

## „ДИГИТАЛНА ИСТОРИЯ“ – СЪВРЕМЕНЕН ОБРАЗОВАТЕЛЕН ИНСТРУМЕНТ

Силвана Карагьозова

**Резюме:** През вековете разказването на истории е било естествената форма на предаване на знания от поколение на поколение. В 21. век разказването на истории се среща с непрекъснато променящите се технологии и се адаптира в дигитално разказване на истории, педагогическите перспективи на което не винаги са еднозначни по своята стойност и потенциал, но присъствието му като образователна стратегия става все повече интегрална част от образователната съвременна ориентация. В тази статия се описват характеристиките на дигиталната история, как тя се вмъква в учебния процес и как благоприятства развиването на дигитални умения и грамотности, заложи в Европейската рамка за дигитални компетентности.

**Ключови думи:** дигитална история, дигитални умения, сценарий, изображения, звук

## “DIGITAL STORY” – A CONTEMPORARY EDUCATIONAL TOOL

Silvana Karagiozova

**Abstract:** Storytelling has been the natural medium for the transfer of knowledge from one generation to another over the centuries. In the 21-st century storytelling meets the ever-changing technologies and adapts to a digital storytelling mode the pedagogical perspectives of which may at times be questionable in terms of value and potential, yet its presence as an educational strategy has increasingly become an integral part of contemporary educational orientation.

The present article describes the features of the digital story, the way in which it is interwoven into the learning process and the manner in which it benefits the development of those digital skills and competences that are set in the European Digital Competence Framework.

**Keywords:** digital story, digital skills, script, images, sound

## ЦЕЛ И ЗАДАЧА НА СТАТИЯТА

Статията има за задача да разгледа основните структурни елементи на набиращото все повече популярност в областта на образованието дигитално разказване, да направи едно разчупване на наблюдаемите му части, което да допринесе за обособяването на насоки, чрез които да се помогне на преподаватели и обучаеми успешно да имплементират формата на дигиталния разказ в учебния процес. Целта е да се разбере и използва правилно пълният потенциал на тази педагогическа предварително начертана насока, която ще предразположи обучаемите да сглобят сами идеи, концепции и умения посредством един мощен творчески инструмент за самоизразяване.

## ДЕФИНИЦИЯ

Дигиталното разказване на истории, в неговото най-основно ядро, е практиката да се използват компютърни инструменти за разказване на емоционални истории. Съществуват множество други термини, използвани за описване на тази практика, като цифрови документални филми, компютърно базирани разкази, дигитални есета, електронни мемоари, интерактивни разкази, дигитални разкази, дигитални истории и др., но като цяло всички те се въртят около идеята за съчетаване на изкуството да разказваш истории посредством мултимедия, включваща графики, аудио, видео и публикуване в мрежата, като емфазата е по-скоро върху емоционалното и аудио-визуалното представяне на историята. Като формат, може да се каже, че е сравнително нов „жанр“ във виртуалната медийна среда, а като подходящо средство за колаборативно обучение, чрез което може да се развие мултимедийната грамотност на обучаемите, докато се ръководят в създаването на смисъл/значение от опита (Kent, 2010), го виждат и разработват и мнозина изследователи.

Lambert, съосновател на Център за дигитално разказване (CDS), неправителствена организация за обществени изкуства в Бъркли, е един от най-изявените пионери в областта. Центърът подпомага младите хора и възрастните в създаването и споделянето на лични разкази чрез съчетанието на обмислени инструменти за писане и цифрови медии от началото на 90-те години.

Друг пионер в тази област е британският фотограф, автор и преподавател Meadows (2009), който определя цифровите истории като кратки, лични мултимедийни истории, разказани от сърце. Красотата на тази форма на дигитално изразяване според него е, че тези истории могат да бъдат създадени от хората навсякъде, по всякакви теми и да се споделят по електронен път по целия свят. В свое интервю за BBC той добавя, че дигиталните истории са „мултимедийни сонети от хората“, в които фотографите прерастват в озвучени филми, а разказаните

истории се събират в интернет като парчета от пъзел, кръг от невидими истории, които, когато се гледат заедно, разказват по-голямата история на нашето време – историята, която определя кои сме.

Изследователят и консултант по дигитална култура Brown (2017) описва дигиталните сюжети като начини за използване на множество средства за разказване на истории, които зависят от способността на децата, които вече растат в дигитален свят, да измислят нови похвати за разказване на истории. Посредством дигиталните истории те имат възможност да създават интерпретационни филми много лесно и да добавят музикален фон към съдържанието, като по този начин обуславят или „извайват“ контекста около съдържанието. Сериозното взаимодействие между контекста и съдържанието е ключово за същността на филма – и като цяло мултимедийните произведения.

### ДИГИТАЛНАТА ИСТОРИЯ И УМЕНИЯТА НА 21. ВЕК

В съвременното използването на дигитални разкази се практикува в читалища, училища, университети, дори в бизнеси както от начинаещи потребители на технология, така и от тези с напреднали умения. В областта на обучението тази образователна стратегия се оказва подходяща за много различни предметни области и покрива широк възрастов диапазон, затова и все повече тя навлиза в преподавателските подходи на работа, придавайки актуалност, значимост и приложна стойност на учебното съдържание.

Предизвикателството, което дигиталните истории поставят пред преподавателите, е да успеят в ангажирането на обучаемите в смислено използване на цифровото изобразяване (Robin & Pierson, 2005) и да съдействат на обучаемите да използват цифровото изобразяване като начин за комуникация и лична рефлексия (Jenkins & Lonsdale, 2007).

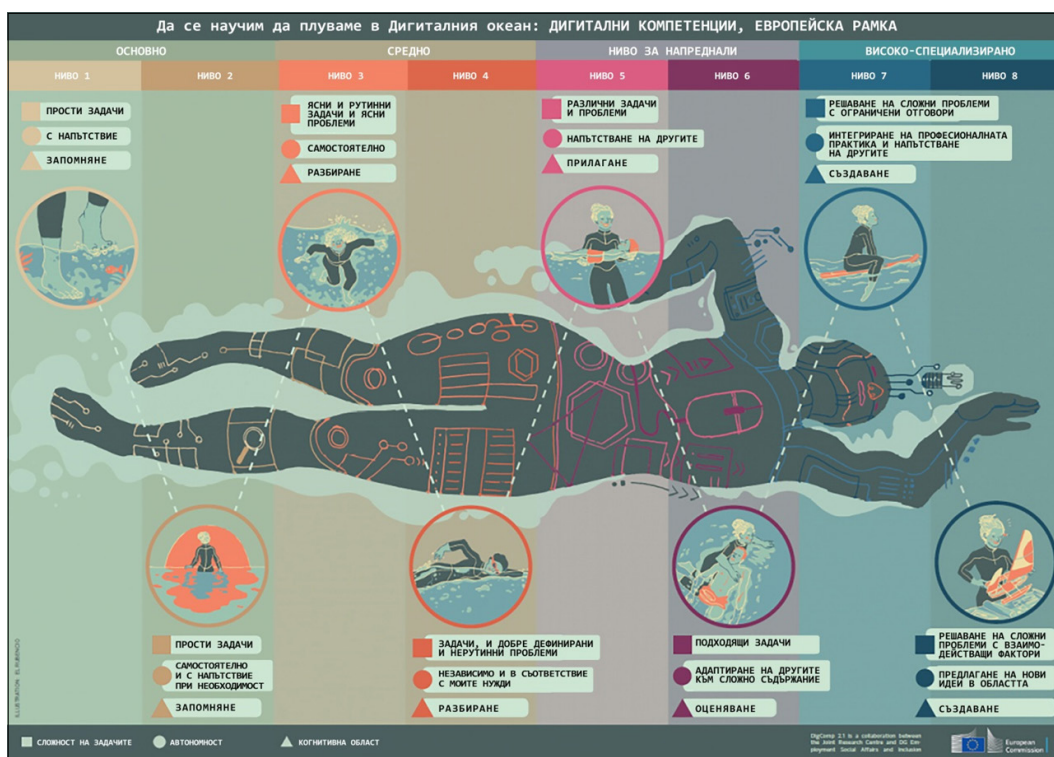
Ползите за преподавателите са: интегриране на мултимедията в учебната програма, преобразуване на трудното съдържание в по-разбираемо, установяване на смислена употреба на дигиталните технологии, приближаване един към друг на различните стилове на обучение, генериране на интерес, внимание и мотивация, развиване на творческия талант на обучаемите. Имплементирана в учебната практика, дигиталната история дава здрава основа при придобиването на различни видове грамотност, които да са в съответствие с широко разпространеното словосъчетание „умения на 21. век“. От глобална гледна точка, видовете грамотност, загадени от Brown, Bryan и Brown (2005), са информационна, дигитална, глобална, визуална, технологична.

- Информационна грамотност – способността да се намира, оценява и синтезира информация;
- Дигитална грамотност – способността да се общува с постоянно

разрастваща се общност, за да се обсъждат проблеми, да се събира информация и да се търси помощ;

- Глобална грамотност – способността да се чете, интерпретира, отговаря и контекстуализират съобщения от глобална гледна точка;
- Визуална грамотност – способността за разбиране, производство и комуникация чрез визуални образи;
- Технологична грамотност – способността да се използват компютри и други технологии за подобряване на обучението, продуктивността и изпълнението на работата.

В допълнение, през 2017 г. в Рамката за дигитална компетентност (разработена от ЕС и показана на Фигура 1), където се определят пет области на дигитални компетенции, разпределени в осем нива, към информационната грамотност се добавя и развиването на способността за боравене с данни.



Фигура 1. Нива на дигитални умения на Европейската рамка за дигитални компетенции, 2017  
Адаптирано от С. Карагьозова

- Информационна грамотност и умение за боравене с данни: умения да се формулират информационните нужди, да се намерят и извлекат цифровите данни, информация и съдържание; да се

преценява значимостта на източника и неговото съдържание; да се съхраняват, управляват и организират цифровите данни, информация и съдържимост.

- Комуникация и сътрудничество: умения да си взаимодействаме, общуваме и сътрудничим чрез цифровите технологии, като изцяло се съобразяваме с културните и поколенческите различия; да се управлява цифровата идентичност и репутация.
- Създаване на цифрово съдържание: умения за създаване и редактиране на цифрово съдържание; да се подобри и интегрира информацията и съдържанието в съществуващото натрупано знание, като същевременно се разбере как трябва да се прилагат авторските права и лицензи.
- Безопасност: умения за защита на устройства, съдържание, лични данни и поверителност в дигитални среди.
- Решаване на проблеми: умения за идентифициране на нуждите и проблемите, и тяхното решаване в дигитална среда; да се използват дигиталните инструменти за въвеждане на нови методи за подобрене на процеси и продукти; да бъдем в крак с цифровата еволюция.

В по-тясна насоченост, Rosenthal (2015) в своята статия „Дигиталното разказване: Какво е и какво не е“ вижда потенциала на дигиталното разказване да влияе индиректно върху няколко умения, като заявява, че не става въпрос толкова за технологичните инструменти и средства, колкото за уменията. Разбира се, противопоставяния от този тип не са необходими, тъй като това би довело до придаване на доминантност, какъвто в случая не е релевантно да се търси. Всяка една придобита, в процеса на изграждане на дигиталната история, грамотност и умение е от значение. Това е просто форма на поддържане на ангажираност към учебния процес, чрез която се идентифицират възможности и за създаване на социална стойност, и за създаване на сътрудничество; и за създаване на мултимедия, и за създаване на значение; и за разказване на истории, и за сътрудничество с другите; и за разказване на отделна лична история, и за нейното споделяне с общност; и за трансфера на знания, и за тяхното разпространение. Rosenthal посочва следните умения, развиващи се в процеса на създаване на дигиталната история:

- писане, говорене и комуникационни умения;
- плавност на говоренето, изразителност;
- информационна грамотност;
- визуална грамотност;
- медийна грамотност;

- езикови умения;
- умения за слушане;
- актьорски умения;
- презентационни умения;
- издателски умения.

## ЕЛЕМЕНТИ НА ДИГИТАЛНАТА ИСТОРИЯ

Дигиталните истории са разкази от първо лице, които са поднесени със собствен глас и стил. Всяка история се върти около определена тема и съдържа индивидуална гледна точка, която обикновено се представя в 2-3 минутен формат. Тъй като историята е преди всичко визуална, се използват всички мултимедийни средства – снимки, текст, аудио разказ, видео и музика (Ohler, 2008). Ефективността на дигиталната история се определя от комбинация от седем ключови елемента, които са заложени като показатели и критерии за оценка на качеството ѝ.

1. Гледна точка. Този елемент се съсредоточава върху установяването на ясна цел и ясен фокус, върху формиране и установяване на недвусмислена информираност на публиката относно отношението на автора към темата.

2. Драматически въпрос. Той е този, който задържа вниманието на зрителя, насища „невидимата атмосфера“ във „визуалното време“, като в началото поставя въпрос/проблем/конфликт, който трябва да бъде разрешен до края на историята. Тук успешната формула е, че колкото повече се отдалечават стойностите на реализацията на историята (от страна на разказвача) и очакването (от страна на зрителя), толкова по-сполучлива и ефикасна е тя. С други думи, трябва да има елемент на изненада.

3. Емоционално съдържание. Историята трябва да предизвиква отговор/отклик у публиката (смях, изненада, съчувствие и др.), за да се постигне нейната дълбока и емоционална ангажираност. Корелациите между емоциите и вниманието са общоизвестни, като наличието на емоция повишава вниманието, което дава възможност да се обработи по-лесно общата същност/квинтесенция на посланието. Задаването на емоция може да се окаже стимул, който да повиши удоволствието от историята и полезността ѝ и да задейства веригата емоционалност – активност – реакция.

4. Значение на гласа. Гласът има важна роля при общуването в качеството му на основен носител на информация и изразител на емоции. Консистентността на изказа, спокойното говорене в разговорен стил, доброто артикулиране имат убеждаващи функции и изграят съществена роля в предизвикването на емпатични отговори у зрителя и идентифицирането му с разказвача. Всяко конкретно съдържание носи специфичен характер, като индивидуалният глас задава определено

настроение. Целта е да свърже публиката с историята, да създаде лична емоционална връзка между себе си и зрителя. Това персонализиране на историята свежда възможните променливи в интерпретацията и възприемането ѝ до минимум.

5. Съпътстваща музика. Музиката има естествена тенденция да създава коментар и подтекст, да задава ритъм, да установява контекст, да създава съгласуваност между всички останали елементи и да формира допълнителен слой на емоционална дълбочина. В този смисъл тя е отлично комуникационно средство, без да представлява самата същност на посланието, което подобрява и подчертава историята и по този начин създава положително субективно-оценъчно отношение у зрителя.

6. Пестеливост. Това е един от може би най-трудните елементи за постигане, защото изисква с минимум средства да поднесеш максимално количество информация, по директен и индиректен начин. Дигиталните истории трябва да са с дължина до 3 минути, което в текстово измерение отговаря на страница и половина текст. Това предполага, че сюжетната линия трябва да е изложена стегнато, без излишна информация, като се съхрани все пак драматичната сила на разказа. А използваните изображения, които създават атмосферата и установяват тона, да бъдат подбрани с оглед на това се запази тяхната скрита метафористична сила да предават символика.

7. Темпо. Задаването на ритъма, който дава усещането за организирано движение, не е лесна задача, тъй като обикновено е скрит и не е толкова очевиден, а в същото време той е този, който придвижва историята напред в линейното време. Има отношение към това колко бавно или бързо напредва историята, тоест всяка промяна в ритъма е от съществено значение, за да се предотврати монотонността, респективно отегчението.

## ЕТАПИ НА СЪЗДАВАНЕ НА ДИГИТАЛНА ИСТОРИЯ

### Сценарий

Както всяко изкуство, почиващо на наратива, и дигиталната история има нужда от създаване първо на литературен текст, който се явява основа за определянето на всички други съставляващи историята компоненти. Задаването на тема и последващото писане на сценарий конкретизират посоката, която ще поеме разказът, и обуславят начина, по който ще се представи съдържанието и подбора на материала, който ще вземе участие при монтажа на историята. Съществуват така наречените вечни теми – любов, смърт, изневяра, добродетел, съдба, приятелство, предателство, дълг, отмъщение, борба, изкушение, трансформация, геройство, победа, падение, приключение и мн. др. – които са базови архетипни концепции. С тях зрителят лесно се асоциира

и съответно са по-лесни за възприемане и преживяване.

За да е теоретически коректно, трябва да посочим, че дигиталните истории се делят на лични, исторически и информиращи/обучителни (Robin, 2011), но предвид емфазата (да не кажем изискването) върху личното емоционално светоотношение, което е основната отличителна черта на дигиталната история спрямо останалите мултимедийни кратки форми, подобно делене е по-скоро механично и в практиката се наблюдава повече преплитане между тези категории, отколкото обособяване към конкретен вид.

Свободата, която се дава при писането на сценарий на дигитална история, е предпоставка за постигане на оригиналност, индивидуалност, артистично поднасяне на темата, лична интерпретация и дава възможност на автора да намери свой собствен път към зрителя и да го предизвиква да размишлява, да се забавлява, да (съ)преживява, да научава нещо ново. С оглед на така заложените цели и фактът, че зрителят възприема в по-голяма степен това, което прави впечатление (емоционално начало), отколкото това, което е построено по правилен начин (рационално начало), се налага изводът, че *„сценарият трябва да носи информация в кръга на усещанията, възприятията, чувствата, мислите, идеите. Художественото започва със сетивното, но продължава в сферата на емоционалното и постига своите върхове чрез интелектуалното.“* (Hristova, 2012: 31)

Разбира се, съществуват универсални характеристики и изисквания, които трябва да се съблюдават, за да се превърне една история в убедителна и стилистично издържана – цялостност, самостоятелност, плавност/непрекъснатост на повествованието, възходящо развитие, драматична дилема, повратна точка, развръзка/катарзис/значими обобщения – и да напомня, всичко това за страница и половина, и то поднесено със собствен стил на художествено въздействие. Срещите между „дигиталните технологии“ и „филмовия език“ определено са предизвикателство.

### **Изображения**

Възможностите на визуалния език да създава символност и различни подсъзнателни психични напрежения са огромни и именно те оформят стимулирането на отношението на зрителя и аспекта *„удобно пребиваване“* в разказаната история. Поради тази добре известна психология на визуалното възприятие, именно на изображението се възлага изразната функция, която да достави оптимална рецепция и безпрепятствена комуникация. Наложено разбиране за визуализация на дигиталната история се свежда до изображения на снимки, макар че все по-често те се комбинират и с видео, което леко размива границите



на формата, застъпвайки тези на вече обособилите се като доказали се самостоятелни дигитални форми „видео есе“ и „видео поема“.

За изображенията най-важната препоръка, която може да се направи, е да бъдат качествени – както откъм техническа приложимост, така и откъм съдържателна концентрираност. Безусловна е силата на снимките и илюстрациите да разказват истории, да обрисуват ситуации, предмети и личности, да документират събития по автентичен начин. Според Вълканова (2013):

- образите представят сложни зависимости по-прецизно и по-нагледно от вербалния език;
- образните системи привличат, активизират вниманието, те са в състояние да водят окото чрез ярки оптически доминанти, да прихващат погледите на реципиента;
- образът е бърз, директен, а качеството на възприемането е цялостно;
- визуалните средства имат естетическа функция.

Въпреки че широко разпространената фраза „една картина струва колкото хиляди думи“ е станала толкова популярна, съществува методическата принципност изображенията да не допускат фалшиво тълкуване на текста, да бъдат умело приложени към текста, за да подпомогнат неговото възприемане, без да изместват смисъла на съдържанието и да не създават усещане за разнопосочност, тоест трябва да кореспондират с текста и да го припокриват.

Друго важно средство, чрез употребата на което могат да се предизвикат психологически реакции у публиката, е цветът. Цветът разказва своя собствена скрита история. Липсата на цвят също е скрита история. Огромна е неговата манипулативна сила, тъй като може да ни повлияе емоционално, психологически и дори физически, най-често без да осъзнаваме това. Създава настроения и може да каже нещо различно в зависимост от конотациите, свързани с него. Благодарение на натрупаната кинематографична база данни и фактът, че много от зрителите развиват предсказуемо подобни реакции на определени цветове, в наши дни са добре обособени взаимоотношенията между цветовете и емоциите, които те провокират у нас. Така например червеният цвят се асоциира с любов, сила, гняв, опасност; розовият – с невинност, сладост, емпатия, изгривост; оранжевият – с топлина, приятелство, щастие, екзотика, младост; жълтият – с лудост, болест, наивност, несигурност; синият – със студ, изолация, меланхолия, пасивност, спокойствие; зеленият – с природа, незрелост, корупция, злокобност, примитивност; лилавият – с фантазия, ефирност, еротика, илюзия, мистика, приказност.

Посредством колорирането на изображенията с определен цетови отненък може да се създаде атмосферата, която е необходима за конкретната история, да се подсили нейната основна тема, да се изгради хармония или напрежение, в зависимост от конкретните нужди и цели, да се изобразят чертите на характера на главния герой, ако има такъв (а такъв винаги има), да се привлече вниманието към ключов момент, че дори и да се покажат промени или обрати в историята.

### **Аудио – глас, музика и звукови ефекти**

На този етап от процеса на създаването на историята вече е изнамерен и установен нейният емоционален тон и звукът е един от най-добрите начини да бъде предаден тонът – чрез начина, по който се изговарят думите, чрез музиката, чрез звуковите ефекти, които подпомагат разказа.

*„Ако изображението играе роля на ръката, която ни води в реката, гласът е речното дъно под краката ни.“* (Lambert, 2010: 18) Гласът е основният ни инструмент за комуникация, който инстинктивно, посредством вътрешните емоционални движения и импулси, по рефлекторен път отразява отношението ни към това, за което говорим, както и към тези, на които говорим (Иванова, 2016), и е най-експресивен, когато съдържа чувство и цялост. Разбира се, съществуват някои непроменливи специфики и постоянни качества като тембровата характеристика, анатомични и фонетични особености, но с течение на живота са придобити така наречените „гласови навици“, върху които ако се работи съзнателно, подобно на процеса на усвояване и свирене на музикален инструмент, може да се задейства по-добре веригата дихателен, гласов и артикулационен апарат, така че да не сме съвсем безпомощни при процеса на говорене да загубим посока към различни настроения.

Трябва да вземем предвид факта, че все пак възприемането има субективно-психологически характер, но посредством контролиране на регистъра (висок, среден, нисък), който използваме, и контролиране на диафрагмата и въздушната струя, която изпускаме, можем осъзнато и волево да направляваме качества като височина, сила и вибрация. Умелото им комбиниране и съзнателният контрол са магическото средство, чрез което овладяваме звука по начин, който ни позволява да „филтрираме“ различни емоционални отсенки като спокойствие, доверие, топлина, нежност, увереност, доброжелателност, ентузиазъм, смелост, скръб, страх, съчувствие, учудване, боязливост, скука и др., които ние сме определили за еквивалентни на основния наратив на дигиталната ни история.

За да не поставим дигиталната история в обстоятелствата на един „нереализиран смисъл“, в практически план, могат да се обобщат

следните насоки, които задават нейната целесъобразност:

- ясна дикция;
- бавен темп на изказа;
- използване на опростен лексикален избор с кратки фрази и прости думи и изрази вместо формален/официален и тежък и скован език;
- имитиране на спонтанно и нерепетирано, подобно на споделено за първи път непосредствено след преживяването, разказване;
- актьорско вдъхновение;
- не на последно място да се осигури чисто техническата комфортност на слушане и възприемане посредством създаване на полезна звукова картина (правилно записан звук, в правилните акустични условия, с правилното съотношение сигнал/шум, при което силата на полезния сигнал не трябва да е равна на силата на шума, със задаване на правилните технически изисквания за аналогово-цифрово преобразуване на звуковия сигнал).

Музика и емоция са синоними, когато ги поставим в понятие за средство, което да мотивира, да мобилизира, да ръководи мисловната и физическа активност, да влияе на психичното състояние на индивида. Чрез употреба и съответен избор на музика, или още наложило се като професионален термин музикално оформление, формирането и установяването на ясно изразена емоция в дигиталната история е по-лесно постижимо. Подходящата музика може да допринесе много за атмосферата на историята и да ѝ придаде усещане за плавност, картинност и релефност. Рядко музиката може да има пасивна или неутрална роля, поради нейната иманентна природа на универсален емоционален език, но грешно подбраната музика може да доведе до сбъркани драматично-повествователни послания, неправилно поляризиране на визуалното съдържание и „привличване“ на историята в грешната посока.

Естествено, възприятието се изгражда на основата на структури, свойствени не само на възприемания обект, но и на възприемащия субект, и ценности, нагласи и личностни характеристики на последния дават различни интерпретации на различните стилове музика, „различни емоционални и интелектуални обертонове“ (Eisenshtein, 1976: 245). Но съществуват множество аудио библиотеки, в които са обособени различни признаци, по които музиката се групира в определени категории, което допринася за бързата ориентация в намирането на оптималния за специфичните нужди вариант. Жанровата „таксономия“, например, разделя музиката на поп, рок, класическа, филмова, електронна денс, електронна, световна, световна фолклорна, религиозна, R&B, джаз, хип хоп, за деца и др. Признакът настроение ги подрежда според типа звучене – щастливо, ободряващо, забавно, оптимистично/весело, радостно,

завладяващо, уверено, безгрижно, романтично, решително, закачливо, мързеливо, нежно, позитивно, мотивиращо, тъжно, страшно, тъмно, агресивно и много други (палитрата е най-разнообразна именно по този показател). В универсалния случай е най-добре да се използват позитивни, светли, леки и оптимистични мелодии, но разбира се различните ситуации изискват и различни комбинации от средства. Правилната музика не гарантира, че няма да се получат различни видове рефлексия у зрителя. Евентуалните субективни оцветявания, които обясняват защо една и съща мелодия може да бъде възприета като красиво тъжна от един реципиент или потискаща от друг, нюансировка, зависеща от същностните психологични фактори на индивида и неговата онтогенеза, не бива да предизвикват затрудняване при избора на музика, защото в крайна сметка всичко се свежда до това да покажем и споделим себе си, по свой начин, със свои средства. Историята така или иначе ще заживее свой собствен живот и ще предизвиква различна степен на отъждествяване, асоцииране, свързване и преживяване.

### **Звукови ефекти**

Звуковите ефекти, въпреки че са интегрална част от разказването на истории в кинематографията, не са задължителни в дигиталния похват на разказване и използването им в практиката е слабо застъпено. Използват се най-вече атмосферни звуци, които, както наименованието им подсказва, задават епохата, настройката и средата и превеждат зрителската аудитория през събитията.

Например морска атмосфера с вълни, чайки при разказ, свързан с морско преживяване; военни звуци от битка при разказ за герой от войната; нощна горска атмосфера с щурци, нощни птици, бухал, гръжд, гръмотевици при разказ за преживяване на страшна буря в гората през нощта и др. Доста често се срещат и разкази, най-вече тези, които са си поставили за цел да оставят един по-интимен и кадифен „остатъчен аромат“ у зрителя. Те не съдържат музика, а само звукова атмосфера. Това са описващи състояния и чувства като самота, тъга, копнеж, нежност и други, съдържащи деликатни теми, истории. Подобни решения провокират въображението и стават един своеобразен начин фантазията на зрителя и реалността на разказвача да се срещнат и допълнят.

### **Дигиталната история като ефективно средство за обучаеми**

Според същността си, дигиталната история като вид педагогическа активност може да бъде причислена към конструктивисткия педагогически инструментариум, при който обучаемите „активно изграждат/конструират собствените си знания“ в процес, при който „ученето е активна умствена работа, а не пасивно приемане“ (Magoon, 1977:

687) и който способства обучаемите да приспособят своите собствени конструктори и интерпретации на знанието към неговото приложение в практиката и реалния живот. Идеята чрез емоционално творческо занимание да се развие професионално познание се приема положително от студентите, макар да е голямо предизвикателство за тях, поради сложната организираност и скритите взаимодействия между отделните изкуства (литература, фотография, музика, красноречие, театър, кино), съдържащи се в един аудио-визуален продукт, какъвто е дигиталната история. Обучаемите ясно разпознават дигиталната история като мост между изразяването на творческите си таланти и усвояването на технологични умения; асоциират я като нетрадиционен и интересен начин да интегрират различни аспекти на собствения си опит – културен, социален, психически, практически, комуникационен.

В съвременното се влагат значителни усилия в определянето и развиването на модерна учебна среда, неотменна част от която е мултимедията. Възникването на дигиталната история е част от еволюционния път на мултимедията като дигитална функционалност. Детерминира се като добър образец за средство, което има потенциал да въвлече и завладее, да събуди интереса и съзнанието на обучаемия, да персонализира учебния процес и да формира условия за разширяване на учебния опит и качеството на учене.

## БИБЛИОГРАФИЯ

- Айзенщайн, С. (1976) *Автобиографични бележки*. София: Наука и изкуство [Eisenstein, S. (1976) *Autobiografichni belezhki*. Sofia: Nauika i izkustvo]
- Вълканова, В. (2013) *Медийен дизайн*. София: СУ „Св. Климент Охридски“ [Valkanova, V. (2013) *Media design*. Sofia: Sofia University „St. Kliment Ohridski“]
- Иванова, Е. (2016) *Говорният глас като инструмент за взаимното разбиране между хората. Новата идея в образованието*. Том 1, 396-403 Достъпен на: <https://www.cceol.com/search/book-detail?id=548986> [Ivanova, E. (2016) *The human voice as a reflector of human behavior, New idea in the education*, Vol 1, 396-403 Retrieved from: <https://www.cceol.com/search/book-detail?id=548986>]
- Христова, С. (2012) *Киносценарият – написване и пренаписване (Теория и практика)*. София: Свела [Hristova, S. (2012) *Kinoscenariat – napisvane I prepapisvane (Teoria I prakika)*. Sofia: Ciela]
- Brown, J. (2017) *The Future Of Knowledge Sharing*. Retrieved on 11.06.2020 from <http://www.johnseelybrown.com/>
- Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). *Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms*. Retrieved on 11.06.2020 from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.186.5118>

- Carretero, S., Vuorikari, R. and Punie, E. (2017) *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842
- Jenkins, M. & Lonsdale, J. Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection. In *ICT: Providing choices for learners and learning* 2-5 December 2007, (pp.440-444) Available from: <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/jenkins.pdf>
- Lambert, J. *Digital Storytelling Cookbook*. USA: Digital Diner Press, 2010
- Magoon, Jon A. (1977) Constructivist Approaches in Education Research. *Review of Educational Research*, Vol. 47, No. 4, (pp. 651-693)
- Meadows, D. *The Electric Engagement*. Chichester, West Sussex: Wiley, 2009
- Ohler, J. B. (2008) *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. California: Corwin Press
- Robin, B. & Pierson, M. (2005). A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2005--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 708-716). Phoenix, AZ, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)
- Robin, B. (2013) *Educational uses of digital storytelling*. Digital Storytelling. Retrieved 16 June 2020 from <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>
- Rosenthal, S. (2015, August 18) *Digital Storytelling: What it is and what it is not*. Langwitches. Retrieved 10 June 2020 from <http://langwitches.org/>

---

*За автора:*

Силвана Карагьозова, гл. ас, Софийски университет „Св. Климент Охридски“, ФНОИ, Катедра „Музика“. E-mail: [skkaraguoze@uni-sofia.bg](mailto:skkaraguoze@uni-sofia.bg)

*About the Author:*

Silvana Karagiozova – Senior Assistant Professor, Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Faculty of Educational Studies and the Arts, Music Department  
E-mail: [skkaraguoze@uni-sofia.bg](mailto:skkaraguoze@uni-sofia.bg)