

Научная статья

Статья в открытом доступе

УДК 331.101.1: 001.891

doi: 10.30987/2658-4026-2023-3-261-266

Нарративный дизайн в педагогическом проектировании

Диана Александровна Канарейко ¹✉

¹ Сургутский государственный университет; Тюменская область, Сургут, Россия

¹ kanareiko_da@surgut.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9304-5528>

Аннотация.

Актуальность исследования обусловлена тем, что обучающий контент – отличный плацдарм для развития истории; история, в свою очередь, – плодородная почва для получения нового опыта и знаний. Вот почему опытные преподаватели часто интуитивно используют техники нарратива в образовательных решениях. Однако если мы хотим максимально раскрыть возможности истории для повышения эффективности обучающего контента, к делу стоит подойти не столько интуитивно, сколько стратегически. Но и про вдохновение не стоит забывать: нарратив и обучение – процессы творческие. Автором представлен инструментарий нарратива при разработке обучающих решений, их этапы и образовательные выгоды. В данном исследовании получены ответы на вопросы: зачем включать нарратив в серьезный процесс обучения; что отличает качественный нарратив от эпизодической сюжетной пристройки, не имеющей смысла и цели; как превратить нарратив в рабочий инструмент проектирования программы; какие творческие форматы нарратива можно применить на очной программе.

Ключевые слова: нарратив, образовательный контент, история, эффективность обучения, инструменты, образовательные преимущества, дизайн, образовательная программа

Для цитирования: Канарейко Д.А. Нарративный дизайн в педагогическом проектировании // Эргодизайн. №3 (21). С. 261-266. <http://dx.doi.org/10.30987/2658-4026-2023-3-261-266>.

Original article

Open access article

Narrative design in pedagogical scheming

Diana A. Kanareiko ¹✉

¹ Surgut State University; Tyumen region, Surgut, Russia

¹ kanareiko_da@surgut.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9304-5528>

Abstract.

The study relevance is due to the fact that educational content is an excellent springboard for story development; story, in turn, is a fertile ground for gaining new experience and knowledge. Therefore, experienced educators often intuitively use narrative techniques in educational decisions. However, if one wants to maximize the power of history to improve the educational content effectiveness, it's not so much intuitive as strategic to approach the matter. But one should not forget about the inspiration either: narrative and learning are creative processes. The author presents the narrative tools in developing educational solutions, their stages and educational benefits. In this study, answers are obtained why a narrative should be included in a serious learning process; what distinguishes a high-quality narrative from an episodic plot addition that has no meaning and purpose; how to turn a narrative into a working tool for programme design; what creative narrative formats can be applied in the full-time programme.

Keywords: narrative, educational content, history, learning effectiveness, tools, educational benefits, design, educational programme

For citation: Kanareiko D.A. Narrative design in pedagogical scheming // Ergodizayn [Ergodesign], 2023, No. 3 (21). Pp.261-266. Doi: 10.30987/2658-4026-2023-3-261-266.

Введение

Существует множество свидетельств того, что история может стать эффективным образовательным инструментом [1,2], 63 % обучающихся лучше помнят факты, если они представлены в контексте истории. Первое, что приходит в голову при словосочетании «нарратив в обучении», – это герои и их истории. У них обязательно что-то сломалось, или появились нетипичные задачи. Этот прием используют, чтобы студенты учились на ошибках героя и изучали материал курса в легком, вовлекающем формате. Часто сталкивались с подобным? Проблема в том, что ввести героя в обучение недостаточно, а если внедренный персонаж никак не соотносится с целевой аудиторией курса, то это может стать методической ошибкой: лишний элемент не сработает на цель обучения и только усилит когнитивную нагрузку на слушателя. Необходима более глубокая и осмысленная работа над историей, чтобы сюжет не превратился в эпизодическую и развлекательную пристройку, которая плохо связана с теорией и практикой.

В практике корпоративного обучения компании сталкиваются со следующими проблемами [3,4]:

- часто структура курса наполнена пассивными форматами (просмотр видео, чтение текстов и методичек);
- контент рассказывает об абстрактных понятиях;
- активные форматы не вписаны в структуру пользовательского опыта;
- интерфейс LMS-систем воспринимается как ограничение.

Согласовать элементы и функции сторителлинга, образовательную стратегию и опыт обучающихся помогает нарративный дизайн. Важно помнить о том, что в процессе

обучения результатом является продукт образовательный, это значит, что нарратив подчиняется матрице желаемых образовательных результатов [5,6].

В данном исследовании получены ответы на вопросы: зачем включать нарратив в серьезный процесс обучения; что отличает качественный нарратив от эпизодической сюжетной пристройки, не имеющей смысла и цели; как превратить нарратив в рабочий инструмент проектирования программы; какие творческие форматы нарратива можно применить на очной программе.

Цель исследования – представить методологию нарративного дизайна, как инструментария в обучающих процессах персонала компаний.

Практическая значимость исследования заключается в том, что позволит компаниям использовать новые обучающие технологии при формировании образовательной стратегии.

1. Материалы, модели, эксперименты, методы и методики

Нарративный дизайн – совокупность методик, подходов и принципов, которые создают и развивают истории с помощью игровых вовлекающих форматов и инструментов.

Нарративный дизайнер – профессия из мира видеоигр. Это посредник между сценаристом, который пишет сюжет, и гейм-дизайнером, который отвечает за игровой процесс. Его задача – рассказать историю при помощи доступных форматов и механик, чтобы пользователь получил запоминающийся игровой опыт (см. рис. 1).

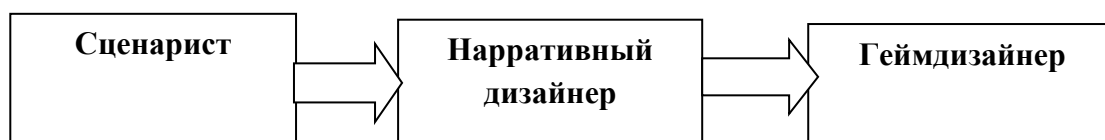


Рис. 1. Роль нарративного дизайнера [7,8].
Fig. 1. The role of the narrative designer [7,8].

В образовании задача нарративного дизайнера – помочь методологу и эксперту раскрыть и связать образовательный контент через понятные примеры, форматы, метафоры для достижения цели обучающего решения.

Элементы нарративного дизайна в обучении:

- Единая сценарная связка обучающего курса.
- Мотивация в начале и в конце каждого урока.

- Сквозные элементы геймификации.
- Формирование образа спикера.
- Адаптация текста речи спикера.
- Иллюстрации и видеоэффекты.

Чем полезен нарративный дизайн в обучении?

- Предлагает новые форматные решения.
- Усиливает образовательные стратегии, работая на цели обучения.
- Помогает связать все элементы в единую историю, за которой будет интересно следить.
- Обеспечивает комплексное погружение — никаких неожиданных Бобров и незнакомых Олегов нарративный дизайн не допустит.
- Создает целостный образовательный опыт через сквозную метафору, структуру программы, форматы контента, речь спикера, иллюстрации, видео, тексты и звуки.

Многокомпонентная модель нарративного дизайна представлена на рисунке 2.

Четыре вида нарративного дизайна как части обучения [11]:

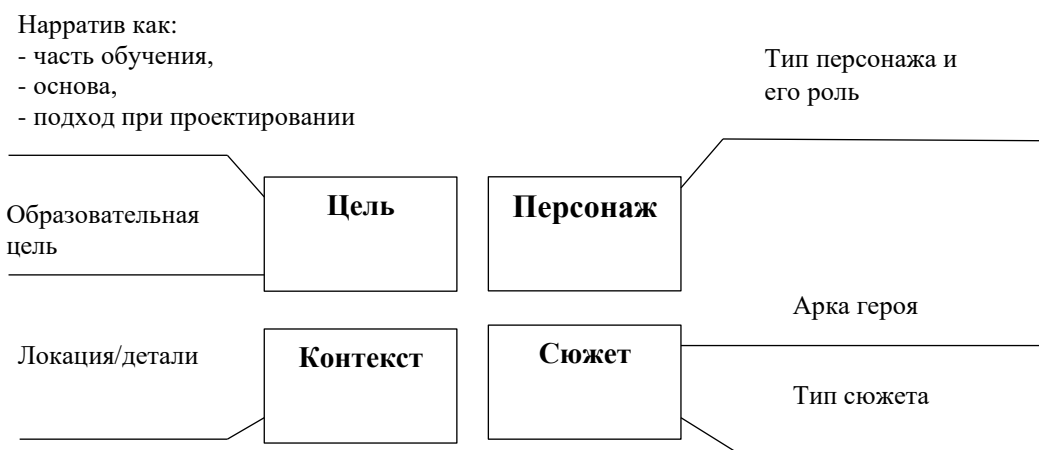


Рис. 2. Многокомпонентная модель нарративного дизайна. Составлено автором на основе источников [9,10]

Fig. 2. Multicomponent model of narrative design. Compiled by the author on the basis of sources [9,10]

При проектировании через нарративный дизайн разработчик думает, какой историей сопроводить обучающегося к образовательным целям [6,9]. В обучающих историях работа также ведется на двух уровнях: макро (структура и путь героя) и микро (сюжетные события).

Проектирование на макроуровне – для выстраивания общей структуры обучения представлено на рис. 3.

Проектирование на микроуровне, разработка конкретных уроков и материалов представлено на рис.4.

Что дает формат нарративного дизайна участникам обучающего процесса:

1. Изучение кейса. Подробное описание задачи из реальной жизни, решение которой необходимо найти.

2. Примеры и сценарии. Могут быть представлены в виде нарративного диалогового тренажера: обучающиеся отвечают на вопросы, которые помогают им войти в роль, принять решения.

3. Рекомендации. Как правило, реализуются в виде периодически появляющегося персонажа, который рассказывает о своем опыте прохождения через подобные вызовы и задачи.

4. Прочие нарративные активности. Сюда можно отнести другие элементы, которые поддерживают обучающую историю на протяжении курса, например, серию наводящих на размышления вопросов, заметки от реальных практиков и экспертов и предложения посмотреть дополнительные медиа с ними, включение в курс персонажа, который не обучает, но связывает элементы программы, например, перебрасывает логические мостики между уроками.

- вовлечение;
- качественное усвоение учебного материала;
- эмоциональное переживание процесса.

Что дает формат нарративного дизайна методологам обучающего процесса:

- качественную подачу материалов;
- легче объяснить абстрактные понятия;
- эмоциональное вовлечение участников;
- создание культуры соучастия.

2. Результаты

Нарративный дизайн – совокупность методик, подходов и принципов, которые создают и развивают истории с помощью игровых вовлекающих форматов и

инструментов. Элементы нарративного дизайна в обучении:

1. Единая сценарная связка обучающего курса.
2. Мотивация в начале и в конце каждого урока.

3. Сквозные элементы геймификации.
4. Формирование образа спикера.
5. Адаптация текста речи спикера.
6. Иллюстрации и видеоэффекты.

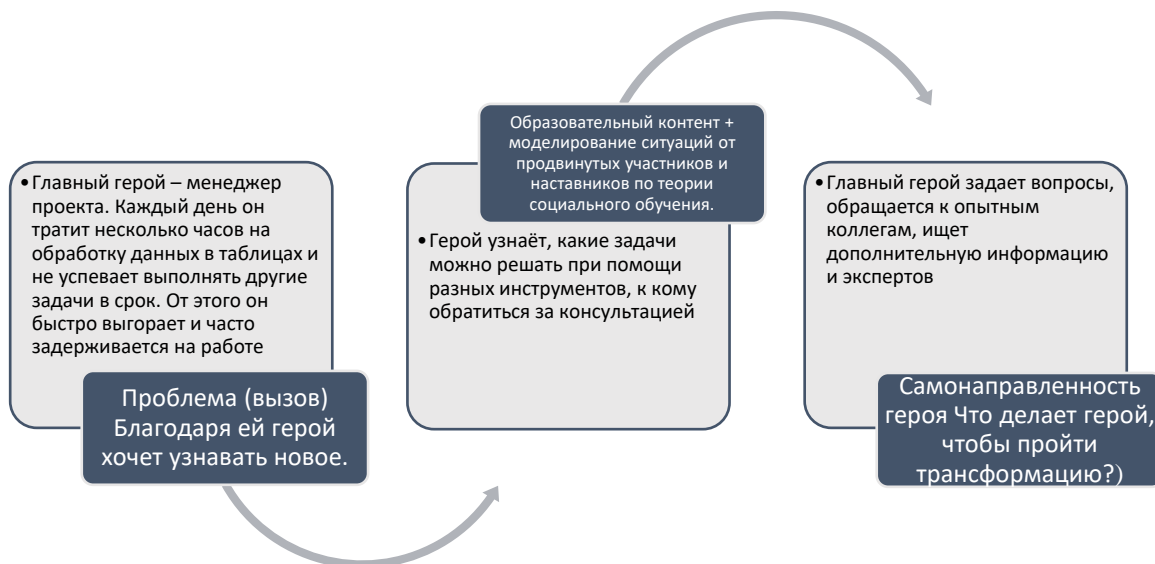


Рис. 3. Проектирование на макроуровне – для выстраивания общей структуры обучения
Fig. 3. Designing at the macro level – to build a common learning structure



Рис.4. Проектирование на микроуровне, разработка конкретных уроков и материалов.
Fig.4. Micro-level design, development of specific lessons and materials.

Заключение

1. Автором представлен инструментарий нарративного дизайна при разработке обучающих решений, их этапы и образовательные выгоды. Определено, что нарративный дизайн в обучении позволит компаниям:

- освоить новые форматные решения;
- усилить образовательные стратегии, работая на цели обучения;
- поможет связать все элементы в единую историю;
- обеспечить комплексное погружение обучающего персонала;
- создать целостный образовательный опыт через сквозную метафору, структуру программы, форматы контента, речь спикера, иллюстрации, видео, тексты и звуки.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Salhi I., Kuprina T.V.** Teaching english as a foreign language through storytelling // Социокультурное пространство России и зарубежья: общество, образование, язык. 2021. № 10. С. 156-164. EDN HOFCSR.
2. **Херца А.И.** Особенности реализации игровых текстов в нарративном дизайне // Аллея науки. 2018. Т. 4. № 6 (22). С. 329-332. EDN XULPDV.
3. **Вольчик В.В.** Нарративы и понимание экономических институтов // Terra Economicus. 2020. Т. 18. № 2. С. 49-69. DOI 10.18522/2073-6606-2020-18-2-49-69. EDN HBLWWO.
4. **Тарасов М.И.** Когнитивные модели и конструирование нарратива // Известия Смоленского государственного университета. 2020. № 2 (50). С. 90-103. DOI 10.35785/2072-9464-2020-50-2-90-103. EDN WWKYTF.
5. **Ширинкина Е.В.** Формирование дизайн-мышления в цифровой среде // В сборнике: От идеи к практике: социогуманитарное знание в цифровой среде. сборник научных трудов II Всероссийской научной конференции. Новосибирский государственный университет, Институт философии и права СО РАН. Новосибирск, 2022. С. 119-126. EDN XXOUFC.
6. **Ликсина Е.В., Плешакова К.А.** Сторителлинг - современная педагогическая технология // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2021. № 10. С. 162-165. EDN BGGXWF.
7. **Ширинкина Е.В.** Практика управления предприятиями при переходе на новые цифровые технологии // Креативная экономика. 2018. Т. 12. № 6. С. 817-828. DOI 10.18334/ce.12.6.39167. EDN XULAEX.
8. **Харунжева Е.В., Грылёв И.В.** Теоретические основы использования сторителлинга в образовательном процессе // Педагогическое искусство. 2021. № 2. С. 28-32. EDN MTEPXS.
9. **Ширинкина Е.В.** Коллаборации искусства и бизнеса в цифровом мире // Эргодизайн. 2022. № 2 (16). С. 137-143. DOI 10.30987/2658-4026-2022-2-137-143. EDN FFBHAA.
10. **Chumakova V., Fedotova E.** The tradition is the message: how traditional storytelling circulates in the digital

2. Представлена методология нарративного дизайна, как инструментария в обучающих процессах персонала компаний. Автором сформирована многокомпонентная модель нарративного дизайна.

3. Представлен процесс проектирования на макро- и микроуровне для выстраивания общей структуры обучения.

4. Практическая значимость исследования заключается в том, что позволит компаниям использовать новые обучающие технологии при формировании образовательной стратегии.

REFERENCES

1. **Salhi I., Kuprina T.V.** Teaching English as a Foreign Language Through Storytelling. Sociocultural Space of Russia and Abroad: Society, Education, Language. 2021;10:156-164.
2. **Herts A.I.** Features of Game Text Implementation in Narrative Design. Alley of Science. 2018;4-6(22):329-332.
3. **Volchik V.V.** Narratives and Understanding of Economic Institutions. Terra Economicus. 2020;18(2):49-69. DOI 10.18522/2073-6606-2020-18-2-49-69.
4. **Tarasov M.I.** Cognitive Models and Narrative Construction. Izvestia of Smolensk State University. 2020;2(50):90-103. DOI 10.35785/2072-9464-2020-50-2-90-103.
5. **Shirinkina E.V.** Formation of Design Thinking in the Digital Environment. In: Proceedings of the 2nd All-Russian Scientific Conference: From Idea to Practice: Socio-Humanitarian Knowledge in the Digital Environment; Novosibirsk: Novosibirsk State University, Institute of Philosophy and Law of Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences: 2022. p. 119-126.
6. **Liksina E.V., Pleshakova K.A.** Storytelling is a Modern Pedagogical Technology. Proceedings of Conferences of the Research Centre Sociosphere. 2021;10:162-165.
7. **Shirinkina E.V.** The Practice of Enterprise Management in the Transition to New Digital Technologies. Creative Economy. 2018;12(6):817-828. DOI 10.18334/ce.12.6.39167.
8. **Kharunzheva E.V., Grylev I.V.** Theoretical Foundations of Storytelling Usage in the Educational Process. Pedagogical Art. 2021;2:28-32.
9. **Shirinkina E.V.** Collaborations of Art and Business in the Digital World. Ergodesign. 2022;2(16):137-143. DOI 10.30987/2658-4026-2022-2-137-143.
10. **Chumakova V., Fedotova E.** The tradition is the message: how traditional storytelling circulates in the digital

information environment // Communications. Media. Design. 2018. Т. 3. № 1. С. 47-61. EDN YXCVWV.

11. **Киуру К.В., Линьков С.В.** Драматургический дизайн, нарративный дизайн и визуальный сторителлинг как этапы создания медиапродукта // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 3 (45). С. 73-80. DOI 10.47475/2070-0695-2022-10308. EDN BUZYFC.

information environment. Communications. Media. Design. 2018;3(1):47-61.

11. **Kiuru K.V., Linkov S.V.** Dramatic design, narrative design and visual storytelling as stages of media product creation. Sign: the problematic field of media education. 2022;3(45):73-80. DOI 10.47475/2070-0695-2022-10308.

Информация об авторах:

Канарейко Диана Александровна – преподаватель кафедры менеджмента и бизнеса, тел. 8362762889, SPIN-код: 1995-3948, AuthorID: 1047092

Information about the authors:

Kanareiko Diana Alexandrovna – Lecturer of the Department “Management and Business”, ph. 8362762889, SPIN-code: 1995-3948, AuthorID: 1047092

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 09.06.2023; одобрена после рецензирования 16.06.2023; принята к публикации 23.06.2023. Рецензент – Арпентьева М.Р., доктор психологических наук, доцент, член редакционного совета журнала «Эргодизайн»

The paper was submitted for publication on the 09th of June, 2023; approved after the peer review on the 16th of June, 2023; accepted for publication on the 23rd of June, 2023. Reviewer – Arpentieva M.R., Doctor of Psychology, Associate Professor, member of the editorial board of the journal “Ergodesign”.