

Conclusion. *As a result, some findings of the given paper could be useful for all stakeholders pursuing the aim of becoming more aware and confident in using the terms «competence» and «competency», as they could further develop their innovative frame of mind and creative skills as teaching and learning experiences evolve.*

Key words: *competence based approach; competence; competency; quality of education; knowledge; skills; comparative analysis; higher professional education.*

*Одержано редакцією 07.11.2016
Прийнято до публікації 16.11.2016*

УДК 378.09.244:004.9

Тимчук Лариса Іванівна,
кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник,
Інститут інформаційних технологій і засобів
навчання НАПН України

ПЕРСПЕКТИВИ ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВИХ НАРАТИВІВ У ВІТЧИЗНЯНІ ОСВІТНІ ПРАКТИКИ

Анотація. *На основі опрацювання емпіричних та теоретичних результатів дослідження виявлено потужний педагогічний та освітній потенціал проектування цифрових наративів у різних сферах навчання. Виявлено вимоги до традиційного навчання у XXI столітті. У відповідності до сучасних освітніх вимог окреслено можливості та перспективи використання цифрових наративів у фаховій підготовці педагогів. Розглянуто важливість проектування цифрових наративів у підготовці майбутніх фахівців у різних ланках неперервної педагогічної освіти: дошкільній (вихователів дошкільних навчальних закладів), початковій (вчителів початкових класів), середній (учителів природничо-математичних, гуманітарних, мистецьких дисциплін), вищій (підготовка фахівців у галузі соціальної та корекційної педагогіки), а також у формальній і неформальній освіті.*

Ключові слова: *цифрові наративи; проектування; підготовка магістрів освіти; неперервна педагогічна освіта.*

Постановка проблеми. Відповідно до нових вимог інформаційної епохи вчителі повинні вміти інтегрувати сучасні технології у навчальний процес. Традиційний підхід до навчання передбачає використання підручників, посібників, виконання вправ на сторінках робочих зошитів, написання на багаточисленних листках того, що пізніше буде читати тільки вчитель. На відміну від цього XXI століття вимагає, щоб учителі й учні читали електронні книги, відправляли й отримували електронну пошту, знаходили й оцінювали он-лайн інформацію, вміли трансформувати її в особисто значущих цілях, готували звіти за допомогою презентаційного програмного забезпечення, спілкувалися в електронних соціальних мережах, встановлювали діалоги з фахівцями з різних регіонів, писали як для локального, так і глобального співтовариства. В світлі цього особливої актуальності набуває проблема інтеграції сучасних інноваційних технологій, зокрема цифрових наративів, у навчальний процес освітніх закладів та шляхів впровадження їх освітянами.

Метою даної статті є визначення перспектив розвитку та рекомендацій щодо впровадження цифрових наративів у вітчизняний освітній простір.

Аналіз актуальних досліджень. На основі аналізу праць зарубіжних науковців Б. Александера «Нове розповідання цифрових історій: створення наративів за допомогою нових технологій» [1], Дж. Ламберта «Цифрові історії: як цифрові технології допомагають зберегти культуру» [2], Р. Ленема «Електронне слово» [3], С. Мілер «Цифрові історії: рекомендації до організації творчого інтерактивного середовища» [4], Б. Портер «Соціальний вплив цифрових технологій» [5] та документу ООН «Дослідження в освіті та перспективи майбутнього навчання: яка педагогіка потрібна для ХХІ століття» за 2015 рік [6] було окреслено можливості та перспективи використання цифрових наративів у вітчизняному освітньому просторі. У зарубіжних освітніх практиках використання цифрових наративів реалізується в різних навчальних закладах формальної і неформальної освіти (громадських центрах, школах, бібліотеках, підприємствах) як користувачами-початківцями, так і досвідченими фахівцями в галузі інформаційно-комунікаційних технологій. У сфері формальної освіти викладачі та студенти, вчителі та учні, вихователі та вихованці у дитсадках, загальноосвітніх школах, університетах застосовують цифрові наративи з різноманітними навчально-виховними цілями й у широкому віковому діапазоні.

Виклад основного матеріалу. Динамічний розвиток інформаційного соціуму, системи світових інформаційно-комунікаційних мереж, цифрових технологій створюють в освітньому просторі надзвичайно сприятливі умови для застосування нової методології навчання й комунікації – наративного навчання, що актуалізує проблему збереження і розвитку особистісної неповторності людини, її самоствердження й саморозвитку, що є виключно важливим і значущим у сфері взаємодії людини, культури й індустрії високих технологій. Сучасні мультимедіа та Інтернет-технології дозволяють трансформувати знання, моделювати віртуальну пізнавальну реальність, розширюють простір значень, впливають на стратегії їх конструювання й розуміння, пізнання реальності й позиціонування в ній людини як частини цієї реальності. Людина, завдяки розвиненим цифровим технологіям, може не тільки швидко орієнтуватися в освітньо-культурних повідомленнях, виокремлювати, декодувати та усвідомлювати їх значення, але й ставати співтворцем нових інформаційних продуктів.

Аналіз емпіричних та теоретичних результатів дослідження дозволяє засвідчити потужний педагогічний та освітній потенціал проектування цифрових наративів у різних сферах навчання. Широкі можливості використання цифрових наративів ґрунтуються на особливостях їх виникнення, коли цифрові технології були поєднані з мистецтвом усного мовлення. Таким чином, інтегральна сутність цифрових наративів зумовлює поєднання раціонального і почуттєвого, творчого і технологічного, свідомого і підсвідомого, що увиразнюється у можливості поєднання різних навчальних методів у процесі їх проектування: творчих і репродуктивних, вербальних і невербальних, індивідуальних і групових.

До соціальних передумов використання цифрових наративів належить стрімкий технологічний розвиток соціуму, що формує у громадян цифрового суспільства особливий стиль життя, успішність якого визначальним чином залежить від сформованості у них цифрової грамотності.

З моменту виникнення зміст поняття цифрової грамотності був близьким до сутності категорії «комп'ютерна грамотність», проте, не зводився до елементарних умінь працювати з комп'ютером. Цифрова грамотність – це здатність сприймати, створювати, обмінюватися, поширювати й використовувати цифрові матеріали на основі застосування технологій. Цифрову грамотність можна трактувати як результат навчального процесу, який мотивує людей досягати поставлених цілей, розвивати когнітивні та творчі уміння, брати активну участь в локальному й глобальному мережному спілкуванні.

Цифрова грамотність визначається як життєво необхідні уміння громадян XXI століття, функціонування яких на всіх рівнях від побутового до професійного, відбувається за допомогою технологій, що невинно розвиваються і можуть, як полегшити життя, так і ускладнити реалізацію поставлених перед людиною завдань. Все залежить від рівня сформованості цифрової грамотності, що ґрунтується на практичних уміннях вибрати і застосувати відповідні технології для розв'язання конкретної проблеми. Високий рівень розвитку цифрової грамотності у окреслених професійних сферах трактують як розвиток професійної цифрової компетентності. Виклики XXI століття до сучасної системи освіти вимагають впровадження цифрової грамотності у всі ланки неперервної освіти і зокрема, в професійний розвиток учителів. Саме усвідомлення принципів проектування цифрових нарративів та сформованість практичних умінь щодо їх створення, утворюють міцне підґрунтя для розвитку цифрової компетентності.

Стиль життя сучасного покоління, особливо молоді, неможливо уявити без спілкування в електронних соціальних мережах, де відбувається вільний обмін нарративами різного виду (текстовими, фото, відео та ін.). Нескінченний потік цифрових нарративів у формі масмедійних новин лине з моніторів різноманітних технічних засобів й переплітається з потоками інформаційних повідомлень, що поширюються в Інтернет-мережі. Таким чином, більшість громадян сучасного суспільства залучені до процесів сприймання, створення й поширення цифрових нарративів, що потребує розвитку творчих і технологічних умінь.

Очевидним, є вплив мережних технологій на зміст, форми і методи навчання молоді у навчальних закладах і поза їх межами. Використання додатків Веб 2.0 – блогів, сайтів соціальних мереж, мікро-блогів передбачає реалізацію нових підходів до отримання й поширення знань, що актуалізує проблему розвитку когнітивних, творчих умінь засобами ІКТ. За прогнозами фахівців, саме творчість як один з основних компонентів цифрової грамотності характеризує специфіку використання ІКТ у XXI столітті [3, с. 365]. Якщо формування цифрової грамотності буде спрямоване на розвиток креативних умінь, то потребують змін у цьому ж напрямі й методики навчання. Про педагогічні можливості використання ІКТ у різноманітних освітніх практиках присвячено чимало наукових праць. Але, навіть сьогодні, вони рідко використовуються в освіті.

На превеликий жаль, у сучасних загальноосвітніх, середніх та вищих навчальних закладах досить часто створюється освітня реальність, в якій мало місця відводиться діалогічності, індивідуалізації, творчому вираженню за допомогою технологій, що не відповідає потребам та зацікавленню молоді мережного покоління. Не дивно, що сучасні учні, студенти спішають покинути стіни таких навчальних закладів, щоб поринути в світ, де вони можуть реалізуватися, висловити власну думку, спілкуватися як з прихильниками, так і опонентами висловлених тверджень; відпочивати й отримувати задоволення від проведеного в такий спосіб часу в умовах неформальної та інформальної освіти. Таким чином, намагання впровадити в освітні практики проектування цифрових нарративів є водночас стремлінням трансформувати навчальний процес у відповідність до вимог XXI століття.

Для того щоб, здійснити позитивні зміни у системі освіти, перш за все, необхідно забезпечити підготовку майбутніх учителів до впровадження інновацій в практику. Не буде перебільшенням сказати, що всі без винятку вчителі, незалежно від фаху і сфери освітньої діяльності, потребують навчання проектувати цифрових нарративів.

Відома американська вчена в галузі використання цифрових технологій в освіті Бернасн Портер (В. Porter) зазначає, що оволодіння учителями мистецтвом створення цифрових нарративів сприяє формуванню у них необхідних у XXI столітті умінь. До них належать: когнітивні уміння (пізнавальна активність, креативність, винахідливість);

навчально-дослідницькі та розвивально-пізнавальні уміння (створення багатосенсорного досвіду для себе та інших; надання існуючим інформаційним повідомленням особистісного значення; поглиблення знання авторів про предмет розповіді); умінь щодо вербальної комунікації, умінь індивідуалізувати процес навчання, працювати в групі, проектного управління та діагностично-оцінювальних умінь; візуальної, технологічної та медіаграмотності [5].

Розглянемо важливість проектування цифрових нарративів у підготовці майбутніх фахівців у різних ланках неперервної педагогічної освіти: дошкільній (вихователів дошкільних навчальних закладів), початковій (вчителів початкових класів), середній (учителів природничо-математичних, гуманітарних, мистецьких дисциплін), вищій (підготовка фахівців у галузі соціальної та корекційної педагогіки), а також у формальній і неформальній освіті. Підготовка майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів має охоплювати проектування цифрових нарративів, оскільки їх використання в професійній діяльності уможливорює збільшення способів передачі навчального змісту дошкільникам, перетворюючи процес навчання в привабливу гру фантазії, уяви, розвитку когнітивних умінь. Будучи залученими до процесу створення елементів цифрового нарративу, діти починають розуміти, що реклама іграшок, цукерок, інших інформаційних повідомлень є продуктом творчості інших людей, в якому закладено певний намір. Таким чином, робляться перші кроки у формуванні медіаграмотності, наявність якої перешкоджає маніпуляції свідомістю дітей, утримує їх від непродуманого наслідування побаченого чи почутого інформаційного повідомлення. Привабливим є виготовлення цифрових нарративів про історію розвитку окремих дітей, груп дошкільників у формі відео, фотослайдів, що супроводжуються записами дитячих висловлювань, розповідей, коментарями дорослих. Електронні файли з відповідним біографічним матеріалом становлять особливу цінність для кожної людини, її родини, а також можуть стати джерелами наукових досліджень.

Обов'язковим компонентом підготовки майбутніх учителів початкових класів має стати проектування цифрових нарративів, оскільки сформованість у студентів цифрової компетентності дає можливість реалізувати в професійній діяльності навчально-дослідницькі проекти не тільки в ході вивчення окремих предметів, але, що найбільш важливо, у процесі міжпредметних форм навчання. Такі проекти дають можливість поєднати вивчення інформатики, української та іноземних мов, читання, математики, природознавства, різних видів мистецтв та ін. в гармонійну пізнавальну діяльність, тематика якої відповідає інтересам і потребам учнів. Оскільки, цифрові нарративи, що поширюються в мережі, належать до відкритих систем навчання, то природним є залучення до навчально-дослідницької діяльності батьків учнів, компетентних фахівців. У такий спосіб за допомогою технологій розширюються межі навчального процесу, який виводиться на якісно новий глобалізований рівень.

Проектування цифрових нарративів у процесі підготовки майбутніх учителів природничо-математичних дисциплін суттєво впливає на підвищення рівня їх педагогічної майстерності. Адже в школі потрібен учитель, який не тільки знає математику, фізику, хімію, а може навчити цим предметам учнів. Проте ефективний процес навчання неможливий без позитивних емоцій, моделювання наукового пошуку, творчої реалізації, відчуття особливого піднесення від отриманих результатів. Саме створення цифрових нарративів про різноманітні явища природи, математичні закономірності, хімічні процеси потребує організації навчального дослідження, що моделює реальний науковий пошук (когнітивні уміння); розробки сюжетної лінії, що вимагає розвитку уяви і фантазії (творчі уміння); вибір відповідних технологій (технологічні уміння) та оприлюднення результатів навчально-дослідницької роботи в різноманітних навчально-ігрових формах (соціальні уміння). За кожною формулою, законом, відкриттям стоїть людина або група людей, які

ціною титанічних зусиль, а часом і власного життя, здійснили наукове відкриття, забезпечивши крок вперед на шляху розвитку цивілізації. Використання біографічних цифрових наративів під час уроків з природничо-математичних дисциплін надає можливість замість безликого навчального контенту подати навчально-інформаційні повідомлення, в яких висвітлюється роль учених-творців, які здійснювали наукову діяльність не заради того, щоб учні заучували абстрактні істини. Видатні особистості працювали в ім'я щастя всього людства, тому й досягнення наукових здобутків має бути цікавим і захоплюючим дійством, чому і сприяє використання цифрових наративів. Гуманізація навчання природничо-математичних дисциплін шляхом використання цифрових наративів потребує сформованої цифрової компетентності у вчителів та цифрової грамотності в учнів.

Проектування цифрових наративів доцільно використовувати у процесі підготовки майбутніх учителів гуманітарних дисциплін, перш за все, тому, що вербальні способи передачі навчального контенту, з одного боку, підсилюються іншими способами передачі змісту навчального матеріалу (музичний, образотворчий, візуальний), з іншого, сприяють удосконаленню усного і писемного мовлення шляхом написання сценаріїв, різних модифікацій тексту, їх редагування, використання аудіо-записів монологічного і діалогічного мовлення. Цифрові наративи поглиблюють творчу експресію учнів на основі можливостей групового та індивідуального створення різних варіантів розвитку сюжетної лінії. Біографічні цифрові наративи при вивченні гуманітарних дисциплін спрямовані не просто на віддзеркалення хронології життя, а покликані створити образ людини, якій були властиві переживання, почуття, емоції, котра долала перешкоди, зазнавала невдач і творчих злетів на шляху до створення шедеврів, що поповнили скарбницю культурних здобутків народу.

Використання цифрових наративів в процесі вивчення історії створює додаткові можливості в осмисленні та переосмисленні минулого. Такий підхід спрямовує до міркувань над перевагами та викликами трактування навчального історичного контенту як співпереживання у сприйнятті минулого. Для створення цифрових наративів історичної тематики використовуються переведені в електронну форму документальні матеріали минулого та нові форми документування подій, якими стали, наприклад, електронні соціальні мережі. Інтерактивність як ключова особливість цифрових історичних наративів, дозволяє обмінюватися думками, враженнями, що допомагає відчувати історію «на дотик». Використання цифрових наративів при вивченні історії покликане актуалізувати події минулого, підвищувати зацікавлення учнів та широкої громадськості історичними фактами і подіями, зміцнювати усвідомлення важливості історичних контекстів минулого. Використання цифрових наративів у навчально-дослідницьких проектах історичної тематики уможлиблює вираження індивідуальної рефлексії на історичні факти на основі використання візуальних даних, застосування нових підходів і методології у дослідженні минулого, документування сучасних подій історичного значення.

Упровадження проектування цифрових наративів у процес підготовки майбутніх учителів мистецьких дисциплін сприятиме формуванню цифрової компетентності і стимулюватиме розвиток у студентів креативних здібностей використовувати широкий спектр творчих можливостей ІКТ. Актуальними виступають уміння педагогів сприймати і підтримувати дитяче мистецтво цифрової епохи, що виникло у результаті використання ІКТ як засобу художньої творчості. Водночас потребують перегляду традиційні уявлення про художній, музичний розвиток, естетичне сприймання дітей і молоді цифрового покоління. Нові підходи до навчання сучасними мистецько-технологічними засобами актуалізують проблему формування творчо-орієнтованої цифрової компетентності у майбутніх вчителів і творчо-орієнтованої цифрової грамотності в учнів.

Організація центрів зі створення цифрових нарративів в умовах формальної і неформальної освіти уможлиблює інтеграцію творчих зусиль з різних видів діяльності (написання сценарію, музичне, художнє образотворення, створення і використання графіки, фото, відео, аудіо записів, застосування технологій), результати якої можуть бути поширені на локальному, регіональному і глобальному рівнях, що сприятиме глибокому усвідомленню своєрідності людства (подібності та відмінності між расами, релігіями, культурними традиціями) і встановленню толерантних стосунків між громадянами різних країн. Створення і поширення цифрових нарративів про експозиції різних музеїв, виставок, художніх салонів, студій є джерелом естетичного розвитку, сприяє позитивному ставленню до мистецтва в цілому.

Проектування цифрових нарративів у процесі підготовки фахівців у галузі соціальної та корекційної педагогіки, інклюзивної освіти створює можливості для реалізації терапевтичних функцій цифрових нарративів у професійній діяльності, індивідуалізації педагогічного впливу, водночас для формування умінь працювати в групі. Сформовані у майбутніх педагогів уміння дозволять їм створювати й використовувати цифрові нарративи про досвід людей, які, маючи особливі потреби, складну життєву долю, змогли реалізувати себе в соціумі, подолавши труднощі, й що найголовніше, відкривши в собі здібності служити іншим людям. Проектування й використання цифрових нарративів у педагогічних терапевтичних практиках допомагає створити сприятливе середовище для особистісного вираження потреб кожної людини, стимулює процеси самопізнання й пізнання довкілля.

У складних умовах життя на фоні трагічних випробовувань, які випали на долю українського народу на початку XXI століття, стратегічного значення набуває формування у громадян медіа компетентності – знань та умінь розуміти, оцінювати і грамотно використовувати медіа продукцію. Сучасна людина під впливом глобалізації часто шукає і знаходить власні ідеали і цінності в медіапродукції, а саме: моделі міжособистісних, сімейних відносин, соціальних ролей, поведінкових стандартів. Важливим завданням учителя є розкриття причин популярності тих чи інших засобів масової інформації та їх впливу на емоційно-інтелектуальну сферу реципієнтів. З цією метою застосовують стратегію розвитку критичного мислення, що поєднує такі види діяльності: установлення відмінностей між достовірними фактами й зробленими заявами; визначення надійності джерела; розрізнення обґрунтованих і необґрунтованих тверджень; знаходження сумнівних, необ'єктивних матеріалів; формулювання обґрунтованих висновків.

Учитель, вибравши певне медіа повідомлення, аргументує власну точку зору на істинність чи хибність запропонованого інформаційного контенту, вказуючи при цьому на відмінності між достовірними фактами й зробленими заявами, встановлює точність зробленої заяви; дає раціональну оцінку щодо істинності чи хибності інформаційного джерела, ідентифікує доведені і недоведені припущення, перевірені й неперевірені гіпотези; вказує на логічні протиріччя, визначає переконливість доведення. Охарактеризована стратегія позитивно впливає на розвиток когнітивних умінь, але її застосування не є достатнім для формування медіа компетентності.

Реципієнти інформаційних повідомлень повинні переконатися, що запропонований інформаційний продукт є результатом творчої діяльності його авторів, які транслюють для інших власні цінності й переконання. Для реалізації цієї мети високо ефективним є проектування цифрових нарративів. У ході проективної діяльності студенти практично оволодівають уміннями за допомогою сюжетної лінії, скомпонованих зображень, музичного супроводу виразити власні думки, позицію, почуття й емоції щодо представлених у створеному інформаційному повідомленні подій. На етапі обговорення успішності створених цифрових нарративів студенти навчаються оцінювати, який вплив надають створені ними повідомлення на

реципієнтів. У процесі вивчення можливостей різних технологій майбутні вчителі навчаються модифікувати зображення, тексти, змінювати акценти, почуттєво-емоційний фон створюваних ними цифрових нарративів. Дуже корисними є завдання створити цифровий нарратив про одні й ті ж самі події, висвітливши їх з протилежних точок зору. Покладена в основу розвитку медіа компетентності методика навчання створювати цифрові нарративи стає дієвим засобом формування критичного мислення майбутнього магістра освіти, виховання у нього естетичного сприймання поданих інформаційних повідомлень. Таким чином, вважаємо за доцільне впровадити до змісту професійної підготовки майбутніх учителів курси з проектування цифрових нарративів. Характерною особливістю курсів з навчання майбутніх учителів проектувати цифрові нарративи є спрямування їх змісту на збагачення студентів досвідом творчої діяльності. Головним завданням курсів має стати формування у студентів творчо-орієнтованої цифрової компетентності, тобто формувати уміння творити образний світ нарративу за допомогою цифрових технологій. Студенти мають засвоїти *знання* про особливості процесу цифрової творчості, види і форми цифрових нарративів; про можливості впливу цифрових нарративів на різні сфери професійної діяльності та особистого життя; різні види інформаційного переказу в цифрових нарративах (словесні, образотворчі, звукові, аудіовізуальні й мультимедійні, а також дотичні носії інформаційного переказу); засади композиції образотворення (наприклад, словесного, фотографічного та кінематографічного); основи моделювання сюжетної лінії цифрового нарративу.

Майбутні вчителі повинні оволодіти такими *уміннями*: трактувати зміст фантастичних образів, епізодів, створених за допомогою цифрових технологій; інтерпретувати невербальні інформаційні повідомлення (наприклад, знак, символ, міміка, жест, мова тіла, зовнішній вигляд) у формі емоційно забарвлених текстів; застосовувати на практиці вибрані цифрові технології; контролювати використання цифрових технологій для запобігання перевантажень та узалежнень; аналізувати і порівнювати точки зору, приховані позиції представлені у цифрових нарративах; відрізнити і тлумачити функції технологій використаних при створенні цифрових нарративів; оцінювати, аналізувати і описувати багатозначність цифрових нарративів; розміщувати в мережі, надавати доступ і поширювати цифрові нарративи; користуватися з різноманітних інформаційних джерел у мережі для збирання електронних матеріалів для створення цифрових нарративів; володіти літературною мовою й адекватно поводитися під час користування мікрофоном та запису відеокамерою; уміння здійснювати різні форми графічної та текстової презентації; сприймати цифрові нарративи, а також здатність їх самостійного рецензувати; здійснювати простий монтаж цифрових матеріалів (фотографій, звуку, тексту, фільму) на основі використанні цифрових технологій; створювати й демонструвати мультимедійні цифрові нарративи у формі презентацій, що поєднують текстові, образні, звукові й відео-матеріали відповідно до перцептивних можливостей реципієнтів, чисельності групи й вікових особливостей аудиторії; обмінюватися цифровими нарративами в мережі.

Важлими також є уміння, які розширюють можливості використання цифрових нарративів в умовах мережного спілкування:

- брати участь у створенні мережної спільноти в процесі мережної комунікації, зокрема, побудові структур мережних взаємозв'язків і контактів, за допомогою яких поширюються цифрові нарративи; участь у дискусіях, обговореннях якості цифрових нарративів;
- реагувати на питання, проводити діалог, а також виробляти індивідуальний підхід, дотримуватися етичних засад поведінки в умовах мережної комунікації;
- дотримуватися сфери приватності, тобто в процесі мережної комунікації контролювати емоції, почуття й висловлення, щоб не порушити межі приватного простору особистості;

– розвивати цифрову компетентність шляхом вивчення нових технологій та їх застосування в аспекті потреб, можливостей і чинників реципієнтів та творців цифрових нарративів.

Навчання майбутніх учителів проектувати цифрові нарративи може здійснюватися не тільки під час викладання спеціального курсу, але й інтегруватися в процес вивчення різних дисциплін, зокрема психолого-педагогічного спрямування, за умови, що викладачі володіють достатнім рівнем сформованості цифрової компетентності.

Формування цифрової компетентності педагогів передбачає неперервний процес оволодіння упродовж життя цифровими технологіями для удосконалення професійних умінь. Підвищення рівнів сформованості цифрової компетентності у педагогічних працівників може бути здійснено у системі післядипломної формальної і неформальної освіти (курси, тренінги, майстер-класи, студії, майстерні тощо). Рівень сформованості цифрової компетентності здійснюється на основі аналізу здатності педагога до створення цифрових нарративів, які розміщують в цифрових портфоліо. Учитель повинен уміти стимулювати розвиток здібностей учнів, їх зацікавленість і ставлення до творчості, сприяти креативній поведінці, самостійності їх мислення, удосконаленню технологічних умінь. Всі названі уміння можуть успішно формуватися у процесі створення цифрових нарративів.

Незаперечним фактом є те, що сучасні дослідники, викладачі, учителі повинні навчитися працювати з новими технологіями, користуватися цифровими бібліотеками, архівами, базами даних культурної спадщини, музейних колекцій, брати участь у розробці цифрових реконструкцій. Водночас не менш важливими є уміння проектувати цифрові нарративи, що вимагає когнітивних, творчих, технологічних умінь, і надає гуманістичних характеристик навчанню в цифрову епоху.

Висновки. Отже, на основі вивчення зарубіжного досвіду, різнобічного аналізу сутності й педагогічного потенціалу процесу проектування цифрових нарративів, результатів проведеного експериментального дослідження вважаємо за доцільне використовувати проектування цифрових нарративів у професійній підготовці учителів і педагогів для всіх ланок системи неперервної педагогічної освіти (дошкільна, початкова, середня, вища і освіта дорослих), незалежно від галузі знань, якої вони будуть навчати (природничо-математична, гуманітарна, художньо-технологічна та ін.) і форми навчальної діяльності (формальна й неформальна).

Список використаної літератури

1. Alexander B. The new digital storytelling: creating narratives with new media / B. Alexander. – Praeger, 2011. – 275p.
2. Lambert J. Digital Storytelling: How digital media help preserve cultures / J. Lambert // The Futurist, 41(2), 25. Retrieved August 16, 2011, from EBSCO Publishing.
3. Ленем Р. Електронне слово: демократія, технологія та мистецтво / Р. Ленем; [пер. з англ. А. Глушка]. – Київ : Ніка-Центр, 2005. – 376 с.
4. Miller C. Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment. – 3rd Edition. – Focal Press, 2014. – 568 p.
5. Porter B. Digitales: The art of telling Digital stories. Retrieved from <https://www.amazon.com/DigiTales-Art-Telling-Digital-Stories/dp/0967075548>
6. Karpati A. Digital literacy in Education. Institute for Information Technologies in Education, UNESCO, 2011, 11 p. Retrieved from unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf
7. Scott C. The futures of learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century? – UNESCO Education Research and Foresight, Paris. ERF Working Papers Series, No. 15, 2015.
8. Tymchuk L. Using of ICT in the creative development of future teachers // Seria: "Problemy Nowoczesnej Edukacji". T.V: Twórczość – kreatywność – uzdolnienia/ deficyty – dysfunkcje – niepełnosprawność, pod red. E. Sadowskiej, M. Dąsala, Wydawnictwo WSL, Częstochowa 2015, S. 35–47.
9. Tymchuk L. Creative usage ICT in the training of future teachers: designing, modeling, and teaching techniques of digital narratives / Obraz rodziny i szkoły w ujęciu interpersonalnym, pod red. O. Zameckiej-Zalas, Izabeli Kieltyk-Zaborowskiej, NWP, P. Trybunalski, 2016. – S. 321–341.

References

1. Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: creating narratives with new media*. Praeger.
2. Lambert, J. (2011). Digital Storytelling: How digital media help preserve cultures. *The Futurist*, 41(2), 25. Retrieved August 16, 2011, from EBSCO Publishing.
3. Lenham, R. (2005). *Electronic Word: Democracy, technology and art*. Kyiv: Nike Center. (in Ukr.).
4. Miller, C. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. – 3rd Edition. – Focal Press.
5. Porter, B. (2005). *Digitales: The art of telling Digital stories*. Retrieved from <https://www.amazon.com/DigiTales-Art-Telling-Digital-Stories/dp/0967075548>
6. Karpati, A. (2011). *Digital literacy in Education*. Institute for Information Technologies in Education, UNESCO, 2011. Retrieved from unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf
7. Scott, C. (2015). The futures of learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century? – *UNESCO Education Research and Foresight*, Paris. ERF Working Papers Series, 15.
8. Tymchuk, L. (2015). Using of ICT in the creative development of future teachers. *Series: "Problems of Modern Education"*. T.V: Creativity - Creativity - Abilities / Deficits - Dysfunctions – Disability. In E. Sadowska, M. Dąsala (Ed.). Publisher WSL, Czestochowa, 35–47. (in Pol.).
9. Tymchuk, L. (2016). Creative usage ICT in the training of future teachers: designing, modeling, and teaching techniques of digital narratives. An image of a family and a school in an interpersonal perspective. In O. Zamecka-Zalas, I. Kiełtyk-Zaborowska (Ed.). NWP, P. Trybalski, 321–341/ (in Pol.).

Abstract. Tymchuk Laryssa. prospects and proposals for introduction of digital narratives in national educational practice

Introduction. According to the new demands of the information age, teachers must be able to integrate modern technologies into educational process. Education of the XXI century requires that teachers and students read e-books, send and receive emails, find and evaluate online information, be able to transform it into personally meaningful goals, prepare reports using presentation software, chat in social networks, have dialogues with experts from different regions, and write for both local and global community. The problem of integration of modern innovative technologies, including digital narratives, in educational process and the ways of implementing them by educators are of particular topicality.

The **purpose** of this paper is to determine the prospects of development and proposals for the introduction of digital narratives in national educational space.

Methods. Analysis of philosophical, pedagogical, psychological, sociological scientific sources to clarify the solution of a problem and define the prospects of using digital narratives in different fields of formal and non-formal education; teaching experiment; the method of testing statistical hypotheses for analysis and interpretation of the research results; pedagogical forecasting.

Originality of the research results consists in reasoning of educational opportunities of digital narratives in different fields of lifelong education for the development of cognitive, communicative, creative and digital skills.

Results. The research results are highlighted in the papers «Using of ICT in the creative development of future teachers», «Creative usage of ICT in the training of future teachers: designing, modeling, and teaching techniques of digital narratives». This paper deals with proposals for introduction of the main research results in educational practices and ways of further research on the problem of digital narrative teaching. Materials of the research can be used in formal and non-formal learning of students of higher and post-graduate education; advanced training, training and retraining of scientific, educational staff to improve digital competences of the participants of educational process.

Conclusion. The results of forming experiment showed the need for the introduction of digital narratives in various educational practices of formal and non-formal education. The further areas of research are aimed at reasoning of the conditions of application of digital narratives in different fields of lifelong education (pre-school, secondary, higher formal and non-formal education, adult education, gerontologic education) and the theory and practice of pedagogical formal and non-formal education (pedagogy of pre-school education, pedagogy of secondary and high school, artistic, medical, engineering, military pedagogy, management pedagogy, media pedagogy, inclusive pedagogy). The problem of widening of educational functions of digital narratives according to the technological platforms on which they will be created (Web 3.0, Web 4.0) and according to the convergence processes in scientific knowledge (bio-nano-cognitive technologies) requires further development.

Key words: digital narratives; design; preparation of Master of Education; continuous pedagogical education.

Одержано редакцією 23.11.2016
Прийнято до публікації 30.11.2016