

2. Фуко М. Археология знания. – СПб. : Гуманитарная Академия, 2004. – 416 с.

3. Секула А. «Об изобретении фотографического значения» (On the Invention of Photographic Meaning, 1982). Доступ по ссылке: <https://syg.ma/@julia-altukhova/allan-siekula-ob-izobrietienii-fotoghrafichieskogho-znachieniia>

4. Штомпка П. Визуальная социология. Фотография как метод исследования: учебник/ пер. с польск. Н.В. Морозовой, авт. вступ. ст. Н.Е. Покровский. — М.: Логос, 2007. — 168 с. + 32 с. цв.ил.

5. Краусс Р. Фотографическое: опыт теории расхождений. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. – 304 с.

6. Вальран В. Советская фотография. 1917-1955: Лимбус пресс; СПб; 2016. – 349 с.

7. Krafft H. A travers le Turkestan russe: ouvrage illustré de deux cent-soixante-cinq gravures d'après les clichés de l'auteur et contenant une carte en couleurs – Paris, 1902. – 419 p.

8. А.Л. Кун Туркестанский альбом. Часть этнографическая (туземное население в русских владениях Средней Азии)– Лит. Военно-Топогр. Отдела Туркест. Воен. Округа. 1871-1872. – 87 с. с ил.Изображения также доступны в цифровом архиве Кунсткамеры (Музей антропологии и этнографии имени Петра Великого Российской академии наук (МАЭ РАН) <http://collection.kunstkamera.ru/entity/OBJECT/105444?query=туркестанский%20альбом&index=23>

9. Каталог избранных фотографий / сост. Л. В. Артамонова. — Павлодарский краеведческий музей им. Потанина. Часть фоторабот взята из материалов: <https://voxpopuli.kz/2329-khranitel-istorii-kazakhskogo-naroda/>

10. Ишанходжаева, Замира Райимовна. "К вопросу" социалистической модернизации" духовной жизни Узбекистана в 20-30-е годы XX века." *Высшая школа* 6 (2015): 39-42.

DIGITAL STORYTELLING (ЦИФРОВОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ) – ИСТОРИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ПО-ДРУГОМУ

Шамсиева И.М.

к.и.н., доц.,

Технического института Ёджу в г. Ташкенте

В последние годы использование новых технологий в педагогической практике изменило ландшафт образования во всем мире, поскольку цифровые камеры, ноутбуки и планшеты, сканеры и простое в использовании программное обеспечение стали доступны для

преподавателей чтобы освоить цифровой мир. Влияние цифровых технологий на образовательный контекст было в основном положительным, поскольку новые технологии дали преподавателям возможность улучшить свои знания, навыки и, следовательно, повысить уровень образования.

Эксперты утверждают, что, вовлеченность, успеваемость и мотивация учащихся повышаются за счет интеграции таких технологий. Использование инновационных педагогических моделей для вовлечения учащихся становится все более актуальным.

Повествование или рассказывание историй

На протяжении всей истории человеческого и социального развития повествование использовалось как инструмент для передачи и обмена знаниями и ценностями, потому что это был естественный и в то же время действенный метод общения и обмена знаниями и опытом. С давних времен до наших дней, воспроизведение истории служило как более широко известный образовательный инструмент, который является очень эффективным способом передачи знаний от одного поколения к другому.

Национальная сеть рассказчиков историй (<http://www.storynet.org/>) даёт следующее определение нарративу: «Рассказывание историй есть древняя форма искусства и ценная форма человеческого самовыражения»[10].

Рассказывание историй также является древней формой обучения. До того, как книги или чтение и письмо стали широко распространяться и доступны, устное повествование было единственной формой мудрости и знаний людей, которые передавались от старших к детям.

Повествование как образовательный метод

Применение повествования на занятиях также не ново. «Рассказывание историй — это процесс, в котором учащиеся персонализируют то, что они узнают, и строят свой собственный смысл и знания из историй, которые они слышат и рассказывают.» [3, С. 4].

«Рассказывание историй используется не только для целей общения, но и для обучения навыкам грамотности, навыкам совместного обучения, критическому мышлению и накоплению знаний в различных контекстах» [6, С.5.]. Когда учащиеся развивают навыки чтения и письма, учителя могут использовать рассказывание историй в письменной форме, чтобы учить и передавать смыслы учащимся.

Педагоги историки используют повествование историй, чтобы нарисовать картину мира и в красочной форме рассказать учащимся об исторических событиях и личностях. Рассказывание историй — это интерактивное искусство использования слов и действий, чтобы раскрыть элементы и образы истории, одновременно стимулируя воображение слушателя. Кроме того, повествование, независимо от того, в какой форме

или на каком носителе оно создано, является эффективным средством передачи знаний, ценностей и культуры, взглядов и точек зрения.

Что такое digital storytelling - цифровое повествование?

В своей простейшей форме цифровое повествование относится к практике использования цифровых технологий для рассказывания историй или представления идей. Цифровые истории также определяются как мультимедийные презентации, сочетающие различные цифровые элементы в повествовательной структуре.

Цифровое повествование появилось в Центре цифрового повествования в Калифорнии в конце 1980-х годов как метод, используемый работниками общественных театров для записи, производства и распространения историй [5, С.80].

Норманн определяет цифровое повествование как «короткий рассказ продолжительностью всего 2–3 минуты, в котором рассказчик использует свой собственный голос, чтобы рассказать свою собственную историю.» [8, С.125.]. Цифровое повествование определяется Ассоциацией цифрового повествования (The Digital Storytelling Association) как «современное выражение древнего искусства повествования».

Хотя единого определения цифрового сторителлинга не существует, большинство подчеркивают использование цифровых мультимедийных инструментов, включая графику, аудио, видео и анимацию, чтобы рассказать историю. Бенмайор дает следующее определение цифрового повествования: «короткий мультимедийный рассказ, сочетающий в себе голос, изображение и музыку» [2, С. 200].

В отличие от традиционного повествования, в котором используются материалы на физических носителях, таких как бумага, кассеты или диски, а также пленка, в цифровой истории используются материалы, существующие в электронных файлах и онлайн формате. Таким образом, цифровые истории могут включать не только текст, изображения, видео и аудио, но и интерактивные элементы, такие как карты, и элементы социальных сетей, такие как твиты, посты, вайны, влоги, сторисы и т.п.

С увеличением потенциала цифровых устройств (компьютеры, ноутбуки, планшеты, смартфоны) и связанным с этим снижением затрат, технологии могут сыграть значительную роль в превращении рассказывания историй в более широко используемый педагогический инструмент, учитывая, что «цифровое повествование дает учащимся прочную основу для того, что называется навыками XXI века [7].

Цифровой сторителлинг в обучении истории

Педагоги XXI века считают, что технологии могут быть эффективным инструментом в обучении нового поколения, облегчающим достижение целей преподавания [1, С.126.] Цифровое повествование доказало свой потенциал в качестве эффективного образовательного метода для вовлечения как учителей, так и учащихся [9].

Существует множество способов использования цифрового повествования в образовании, в частности историческом. Одно из первых решений, которое необходимо принять при принятии решения об использовании этого инструмента в учебной программе, заключается в том, будет ли преподаватель создавать цифровые истории или это будут делать его студенты. Преподаватели могут сами создать собственные истории и показать их своим студентам, чтобы представить новый материал. Увлекательная, насыщенная мультимедиа цифровая история может выступать в качестве предвосхищающего “крючка”, “триггера” чтобы привлечь внимание учащихся и повысить их интерес к изучению новых идей.

Преподаватели могут создавать цифровые рассказы, чтобы вызвать интерес и вовлечение учащихся «поколения TikTok». Цифровые истории подходят для разных стилей обучения, позволяя учителям представлять абстрактную или концептуальную информацию в более понятной форме. Созданные учителем цифровые истории также могут быть использованы для улучшения текущих уроков в рамках более крупного блока, как способ облегчить обсуждение тем, представленных в истории, и как способ сделать абстрактное или концептуальное содержание более понятным

Опыт показал, что использование мультимедиа в обучении помогает учащимся запоминать новую информацию, а также способствует усвоению сложного материала. Мультимедийные средства, такие как цифровое повествование, предоставляют студентам возможность участвовать и взаимодействовать в аудитории, приобретая при этом новые компетенции. Когда учащиеся используют технологии, они учатся трансформировать данные в информацию, а также преобразовывать информацию в знания.

Цифровое повествование также может быть действенным средством для студентов, которых учат повествовать истории. После просмотра примеров цифровых историй, созданных их учителями или другими разработчиками историй, учащимся могут быть даны задания, в которых их сначала просят исследовать тему, а затем выбрать формат её представления [11].

Этот вид деятельности может вызвать интерес, внимание и мотивацию у студентов «цифрового поколения». Студенты, которые участвуют в создании цифровых историй, могут развивать улучшенные коммуникативные навыки, научившись организовывать свои идеи, анализировать исторические процессы, выражать мнения и строить повествования, а также это способствует представлению своих знаний и навыков индивидуальным и значимым образом. Кроме того, когда цифровые истории публикуются в Интернете, студенты имеют возможность поделиться своей работой со своими сверстниками и получить ценный опыт в критике своих собственных и других работ

студентов, что может способствовать достижению эмоционального интеллекта и социального обучения.

Метод цифрового повествования - полезный инструмент обучения не только словесности, но и навыкам XXI века таким как:

цифровая грамотность - способность общаться с постоянно расширяющимся сообществом для обсуждения вопросов, сбора информации и обращения за помощью;

глобальная грамотность - способность читать, интерпретировать, реагировать и контекстуализировать сообщения с глобальной точки зрения;

визуальная грамотность - способность понимать, производить и общаться с помощью визуальных образов;

технологическая грамотность - способность использовать цифровые технологии для улучшения обучения, производительности;

информационная грамотность – умение находить, оценивать и синтезировать [2].

Создание цифровой истории включает в себя использование широкого спектра навыков и средств, включая исследования, написание сценариев и раскадровку. Ниже приведены ресурсы для создания цифрового сторителлинга, которые могут упростить процесс создания и помочь преподавателям и студентам создавать эффективные цифровые нарративы.

Book Creator (<https://bookcreator.com/>) - ресурс, который позволяет пользователям создавать мультимедийные электронные книги и цифровые истории. Инструмент позволяет пользователям добавлять видео и аудиофайлы в свои творения, а также профессионально нарисованные фигуры с помощью возможностей AutoDraw. Кроме того, платформа позволяет учителям настраивать несколько библиотек и наслаждаться совместной работой в режиме реального времени.

WeVideo (<https://www.wevideo.com/>) – ресурс для создания видео, предназначенный для простого использования. Платформа идеально подходит для всех сред обучения, с облачным развертыванием, которое позволяет использовать на любом устройстве. Платформа также предлагает преподавателям ряд ресурсов для расширения их использования цифрового повествования, включая планы уроков, вебинары, учебные пособия и семинары по профессиональному развитию.

MyHeritage (<https://www.myheritage.com/>) - DeepStory это анимированное видео, в котором человек рассказывает историю своей жизни. Чтобы создать DeepStory на MyHeritage, нужна только фотография человека и простой рассказ о его жизни, написанный от первого лица. Повествование ведется говорящим портретом человека и дополнено фотографиями, иллюстрирующими различные жизненные события.

VideoScribe (<https://www.sparkol.com/en/>) - это программа для автоматического создания анимации на доске, а также многих других

стилей анимации. Он по-прежнему пользуется большой популярностью среди своих подписчиков, поскольку позволяет создавать анимированный видеоконтент с минимальными навыками или предварительными знаниями.

Anchor <https://anchor.fm/>- это платформа для создания и распространения подкастов бесплатно. Приложение может захватывать аудио с мобильных устройств или настольных компьютеров и предоставляет широкий спектр инструментов для редактирования этих записей. Пользователи могут импортировать существующие аудио или видео и конвертировать видеофайлы в аудио или наоборот. Пользователи также могут добавлять звуковые эффекты и фоновые дорожки из библиотеки Anchor.

Таким образом, цифровой сторителлинг как педагогический прием способствует эффективному запоминанию информации и лучшему усвоению учебного материала. Цифровое повествование также дает учащимся шанс стать создателями медиа и возможность творческого самовыражения. Написание рассказов и производство цифровых медиа — это многоступенчатые процессы, которые демонстрируют ряд социальных и когнитивных навыков учащихся. На наш взгляд, эффективный подход к цифровому повествованию должен включать применение практики и устного повествования.

Резюмируя важно отметить, что у технологии цифрового сторителлинга блестящие перспективы и что данная технология будет способствовать развитию кросс- функциональных навыков обучающихся в условиях мультимодальности нынешних реалий.

Литература:

1. Alismail, H. A. (2015). Integrate digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, 6 (9), 126-129. ERIC
2. Benmayor, R. Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts Humanit High Education* 7(2). 2008.
3. Behmer, S. Literature Review Digital storytelling: Examining the process with middle school students, 2005
4. Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Грамотность и технологии XXI века в классах K-8. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.186.5118>
5. Lambert, J. Where it all started: The center for digital storytelling in California. *Story circle: Digital storytelling around the world*, 2009.
6. Mello, R. The power of storytelling: how oral narrative influences children's relationships in classrooms. *Int J Educ Arts* 2(1), (2001)
7. Miller E, Digital Storytelling, in Department of Curriculum and Instruction (University of Northern Iowa, 2009) URL: <https://scholarworks.uni.edu/grp>

8. Normann, A. Digital Storytelling in Second Language Learning, in Faculty of Social Sciences and Technology Management (Norwegian University of Science and Technology, 2011).

9. Robin B. What is Digital Storytelling? // Educational Use of Digital Storytelling. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27>.

10. Tolisano S.R. Digital Storytelling Tools for Educators. US., 2008 URL: <http://langwitches.org/blog/>

11. Ишанходжаева, З. Р. "Узбекистан в освоении Нечернозёмной зоны России (1975-1985 гг.)." *Ученые записки Новгородского государственного университета* 3 (21) (2019): 7.

ЦИФРОВИЗАЦИЯ АРХИВНЫХ ДОКУМЕНТОВ 1920-30-Х ГГ. В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН

Утегалиева А.Дж.

к.и.н.,

*Алматинский университет энергетики
и связи имени Гумарбека Даукеева*

Указ президента Республики Казахстан Касым-Жомарта Токаева о создании Государственной комиссии по полной реабилитации жертв политических репрессий [5] знаменует новый этап переосмысления отечественной истории и восстановления исторической правды.

За годы Советской власти миллионы людей стали жертвами произвола тоталитарного государства, подверглись репрессиям за политические и религиозные убеждения, по социальным и национальным признакам. 1920-1950 гг. в истории Казахстана – это трагический период насильственной коллективизации и конфискации, репрессий, голода и войны, когда миллионы людей безвинно были арестованы, сосланы или расстреляны

Анализ архивных источников показывает, насколько «безжалостно проводилась ломка укладов и разрушение существовавшей системы жизнеобеспечения казахов, отлучение их от корней национальной культуры, расстрелы непокорных, уничтожение элиты нации в лице представителей движения Алаш и Алаш-Орды, а чуть позже почти всей партийно-советской номенклатуры республики, все это составные части единого процесса установления и укрепления тоталитарной советской системы, осуществленной путем большевистской аграрной революции в Казахстане, одновременно с индустриализацией и так называемой культурной революцией» [3, С.7].