

Key words: *future teacher-researcher, course “Methods of teaching Ukrainian language in higher school”, electronic linguodidactics, electronic educational resources, electronic dictionary, electronic guide, personal site, blog, webinar.*

УДК 378. 147.1:004.9 (477)

Лариса Тимчук

Інститут інформаційних технологій і засобів навчання

НАПН України, м. Київ

ORCID ID 0000-0003-2347-747X

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУВАННЯ ЦИФРОВИХ НАРАТИВІВ У НАВЧАННІ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ ОСВІТИ

У статті обґрунтовано концепцію проектування цифрових наративів у навчанні майбутніх магістрів освіти, що поєднує мету, генезу провідних ідей дослідження, базовий понятійно-категоріальний апарат, ядро концепції, програму, установлення характеру дослідження, результативно-прогностичний концепт. Охарактеризовано й подано визначення категорії цифровий наратив, наративне навчання, наративно-цифровий підхід. Обґрунтовано теоретичні засади проектування цифрових наративів як нового напрямку навчання майбутніх магістрів освіти в сучасному інформаційному соціумі

Ключові слова: *концепція, цифрові наративи, проектування, теоретичні основи, наративне навчання, магістр освіти.*

Постановка проблеми. Пошуки шляхів ефективної підготовки вчителя впродовж століть ґрунтуються на ідеях єдності науки, мистецтва й технологій, раціонального і почуттєвого, свідомого й підсвідомого, формального і неформального. Теоретичні та практичні здобутки вітчизняної й зарубіжної педагогічної науки, вивчення міжнародного досвіду організації та змісту навчального процесу вищих навчальних закладів дають можливість стверджувати, що одним із дієвих шляхів гармонійного професійного розвитку майбутніх магістрів освіти є конвергентне поєднання інформаційно-комунікаційних технологій із сучасними методами активного засвоєння знань.

Метою даної статті є обґрунтування концепції проектування біографічних цифрових наративів у навчанні майбутніх магістрів освіти.

Аналіз актуальних досліджень. Витоки цифрових наративів знаходимо в цифровій гуманістиці, що спрямована на використання комп'ютерних систем для різноманітних гуманітарних досліджень, засади цифрової гуманістичної педагогіки у вітчизняному освітньому просторі були обґрунтовані В. Ю. Биковим та М. П. Лещенко [1], використанню цифрових технологій у зарубіжній освіті присвячені дослідження Н. М. Авшенюк [2], А. А. Сбруєвої [3]. Вивчення праць зарубіжних учених Х. Баррета (Barrett H.) [4], Б. Гірша (Hirsch B.) [5], Р. Ленема (Lanham R.) [6], С. Махоні (Mahony S.)

[7], Дж. Охлер (Ohler J.) [8], Б. Робін (Robin B.) [9], С. Тоїсано (Tolisano S.) [10] дозволило встановити наявність інтенсифікації наукових досліджень явища цифрової наративізації навчання в міжнародному освітньому просторі за такими напрямками: цифрова гуманістика як методологія сучасних педагогічних досліджень; функції цифрових наративів у навчанні студентів університетів; упровадження розповідання цифрових історій у педагогічний процес загальноосвітніх навчальних закладів; цифрові наративи в неформальній освіті. Використання цифрових наративів у курикулумі вищих навчальних закладі пов'язане з розв'язанням проблеми підвищення ефективності навчального процесу на основі посилення впливу навчальних інформаційних повідомлень на студентів шляхом розширення каналів сприймання і створення можливостей для творчого перетворення та особистісного представлення навчального змісту за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій.

Виклад основного матеріалу. Цифрові наративи поширились у вищій освіті наприкінці 90-х років XX століття в результаті співпраці Центру цифрових наративів (CDS) з низкою університетів (зокрема, університетами Балтімора, Монтерею, Огайо, Колорадо, Калгарі, Масачусетса та ін.), серед яких базовим був Університет у Берклі. Серйозним поштовхом на шляху розвитку цифрової наративізації навчання (процесу впровадження наративів у вивчення різних дисциплін) став розвиток ІК-компетентностей, зокрема технологічних умінь, у викладачів вищих шкіл, що здійснювався на базі Центрів цифрових наративів та інших інституцій. З 2010 року курси з цифрових наративів входять до складу магістерських програм і пропонуються в американських, канадських, скандинавських, німецьких, польських та інших університетах світу. Важливим етапом використання цифрових наративів у навчанні студентів університетів стало міжнародне науково-дослідницьке вивчення педагогічного потенціалу цифрової наративізації.

Концептуальні засади використання цифрових технологій у вищій гуманістично-гуманітарній освіті визначив професор Каліфорнійського університету Ричард Ленем (Richard A. Lanham), який обґрунтував появу та стрімкий розвиток нової педагогічної парадигми у вищій освіті, що виникла в результаті конвергенції цифрових технологій з навчально-освітньою діяльністю, і характеризується створенням особливо комфортних, у порівнянні з традиційними, умов до творчої реалізації й самовираження всіх суб'єктів навчального процесу. Р. Ленем відносить цифрову продукцію до нового виду мистецтва [6, 14], у якій «слово, образ і звук виражені у спільному цифровому коді, мистецтво здобуває нову й радикальну здатність до взаємоперетворення» [6, 16]. Тому можна стверджувати, що цифровий наратив – це динамічний засіб передачі інформації, у якому слово, образ і звук виражені у спільному цифровому коді.

Розробляючи проблему проектування й використання цифрових наративів при викладанні різних дисциплін у вищих навчальних закладах було розроблено концепцію, мета якої полягає в обґрунтуванні теоретико-методичних засад проектування цифрових наративів як нового напрямку навчання майбутніх магістрів освіти в сучасному інформаційному соціумі. Провідні концептуальні ідеї дослідження виявилися в конвергенції двох визначальних тенденцій розвитку міжнародного освітнього простору: наративного навчання та цифрової гуманізації навчання, а також чотирьох провідних наукових теорій: наративізації освітнього процесу (Дж. Брунер), комп'ютеризації вищої гуманітарної освіти (Р. Ленем), єдності мистецької й педагогічної дії (І. Зязюн) та цифрової гуманістичної педагогіки (В. Бикова, М. Лещенко).

Наративне навчання – це одна з найдавніших тенденцій розвитку освітніх практик, адже перед тим, як за допомогою книжок, що стали широко поширені й доступні не відразу, почали навчати грамоти (читання й письма), усні розповіді були практично єдиною формою передачі мудрості і знань від старших молодшим. Наратив особливо цінується не тільки як стародавня мистецька та суттєва форма людської експресії, а і як ефективний метод пізнання себе й світу, у якому живемо. У наративі можуть поєднуватися вербальні, мімічні, пантомімічні, хореографічні, вокальні засоби вираження внутрішнього світу людини для обміну знаннями, культурою, традиціями, налагодження спілкування з іншими людьми.

Наративне навчання ґрунтується на ідеях гуманістичної та когнітивної психології й педагогіки про унікальні можливості наративів (рефлексивних розповідей) щодо розвитку когнітивних, інтерактивних, соціокультурних умінь людини. Уперше можливості використання наративів у навчальному процесі як ефективного навчального підходу обґрунтовано Дж. Брунером [11]. У ході наративного навчання (цілеспрямована взаємодія вчителя з учнями на основі створення й обміну рефлексивними розповідями) реалізується низка підходів, при яких суб'єкти навчального процесу трактуються як:

- активні дослідники інформаційних повідомлень за допомогою управління когнітивними процесами (*когнітивний підхід*);
- співучасники наративної взаємодії між оповідачем і слухачами (*інтерактивний підхід*);
- *творці* лінгвістичних структур, що використовуються для особистісних або соціальних цілей (*лінгвістично-конструктивістський підхід*);
- дослідники різних інтерпретацій наративу, у залежності від поставлених завдань: індивідуальний розвиток, вплив батьків, гендерних відмінностей, культури (*крос-лінгвістичний, крос-культурний*);

- представники культурної традиції через власну суб'єктивність: форми, які використовуються для створення наративу попередньо існували як образи, моделі та значення в широкому контексті культури, де вони постійно поповнюються, а оповідач розглядається як активний діяч у процесі конструювання цих значень (*соціокультурний підхід*).

У наші дні інформаційно-комунікаційні технології надали нове життя наративному навчанню. Використання цифрових технологій уможливило урізноманітнити, поглибити до різних рівнів мультимедійних модулів творче самовираження особистості. Водночас нові технології значно, аж до глобальних вимірів, розширили кількість осіб, які включено в наративну взаємодію, що дозволило обмінюватися історіями, інформаційними комунікувати і колаборативно співпрацювати з іншими людьми в усьому світі.

Використання цифрових наративів у навчанні ознаменувало реалізацію наративно-цифрового підходу, що водночас є яскравим свідченням стрімкого розвитку й поширення нової тенденції в міжнародному освітньому просторі – цифрової гуманізації навчання. Витоки цифрової гуманізації навчання, як наголошують В. Биков, М. Лещенко у статті «Цифрова гуманістична педагогіка відкритої освіти», «слід шукати у «цифровій гуманістиці (від англ. *«digital humanities»*) – міждисциплінарній галузі наукових досліджень та освітніх практик, що виникла на перетині комп'ютерних і гуманітарних дисциплін та розвинулася з комп'ютеризації гуманітарної галузі й цифрових гуманітарних практик. Вона охоплює різноманітну тематику та види діяльності, від створення он-лайн, зберігання колекцій артефактів до збору баз культурних даних великого обсягу, включає перетворені в цифрові та створені цифрові матеріали, поєднує методологію традиційних гуманітарних дисциплін (наприклад, історії, філософії, лінгвістики, літератури, мистецтва, археології, музики та культурології) і соціальних наук, з комп'ютерними технологіями (наприклад, візуалізація даних, інформаційний пошук, збір даних, статистика, створення тексту, цифрова картографія, цифрова публікація)» [1].

Учені зазначають, що методологічним підґрунтям цифрової гуманізації навчання є створення об'єднувальних концепцій, що охоплюють «біо» і «техно». Цифрова гуманізація навчання також перетинається з дослідженнями нових медіа та науками про інформацію, медіа теорією композиції, вивченням комп'ютерних ігор [1]. Таким чином, наративно-цифровий підхід виник на основі конвергенції мистецтва усної розповіді й мистецтва використання технологій вираження і передачі інформаційних повідомлень образами, звуками, символами або їх комплексним застосуванням [1]. **Наративно-цифровий підхід** передбачає таку взаємодію викладача зі студентами, у ході якої раціонально-логічна та почуттєво-емоційна характеристики інформаційних повідомлень передаються й засвоюються не тільки через вербальний, але й інші інформаційні канали, що створюються за допомогою інформаційно-комунікативних технологій, і дає

можливість розширити, збільшити, поновити низку смислів та їх відтінків, що виникають у ході отримання нового досвіду.

Використання наративно-цифрового підходу зумовлено розвитком інформаційного соціуму й необхідністю залучення студентів до творчого виготовлення інформаційної продукції як обов'язкового етапу в процесі формування соціальної, інформаційно-комунікаційної та медіа компетентностей, що набуває особливого значення в сучасному медіапросторі – інтегральному середовищі, яке використовується для зберігання, передачі і подання інформаційних повідомлень або даних. Наративно-цифровий підхід доцільно застосовувати для реалізації таких завдань: глибше пізнання, розуміння навколишнього світу, оточуючих реальностей; активізація процесів самопізнання, пошуку життєвих смислів; розвиток здібностей до аналізу й мистецького представлення отриманого досвіду; актуалізація вміння висловлювати (представляти) власну точку зору; творча самореалізація; стимулювання вміння постійно вчитися, самовдосконалюватися; розвивати цифрову компетентність.

До понятійно-категоріального апарату концепції включено робочі визначення термінів, понять та категорій, потрібних для уточнення, авторського осмислення й упорядкування термінології в межах дослідження, а саме: «наратив», «наративне навчання», «мультимедійний наратив», «наративне мультимедійне навчання», «педагогічний наратив», «біографічний наратив», «цифровий наратив», «біографічний цифровий наратив», «наративно-цифровий підхід», «педагогічна технологія створення цифрового наративу», «проектування цифрових наративів», «проектування біографічних цифрових наративів». Подамо визначення деяким із них: *наратив* – це описовий текст певної послідовності подій (історія, розповідь, опис, повідомлення), що має рефлексивний характер; *наративне навчання* – це цілеспрямована взаємодія вчителя з учнями на основі створення й обміну рефлексивними розповідями; *цифровий наратив* – це наратив, створений у результаті когнітивно-творчого процесу з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, що ґрунтується на опрацюванні символічного (літери, цифри, ноти, так звані елементи кодування), семантичного (поняття) і образного матеріалу; *наративно-цифровий підхід (narrative-digitalapproach)* – це застосування в навчально-виховному процесі цифрових наративів, які є інтегрованим поєднанням наративу (оповіді) й інформаційно-комунікаційних технологій. Наративний-цифровий підхід створює можливість для пошуку й розуміння смислів у різних формах і проявах життя. Його реалізація може дати поштовх глибинним трансформаційним процесам в освіті, що покликані внести зміни як у систему професійної підготовки майбутніх учителів, так і в існуючу систему перепідготовки й підвищення рівня фахової кваліфікації педагогічних кадрів. *Педагогічна технологія створення цифрового*

наративу – у контексті нашого дослідження – це алгоритмізована послідовність організаційних дій педагога, які доцільно виконати, щоб забезпечити ефективність процесу створення цифрових наративів майбутніми магістрами освіти. *Проектування цифрових наративів* трактуємо як створення дидактичних цифрових рефлексивно-розповідних матеріалів за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, а проектування навчального процесу з використанням цифрових наративів є описом навчання як їх створювати та застосувати.

Ядро концепції komponують ідеї, у яких розкривається сутність цифрових наративів та можливості й переваги їх застосування в навчальному процесі майбутніх магістрів освіти. Наведемо ідеї, що розкривають сутність педагогічних явищ, пов'язаних з проектуванням цифрових наративів та можливостями їх впливу на сучасну вищу освіту, зокрема навчання майбутніх магістрів освіти:

- у сучасних реаліях дійсно новим є інтенсивність конвергенції цифрових технологій з гуманістичними науками, гуманітарними предметами, демократизацією освіти в цілому;
- сучасний перехід до проектування цифрових наративів у вищій освіті – це поступове зближення технологій, мистецтва усного мовлення й письма, що поглиблює процеси демократизації вищої освіти;
- створення і використання цифрових наративів на новому рівні повертає риторичку як визнану форму людської комунікації, педагогічної взаємодії, що традиційно визначалася як мистецтво переконання й може трактуватися як здатність подавати інформацію в такий спосіб, щоб люди могли «подивитися на речі з іншої точки зору»;
- використання цифрових наративів є своєрідним поверненням до гуманітарної освіти, що побудована на вербальних методах навчання, і тому може трактуватися певною мірою як традиція, що зазнала технологічного впливу;
- феномен цифрових наративів підштовхує до глобальної переоцінки традиційного розуміння предмету вивчення гуманістичних наук, а також методів навчання (конвергенція традиційних методів із використанням ІКТ);
- цифрові наративи відрізняються від наративів на паперовій основі (з усталеним й авторитарно-незмінним текстом) інтерактивністю, динамічністю і здатністю поєднувати слово з образом і звуком;
- цифрові наративи піддають сумніву традиційну концепцію про домінуючу позицію друкованої на паперовій основі книги як засобу навчання;
- цифровий наратив – це продукт творчої діяльності людини, що дає можливість розширити звичайний досвід (змінити текст, додати зображення), щоб зробити знайоме настільки незнайомим, що кінцевий витвір може вважатися мистецьким;

- цифровий наратив – це мистецтво, яке розширює власні межі, нескінченно прогресує, а не регресує; це суміш мистецтва та його критики, у якому перемішані мистецтво й реальне життя; ...» [6, 81];

- покоління людей, народжених у цифровому світі, живуть у соціумі відмінному від того, у якому жили люди старшого покоління. «Цифрові аборигени» сприймають звуки і форми як взаємозамінні, для них є звичною наявність комп'ютерів, де всі сигнали органів чуттів можна перетворювати відповідно до творчого задуму, наприклад звукові у візуальні.

До ідей, що розкривають сутність цифрових наративів та можливості й переваги їх застосування в навчальному процесі майбутніх магістрів освіти належать такі положення:

- цифровий наратив – це універсальний суспільний феномен, що сприяє глибокому усвідомленню своєрідності людства (подібності та відмінності між расами, релігіями, культурними традиціями);

- цифровий наратив – процес і результат творчої діяльності людини за допомогою ІКТ, тому є надзвичайно важливим для розвитку креативних здібностей; поліпшує когнітивно-комунікативні вміння (уміння розмовляти, оповідати, писати, моделювати, проектувати та ін.); є джерелом розумового й естетичного розвитку, сприяє позитивному ставленню до навчання та викладання;

- цифровий наратив створює сприятливе середовище для особистісного вираження потреб кожної людини, стимулює процеси самопізнання й пізнання довкілля;

- цифровий наратив – це інноваційне відродження традиції наративності у вищій освіті за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій;

- цифровий наратив – це єдність когнітивних процесів, художньо-творчої діяльності й сучасних інформаційно-комунікаційних технологій;

- проектування цифрових наративів є універсальним підходом до індивідуалізації навчання, у тому числі людей із особливими потребами.

До ядра концепції також відносимо сукупність науково-педагогічних підходів до розгляду проблеми проектування і впровадження цифрових наративів у навчальний процес. Основними серед них визначено: гуманістичний, гуманітарний, індивідуальний, аксіологічний, особистісний, системний, конвергентний, компетентнісний, когнітивний, культурологічний, крос-культурний, соціо-культурний, креативно-технологічний, мистецький, лінгвістично-конструктивістський, інтерактивний, інтегральний. Коротко охарактеризуємо кожний із них.

Вихідні теоретичні положення та методологічні підходи ядра концепції визначають програму вивчення процесу проектування цифрових наративів, дослідження ефективності навчання студентів шляхом їх залучення до творчої, науково-дослідницької, експресивної діяльності, що

повинно сприяти в майбутньому успішній педагогічній взаємодії в умовах інформаційного соціуму.

Програма дослідження передбачає: вивчення сутності основних понять дослідження; обґрунтування методики дослідження; вивчення зарубіжного досвіду проектування цифрових наративів у навчальному процесі майбутніх магістрів освіти; обґрунтування концептуальних засад дослідження; аналіз вітчизняної теорії та практики використання цифрових наративів; обґрунтування моделі проектування цифрових наративів; розробка технології створення цифрових наративів, їх презентації та поширення; розробка методичної системи проектування біографічних цифрових наративів як одного зі способів реалізації загальної моделі проектування цифрових наративів; експериментальна перевірка ефективності авторської моделі й методичної системи проектування цифрових біографічних наративів; формулювання рекомендаційних положень і окреслення шляхів подальших досліджень.

Характер дослідження. Оскільки дослідження має теоретико-емпіричний характер, то його ефективність перевіряється в ході педагогічного експерименту, що поєднуватиме констатувальний та формувальний етапи. Було б також доцільно провести порівняльне педагогічне дослідження щодо реалізації методичної системи проектування біографічних цифрових наративів у професійній підготовці майбутніх магістрів освіти за кордоном і в Україні. З цією метою в межах угоди про співпрацю між Інститутом інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України (Україна) та Університетом Яна Кохановського в м. Кельцах, філія в м. Пьотрков Трибунальський (Польща) було проведено компаративістське педагогічне дослідження ефективності реалізації методики проектування цифрових біографічних наративів у навчальному процесі майбутніх магістрів освіти, зокрема предметом дослідження може стати цифрова компетентність студентів.

Результативно-прогностичний концепт дослідження. Сучасний інформаційний простір перенасичений інформаційними повідомленнями різного змісту, тому дуже важливо звернути увагу науковців, педагогів-практиків на створення й наповнення його відповідним гуманістично-спрямованим та особистісно-орієнтованим навчальним контентом, а також підготувати освітян до проектування цього контенту на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку когнітивних, творчих здібностей та інформаційно-комунікаційних компетентностей, що необхідні майбутнім учителям у XXI столітті.

Дисертаційне дослідження започатковує новий напрям у вітчизняній теорії і практиці, що уможливить більш ефективне використання ІКТ для демократизації, гуманізації, одухотворення навчально-виховного процесу,

який відповідатиме як соціальним, так і індивідуальним потребам, буде привабливим для сучасної молоді.

Висновки. У розробленій концепції обґрунтовано теоретичні засади проектування цифрових наративів як нового напрямку навчання майбутніх магістрів освіти в сучасному інформаційному соціумі. Провідні ідеї концепції увиразнюються в положенні про те, що проектування цифрових наративів як інноваційного відродження традиції наративності у вищій освіті, процесу й результату творчої діяльності за допомогою цифрових технологій, є надзвичайно важливим для розвитку когнітивних, комунікативних, креативних здібностей, стимулювання процесів самопізнання й пізнання довкілля в майбутніх магістрів освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Биков В. Цифрова гуманістична педагогіка відкритої освіти / В. Биков, М. Лещенко // Теорія і практика управління соціальними системами. – 2016. – № 4. – С. 115–130. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tipuss_2016_4_13.
2. Авшенюк Н. М. Глобальна освіта як складова професійного розвитку американських і канадських учителів / Н. М. Авшенюк // Етика й естетика педагогічної дії. – 2012. – № 3. – С. 123–132.
3. Сбруєва А. А. До проблеми D-(digital) інновацій у вищій освіті : актуальний стан та проблеми розвитку / А. А. Сбруєва // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – 2015. – № 8 (52). – С. 170–187.
4. Barrett H. Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool / H. Barrett // Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference / C. Crawford et al. (Eds.). – 2006. – P. 647–654.
5. Hirsch B. Digital Humanities and the Place of Pedagogy / Brett D. Hirsch // Digital Humanities Pedagogy : Practices, Principles and Politics. – Cambridge : Open Book Publishers, 2012. – P. 3–30.
6. Ленем Р. Електронне слово : демократія, технологія та мистецтво / Р. Ленем ; пер. з англ. А. Глушка. – К. : Ніка-Центр, 2005. – 376 с.
7. Mahony S. Teaching Skills or Teaching Methodology / S. Mahony, E. Pierazzo // Digital Humanities Pedagogy : Practices, Principles and Politics / Ed. Brett D. Hirsch. – Cambridge: Open Book Publishers, 2012. – P. 215–217.
8. Robin B. Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop / B. Robin, B. Dogan // Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference / K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen, & D. A. Willis (Eds.). – 2008. – P. 902–907.
9. Ohler J. Digital Storytelling in the Classroom : New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity Paperback / J. Ohler. – Corwin, 2013. – 304 p.
10. Tolisano S. Digital Storytelling Tools for Educators Licensed under Creative Commons, USA / S. Tolisano. – 2009. – 108 p. – URL : [\[http://.langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf\]](http://.langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf)
11. Брунер Дж. Культура образования / Брунер Джером ; пер. Л. В. Трубицыной, А. В. Соловьев ; Моск. высш. шк. социальных и экон. наук. – М. : Просвещение, 2006. – 223 с.

REFERENCES

1. Bykov, V., Leshchenko M. (2016). Tsyfrova humanistychna pedahohika vidkrytoi osvity [Digital humanist pedagogy of open education]. *Teoriia i praktyka upravlinnia sotsialnyimi systemamy*, 4, 115–130. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tipuss_2016_4_13.
2. Avsheniuk, N. M. (2012). Hlobalna osvita yak skladova profesiinoho rozvytku amerykanskykh i kanadskykh uchyteliv [Global education as part of professional development of American and Canadian teachers]. *Etyka i estetyka pedahohichnoi dii*, 3, 123–132.
3. Sbruieva, A. A. (2015). Do problemy D-(digital) innovatsii u vyshchii osviti : aktualnyi stan ta problemy rozvytku [The problem of D-(digital) innovation in higher education: current status and problems of development]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii*, 8 (52), 170–187.
4. Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, pp. 647–654.
5. Hirsch, B. (2012). Digital Humanities and the Place of Pedagogy. In Brett D. Hirsch (Ed.), *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*. Cambridge, Open Book Publishers, pp. 3–30.
6. Lenem, R. (2005). *Elektronne slovo: demokratiia, tekhnolohiia ta mystetstvo* [The electronic word: democracy, technology and the arts]. K.: Nika-Tsentr.
7. Mahony, S., Pierazzo, E. (2012). Teaching Skills or Teaching Methodology. In Brett D. Hirsch (Ed.), *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*. Cambridge, Open Book Publishers, pp. 215–217.
8. Robin, B., Dogan, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen, & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*, pp. 902–907.
9. Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity*. Corwin.
10. Tolisano, S. (2009). Digital StorytellingTools for Educators Licensed under Creative Commons, USA. Retrieved from: <http://.langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling- Guige-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>
11. Bruner, J. (2006). *Kultura obrazovaniia* [Culture of education]. M.: Prosveshcheniie.

РЕЗЮМЕ

Тимчук Лариса. Концепция проектирования цифровых нарративов в обучении будущих магистров образования.

В статье обоснована концепция проектирования цифровых нарративов в обучении будущих магистров образования, которая состоит из цели, генезиса основных идей исследования, базового понятийно-категориального аппарата, ядра концепции, программы, установления характера исследования, результативно-прогностического концепта. Охарактеризовано и дано определение категорий цифровой нарратив, нарративное обучение, нарративно-цифровой подход. Обоснованы теоретические основы проектирования цифровых нарративов как нового направления обучения будущих магистров образования в современном информационном социуме.

Ключевые слова: концепция, цифровые нарративы, проектирование, теоретические основы, нарративное обучение, магистр образования.

SUMMARY

Tymchuk Larysa. The concept of digital narratives design in training of the future Masters of Education.

The article deals with the concept of digital narratives design in training of the future Masters in Education that combines purpose, genesis of the leading research ideas, basic concept-category apparatus, core of the concept, program, determination of character of the research, efficient-prognostic concept. Digital narrative, narrative training, digital narrative approach are highlighted and given the definitions to. Theoretical foundations of digital narratives design as the new field of training of the future Masters of Education in today's information society are defined.

The origins of the use of digital narratives in education are found in digital humanities – the science about using computer systems in various humanitarian fields. Digital narratives spread in higher education of the USA in the late 90s of the XX century as a result of cooperation of Centre of digital narratives (CDS) with a number of universities. At the beginning of the XXI century courses on digital narratives are parts of the Bachelor and Master Study programs, and become the subject of study of international research projects.

Leading conceptual ideas of the research are grounded on the convergence of two defining trends of the international educational space development: narrative training and digital humanizing of education, as well as four major scientific theories: making educational process narrative (J. Bruner), computerization of higher humanitarian education (R. Lenham), unity of artistic and pedagogical action (I. Ziaziun) and digital humanist pedagogy (V. Bykov, M. Leshchenko). The article highlights the main ideas about possibilities and advantages of digital narratives use in the training process of the upcoming Masters of Education: digital narrative is a universal social phenomenon that promotes awareness of the uniqueness of humanity (similarities and differences between races, religions, cultural traditions); digital narrative is the process and result of human creativity through ICT, so it is extremely important for the development of creative abilities; it improves cognitive-communication skills; it is a source of mental and aesthetic development, it promotes a positive attitude to learning; digital narrative is a unity of cognitive processes, artistic and creative activities and modern information and communication technologies.

Implementation of digital narrative approach is due to expediency of attracting students to the creative production of the information products as a necessary step in the process of formation of information-communication and media competencies, which is particularly important in today's information society. The article establishes a new direction in theory and practice that enables effective use of ICT for democratization, humanization, and inspiration of the educational process that meets both social and individual needs and will be attractive for students.

Key words: concept, genesis, core, theoretical foundations, digital narratives, design, narrative training, Master of Education.