Окрім цього ускладнюючими елементами можуть слугувати додаткові умови, зокрема: виконання роботи групою учнів, використання конкретних специфічних програм або їх самостійний вибір тощо.

До переваг технології цифрового сторітелінгу слід віднести той факт, що створення учнями цифрових історій-оповідань дозволяє у повній мірі реалізувати принцип індивідуалізації навчання, адже учні розповідають персоналізовані історії, у своєму темпі працюють над їх оформленням, вкладаючи вже набуті раніше знання і навички, поглиблюючи та розвиваючи їх, що забезпечує відчуття успіху і сприяє підвищенню

мотивації. У процесі роботи над цифровими оповіданнями зростає також рівень інтегрованості знань, адже ця робота включає такі види діяльності як читання, візуальне сприйняття, розуміння, реагування, перетворення цифрових та мультимедійних текстів, а також взаємодію з ними.

У контексті нашого дослідження однією з найважливіших ознак технології сторітелінгу є емоційне наповнення учнівської діяльності при створенні, перегляді, оповіданні, обговоренні історій. Щоб підвищити ефект, важливо наголосити учням, що цифрова історія оповідується від першої особи і має відображати власний досвід учнів, їх думки і ставлення. Створення та обговорення цифрових оповідань сприяє встановленню емоційних зв'язків між автором та аудиторією, сприяє соціалізації у групі, а також формуванню внутрішніх та зовнішніх мотивів до навчання, таких як прагнення до самоствердження, поваги, любові. Впливаючи на почуття та емоції учнів, цифрові оповідання можуть забезпечити суттєвий виховний результат, один з аспектів якого є підвищення мотивації до навчальної діяльності та формуванню ключових компетентностей.

Використання технології, за якої учні створюють власні цифрові історії передбачає зсув у стосунках вчителя та учня у бік збільшення співпраці на рівних. Вчитель виконує роль фасилітатора, тобто помічника, який допомагає учням визначити тему, побудувати структуру цифрового оповідання. Вони спільно вирішують, які технічні та програмні засоби можна використовувати для його створення. При цьому вирішальне слово завжди залишається за авторами оповідання.

На сьогодні спостерігається використання самих різних форм існування цифрових історій: від презентації з текстом, графікою, голосовим та музичним супроводом до фільмів, створених на професійних платформах. Учителю доречно надати поради учням форми подання їх історій, при цьому доцільно враховувати як вікові особливості, уміння учнів, так і цілі використання цієї технології. Незаперечним є факт, що сучасні діти із задоволенням занурюються у світ комп'ютерних технологій, легко засвоюють і використовують їх, діляться між собою відкриттями щодо їх можливостей, а також створюють власні канали для розповсюдження історій. Отже комп'ютерні технології самі по собі відіграють мотивуючу роль для виконання завдання.

При характеристиці *рефлексійно-оціночного* блоку технології сторітелінгу слід зауважити, що якими б незалежними не вдавали себе учні, всі вони хочуть мати зворотний зв'язок з аудиторією. Цей зв'язок може бути віртуальним (у вигляді вподобайок, кількості підписників їхнього каналу) або реальним (у вигляді реакції реальної аудиторії при перегляді цифрової історії). Оцифрована історія відрізняється від живої розповіді тим, що вона може існувати відокремлено від автора, але при цьому автор присутній у ній через власне ставлення, а тому він особливо вразливий до реакції. Важливо учителям організувати безпечне середовище для розповсюдження історії, особливо для молодших

школярів та підлітків, знайти способи обмеження аудиторії. Оцінювання цифрових історій може відбуватися у різні способи: голосуванням серед підлітків, бальним оцінюванням, самооцінюванням та взаємооцінюванням за спільно визначеними критеріями, словесно, але в будь-якому разі воно має бути мотивуючим. Вважаємо за доцільне проводити і рефлексію, у результаті якої учні зможуть піднятися над окремими деталями та подивитися на свою діяльність в цілому, побачити свої сильні та слабкі сторони, визначитись із своїм місцем на шляху до досягнення певної мети. Для рефлексії, наприклад, за темою збереження здоров'я доречно надати молодшим учням такі запитання: «Що змінилося в тобі, коли ти виконував завдання?», «Яких результатів ти очікував?», «Яких результатів тобі вдалося досягти вже сьогодні, а що ти плануєш робити завтра?» тощо.

Висновки. Описана в цій роботі концепція технології цифрового сторітелінгу має визначні перспективи для зміни ситуації з бажанням учнів до позитивних змін, до формування ключових компетентностей. Кожний з блоків технології несе в собі мотиваційний фактор і створює умови для навчання та розвитку учнів із задоволенням. Перспективними напрямками наукових розвідок вважаємо детальну розробку кожного блоку технології з демонстрацією на конкретних прикладах, а також проведення педагогічного експерименту.

#### **Список використаної літератури**

**1. Шопенгауэр А.** О четверояком корне закона достаточного основания. Собрание сочинений: В 6 т. Москва: ТЕРРА-Книжный клуб; Республика, 1999–2001. Том 3. **2. Моргулец О. Б.** Менеджмент у сфері послуг: навч. посіб. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 384 с. **3. Мачтакова О. Г.** Мотивація: від античності до постмодернізму: монографія. Одеса: Атлант, 2013. 210 с. **4. Виробничий менеджмент:** підручник. / За заг. ред. Бутка М. П. Київ: «Центр учбової літератури», 2015. 424 с. **5. Сергєєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В.** Загальна психологія: навч. посіб. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 296 с. **6. Robin B. R.** Digital Storytelling: A Powerful. Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice. THEORY PRACT. 47. 220-228. URL: <https://bit.ly/2W3uwdA>. **7. Buturian L.** The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning. 2016. URL: <http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story/>. **8. Lambert J.** Digital storytelling cookbook and traveling companion. Berkeley, CA: Digital Diner, 2007. URL: <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>

#### **References**

**1. Schopenhauer, A.** (2001). On the quadruple root of the law of sufficient reason.[On the fourfold root of the principle of sufficient reason]. Collected Works: In 6 v. Moscow: TEPPA-Book Club; Republic, 1999-2001

[in Russian] V.3 2. **Morhulets, O. B.** (2012). Menedzhement u sferi posluh. [Management in the field of services]. Kyiv: Center for Educational Literature [in Ukraine]. 3. **Machtakova, O. H.** (2013). Motyvatsiia: vid antychnosti do postmodernizmu [Motivation: from antiquity to postmodernism]. Odesa: "Atlant" [in Ukraine]. 4. **Butko, M. P.** (2015). Vyrobnichyi Menedzhement [Production management]. Kyiv : Center for Educational Literature [in Ukraine]. 5. **Serhieienkova, O. P., Stoliarchuk, O. A., Kokhanova, O. P., Pasiaka, O. V.** (2012). Zahalna psykholohiia [General Psychology]. Kyiv: Center for Educational Literature [in Ukraine]. 6. **Robin, Bernard.** (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice - THEORY PRACT. 47. 220–228. URL: <https://bit.ly/2W3uwdA>. 7. **Buturian, L.** (2016). The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning. URL: <http://www.cehd.umn.edu/the-changing-story>. 8. **Lambert, J.** (2003). Digital storytelling cookbook and traveling companion. Berkeley, CA: Digital Diner. URL: <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>.

**Золочевська М. В., Назаренко Л. М. Мотиваційний аспект використання технології цифрового сторітелінгу**

Стаття присвячена розробці концепції та теоретичному обґрунтуванню технології мотивування учнів за допомогою однієї з інформаційних технологій, а саме технології цифрового сторітелінгу. Розкрито сутність поняття мотивації, здійснено історичний екскурс розвитку теорій мотивації. Подано аналіз особливостей та потенційних можливостей технології цифрового сторітелінгу як методу мотивування учнів. Названі елементи та ознаки цифрових історій. Виокремлено та схарактеризовано чотири умовні блоки технології цифрового сторітелінгу: цільовий, змістовий, операційний та оціночно-рефлексійний. У характеристику кожного з блоків включено види діяльності учителя та учнів, методичні рекомендації щодо забезпечення мотиваційного ефекту для формування ключових компетентностей.

*Ключові слова:* мотивація, сторітелінг, цифрова історія.

**Золочевская М. В., Назаренко Л. Н. Мотивационный аспект использования технологии цифрового сторителлинга**

Статья посвящена разработке концепции и теоретическому обоснованию технологии мотивации учащихся с помощью одной из информационных технологий, а именно технологии цифрового сторителлинга. Раскрыта сущность понятия мотивация, совершен исторический экскурс развития теорий мотивации. Дан анализ особенностей и потенциальных возможностей технологии цифрового сторителлинга как метода мотивации учащихся. Названы элементы и отличительные признаки цифровых историй. Выделены и охарактеризованы четыре условных блока технологии цифрового сторителлинга: целевой, содержательный, операционный и оценочно-



рефлексивных. В характеристику каждого из блоков включены виды деятельности учителя и учащихся, методические рекомендации по обеспечению мотивационного эффекта для формирования ключевых компетенций.

*Ключевые слова:* мотивация, сторителлинг, цифровая история.

**Zolocheska M., Nazarenko L. Motivational Aspect of the Use of Digital Storytelling Technology**

The article is dedicated to the design of the concept of motivational technology based on digital storytelling. The article critically examines the definition of motivation in the historical aspect, starting with Schopenhauer, and shows development of motivational theories. There are two main types of motivational theories: procedural and contextual. The objective of this study is to highlight the problem of using ICT in the classroom and, particularly, the use of the digital storytelling as a teaching method that helps to raise the level of motivation in pupils. Digital stories can be created using a large number of applications and are often put in a website for viewing by a specific community. In this case, a digital story technologically contains several interconnected elements such as text, video, and sound. In order to separate digital story from other video materials (slide or stream) specific features of digital stories were revealed on the basis of the research by Robin B., Buturian L.

The central thesis of this paper is that four blocks of digital storytelling teaching technology are distinguished and characterized: target, content, operational and evaluation reflexive. The characteristics of each of the blocks include activities of teachers and students, methodological recommendations to ensure the motivational impact on the formation of key competencies. Each of the blocks carries a motivational factor and creates conditions for learning and development with pleasure.

Taken together, this research extends our knowledge of teaching methods and the theory of motivation. In future investigations, it might be possible to detail each block of technology with demonstration of concrete examples, and also to carry out a pedagogical experiment.

*Key words:* motivation, digital story, storytelling.

Стаття надійшла до редакції 10.02.2019 р.

Прийнято до друку 29.03.2019 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Харківська А. А.