

УДК 004.55, УДК 004.58

ЦИФРОВОЙ СТОРИТЕЛЛИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КУРСА ПО ТЕХНОЛОГИЯМ ДОПОЛНЕННОЙ
РЕАЛЬНОСТИ

Ефимова Полина Андреевна (Иркутский государственный университет)
Научный руководитель – доцент, к.ф.-м.н., Балахчи Анна Георгиевна (Иркутский
государственный университет)

В данной работе рассматривается структура цифрового сторителлинга, предложенная нами для изучения и практического освоения курса по разработке приложений дополненной реальности.

Введение. Инфосфера, которая развивается вокруг нас и определяет пути взаимодействия человека с информацией, выдвигает все новые требования к дизайну и представлению образовательных материалов. Роль цифровой среды, как средства доставки информации меняется. Теперь она представляет собой интерфейс для взаимодействия с контентом. Это определяет и новые рекомендации к формированию образовательных курсов. Теперь это должны быть не просто электронные материалы и интерактивные тренажеры в сети, а некоторая цифровая история с разнообразными методами взаимодействия с учебными модулями.

Основная часть. На сегодняшний день, при наличии множества источников информации требования к качеству образовательных электронных материалов растут. Важно не только выдать материалы курса ученику, но и вовлечь его в сам учебный процесс. Применение цифрового сторителлинга и нарративного дизайна позволяет ускорить обучение и повысить усваиваемость материалов.

Цифровой сторителлинг определяет несколько аспектов: погружение в историю, проработка темы, интерактивность и структурированность.

При разработке образовательных материалов курса была определена концепция, которой мы старались придерживаться. В каждом блоке заданий должна быть выделена общая тема. Эта тема раскрывается в первом блоке лекций, что позволяет задать направление и погрузить ученика в необходимую цифровую историю. В каждом модуле обучающимся предлагается ознакомиться с интерактивным видео, где лектор через общую тему курса подробно объясняет поставленные задачи и способы их реализации, а ученик может выбирать траекторию обучения. Все учебные модули сопровождаются тренажерами теоретических знаний, мини проектами, начислением баллов и сбором артефактов обучения. В исходной позиции курса, каждый выбирает себе роль и команду, с которой участвует в обучении и реализации представленных перед ним задач в рамках обозначенной легенды. Шаг за шагом, продвигаясь вдоль образовательной траектории, учащиеся постепенно овладевают сложными инструментами одной из трендовых технологий. Как показывает наш опыт внедрения данного образовательного продукта, к финальной игре учащиеся обладают продвинутым уровнем компетенции в области разработки и высокой степенью погружения в творческий процесс реализации проекта.

Задания электронного курса погружают учеников в ту реальность, которую они так часто встречали в игровой среде - порталы, работа с картами, восстановление внешнего облика предметов, применение масок, создание цифрового аватара объекта. Сборка последнего задания, использующего все предыдущие наработки, знакомит учащихся с понятием нарративного дизайна.

Выводы. Цифровой сторителлинг позволяет быть вовлеченным в процесс обучения не только из-за возможности использования его в качестве конструктора для теоретического

содержания, но и как тренажера для отработки навыков, инструмента мотивации интенсивного овладения сложными навыками в достаточно быстрые сроки. Предложенный нами курс, разработанный на основе использования основных принципов цифрового сторителлинга, был внедрен в рамках специальной образовательной технологии подготовки учащихся школ к участию в инженерных соревнованиях - национальной технологической олимпиады. Участники курса не только уверенно овладели знаниями, умениями и навыками в рамках заявленной компетенции, но и оказались мотивированным к изучению материала более высокого уровня.

Ефимова П.А. (автор)

Подпись

Балахчи А.Г. (научный руководитель)

Подпись