**Что такое сторителлинг**
Искусство сторителлинга (англ. storytelling) – это умение заразить зрителя, читателя или слушателя идеей с помощью историй.

**Технология сторителлинга – живой инструмент, с помощью которого доносят ценность и пользу продукта или услуги.**

Компании используют технику сторителлинга, чтобы продвигать продукт или услуги на рынке.

**Зачем использовать сторителлинг в образовании**

Истории запоминаются: их пересказывают друг другу, ими делятся в чатах и переписках. С каждой историей неразрывно связаны эмоции, реакции и воображение. Чтобы понять историю, человеку нужно ощутить себя в гуще событий, при этом много усилий прикладывать не понадобится.

Назначение сторителлинга в сфере образования – донести знания и обучить навыкам. Основные виды сторителлинга при обучении делятся на:

**Классический**
Контент создается для ученика,
он получает информацию через истории и примеры.

**Активны**
Ученик сам создает контент,
чтобы проиллюстрировать полученные знания.

В обоих случаях при обучении онлайн преподаватель или ученик используют элементы **цифрового сторителлинга:**

* презентации со встроенными анимацией и интерактивными заданиями
* рисованное видео, когда рука художника рисует стилизованные картинки по теме и голос за кадром объясняет теорию;
* анимированные ролики;
* комиксы;
* смонтированный видеоролик с подборкой тематических изображений и видео;
* веб-страницы с мультимедийным контентом;
* геймификацию;
* чат-боты.
* **Опишем три примера цифрового сторителлинга на практике.**

**Путь героя**

* Этот самый распространенный прием подчиняется классическим канонам драматургии: предыстория, завязка, развитие, кульминация и развязка. Здесь важно все от структуры и визуала, до героя и сюжета.
Вместе с героем пользователь проходит уроки, сталкивается с проблемой, ищет пути решения и в процессе поиска обретает новое видение или навык, и в итоге решает эту проблему.

**Диалоговый тренажер.**

Диалоговые тренажеры- это интерактивные упражнения, суть которых: разыграть ролевую модель беседы учащегося с другим персонажем.
Персонаж может выступить в лице коллеги, партнера по бизнесу, клиента, обывателя и т.д. Во время таких «ролевых» диалогов ученик отрабатывает навыки общения, учится правильно выходить из сложных ситуаций, решает задачи и проблемы, заучивает речевые конструкции (если учится общаться на другом языке) и получает много других полезных навыков.
Так у учащегося меньше шансов совершить ошибку, когда он столкнется с «ролевыми» ситуациями в реальной жизни.

**Можно конкретный пример сторителлинга?**

Конечно. Например, в Skillbox есть учебный курс «[Перезагрузка карьеры](https://skillbox.pro/career-restart)», его суть в том, что люди учатся, как сознательно планировать карьеры, проводить аудит своего карьерного пути, искать точки роста. В программу этого курса включён разветвлённый квест. Он выглядит как переписка учащегося с виртуальным персонажем, который просит помочь ему найти работу. Если учащийся даёт верные советы (опираясь на те знания, которые получает во время курса обучения), то виртуального героя берут на желаемую должность в хорошую компанию. Если студент ошибается, герой не достигает своей цели. Такие квесты хороши для формирования и проверки поведенческих паттернов.

**3. Комиксы.**

Сторителлинг в формате комиксов – любимый жанр для популяризации науки (как пример: серии PHDcomics) где сложное просто объяснить через примитивные визуальные инструменты. Перед героями часто стоит цель, и персонажи своим примером показывают как решать задачи. Сюжет при этом может отображать любую бытовую или рабочую ситуацию.

## Техники, которые сделают педагогический сторителлинг незабываемым

Итак, мы выяснили, что истории остаются в памяти намного дольше, чем факты или статистика. Если педагогу удастся стать прекрасным рассказчиком, то любые концепции, которые он преподает, запомнятся его ученикам на долгие годы. Вот несколько техник, которые помогут учителям создавать [истории](https://4brain.ru/blog/7-key-storytelling-techniques/), способные вовлекать учащихся, влиять на них, вдохновлять и, конечно, обучать.

### Простота и наглядность

Как правило, преподавание любых учебных дисциплин представляет собой изложение фактов или теорий сухим и витиеватым языком. Следствием такого изложения становятся [потеря интереса](https://4brain.ru/blog/bored-learning/) учащихся к предмету и сложности в его понимании. Возьмем для примера **две формулировки**:

* репликация бактериофагов начинается путем введения вирусной нуклеиновой кислоты в бактерию;
* вирусы могут сделать больше копий самих себя, помещая свою ДНК в бактерию.

Первая фраза взята из учебника, а вторая – ее переработанная версия, сказанная простыми словами. Как вы думаете, какая формулировка доступнее для понимания учащихся? Ответ очевиден. Поэтому совет, с которым можно обратиться ко всем преподавателям таков: откажитесь от высокопарного сленга и предельной точности, вместо этого расскажите простую историю, которая даст учащимся контекст, необходимый для понимания более сложной информации.

### Главные герои, похожие на аудиторию

[Персонажи](https://4brain.ru/blog/%D0%BA%D0%B0%D0%BA-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D1%8F%D1%80%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D0%B0/) – это сердце любой истории. При этом важно помнить, что только герои, похожие на нас, способны вызывать живой интерес и симпатию. Как сказал лауреат Нобелевской премии по литературе, американский писатель Джон Стейнбек: «Если рассказ не о слушателе, он не будет слушать».

Поэтому в образовательном сторителлинге главный герой должен быть максимально похож на учащихся. Если история имеет характер аллегории, персонажи могут быть и не людьми, а, например, животными, инопланетянами или неодушевленными предметами. Но они должны обладать человеческими чертами, иметь [сильные и слабые стороны](https://4brain.ru/blog/samopoznanie-kak-ponjat-i-ispolzovat-osobennosti-svoego-haraktera/). Тогда учащиеся будут сопереживать персонажу, внутренне болеть за него, максимально вовлекаться в историю, легко усваивая ключевую (учебную) концепцию повествования.

Возьмем, к примеру, [рассказ](https://www.ted.com/talks/black_my_journey_to_yo_yo_mastery#t-125216) Томонари Исигуро – чемпиона мира по игре в йо-йо. Он начал свою историю с признания, что в 14 лет имел низкую [самооценку](https://4brain.ru/blog/10-shagov-k-zdorovoj-samoocenke/) и чувствовал себя бездарностью. Даже не зная его лично, мы сразу проникаемся сочувствием к главному герою, подсознательно идентифицируя себя с ним, и по-настоящему радуемся, когда он преодолевает многочисленные трудности и достигает успеха.

* Заманчивый сюжет

Как вы поняли, чтобы заинтересовать слушателей, любая история должна иметь [сюжет](https://4brain.ru/blog/%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D1%81%D1%8E%D0%B6%D0%B5%D1%82%D0%B0/), где главный герой одерживает победу над тягостными невзгодами. Можно выделить четыре основные сюжетные линии, обладающие универсальной привлекательностью и подходящие для образовательного сторителлинга. В основе этой классификации лежат труды советского филолога Владимира Яковлевича Проппа и английского писателя Кристофера Букера [[Пропп В. Я.](http://osp.kgsu.ru/library/PDF/360.pdf%22%20%5Ct%20%22_blank);[Booker C., 2004](https://www.academia.edu/40444461/THE_SEVEN_BASIC_PLOTS_Why_we_tell_stories)]:

* **Сюжет «Победа над чудовищем».** В такой истории главный герой должен сразиться с некой злой силой, победить ее, что часто бывает нелегко, и получить награду. Конечно, речь идет не о физическом монстре, а о препятствии, которое возникает на пути героя. Примеры историй, где используется данный тип сюжета: художественные фильмы об агенте MI6 Джеймсе Бонде, «Звездные войны», «Кинг-Конг».
* **Сюжет «Из грязи в князи».** Здесь все очевидно: в истории присутствует главный герой, кажущийся поначалу банальным неудачником, но имеющий [потенциал роста](https://4brain.ru/blog/%D0%BA%D0%B0%D0%BA-%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%82%D1%8C-%D0%BF%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB-%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8/), который в итоге реализует, получая желаемое (деньги, признание, любовь). Примеры: сказки «Золушка» и «Гадкий утенок», мультфильмы компании The Walt Disney Company «Аладдин» и «Рататуй».
* **Сюжет «Квест».** Главный герой истории должен отправиться в долгое путешествие, чтобы достичь определенной цели или объекта, преодолевая множество препятствий на своем пути. Примеры: роман французского писателя Жюля Верна «Дети капитана Гранта» и английского писателя Джона Толкина «Властелин колец», сказка «Снежная королева».
* **Сюжет «Путешествие туда-обратно».** Такой сюжет предполагает странствие, в результате которого главный герой оказывается в незнакомом и угрожающем мире, откуда необходимо выбраться, чтобы вернуться домой, обретя [мудрость](https://4brain.ru/blog/lessons-of-wisdom-from-confucius/) и жизненный опыт. Примеры: сказка «Алиса в стране чудес», повесть британского писателя Клайва Льюиса «Хроники Нарнии», анимационный фильм «В поисках Немо».

При использовании сторителлинга в рамках реальной педагогической деятельности важно помнить, что задача преподавателя – не просто увлечь учащихся красочным сюжетом, а научить их чему-либо. Чтобы произвести желаемый эффект, история должна быть связана с учебными целями. Т.е. сама по себе она играет второстепенную роль, являясь лишь привлекательной оберткой, создающей нужный контекст.

### Яркие сенсорные детали

Совершенно ясно, что у педагогов нет многомиллионного бюджета для создания спецэффектов, которыми можно поразить воображение учащихся. Это и не нужно. Для воссоздания сцен, обстановки, персонажей и событий рассказчику достаточно использовать небанальные слова и образные сравнения.

Ученые провели эксперимент и обнаружили, что [метафоры](https://4brain.ru/blog/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%BC%D1%8B%D1%88%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5/), которые используются в историях для описания движения, запаха или текстуры, стимулируют соответствующие области мозга слушателей, как если бы они переживали описываемый опыт в реальности. Когда испытуемые читали предложение «Пабло ударил по мячу», активизировалась моторная кора, которая координирует движения тела, а фраза «У певца был бархатный голос» пробуждала сенсорную кору. При этом шаблонные словосочетания типа «тяжелый день» не вызывали реакций в мозге [[Paul A. M., 2012](https://www.nytimes.com/2012/03/18/opinion/sunday/the-neuroscience-of-your-brain-on-fiction.html?pagewanted=all" \t "_blank)].

В качестве наглядного примера, демонстрирующего силу историй с яркими сенсорными деталями, можно привести [выступление американской писательницы и педагога Сьюзен Кейн](https://www.ted.com/talks/susan_cain_the_power_of_introverts?language=ru#t-22480).

Оно начинается с истории о ее первой поездке в летний лагерь. Причина, по которой зритель легко втягивается в это повествование, заключается в том, что Кейн ловко выбирает слова, чтобы рисовать [образные картины](https://4brain.ru/blog/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%84%D0%BE%D1%80%D1%8B-%D0%B8-%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9-%D0%BE%D0%BF%D1%8B%D1%82/) в умах слушателей. Фраза «животное тепло», которой она описывает физическую близость членов семьи, сидящих рядом, или «лагерь был похож на пивную вечеринку без крепких напитков» создают мысленные картинки, которые активизируют разум и вовлекают в суть повествования.

Еще один пример убедительного сторителлинга, который позволяет видеть, слышать, обонять и чувствовать – это поразительная [история американского телеведущего Майкла Роу](https://www.ted.com/talks/mike_rowe_learning_from_dirty_jobs?language=ru). Благодаря мастерскому описанию, ему удается полностью [завладеть вниманием](https://4brain.ru/blog/8-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%BC%D0%BE%D0%B2-%D1%83%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%B0%D1%83%D0%B4%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B8/) аудитории и погрузить в рассказ.

### Реквизит и диалоги

Хороший сторителлинг должен быть эмоциональным. Чтобы повествование не было скучным и линейным, педагог может включить в свою историю демонстрационные элементы (простой реквизит), а также [диалоги](https://4brain.ru/blog/%D0%BA%D0%B0%D0%BA-%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D1%85%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%88%D0%B8%D0%B9-%D0%B4%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B3/) разных персонажей. Именно эту технику [применил](https://www.youtube.com/watch?v=jkKgtk91PI0) мотивационный спикер и специалист по коммуникациям Дананджая Хеттиараччи на чемпионате мира по [ораторскому искусству](https://4brain.ru/oratorskoe-iskusstvo/) в 2014 году и стал его победителем. При этом необязательно обладать выдающимися [актерскими навыками](https://4brain.ru/akterskoe-masterstvo/) – можно оживить диалог, имитируя манеру речи персонажей или используя соответствующие их личности разговорные выражения.

### Неожиданный поворот

Неожиданный поворот – это некое событие или действие в истории, которое настолько незаурядно, что способно навсегда запомниться аудитории. Для его создания эксперт по презентациям, писательница и спикер Нэнси Дуарте предлагает использовать драматизацию, провокационные образы или шокирующую статистику [[Duarte N., 2010](https://www.semanticscholar.org/paper/Resonate%3A-Present-Visual-Stories-that-Transform-Duarte/6acda6220ab607ab786b44e52224741aa255a663%22%20%5Ct%20%22_blank)].

Данную технику успешно [применил в 2009 году](https://www.ted.com/talks/bill_gates_mosquitos_malaria_and_education/transcript?language=ru#t-328639) американский предприниматель и миллиардер Билл Гейтс. Выступая на конференции TED с речью о необходимости увеличения инвестиций на борьбу с малярией, он привел статистические данные, чтобы доказать, насколько серьезна проблема, а затем выпустил в зал рой комаров, сопроводив свой поступок словами: «Нет причин, по которым только бедные люди должны иметь такой опыт». Позже он успокоил зрителей, сказав, что комары не инфицированы малярией.

### Важное – в конец

Согласно «закону края», выведенному специалистом по развитию [памяти](https://4brain.ru/blog/%D0%BF%D0%BB%D0%BE%D1%85%D0%B0%D1%8F-%D0%BF%D0%B0%D0%BC%D1%8F%D1%82%D1%8C/) и НЛП-практиком Артуром Думчевым, лучше всего человек запоминает информацию, услышанную в начале и в конце истории [[Думчев А., 2014](https://nbviewer.jupyter.org/github/Kristinita/SashaChernykhBooks/blob/master/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F/Dumchev%2C%20Pomnit%20Vsyo.pdf%22%20%5Ct%20%22_blank)]. Если спроецировать это правило на педагогический сторителлинг, становится ясно, что наиболее важные учебные концепции необходимо еще раз озвучивать в финале повествования. Чтобы сделать концовку истории выразительнее, можно использовать аллитерацию или повторяющиеся слова, и подытожить ее короткой фразой-выводом.

Не стоит недооценивать силу хорошей истории. Она способна не только завоевать сердце, но придать живость, смысл и контекст учебным теориям, которые сами по себе являются скучными и сложными для восприятия.

## Еще несколько советов педагогам по созданию историй

##### Источников для увлекательного рассказа может быть множество.

* **Ваши личные истории.** Это могут быть примеры из жизни, забавные рабочие истории, с которыми вы ранее сталкивались напрямую и которые оставили у вас яркое впечатление.
* **Истории из жизни третьих лиц** (ваших друзей, знакомых, коллег и так далее). Вспомните то, что когда-то и вас «зацепило», вызвало у вас интерес и поток эмоций.
* **Анекдоты, шутки или забавные выдуманные истории.** Главное, чтобы они были уместны и близки вам эмоционально.
* **Кино.** На самом деле, в фильмах встречаются сцены, на которых можно акцентировать внимание слушателей и тем самым, «зацепить» их. Например, на сайте kinopoisk.ru есть раздел «интересные факты», где собраны уникальные сведения о конкретных фильмах.
* **Новости и происшествия.** Этот источник информации также может подарить вам захватывающую историю. Особенно здесь будут актуальны разного рода забавные случаи и юмористические сюжеты.
* **Сайты с интересными фактами.** Интернет пестрит множеством историй, стоит только ввести в поисковике «Интересные факты и истории». Здесь вы непременно сможете найти что-то особенное для своего вебинара.

##### Есть 4 типа сторителлинга, которые можно использовать:

* **Сторителлинг на основе реальных ситуаций**: в качестве примера используются ситуации, которые необходимо разрешить. Сторителлинг на основе реальных ситуаций используется в случаях, когда понимание проблемы важнее, чем правильное решение. Мы стремимся учить студентов, как вести себя в определенных ситуациях или как применять навыки и знания, а не заучивать факты. Этот метод является отличным инструментом сплочения коллектива, поскольку его можно применять для групповых обсуждений и обмена мнениями. Данная модель широко используется в учебных заведениях, где обучают ведению бизнеса и юриспруденции.
* **Сторителлинг на основе повествования**: вымышленный или реальный рассказчик предоставляет требующуюся для обучения информацию. Данный метод используется для повышения интереса учащихся к теме. Один из сайтов, где применяется обучение на основе повествования – это debt-talk.com. Два персонажа, Дэниел и Сара, учат, как эффективно управлять бюджетом.
* **Сторителлинг на основе сценария**: учащийся становится частью истории и достигает различных результатов в зависимости от того, какие решения принимает. Метод хорошо подходит для нечасто случающихся или небезопасных ситуаций, или когда вы хотите, чтобы учащиеся применяли ранее приобретенные знания и опыт. Использование сценариев добавляет смысла знаниям учащихся и помогает применять их в реальном мире.
* **Сторителлинг на основе проблемных ситуаций**: способ научить решать проблемы с наилучшими результатами. Данный метод помогает развить навыки решения проблемных ситуаций и применять знания на практике. Методики на основе проблемных ситуаций, равно как и сценариев, широко применяются в медицинских учебных учреждениях, экологических организациях и т.д.

В книге Кристофера Букера «The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories» описывается 7 типов историй, которые успешно прошли проверку временем.

**История первая. Преодоление Монстра.** Хороший пример этой истории — видео компании Nike, которая помогает людям преодолевать самих себя. Идея состоит в том, что у каждого из нас внутри живет маленький ленивый монстр, который не желает тренироваться сегодня. И Nike фокусируется на победе над этим монстром для достижения величия

**История вторая. Приключения.** Основа этой концепции — опасность, с которой в должны столкнуться и которую вы должны преодолеть для того, чтобы найти истину и получить награду. Red Bull использует это во всех своих роликах, показывая, что человек может сделать то, что раньше считалось невозможным.



Кубики Историй придумал ирландец Rory O'Connor, как **учебное пособие** для развития креативности и навыка решения проблем. В самом начале, изобретатель нанес 54 изображения на кубик Рубика и поворачивая стороны головоломки в случайном порядке создавал тот или иной набор изображений на одной из сторон. Игроку нужно было сказать "Однажды.." и продолжить историю опираясь на изображение 1, 2, 3 и т.д. вплоть до 9 кубика, на котором рассказ должен закончится. Затем кто-то предложил Рори сделать 9 разных кубиков - и те же 54 изображения оказались теперь на игральных кубиках, что упростило создание заданий и в то же время сделало игру более наглядной и интересной. Так в 2005г появилась первая версия [Rory's Story Cubes Original](https://playlab.ru/toys/story-cubes/rorys-cubes/) и началась история развития и коммерческого успеха игры. Вот как это было:

Подробнее: <https://playlab.ru/club/history/story-cubes/>

Советы по составлению рассказа с Кубиками Историй:

* Еще до того, как вы выберете первую картинку для начала своей истоии, решите (1) о ком будет рассказ, и (2) какого он жанра.
* Разделите историю на 3 части - Начало, Середина и Развязка, используйте по 3 кубика на каждую.
* Не зацикливайтесь на поиске точных описаний для картинок, дайте волю воображению. Гораздо важнее, чтобы история получилась красивая и интересная!

 **Внимание!**Щелкните на изображения, чтобы увеличить их:

### Подходят...

[Действия](https://storycubes.ru/play/storytelling/)

[Путешествия](https://storycubes.ru/play/storytelling/)

[Original](https://storycubes.ru/play/storytelling/)

## [****Игра - повод поговорить****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/pogovorim/)

Игрушки – наши незаменимые помощники. Они помогут привлечь внимание, но как вместо односложных ответов сделать так, чтобы получалась беседа?

[Подробнее](https://storycubes.ru/play/pogovorim/)

## [****Изучение иностранных языков****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/learning/)

Используйте Кубики Историй как учебное пособие! Выполнять задания в игровой форме гораздо интереснее и полезнее, чем пытаться запомнить сухую теорию. Каждый набор кубиков - это уникальные картинки, соотвествующие какому-то понятию, явлению, действию.

[Подробнее](https://storycubes.ru/play/learning/)

## [****Создание Супергеройской истории****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/superhero/)

Бросьте один кубик и выпавшее изображение - это супер-способность (например, "глаз" может означать способность видеть сквозь стены или стрелять лазером, или менять цвет глаз или еще что-то такое). Теперь бросьте остальные кубики и придумайте историю, как у вашего героя появилась эта супер-способность.

[Подробнее](https://storycubes.ru/play/superhero/)

## [****Рисунки и Комиксы****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/make-comics/)

Рассказ совсем не обязательно должен быть устным или письменным. Вы можете придумать и передать захватывающий, динамичный сюжет, изобразив его **в рисунках**! И это совсем другая история..

[Подробнее](https://storycubes.ru/play/make-comics/)

## [****Трилогия****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/the-trilogy/)

Правила игры для компании из 3 человек. Сможете ли вы вместе сочинить интересный рассказ в едином стиле? Еще лучще, если у вас есть 3 разных набора по 9 кубиков, всего 27 Кубиков Историй.

[Подробнее](https://storycubes.ru/play/the-trilogy/)

## [****Бросай и Играй****Способ игры #](https://storycubes.ru/play/roll-play/)

Самый простой способ игры в Кубики Историй. Возьмите 9 кубиков, хорошенько потрясите и бросайте на стол. Теперь скажите "Однажды..", выберите первый кубик, с которого начнете и продолжите рассказ, связав остальные картинки в одну историю!