

Цифровой сторителлинг как средство воспитания и формирования духовно-нравственных ценностей в подростковом возрасте (на примере литературного материала)

Посакалова Т.А.

ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4932-0921>, e-mail: poskakalova@gmail.com

В статье представлены результаты исследования, посвященного изучению возможностей применения деятельностной технологии по созданию цифровых историй в целях духовно-нравственного воспитания подростков. Исследование проводило в марте 2023 г. на базе МБОУ СОШ № 4 г. Каширы, в нем приняли участие 38 школьников 7-х классов в возрасте 13—14 лет. В рамках исследования в течение трех занятий были созданы 9 мультфильмов в технике stop-motion анимации на основе литературного материала А.П. Чехова. В статье представлен анализ творческого процесса создания анимационных продуктов, рассмотрены особенности формирования духовно-нравственных ценностей в процессе создания мультфильмов. Также представлены эмпирические данные, демонстрирующие особенности восприятия совместной деятельности по работе над мультфильмами в зависимости от степени мотивации к деятельности. Доказана эффективность применения практик по созданию цифровых историй подростками для налаживания межличностной коммуникации, присвоения нравственных и просоциальных моделей поведения, развития интереса к классической литературе, творческой самореализации.

Ключевые слова: цифровой сторителлинг; stop-motion анимация; подростки; классическая литература; духовно-нравственное воспитание.

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства просвещения Российской Федерации, государственное задание № 073-00038-23-05 «Подростковый театр как деятельностная технология воспитания и формирования духовно-нравственных ценностей».

Для цитаты: Посакалова Т.А. Цифровой сторителлинг как средство воспитания и формирования духовно-нравственных ценностей в подростковом возрасте (на примере литературного материала) // Психологическая наука и образование. 2023. Том 28. № 4. С. 177—189. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2023280411>

Digital Storytelling as a Means of Education and Formation of Spiritual and Ethical Values in Adolescence (on the Base of Classic Literature Material)

Tatiana A. Poskakalova

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4932-0921>, e-mail: poskakalova@gmail.com

The article presents the results of the study that identifies the possibilities of applying activity technologies in education to create digital stories for the purposes of formation of spiritual and ethical values in adolescents. The study took place in March, 2023, on the basis of MBOU SOSH school No. 4 in Kashira town, 38 schoolchildren of the 7th grade aged 13—14 years old took part in it. As part of the study, during three sessions 9 cartoons were created in the stop-motion animation technique, they were based on the literary material of A.P. Chekhov. The article presents an analysis of the production process of animation products creation, it also discusses the aspects of the formation of spiritual and moral values while creating cartoons. The article also focuses on the empirical data that demonstrate the peculiarities of the adolescents' perception of joint activities when working on cartoons and according to the degree of motivation for the activity. The study proves the effectiveness of the use of practices for creating digital stories by adolescents for establishing interpersonal communication, appropriating moral and prosocial behavior patterns, developing interest in classic literature, and creative self-realization.

Keywords: drama; moral (value) education; digital storytelling; stop-motion animation; adolescents; classic literature; spiritual and moral education.

Funding. The study was financially supported by the Ministry of Education, state order No. 073-00038-23-05 "Teenage theater as an activity technology of upbringing and the formation of spiritual and moral values".

For citation: Poskakalova T.A. Digital Storytelling as a Means of Education and Formation of Spiritual and Ethical Values in Adolescence (on the Base of Classic Literature Material). *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2023. Vol. 28, no. 4, pp. 177—189. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2023280411> (In Russ.).

Цифровой сторителлинг в образовательном аспекте

Сегодня цифровой сторителлинг (цифровой рассказ/пересказ) стал неотъемлемой образовательной практикой как в высших учебных заведениях, так и в школе [8]. Под цифровым сторителлингом в образовании понимают педагогическую технологию, особую подачу учебного материала в виде истории со свойственными ей компонентами (вступление, развитие событий или конфликт, кульминация, развязка), при этом в фокусе находятся цифро-

вая визуализация и цифровые инструменты — мультимедиа-презентация, документальный фильм, анимированный видеоряд, инфографика, веб-публикация и др. К достоинствам цифрового сторителлинга в образовании принято относить запоминающийся благодаря эмоциональному воздействию нарратив, эффективное донесение информации, подачу большого по объему материала в краткой, динамичной и наглядной форме, стимулирование мотивации к обучению, индивидуализацию обучения [5]. Цифровой сторителлинг часто применяется

на уроках в целях развития ИКТ и коммуникативных навыков, речевых, лингвистических и межкультурных компетенций, критического и творческого мышления, мультимодальной и функциональной грамотности [17; 18].

На сегодняшний день в российской педагогической практике преобладает пассивный сторителлинг — использование цифровых историй педагогами для дополнения своих объяснений, упрощения общения с «цифровыми аборигенами», поддержания дистанционного формата преподавания¹. При таком подходе педагог с помощью технологий стремится усилить свое собственное высказывание, а ученикам отводится роль внимательных зрителей и слушателей. В то же время можно предположить, что более эффективными являются практики активного сторителлинга, когда ученики сами становятся авторами собственных историй, а преподаватель лишь задает исходное событие или проблему для разработки сюжета, контролирует процесс создания истории и оценивает конечный результат. При таком подходе педагог передает не только очевидное знание, но и «скрытое» — сложное в оценке, но выражающееся в целом ряде приобретаемых навыков (навыки коммуникации, саморегуляции, рефлексии, логического мышления и т.д.). Наиболее удобной при реализации активного цифрового сторителлинга является проектная форма работы [1]. Проекты по цифровому сторителлингу могут отвечать задачам одной или нескольких учебных дисциплин, устанавливать межпредметные связи, объединять различные коллективы, способствовать формированию просоциального поведения.

Необходимо отметить, что, несмотря на возрастающий интерес к цифровому сторителлингу в образовательном контексте, сегодня он крайне редко используется в практике российских педагогов как инструмент воспитания, в частности, формирования духовно-нравственных ценностей.

Цифровой сторителлинг и классическая литература

Духовно-нравственное воспитание в средней школе, помимо интеграции учеников в традиционное общество, охватывает *формирование коммуникативной и эмпатичной личности*, которой свойственны такие качества, как *доброжелательность, осознанность, ответственность, уважительность, умение сопереживать, готовность помогать*. Духовно-нравственное воспитание также нацелено на «осознание нравственной и эстетической ценности литературы» — классическая литература является «пособием и руководством», на материале которой осуществляется формирование духовных идеалов и нравственных ориентиров [3; 6; 13, с. 1321]. В то же время у современных подростков наблюдается потеря интереса к чтению, в том числе из-за непонимания тех самых нравственных идеалов и ориентиров, которые представлены в классических произведениях [9, с. 253]. Кроме того, согласно Н.Н. Казначеевой, современных подростков отличают «противоречия становления ценностных ориентаций, характеризующиеся замедленной интериоризацией ценностей, приводящей к возникновению феномена нравственного инфантилизма, приводящего к социальной незрелости» [4, с. 20]. Среди причин отказа подростков от чтения выступают упрощение, повсеместная визуализация культуры, увлеченность социальными сетями и собственной самопрезентацией, приоритет чтения гипермедийных текстов над классическими [10; 14; 15].

Текущая ситуация требует системного решения, «расширения вариативности воспитательных систем и технологий»². В качестве инструмента, способного помочь подросткам обратить внимание на классическую литературу, произвести ее анализ в духовно-нравственном аспекте, сформировать

¹ Цифровой сторителлинг. Возможность проявить навыки владения современными технологиями, творчество и фантазию. URL: <https://ug.ru/czifrovoj-storitelling/>

² Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

собственные ценностные ориентации зрелой и культурной личности, может быть рассмотрен *цифровой сторителлинг*.

Стоит отметить, что в последние годы данное направление цифрового сторителлинга на уроках литературы активно развивается. В формате цифрового высказывания ученикам предлагают подготовить сочинения, биографии писателей, симуляцию интервью, виртуальную экскурсию, буктрейлеры (творческие видео учеников с отзывами на прочитанные книги) [5]. В целях расширения палитры практик активного цифрового сторителлинга и изучения способов интеграции ИКТ в образовательный процесс для духовно-нравственного развития современных подростков в рамках проекта «Подростковый театр как деятельностная технология воспитания и формирования духовно-нравственных ценностей» на базе Центра междисциплинарных исследований современного детства МГППУ было проведено исследование, посвященное возможностям применения цифрового сторителлинга на уроках ИЗО и литературы в 7-х классах. Исследование включало следующие задачи:

- изучение восприятия подростками новой творческой практики — цифрового сторителлинга;
- оценка воспитательного потенциала активного цифрового сторителлинга, его роли в нравственном развитии современных подростков;
- изучение влияния цифрового сторителлинга на командную работу в рамках проектной деятельности;
- оценка усвоения новых цифровых компетенций;
- оценка готовности к художественной переработке сложного духовного наследия;
- выявление сложностей в процессе усвоения цифрового сторителлинга.

Дизайн исследования

Исследование было проведено в марте 2023 г. на базе школы МБОУ «СОШ № 4» г. Каширы Московской области при участии 38 подростков в возрасте 13—14 лет. Подростки были разбиты на 2 подвыборки:

- *немотивированные подростки* (17 человек из 7 «В» класса, характеризовавшиеся разобщенностью, повышенной конфликтностью, слабыми академическими успехами, немотивированностью к новым видам деятельности);
- *мотивированные подростки* (21 человек из 7 «А» класса, отличавшиеся товарищескими отношениями внутри коллектива, высокой успеваемостью и вовлеченностью в жизнь школы).

В течение трех занятий (по 1,5 часа каждое) подростки создали 9 мультфильмов, которые вошли в оформление выпускного спектакля проекта «Кто Вы, господин Чехов?».

По завершении работы над мультфильмами подростки заполнили:

- анкету «Как я создавал мультфильм», состоящую из 10 вопросов преимущественно открытого типа и направленную на выявление роли подростка в творческом процессе, оценку собственного вклада в общее дело, анализ сложности реализации задуманного, ценности приобретенного опыта;
- рефлексивные дневники, целью которых было выявить эмоциональное отношение подростков к деятельности по мультипликации, их рефлексивные наблюдения за собственным прогрессом, за изменениями в коллективе.

Результаты письменных опросов были обработаны как средствами описательной статистики, так и подверглись качественно-му анализу.

Stop-motion анимация в воспитательных целях

Для создания цифровых историй в качестве литературной основы для мультипликации были выбраны произведения и цитаты А.П. Чехова — воспитательный потенциал текстов писателя не раз был отмечен исследователями [6; 16]. Мультфильмы создавались в технике stop-motion — покадровой анимации, предполагающей последовательную съемку фотоматериала с дальнейшим монтажом фотографий в видеоисторию или законченное анимированное высказывание [12]. Данная техника была выбрана из-за простоты исполнения: она понятна подросткам, позволяет работать в группах по

3—5 человек и за относительно короткое время создать творческие продукты. Этапы работы представлены на рис. 1.

С учетом специфики деятельности были выявлены основные критерии оценки достижения результатов воспитательной работы и формирования духовно-нравственных ценностей [7]:

- духовно-нравственная интерпретация литературного материала;
- уважительные и комфортные отношения между учащимися и педагогом, основан-

ные на постоянном межличностном диалоге, взаимопонимании, сотрудничестве;

- организация самостоятельной работы учащихся (интерес, мотивированность, сознательность, самооценка, рефлексия, самореализация, самоопределение и т.п.);
- взаимопомощь учеников (терпимость, чуткость, уважение).

В соответствии с обозначенными целями были проведены занятия, содержание которых представлено в таблице.

Предпроизводственная стадия – ознакомление с принципами съемки stop-motion анимации, разработка идеи мультфильма

1. Объяснение принципов анимации (различие кадров в зависимости от целей, выстраивание кадра, композиции).
2. Знакомство с техникой и программными продуктами для монтажа анимационного фильма.
3. Установка правил, что НЕ должен включать себя анимационный фильм (жестокость, сцены насилия, ругань и т.д.).
4. Постановка задачи, объяснение критериев оценки задания по созданию анимации.
5. Проведение мозгового штурма, разработка краткого сценария истории.
6. Создание раскадровки, монтажного листа.

Производственная стадия – подготовка фона, героев и съемка

I. Подготовка фона/фонов

Создание на листе (например, ватмана) фона для разворачивающейся истории (нарисовать и раскрасить, распечатать предметы/объекты и наклеить).

II. Подготовка персонажей

Создание персонажей или предметов, которые в дальнейшем будут перемещаться по фону. Части тела можно вырезать отдельно в соответствии с учетом подвижных по сценарию частей для создания движения, по возможности скрепить их брэдсами или клеящими многоцветными материалами (УНУ ПАТАФИКС ПАСТЕЛ, офисный пластилин, др.) для сохранения целостности и возможности «пересобирать» персонажей.

III. Съемка фотоматериала

1. Установка света, настройка оборудования (смартфона, фотоаппарата), тестирование и первая проба съемки кадров.
2. Перекладывание персонажей и объектов с последующей покадровой съемкой.

Послепроизводственная стадия – монтаж анимационного ролика

1. Выгрузка фотоматериала на компьютере/планшете, обработка и коррекция фотоматериала.
2. Загрузка фотографий в программу для монтажа, подбор звуковых дорожек из имеющихся или запись собственных.
3. Монтаж мультфильма в соответствии с раскадровкой или монтажным листом.
4. Представление мультфильма зрителю или педагогу, защита проекта.

Рис. 1. Схема работы в технике stop-motion анимации

Характеристика занятий по цифровому сторителлингу

	Цели и задачи	Содержание деятельности	Формируемые ценности
Сессия 1. Предпроездственная стадия	<p>1.1. Знакомство с stop-motion анимацией.</p> <p>1.2. Формулирование фабулы, основной идеи.</p> <p>1.3. Визуализация фабулы средствами цифрового сторителлинга (включая подбор средств художественной выразительности для усмеления морали истории).</p> <p>1.4. Бесконфликтная командная работа, выработка чувства терпения к чужому мнению.</p>	<p>1.1. Самоорганизоваться в команды, выбрать материал для создания мультипликаци (для немотивированного класса – высказывание А.П. Чехова из ранне изученных, для мотивированного класса – один из изученных рассказов «Враги», «Размазня», «Греч», «Хирургия»).</p> <p>1.2. Научиться передавать вербально содержание через визуальный образ – сформулировать идею анимации, создать краткий сценарий, раскадровку.</p> <p>1.3. Распределить обязанности по реализации задуманного.</p>	<p>1. Ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора с оценкой поведения и поступков персонажей литературных произведений, готовность оценивать свое поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков; активное принятие асоциальных поступков, свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства³.</p> <p>2. Развитие нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия и дружелюбия), развитие сопереживания и формирование позитивного отношения к людям, формирование позитивных жизненных ориентиров и планов⁴.</p>
Сессия 2. Проездственная стадия	<p>2.1. Проектирование ситуации нравственного выбора героя мультфильма, момента принятия решения и его последствий.</p> <p>2.2. Развитие критического взгляда на цифровую историю, анализ целостности высказывания.</p> <p>2.3. Бесконфликтная командная работа, выработка чувства терпения к чужому мнению.</p>	<p>2.1. Нарисовать заготовки, фоны, героев с учетом их подвижных частей тела и задуманных идей.</p> <p>2.2. Снять первые кадры мультфильма.</p> <p>2.3. Дорисовать и скорректировать героев и фоны в случае обнаружения затруднений при съемке.</p> <p>2.4. Отснять фотоматериал в перекладной технике по утвержденному сюжету.</p> <p>2.5. Пробно смонтировать материал для понимания качества и корректности получившегося материала.</p> <p>2.6. При необходимости переснять материал.</p>	
Сессия 3. Послепроездственная стадия	<p>3.1. Совершенствование ИКТ-компетенций.</p> <p>3.2. Повышение сплоченности класса и социальной интеграции.</p> <p>3.3. Выработка привычки доведения начато до конца, чувства ответственности за проделанную работу.</p>	<p>3.1. Выбрать необходимое музыкальное сопровождение или звуки.</p> <p>3.2. Придумать эштеги, название мультфильма, реплики героев, комментарии, субтитры.</p> <p>3.3. Смонтировать мультфильмы в программе InShot.</p> <p>3.4. Критически оценить проделанную работу (понятна ли мораль мультфильма).</p> <p>3.5. Подвести итоги и анализ достижения целей. Дискуссия.</p>	

³ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 16.11.2022 № 993 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования», с. 101.

⁴ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

В ходе занятий создавались личностно развивающие ситуации — подросткам приходилось самостоятельно организовывать свою деятельность, распределять оборудование (штативы, лампы), делиться инструментами и творческими материалами, назначать ответственных за виды деятельности, формулировать нравственное «зерно» своей истории, критически оценивать достижения.

Анализ кейсов по созданию мультипликации

С педагогической точки зрения духовно-нравственное воспитание является многоэтапной работой. В контексте создания мультфильмов в нашем проекте такие этапы включали [2]:

- *формирование представлений о ценностях* — анализ и обсуждение литературного материала, придумывание сюжета и героев, отражающих нравственные основы высказывания;

- *закрепление ценностей в структуре личностной ценностной системы и готовность действовать в соответствии с ними* — развитие эффективной коммуникации в рабочих группах, ответственное выполнение заданий, проявление самостоятельности, эмпатии, оказание помощи «отстающим»;

- *практическую деятельность, имеющую в основе ранее закрепленные ценности* — самоконтроль за поведением, распространение выработанных моделей поведения на школьную и повседневную жизнь.

По оценкам педагогов, работавших с подростками во время сессий, затруднения у участников проекта возникли уже на стадии анализа нравственной ценности литературного материала и интерпретации сути прочитанного. Так, наиболее активная группа подростков-актеров взялась за интерпретацию рассказа «Враги», в котором ставится вопрос о долге врача и его ответственности, а также о последствиях манипулятивного поведения обратившегося к нему и стоящего выше по социальной лестнице Абогина, чье «горе» оказалось фарсом, смертельно оскорбившим доктора. Изначально рассказ воспринимался подростками исключительно

как некоторая последовательность событий и перемещений персонажа («внешний слой рассказа»), а действия Абогина оправдывались тем, что доктор, которому платят, должен был снисходительно подчиняться и действовать, прежде всего, как лицо при исполнении, пренебрегая собственным достоинством, в ущерб личным переживаниям и чувствам. В ходе подготовки мультфильма подростки не только многократно проанализировали текст рассказа, переработав его для постановки на сцене в рамках спектакля, но и обратились к биографии писателя, его письмам, посмотрели экранизацию 1960 г. режиссера Ю.П. Егорова. В рамках этой работы подростки обсуждали и совместно вырабатывали интерпретацию таких понятий, как «человеколюбие», «пошлость», «оскорбление», «человеческая жестокость», которые изначально были совершенно непонятны школьникам. Подростки-актеры тщательно проработали художественные образы героев рассказа, акцентируя внимание зрителей на мотивах, эмоциях персонажей, не только в созданном ими мультфильме, но и позже, на сцене, включив рассказ в финальный спектакль.

Помимо тонких чувств персонажей и сути конфликтов, подросткам также были непонятны некоторые нравственные высказывания. Например, цитата А.П. Чехова «Праздная жизнь не может быть чистой» не была воспринята подростками, так как, по их мнению, слово «праздная» не носит негативной коннотации, а если человек счастлив, т.е. «ярко» проживает жизнь, отдыхая и получая удовольствия, бессмысленной такая жизнь и ведущей к пагубным последствиям для индивида и общества не является. В связи с этим выбранная подростками для мультипликации цитата «Жизнь человеческая подобна цветку, пышно произрастающему в поле: пришел козел, съел и — нет цветка» была интерпретирована как высказывание «об умении жить в радость», а не цитата о хрупкости жизни как таковой. После анализа и дискуссии группа подростков создала анимационный ряд, в котором нога человека наступила и уничтожила с трудом пробившийся и выросший на лугу цветок,

что, по их мнению, обличало невнимание к окружающему миру, в том числе и к живой природе. Интересно, что в данной группе подростков было два конкурировавших лидера, которые не могли договориться между собой в классе. Однако к ним позже подключилась девочка, в процессе сотрудничества с которой работа была доведена до конца, что говорит о том, что подростки сами смогли справиться с ситуацией и выйти из нее, проявив дружелюбие и целеустремленность.

Интересен также случай с двумя мальчиками С. и Д., державшимися до проекта особняком от одноклассников. Их выученная беспомощность привела к тому, что на первом занятии они так и не приступили к работе, так как, не подготовившись, не могли позволить себе обратиться за помощью или одолжить материалы для мультимпликации у сверстников; они также не нашли смелости обратиться к педагогам, им было сложно сформулировать запрос. В результате обсуждения в втором занятии они выбрали цитату «Нет слаще покоя, покупаемого трудом», которую изначально интерпретировали как необходимость много зарабатывать, чтобы интересно и долго отдыхать. В итоге мальчики придумали сюжет о постройке общественной бани, в которой после тяжелого труда по постройке мог отдохнуть не только строитель, но и другие люди. Однако в ходе работы выяснилось, что у ребят не ладилось с рисованием и вырезанием из-за слабо развитой моторики, и они очень стеснялись своего неумения. После помощи педагогов в формулировании проблемы и запроса к ребятам присоединилась девочка А., которая не только способствовала завершению работы, но и стала поддерживать дружбу с подростками вне уроков.

Среди других придуманных подростками сюжетов о нравственном выборе героя в проблемной ситуации наиболее яркими были сюжет о помощи подросткам молодой маме, не имеющей достаточной силы затащить коляску с новорожденным в подъезд (по цитате «Пока малыши, сильны и бодры, не уставайте делать добро»), и сюжет о прохожем, равнодушно наблюдающим за тем, как хулиган разламывает снеговика, построенного ма-

лышом, — в наказание за бездействие прохожего поглотила огромная черная дыра (по цитате «Равнодушие — это паралич души, преждевременная смерть»). Таким образом, *анализ некоторых сюжетов мультфильмов подтверждает, что в результате дискуссий, включавших обсуждение духовно-нравственных ценностей, подростки продемонстрировали склонность к созданию социальной рекламы, к рефлексии, к выработке собственного просоциального поведения, выразившегося в снижении конфликтности в школьном коллективе в целом.* Кроме того, личностные изменения у участников рабочих групп по мультимпликации заметили и не участвовавшие в проекте педагоги. Так, Е.С. Хегай, учитель русского языка и литературы отметила, что «ребята, задействованные в проекте, стали увереннее отвечать на уроках, у них повысилась мотивация и самооценка».

Восприятие подростками цифрового сторителлинга как формы совместной деятельности

Несмотря на то, что при начале работы над мультфильмами большинство подростков в обеих подвыборках испытывали сложности в совместной деятельности и общении, к концу занятий наибольшая динамика в отношениях наблюдалась у немотивированных подростков — в рефлексивных дневниках они стали отмечать, что научились «работать в новой компании», «нормально общаться с одноклассниками», «договариваться с ребятами».

Данные изменения также подтвердил эмпирический материал исследования — *немотивированные подростки в большей степени увидели в деятельности по созданию мультфильмов возможность сдружиться и сплотиться* (23% от подвыборки немотивированных подростков и только 6% мотивированных подростков) (рис. 2). В то же время *мотивированные подростки увидели в мультимпликации возможности развития и личностного роста.* Так, они в большей степени отметили, что смогли открыть в себе новые таланты и интересы (35% и 47% немотивированных и мотивированных подростков соответственно)

и познакомиться с новой творческой деятельностью (29% и 41% немотивированных и мотивированных подростков соответственно). Наибольшее количество подростков в обеих выборках согласилось с тем, что благодаря занятиям по цифровому сторителлингу они смогли лучше познакомиться с творчеством А.П. Чехова (35% и 58% немотивированных и мотивированных подростков соответственно). Это означает, что во время занятий наибольшее количество подростков было сконцентрировано именно на литературном и смысловом аспекте деятельности.

Размышляя над вопросом, пригодится ли опыт мультипликации в будущем, немотивированные подростки в основном ответили «не знаю» или «пригодится на работе», в то же время мотивированные подростки задумались о более реальных перспективах — они предположили, что новые знания они смогут реализовать «в создании проектов на уроках», в таких дисциплинах, как «в технологии и ИЗО», «в какой-нибудь другой творческой деятельности», также они смогут «в будущем помогать детям» и др.

Эмпирическое исследование продемонстрировало в обеих подвыборках разницу в мотивах и в оценке собственной деятельности по мультипликации. Четверть мотивированных подростков отметили, что они

достигли своих целей и выполнили задания на занятиях, однако ни один подросток из подвыборки немотивированных не отметил, что выполнил работу до конца. При этом большинство немотивированных подростков ответили, что могут заниматься мультипликацией (45% от подвыборки) или готовы попытаться (22% от подвыборки) (рис. 3).

Интересно, что абсолютно все мотивированные подростки отметили, что во время работы над мультфильмами испытывали увлеченность (100%), среди немотивированных подростков данный показатель достиг 71%. При этом 22% немотивированных подростков испытывали расстройство и недовольство собой, 7% немотивированных подростков испытывали страх, что они не справятся с работой над мультфильмами, у них не получится. Также после занятий по цифровому сторителлингу 43% немотивированных подростков испытывали усталость, тогда как среди мотивированных таковых не обнаружилось. Также среди мотивированных подростков значительно большее количество участников занятий восприняли деятельность по мультипликации положительно и хотели бы развиваться в этом направлении (75%), в то время как среди немотивированных подростков только 36% согласились бы продолжить заниматься мультипликацией (рис. 4).

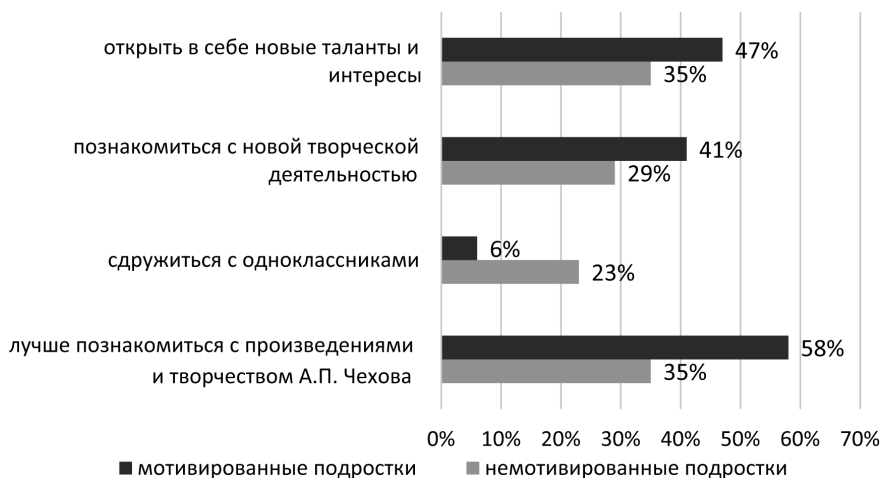


Рис. 2. Оценка подростками результатов и ценности занятий по цифровому сторителлингу

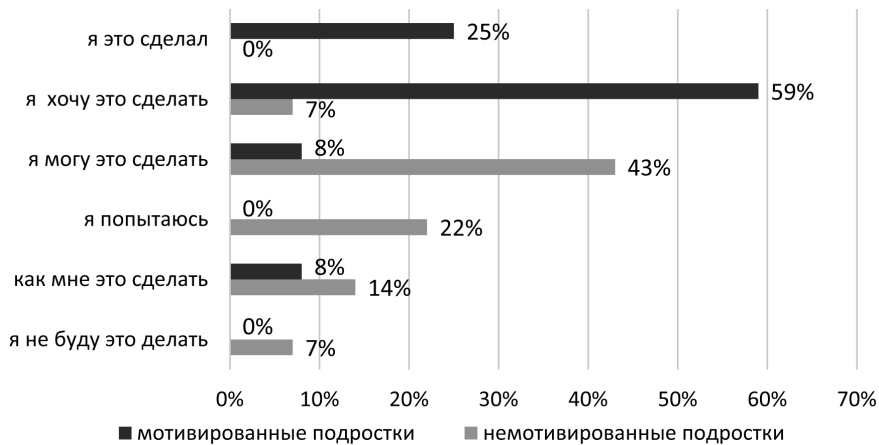


Рис. 3. Отношение подростков к занятиям по цифровому сторителлингу

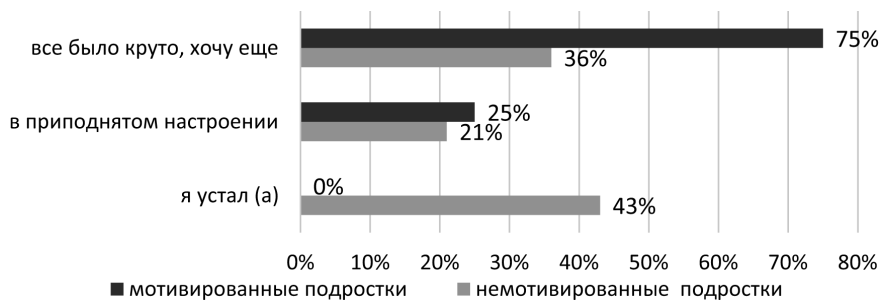


Рис. 4. Эмоциональное восприятие деятельности по цифровому сторителлингу

Выводы

Полученные данные позволяют говорить о том, что цифровой сторителлинг как деятельностная технология позволяет решать широкий спектр задач от налаживания межличностных отношений до творческого развития подростков. Механизм создания цифровых историй способствует не только развитию цифровых компетенций, осмыслению нравственного мира литературного произведения, высказыванию собственного мнения и отношения к изучаемой проблеме, но и предлагает возможности для снижения конфликтности, придания подросткам уверенности в собственных силах. Работа над цифровыми историями, основанными на литературном материале, вне зависимости от групповой сплочен-

ности и мотивированности на деятельность содействует усвоению подростками духовно-нравственных норм поведения, выработке просоциальной активной позиции, повышению дисциплины в коллективе, формированию таких личностных качеств, как ответственность, доброжелательность, коммуникабельность, осмысленность и др. Кроме того, данная технология воспринимается подростками положительно, так как подростки видят в ней практическое применение в своей школьной и внешней жизни — ее применение в своих личных целях (например, продвижение себя и своих продуктов на просторах интернета, развитие отношений со сверстниками и т.д.). Таким образом, цифровой сторителлинг отвечает запросам как общества (в целях

духовно-нравственного воспитания молодежи), государства (в качестве новой педагогической технологии), так и самих

подростков (в качестве способа социализации и решения психологических проблем, свойственных возрасту).

Литература

1. Грушевская В.Ю. Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся // Педагогическое образование в России. 2017. № 6. С. 38—44.
2. Дьячкова М.А. Духовно-нравственное воспитание как педагогическое явление // Педагогическое образование в России. 2008. № 2. С. 12—18.
3. Исак В.Ю. Художественная литература как источник духовно-нравственного воспитания // Вестник НовГУ. 2017. № 2. С. 54—56.
4. Казначеева Н.Н. Взаимосвязь школьного литературного образования и предметной области «Основы религиозных культур и светской этики»: духовно-нравственное воспитание. М.: ФГБНУ ИИД СВ РАО, 2018. 80 с.
5. Калинина Е.П., Кучмиева Т.Н. Метод сторителлинга на уроках домашнего чтения [Электронный ресурс] // Научно-практический журнал «Magister». 2022. № 4. С. 41—45.
6. Кеклюдже Н. Взгляды А.П. Чехова на воспитание и роль художественной литературы в формировании характера ребенка // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2018. № 2. С. 124—137. DOI:10.18384/2310-7278-2018-2-124-137
7. Клепиков В.Н. Духовно-нравственное воспитание в урочной и внеурочной деятельности. Нужно ли в ходе духовно-нравственного воспитания ограничиваться только уроками по основам религиозных культур и светской этики? // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2013. № 1. С. 44—49.
8. Назарова О.С. Цифровой сторителлинг как современная образовательная практика // Гуманитарная информатика. 2018. № 15. С. 15—28. DOI:10.17223/23046082/15/2
9. Обласова Т.В., Логинова Е.А. Почему подростки не любят читать классику // Филологический класс. 2020. № 2. С. 247—257. DOI:10.26170/FK20-02-22
10. Отклоняющееся онлайн-поведение подростков и молодых взрослых в социальных сетях / Учебное пособие под ред.

Дворянчикова Н.В. и Рубцовой О.В. М.: ФГБОУ ВО МГППУ, 2022. 100 с.

11. Подорожная А.В., Сулейков А.В. Сторителлинг — преимущества и возможности в школьном образовании // Педагогический журнал. 2022. Т. 12. № 2А. С. 365—370. DOI:10.34670/AR.2022.61.44.078
12. Посакалова Т.А., Ефимова Е.А. Применение модели цифрового сторителлинга Джо Ламберта в качестве инструмента создания мультфильмов в воспитательных целях в средней школе // Молодой ученый. 2022. № 24(419). С. 386—389. URL: <https://moluch.ru/archive/419/93075/> (дата обращения: 27.06.2022).
13. Протокол № 1/20 от 04.02.2020 федерального учебно-методического объединения по общему образованию. Примерная образовательная программа основного общего образования. 2015 [Электронный ресурс]. URL: https://fgosreestr.ru/po-ор/%D0%BF%D0%BE%D0%BE%D0%BF_%D0%BE%D0%BE%D0%BE_06-02-2020.
14. Рубцова О.В. Роловое экспериментирование подростков в контексте идей Л.С. Выготского: деятельностная технология «Мультимедиа-театр» // Культурно-историческая психология. 2023. Том 19. № 2. С. 61—69. DOI:10.17759/chp.2023190208
15. Рубцова О.В., Посакалова Т.А. Театральная деятельность как средство развития и обучения в подростковом возрасте: результаты эмпирического исследования // Психологическая наука и образование. 2020. Том 25. № 6. С. 144—156. DOI:10.17759/pse.2020250612
16. Сатина Т.В. Воспитательный потенциал художественного текста (на материале рассказа А.П. Чехова «Крыжовник») // Балтийский гуманитарный журнал. 2021. Т. 10. № 2. С. 143—146.
17. Токтарова В.И., Семенова Д.А. Цифровой образовательный сторителлинг: возможности и перспективы // Казанский педагогический журнал. 2023. № 1. С. 57—67. DOI:10.51379/KPJ.2023.158.1.005
18. Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature / Rodrigue C.L. [et al.] // Review of European Studies. 2021. Vol. 13. № 2. P. 14—25. DOI:10.5539/res.v13n2p13

References

1. Grushevskaja V.J. Primenenie metoda cifrovogo storitellina v proektnoj dejatel'nosti uchashihhsja [Application of the method of regular storytelling in

the project activities of students]. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical education in Russia*, 2017, no. 6, pp. 38—44. (In Russ., abstr. in Engl.).

2. D'jachkova M.A. Duhovno-nravstvennoe vospitanie kak pedagogicheskoe javlenie [Spiritual and moral education as a pedagogical phenomenon]. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical education in Russia*, 2008, no. 2, pp. 12—18. (In Russ.).
3. Isak V.Y. Hudozhestvennaja literatura kak istochnik duhovno-nravstvennogo vospitanija [Fiction as a source of spiritual and moral education]. *Vestnik NovGU = Bulletin of NovGU*, 2017, no. 2, pp. 54—56. (In Russ.).
4. Kaznacheeva N.N. Vzaimosvjaz' shkol'nogo literaturnogo obrazovanija i predmetnoj oblasti «Osnovy religioznych kul'tur i svetskoi jetiki»: duhovno-nravstvennoe vospitanie [The relationship between school literary education and the subject area "Fundamentals of Religious Cultures and Secular Ethics": Spiritual and Moral Education]. Moscow: FGBNU IIDS V RAO, 2018. 80 p. (In Russ.).
5. Kalinina E.P., Kuchmieva T.N. Metod storitellinga na urokah domashnego chtenija [The method of storytelling at home reading lessons] [Electronic resource]. *Nauchno-prakticheskij zhurnal «Magister» = Scientific and practical journal "Magister"*, 2022, no. 4, pp. 41—45. (In Russ., abstr. in Engl.).
6. Kekljuzhe N. Vzgliady A.P. Chehova na vospitanie i rol' hudozhestvennoj literatury v formirovanii haraktera rebjonka [A.P. Chekhov's views on the upbringing and the role of fiction in shaping a child's character]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblasnogo universiteta. Serija: Russkaja filologija = Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Russian Philology*, 2018, no. 2, pp. 124—137. DOI:10.18384/2310-7278-2018-2-124-137 (In Russ., abstr. in Engl.).
7. Klepikov V.N. Duhovno-nravstvennoe vospitanie v urochnoj i vneurochnoj dejatel'nosti. Nuzhno li v hode duhovno-nravstvennogo vospitanija ogranichivat'sja tol'ko urokami po osnovam religioznych kul'tur i svetskoi jetiki? [Spiritual and moral education in classroom and extracurricular activities. Is it necessary in the course of spiritual and moral education to be limited only to lessons on the basics of religious cultures and secular ethics?]. *Municipal'noe obrazovanie: innovacii i jeksperiment = Municipal entity: innovations and experiment*, 2013, no. 1, pp. 44—49.
8. Nazarova O.S. Cifrovij storitelling kak sovremennaja obrazovatel'naja praktika [Digital storytelling as a modern educational practice]. *Gumanitarnaja informatika = Humanitarian Informatics*, 2018, no. 15, pp. 15—28. DOI:10.17223/23046082/15/2 (In Russ., abstr. in Engl.).
9. Oblasova T.V., Loginova E.A. Pochemu podrostki ne ljubjat chitat' klassiku [Why teenagers do not like to read the classics]. *Filologicheskij klass = Philological class*, 2020, no. 2, pp. 247—257. DOI:10.26170/FK20-02-22
10. Otklonjajushheesja onlajn-povedenie podrostkov i molodyh vzroslyh v social'nyh setjah [Deviant online behavior of adolescents and young adults in social networks]. *Uchebnoe posobie = Study Guide*. Ed. by N.V. Dvorjanchikov and O.V. Rubcova. Moscow: FGBOU VO MGPPU, 2022. 100 p. (In Russ.).
11. Podorozhnaja A.V., Sulejkov A.V. Storitelling — preimushhestva i vozmozhnosti v shkol'nom obrazovanii [Storytelling — advantages and opportunities in school education]. *Pedagogicheskij zhurnal = Pedagogical journal*, 2022. Vol. 12, no. 2A, pp. 365—370. DOI:10.34670/AR.2022.61.44.078
12. Poskalovala T.A., Efimova E.A. Primenenie modeli cifrovogo storitellinga Dzhio Lamberta v kachestve instrumenta sozdanija mul'tfil'mov v vospitateľnyh celjah v srednej shkole [Application of Joe Lambert's digital storytelling model as a tool for creating cartoons for educational purposes in high school]. *Molodoj uchenyj = Young scientist*, 2022, no. 24(419), pp. 386—389. URL: <https://moluch.ru/archive/419/93075/> (Accessed 27.06.2022).
13. Protokol № 1/20 ot 04.02.2020 federal'nogo uchebno-metodicheskogo obshedenija po obshhemu obrazovaniju. Primernaja obrazovatel'naja programma osnovnogo obshhego obrazovanija [Minutes No. 1/20 dated February 4, 2020 of the Federal Educational and Methodological Association for General Recovery. Exemplary educational program of general education]. 2015. URL: https://fgosreestr.ru/poop/%D0%BF%D0%BE%D0%BE%D0%BF_%D0%BE%D0%BE%D0%BE_06-02-2020
14. Rubtsova O.V. Adolescents' Experimenting with Roles in the context of L.S. Vygotsky's ideas: an Activity-Based Technology "Digital Storytelling Theater". *Kul'turno-istoricheskaja psikhologija = Cultural-Historical Psychology*, 2023. Vol. 19, no. 2, pp. 61—69. DOI:10.17759/chp.2023190208
15. Rubtsova O.V., Poskalovala T.A. Drama Activity as a Means of Development and Learning in Adolescence: The Results of an Empirical Study. *Psikhologicheskaja nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2020. Vol. 25, no. 6, pp. 144—156. DOI:10.17759/pse.2020250612 (In Russ., abstr. in Engl.).
16. Satina T.V. Vospitateľnyj potencial hudozhestvennogo teksta (na materiale rasskaza A.P. Chehova "Kryzhovnik") [Educational potential of a literary text (on the material of A.P. Chekhov's story "Gooseberry")]. *Baltijskij gumanitarnyj zhurnal = Baltic Humanitarian Journal*, 2021. Vol. 10, no. 2, pp. 143—146.
17. Toktarova V.I., Semenova D.A. Cifrovij obrazovatel'nyj storitelling: vozmozhnosti i perspektivy [Digital Educational Storytelling: Opportunities and Prospects]. *Kazanskij pedagogicheskij zhurnal = Kazan Pedagogical Journal*, 2023, no. 1, pp. 57—67. DOI:10.51379/KPJ.2023.158.1.005

18. Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature. Rodrigue C.L. [et al.]. *Review of European Studies*, 2021. Vol. 13, no. 2, pp. 14—25. DOI:10.5539/res.v13n2p13

Информация об авторах

Поскакалова Татьяна Анатольевна, младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований современного детства, ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет» (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4932-0921>, e-mail: poskagalova@gmail.ru

Information about the authors

Tatiana A. Poskagalova, research associate, Center for Interdisciplinary Research on Contemporary Childhood, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4932-0921>, e-mail: poskagalova@gmail.com

Получена 23.06.2023

Received 23.06.2023

Принята в печать 28.07.2023

Accepted 28.07.2023