

# Дигитално разказване на ИСТОРИИ

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

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

Този подмодул ще Ви помогне да:

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

# Какво е Дигитално разказване на истории?

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

# Защо Дигитални истории? Как те подкрепят ученето?

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

## Историите превръщат знанието в нещо смислено!

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

# Дигитално разказване на истории като ефективен обучителен инструмент за ПОО професионалисти

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

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

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

# Медиа и инструменти, използвани в Дигиталното разказване на истории



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

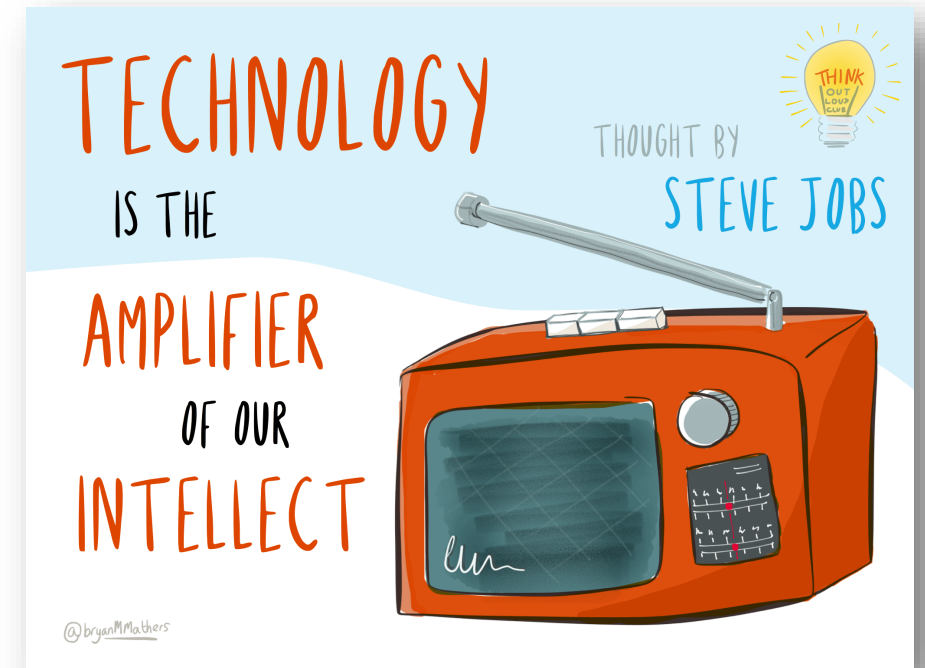
Концепцията обхваща и редица дигитални разкази, включително дигитални уеб-базирани разкази, интерактивни разкази и хипертекстови разкази. В хипертекстовата художествена литература например читателите могат да използват хипертекстови връзки, за да преминат от една част на текста към следващата.

Адаптирано от: Metaphors We Live By

## Въпреки това:

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

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



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



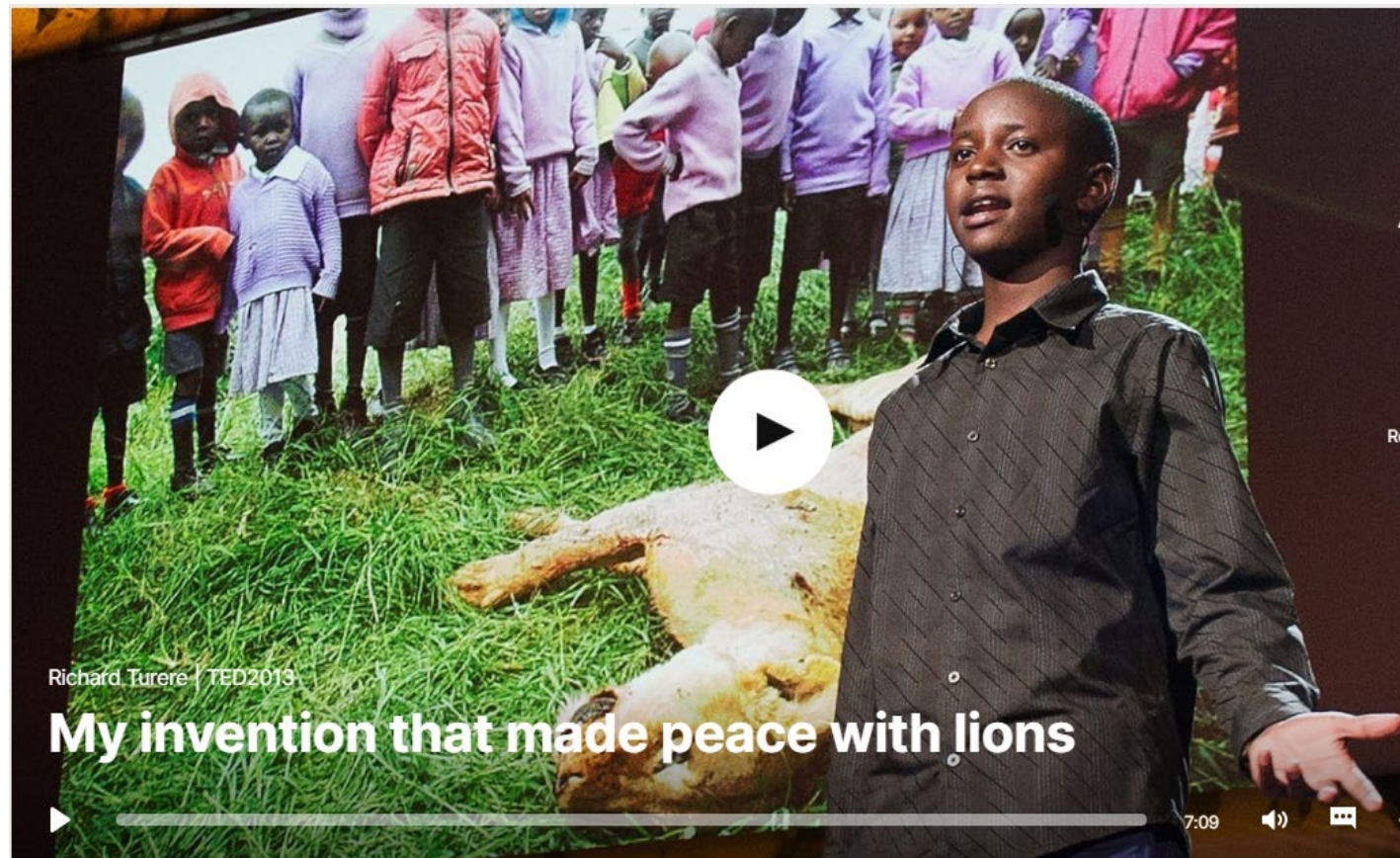
# Добрите истории са:

- ◆ Ангажиращи
- ◆ Обвързващи
- ◆ Разговорни
- ◆ Лични
- ◆ Запомнящи се
- ◆ Прости!
- ◆ Забавни
  
- ◆ **Включете вашето въображение**





## Дейност 1. Вижете тази дигитална история...



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

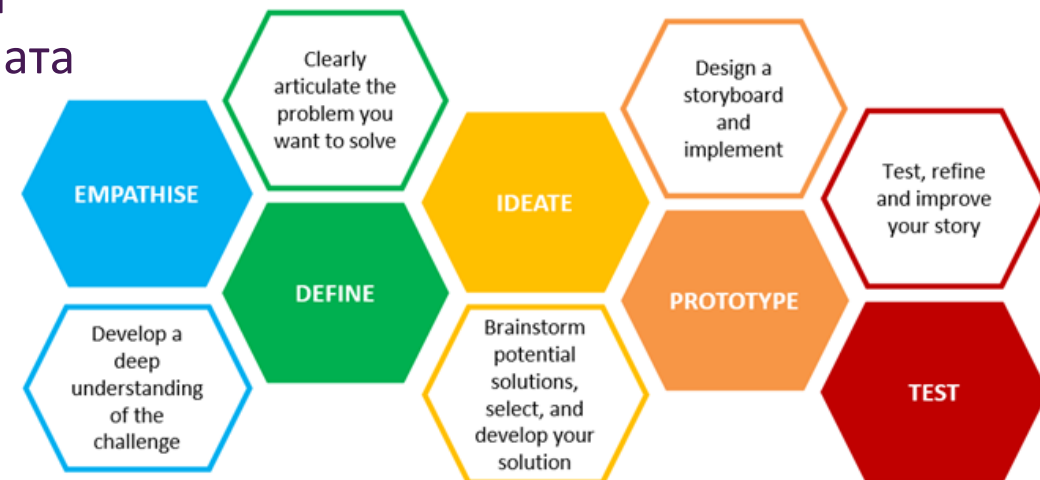


# Използване на Дизайн мислене за Дигитално разказване на истории

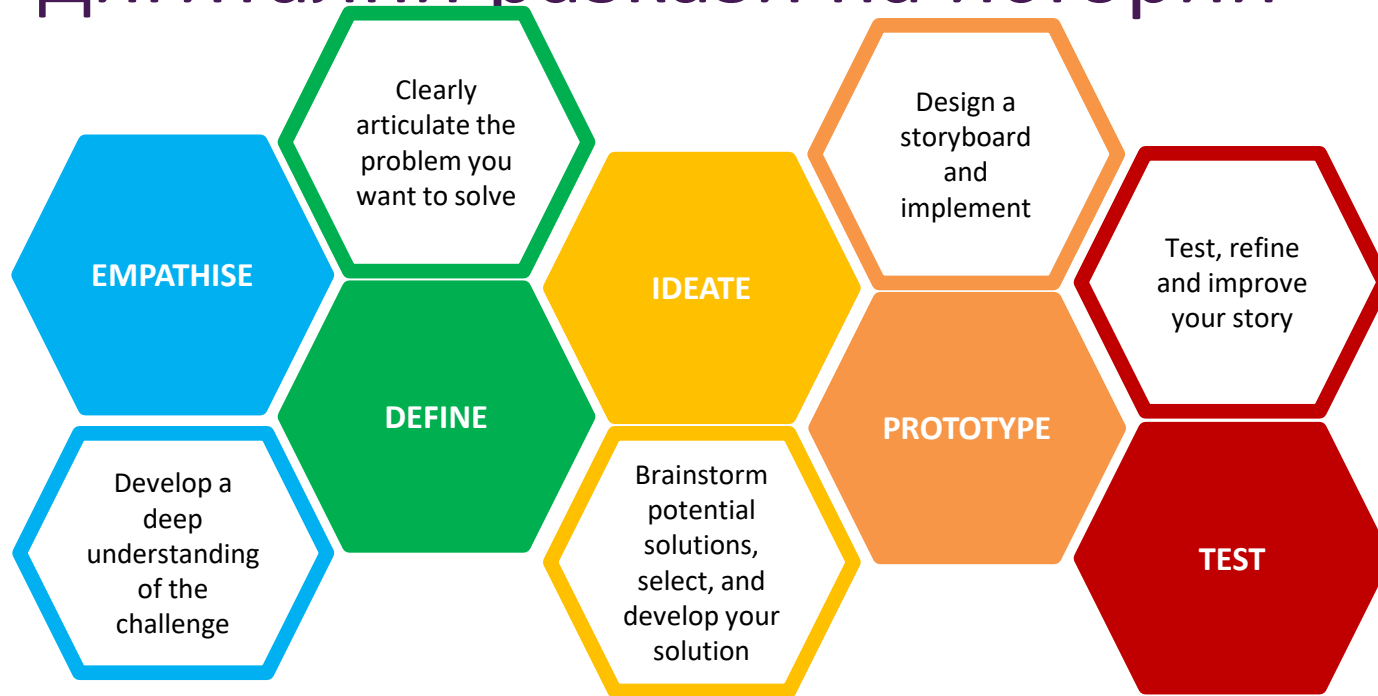
Дизайн мислене е методология, която помага да се разрешат комплексни проблеми и да се намерят желани решения. Може да предложи структурирана рамка за разбиране и преследване на иновативни и ефективни решения за вашата дигитална история.

Цикълът на дизайн мисленето включва:

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



# Използване на Дизайн Мислене за колаборативни дигитални разкази на истории



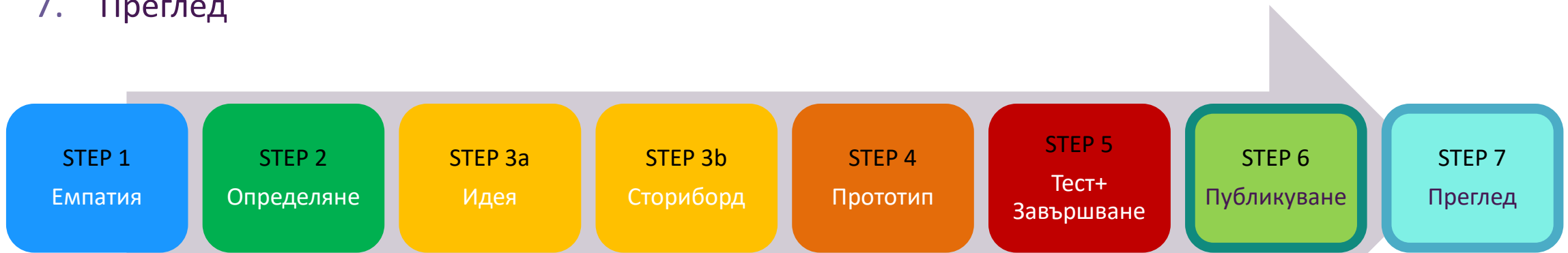
Като колаборативен учебен подход с група обучаеми, създава структурирана рамка за:

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

## Дизайн Мисленето упражнява вашата креативност!

# Creating a Digital Story using the Design Thinking Process

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



# Стъпка 1: Емпатия

## Коя е вашата Аудитория?

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

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



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

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

### Сюжети, които ангажират

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

### Структури, които ангажират

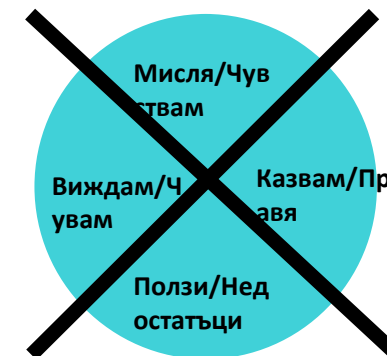
- ◆ Разказването на история взема вашата аудитория на пътешествие. Какъв вид преживяване ще имат зависи как ги прекарате през историята. Това се нарича структура. Тази блог статия от sparkol.com ще ви помогне да разберете осемте основни структури, които може да използвате, за да изградите историята си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





# Дейност 2: Създайте емпатична карта

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



## Мисля/Чувствам

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

## Кажу/Направи

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

## Ползи/Недостатък

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

## Виждам/Чувам

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



# Стъпка 2 и 3: ОПРЕДЕЛЯНЕ И ИДЕЯ

## A. ОПРЕДЕЛЯНЕ на Целта на историята

– *Какво е съобщението?*

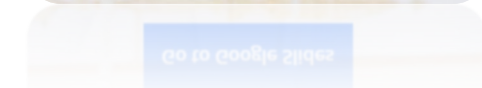
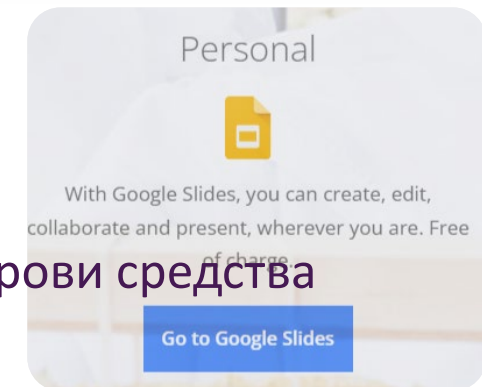
## B. ИДЕЯ:

– *Каква е вашата история?*

– *Как искате да да реагира аудиторията ви?*

Начини да включите това:

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







# Дейност 3: Генериране на креативни идеи (30 минути)

## ◆ Задача:

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



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

Съдържание

## Защо

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

## Какво

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

## Как

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

## Какво ако...

Какво ще бъде бъдещето, ако направим това?

Какво ще се случи, ако няма промяна?

Аудитория

## Кой

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

## Учене

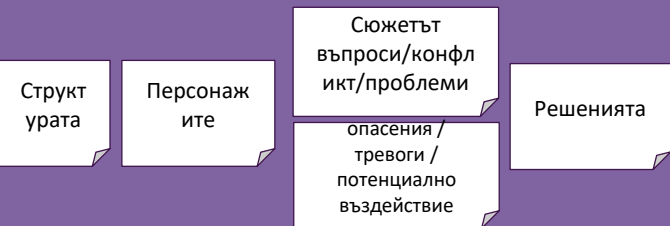
Кои са основните уроци, които се надявате да бъдат научени?

Как това се променя за различните обучаеми?

История

## Структура

Каква е рамката на историята?



## Персонажи

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

## Усещане за спешност

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

## План за изпълнение

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

Разказване

## Дизайн

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

## Тестване/получаване на обратна връзка

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



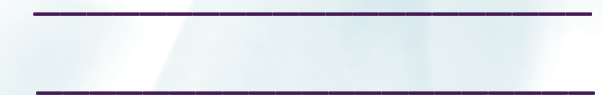
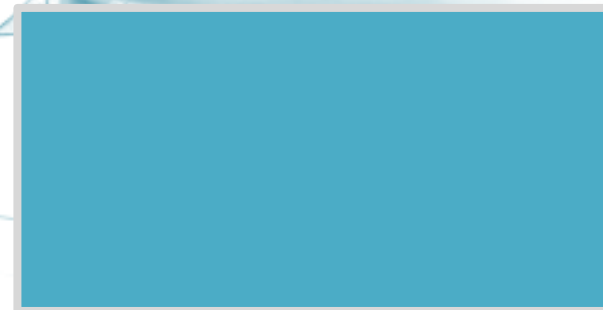
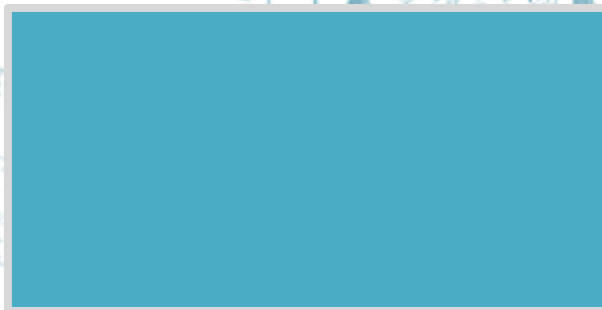
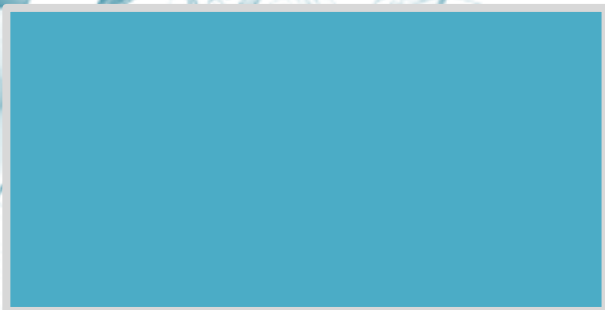
## Стъпка 2с: Създаване на Сториборд



## Деятност 4: Създаване на Сториборд (30 мин)

### ◆ Задача:

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



2. Или прехвърлете вашите идеи на дигитален сториборд.



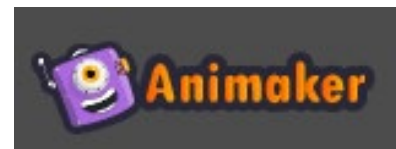
# Стъпка 4: ПРОТОТИП

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



# Приложения и Инструменти за Дигитално разказване на истории

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



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



# СТЪПКИ 5, 6 И 7

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

Накрая, когато сте доволни...

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

Е ли вашата история:

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



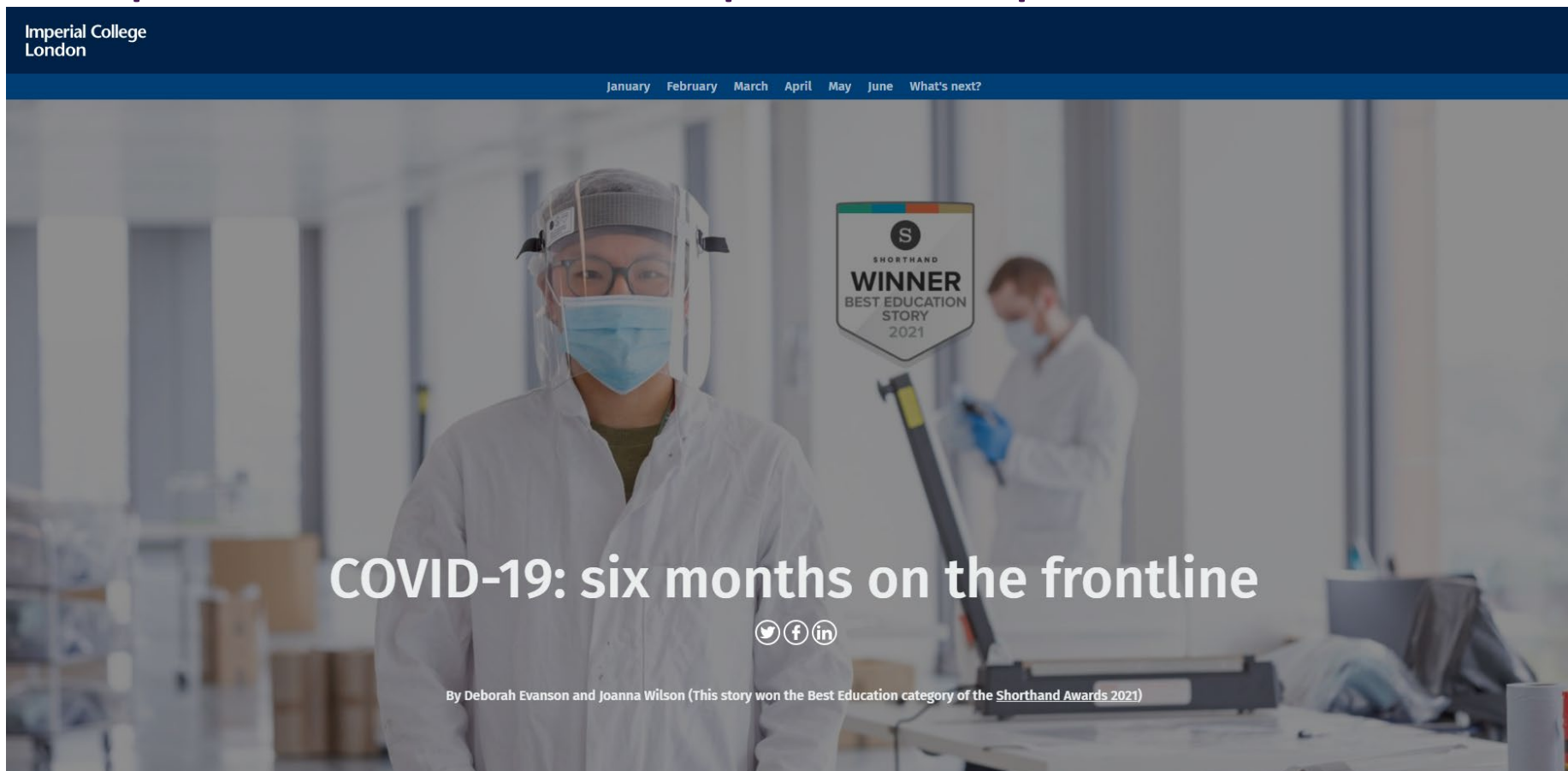
# Дигитално разказване на истории в ПОО

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





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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

**Разказването на истории с отворен край води до ангажираност чрез Самоинициатива**

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



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

Запомняне и разказване на елементите:

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



# Сфтуерни програми за дигитални истории

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

# Useful References and Resources

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





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



Тази работа е предназначена за образователни цели и е лицензирана под [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) @ Консорциумът Cur8 (с изключение на посочените екранни снимки и съдържание).

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.





## Дигитален сторителинг – допълнителни бележки



Тази работа е предназначена за образователни цели и е лицензирана под [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) @

[Консорциумът Cur8](#)

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

### Слайд 9

#### Добрите истории са увлекателни

Сценариите и анимациите са два любими начина за използване на разкази в обучението на възрастни.

#### Добрите истории са достъпни

Приспособете историята си към аудиторията, като създадете герои, които са близки до нея. Когато обучаемият може да се свърже с даден герой, той ще се почувства по-ангажиран и ще развие разбиране за преживяванията на Вашия герой.

#### Добрите истории са разговорни

Пишете диалози, които са с разговорен тон, като използвате език, който обучаемите Ви действително биха използвали. Помислете за използването на "жаргон", за да направите разговора по-автентичен. Избягвайте акронимите. Прочетете диалозите си на глас, за да се уверите, че звучат като естествен разговор.

#### Добрите истории са лични

Не се страхувайте да споделяте лични истории, които включват неуспехи и научени уроци. Личните истории, които идват от сърцето, обикновено намират отклик сред учащите и им дават безопасно пространство, за да научат какво да правят (или да не правят). В края на краищата е по-безопасно – и много по-забавно – да се учим от грешките на другите, отколкото да се проваляме сами.

#### Добрите истории се помнят

Започнете с измислянето на силна закачка и край, след което се съсредоточете върху създаването на разказ за различните елементи, които ще Ви помогнат да направите историята запомняща се. Добавете конфликти, за да придадете автентичност на героите си. Помислете как ще изобразите визуално историята си. Определете дали ще разкажете историята си наведнъж, или ще я вплетете в целия учебен продукт.

#### Добрите истории не са прекалено сложни



Четете и препрочитайте историята, като редактирате в процеса. Помолете други хора да прегледат историята Ви и да ви помогнат да я коригирате, за да бъде тя проста, но увлекателна, на разговорен език, лична и запомняща се.

### Добрите истории са забавни

Ако използвате анимации, например, помислете дали да не фокусирате историята си около някаква тема, например тази за супергероите. Забавлявайте се, като създавате учебни дейности, които са свързани с темата. Например използвайте злодеи за лош пример на поведение. Когато се забавлявате да разказвате историята си, учащите ще се наслаждават много повече на ученето.

## Слайд 11: Методът на дизайн мислене

**1. Емпатия:** Емпатията е в основата на (дизайн) мисленето, ориентирано към човека. За да се създаде иновативно решение на даден проблем, е важно да се наблюдават хората – какво правят, как живеят и какви са техните истории. Наблюдението на хората изгражда разбиране за това как те мислят и чувстват, какво ценят и как виждат света. Емпатията почти винаги включва някакъв вид взаимодействие с хората – разговори, обяснения, общи преживявания и т.н.

**2. Определяне на проблема:** Дефинирането на въпрос или предизвикателство въз основа на емпатия често променя първоначалния проблем, който сте смятали, че разбирате как да решите. Дефинирането на проблем или предизвикателство въз основа на нуждите на потребителите осигурява фокус, поставя въпроса в рамка, вдъхновява и овластява, дава информация за критериите за оценяване на конкурентни идеи и задържа въпроса в сферата на "изпълнимото".

**3. Идеация:** Потопете се в силата на възможностите! Фазата на идеация е пространството, в което можете да използвате въображението си без да се осъждате, за да създадете диви, предизвикателни и практични идеи. Идеацията обезкуражава линейното мислене и помага на хората да излязат извън рамката на очевидното.

**4. Прототип:** След като имате идеи, е време да експериментирате с прототипи. Прототипът е възможно решение, което дава време за обратна връзка. Той трябва да е по-опростен – сторибордове, ръчно изработени модели, плакати, ролеви игри. Важно е да се създаде нещо много бързо, за да се види дали първоначалният въпрос е получил отговор. Може би самият въпрос е бил погрешен и е време да се върнете към първоначалния етап. По-добре е да се провалите бързо (и евтино), преди да преминете към формално оценяване.

**5. Тест:** Тестването е кулминацията на етапите емпатия-дефиниция-идея-прототип на дизайн мисленето. Проблемите са оформени и преформулирани. Сега е време да се пристъпи към тестване в реално време, в което участват потребителите. Само когато позволим на себе си, на екипите си и учениците си да изпитат етапите на дизайн мисленето, можем да приложим автентични оценки.

Дизайн мисленето е активно и приобщаващо. И децата се впускат в него с удоволствие. Училищата по целия свят възприемат дизайн мисленето като нов начин на учене и начин за повишаване на ангажираността на учениците.



## Как да създавам ефективна история

### Фокусирайте се върху не повече от една основна концепция в даден момент

Не усложнявайте! Когато започнете да съставяте сюжет, е важно да се съсредоточите само върху една основна концепция в даден момент. Не е необходимо да предавате цялата информация, която бихте предали в клас или в текст, но трябва да изолирате ключовите моменти, които искате учениците Ви да запомнят. Кой е основното, с което искате учениците Ви да си тръгнат? Да речем, че се опитвате да им помогнете да разберат концепцията за положителните корелации. Вашият разказ трябва да се съсредоточи само и единствено върху положителните корелации, нищо друго. Помислете какво всъщност трябва да предаде концепцията като послание. Напишете посланието и не го усложнявайте.

### Планирайте със сценарий

Препоръчително е да си направите предварителен сценарий, ако не дума по дума, то поне с подробен и стабилен план.

### Някои ключови неща, които трябва да запомните, преди да се впуснете:

**Точност** - проверете си фактите. Дори и да познавате съдържанието отблизо, сверявайте датите, местата и фактите по два пъти. Актуални ли са те? И ако използвате данни, имайте предвид, че те не трябва да са твърде чувствителни към специфично време или обстоятелства, ако искате видеоклипът Ви да има по-дълъг живот.

**Дължина** - Изследванията и нашият собствен анекдотичен опит показват, че продължителността на вниманието е кратка. Опитваме се да поддържаме видеоклиповете/анимациите под 7 минути, а още по-добре под 4. Не е необходимо да събирате цялата информация във видеоклипа си. Това е една история. Другото Ви съдържание може да бъде представено под формата на четива, други видове видеоклипове, текст и графики, както и дейности, насочени към учениците.

**Аудитория** - дали Вашата история е предназначена за студенти от начален курс? Дипломирани? Обучаеми в професионални курсове? Имат ли те контекст за историята и познат ли им е жаргонът? Общоразбираеми ли е материалът Ви? Например, ако споменавате географско място в Съединените щати, дали това е град или населено място, познато на учениците в Абу Даби? Бъдете сигурни, че говорите глобално - както в географски, така и в културен план.

### Анализирайте съдържанието и поставете цели

Като начало разгледайте собственото си съдържание във вида, в който съществува в момента. Личните Ви лекции може да са с продължителност час и половина и вероятно съдържат няколко различни начина на преподаване. Много хора започват с предположението, че ще запишат всичките си лекции в сегашния им вид, но видеото или анимацията не могат да заменят лекцията. Те имат реални ограничения, които трябва да бъдат отчетени:

- ◆ Те са линейни
- ◆ Движат се със собственото си темпо, а не с това на студентите

- ◆ Не са интерактивни
- ◆ Видеокадрът не може да побере добре плътни графики, диаграми или текст.

Помислете за цялостната структура на Вашия урок и за пълния набор от технологии, с които разполагате. Открихме, че най-големият фактор, който определя дали едно видео или анимация е успешна или не, се случва преди изобщо да запишете видеото или да напишете сценария, когато на първо място изберете какво съдържание ще включите.

Да разказваш добри истории означава да имаш добри истории, а повечето от нас имат добри истории в рамките на лекциите си, дори ако те като цяло не могат да се вместят в тази структура. Потърсете следното: Анекдоти, исторически разкази, казуси, алегории, мисловни експерименти – всички те са чудесни материали за начало. Не подценявайте значението на личното отношение към дадена история. Ако има нещо във Вашата работа или изследване, което Ви трогва, то е много вероятно да трогне и Вашите ученици.

### Започнете с нещо грабващо вниманието

Важно е да откриете историята си с нещо интригуващо, което грабва вниманието на аудиторията. Въпросната „кукичка“ може да е интересна случка, въпрос или проблем, който подтиква ученика да продължи да слуша. Например, ако преподавате урок по статистика, започнете разказа си със случка, загадка или проблем по темата, който историята в крайна сметка ще реши.

### Направете главните си герои симпатични и близки до аудиторията

Вашите главни герои трябва да бъдат симпатични на учениците до такава степен, че те да се интересуват от тях и развитието им. В някои случаи, ако пишете сценарий за басня или алегория, не е необходимо героите да са реални хора или дори хора. Те могат да бъдат животни, извънземни или неодушевени предмети. Но те трябва да се усещат като истински в смисъл, че не са свършени, а имат силни и слаби страни, както всички останали.

### Разработване на тема, обстановка и добре дефиниран/и герой/и

Каква е темата на Вашата история? Къде се развива тя? А кой е главният човек или герой в историята и кои са поддържащите герои?

### Започнете с края и разказвайте отзад напред

От самото начало знайте къде е краят, за да не се впускате в заешки дупки, които объркват или отклоняват вниманието на слушателя от разбирането на основната тема или послание. Създайте обратна времева линия, като разказвате отзад напред – от края към началото. След това помислете за това, което идва непосредствено преди края и т.н. Продължавайте да работите в обратна посока, докато стигнете до началото на разказа си.



## Преход към средата

От интригуващото начало преминете към разглеждане на въпроса или проблема, посочен в него. Развийте централната тема, героите и обстановката, които водят слушателя/зрителя по пътя към разрешаването на проблема.

## Изпратете посланието с "аха" момент

Оставете място във финала на разказа си за момент на просветление, който ще доведе до централната тема. Финалът трябва да загатва истината, поуката от историята, развързката или голямото послание.

## Научете се да работите с чернови и сторибордове

Започнете с чернова на историята си, за да запишете всички опорни точки, които трябва да обхванете. След това оставете разказа настрана, забравете го за момент и се върнете към него отново след ден-два. Когато се върнете към историята, направете нов цялостен прочит за яснота и последователност. Преработете я, за да доразвиете темата, детайлите и целия поток на действията. Уверете се, че има начало, среда и край с ясна арка на историята.

## Помислете за употребата на визуални и динамични елементи

Понякога можете да разкажете историята си без никакви визуални ефекти и да разчитате изцяло на въображението на публиката. В други случаи визуализацията е от съществено значение за разбирането и възприемането на посланието. Визуалните материали могат да бъдат под формата на снимки, рисунки или анимации. Визуалните елементи, особено анимираните, могат да помогнат за оживяване на историята. Можете да използвате тялото си, за да пресъздадете историята, или да разработите рисунки. Това ще помогне на аудиторията да задържи вниманието си фокусирано върху посланието, което предавате.

Ако използвате изображения, не е необходимо да обяснявате всяко от тях и непременно всяко изображение да заменя дадена дума. Всъщност някои от най-ефективните изображения са заснети извън студиото или класната стая. Съветваме Ви да помислите за излизане на терен – в града, за да покажете на учениците образци от Вашата история или да интервюирате други експерти.

Не е задължително да сте художник, за да създадете визуални материали, които да съпътстват историята Ви, но ако не се чувствате комфортно да изготвите визуални материали, вижте дали можете да намерите аниматор или графичен художник, който да Ви помогне да създадете сюжетна карта и да изградите историята си. Студентите по визуални изкуства могат да бъдат много полезни в тази област и те биха оценили възможността изградят портфолиото си с реална работа. Поставете историята си в сценарий с 3 колони (вж. примера) и разработете визуализацията или работете с визуален артист. Процесът на създаване на сториборд ще Ви помогне да доусъвършенствате историята.

Ако правите цялостен сценарий, не забравяйте, че писането за екран е по-кратко и разговорно.



## АКО ВИЕ РАЗКАЗВАТЕ ИСТОРИЯТА:

### Приканете към взаимодействие и се придържайте към целите на Вашето обучение

Ето някои стратегии:

- ◆ След приключване на разказа продължете с въпроси и подкани за дискусия.
- ◆ Помолете обучаемите да преразкажат историята в една минута
- ◆ Помолете обучаемите да решат нови проблеми (демонстрирайте добавената стойност към ученето и преносимите умения от историята).
- ◆ Накарайте обучаемите да създадат свои собствени истории за понятията, които изучават.
- ◆ Прилагайте добрите принципи на медийния дизайн.
- ◆ Не добавяйте твърде много визуални елементи, които объркват учащите.
- ◆ Поддържайте темпо с аудио и визуални материали, което позволява на обучаемия да обработи посланието.
- ◆ Не използвайте едновременно музика и аудиоразказ.
- ◆ Не използвайте едновременно текст и аудиоразказ.
- ◆ Използвайте по подходящ начин техники, като например приближаване (zooms and pans).
- ◆ Бъдете отворени за промени!

### Обратна връзка и редакции

След като сте завършили и сте доволни от черновата на сценария, покажете я на колега; някой, който е запознат със съдържанието, или още по-добре – някой, който е начинаещ и може да бъде по-склонен да я прочете така, както би я прочел някой от Вашите ученици. Разберете дали има объркващи моменти и дали историята предава това, което сте замислили. Внимавайте с езика, който използвате, тъй като – отново – екранът изисква по-разговорен тон, отколкото страницата. Не предполагайте, че цялата терминология е ясна за Вашата аудитория.