

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВОГО СТОРИТЕЛЛИНГА В ОБУЧЕНИИ ПРОГРАММИРОВАНИЮ ШКОЛЬНИКОВ

Лисовская А.В.

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет», Институт математики, механики и компьютерных наук им. И. И. Воровича
г. Ростов-на-Дону

E-mail: lisovskaia@sfedu.ru

Информатика как учебная дисциплина характеризуется высокой динамичностью обновления своего содержания, обусловленной стремительным развитием информационных технологий и процессами цифровизации, охватывающими все сферы общественной жизни. В этих условиях перед современной педагогической наукой ставится непростая задача. Необходимо не только сохранить основы и фундаментальность образования, опираясь на проверенные временем классические подходы, но и одновременно интегрировать инновационные методы и технологии, соответствующие современным требованиям цифрового общества. Это предполагает активный поиск баланса между традиционным подходом к обучению и новыми возможностями, предоставляемыми технологическим прогрессом.

Согласно пункту 33.1 ФГОС ООО информатика является обязательным предметом изучения на базовом и углубленном уровне, а программирование, как неотъемлемая ее часть, вводится уже в 8-м классе. Однако на начальных этапах освоения курса педагоги зачастую сталкиваются с неприятием учениками раздела, связанного с алгоритмизацией и программированием. Часто можно услышать «Я гуманитарий, программирование не для меня», «мне не интересно», «не вижу смысла» [1].

Основные причины такого отношения кроются в нескольких аспектах:

- **Абстрактность**

Начальные этапы изучения программирования связаны с абстрактными понятиями, которые трудно визуализировать и соотнести с реальными объектами и процессами.

- **Отсутствие немедленного результата**

Процесс отладки кода может быть монотонным, а конечный продукт воспринимается обучающимися как неинтересный и лишенный практической значимости.

- **Психологический барьер**

Восприятие программирования как сложной, скучной дисциплины, доступной лишь «избранным», снижает мотивацию и вызывает чувство беспомощности.

- **Недостаток внутренней мотивации**

Обучающимся не хватает четкой цели и личной заинтересованности для преодоления трудностей, неизбежно возникающих при освоении нового материала.

Для повышения интереса учащихся к изучению программирования и преодоления вышеуказанных барьеров традиционные и современные методы обучения информатике рассматриваются как взаимодополняющие элементы образовательного процесса. Одним из таких современных инструментов, способных повысить эффективность изучения программирования, является метод цифрового сторителлинга.

В рамках образовательного процесса технология сторителлинга рассматривается как эффективный инструмент, способствующий формированию эмоциональной вовлеченности обучающихся и удержанию их интереса. Использование поучительных визуальных историй с участием реальных или вымышленных персонажей позволяет комплексно воздействовать на мотивационные и когнитивные процессы, акцентируя внимание на ключевых аспектах учебного материала [3].

Применение данного метода дает возможность преобразовывать стандартные учебные задачи в осмысленные сюжетные ситуации, в которых программный код выступает средством достижения конкретной прикладной цели. Например, вместо традиционного задания, где нужно посчитать значение выражения, педагог может предложить анимационный фрагмент, иллюстрирующий процесс расчета пекарем необходимого количества ингредиентов для теста. Создание подобного эмоционального и смыслового контекста способствует преодолению психологических барьеров и формированию устойчивой внутренней мотивации к освоению новых знаний и навыков.

Эффективность интеграции данной технологии в процесс обучения школьников различных возрастных групп обусловлена следующими факторами [2]:

- 1. Доступность образовательного процесса**

Обучающиеся предпочитают воспринимать информацию в форме повествований, а не в виде традиционных докладов и описаний. Данный формат легче усваивается, так как одновременно задействуется рациональная и образная сторона восприятия информации.

- 2. Динамичность**

Современные школьники с клиповым мышлением лучше воспринимают информацию в форме визуальной анимации, чем в виде текста. Такие истории создают эмоциональный отклик, повышая концентрацию внимания и способствуя глубокому усвоению материала.

Рассмотрим пример применения сторителлинга на уроке информатики в 8 классе при изучении темы «Организация ввода и вывода данных на языке PascalABC.NET».

Цель: научить дифференцировать команды Read, Readln, Write, Writeln через понимание их роли в интерфейсе программы.

Описание истории: в центре сюжета любопытный ученик Кирилл, мечтающий научиться программировать. Он хочет помочь Садовому Духу, чьи программы по управлению волшебным садом оказались повреждены. Но мальчик не знает, какие команды оказались стерты, и обращается за помощью к Мастеру Паскалю, хранителю знаний.

Для решения задачи Мастер раскрывает секреты команд Read, Readln, Write, Writeln. Внимательно его выслушав, обучающиеся 8 класса вместе с Кириллом пробуют восстановить код и в дальнейшем наблюдают за преображением сада.

```
program GardenMagic;
var
  PlantName: string;
  Number: integer;
begin
  _____('Привет, Садовник! Давай посадим новые цветы и деревья!');
  _____('Какое растение ты хочешь посадить? ');
  _____(PlantName);
  _____('Сколько таких растений нужно? ');
  _____( Number);
  _____('Хороший выбор. Теперь сад стал еще красивее!');
end.
```

Рис. 1. Пример поврежденного кода

В данном кейсе программирование становится средством продвижения сюжета, а цифровой сторителлинг повышает эффективность усвоения материала и формирует устойчивый интерес к информатике.

Литература:

1. Белоусова Юлия Викторовна Мотивация учащихся общеобразовательных школ к изучению программирования // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». 2023. №3 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/>

motivatsiya-uchaschihsya-obsheobrazovatelnyh-shkol-k-izucheniyu-programmirovaniya (дата обращения: 11.03.2026).

2. Подорожная, А. В. Сторителлинг - преимущества и возможности в школьном образовании / А. В. Подорожная, А. В. Сулейков // Педагогический журнал. – 2022. – Т. 12, № 2-1. – С. 365-370
3. Пяткова Ольга Борисовна Метод сторителлинга в обучении // Школьные технологии. 2018. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-storitellinga-v-obuchanii> (дата обращения: 12.03.2026).