

УДК 378.091.31:004.032.6

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.2/22.166974>**Валентина ОРЕХОВА,***orcid.org/0000 0002 7909 1077**аспірант кафедри теорії та практики початкової освіти,
асистент кафедри музики і хореографії
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»
(Слов'янськ, Україна) orekhova.valya79@gmail.com*

ТРАНСМЕДІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ЯК СУЧАСНИЙ ОСВІТНІЙ ФЕНОМЕН

У статті презентоване рефероване дослідження поняття трансмедійності як прояву феномена технологічної медіакультури. Головною перевагою нової технології є можливість створення поліфонічного комунікаційного середовища, яке складається з різноформатних елементів, об'єднаних однією тематикою. У статті проаналізовані спільні й відмінні риси тотожних понять, використано сучасний науковий досвід Дж. Аль-Ханаки, Е. Глазкової, В. Грушевської, А. Сумської, Л. Тимчук та інших учених. Ураховуючи аналіз наукових досліджень із теми трансмедійності, припускаємо, що створення мультиплатформових продуктів на основі трансмедійної технології в професійній педагогічній освіті сприятиме розвитку універсальних навчальних умінь.

Ключові слова: трансмедіа, трансмедійність, трансмедійна технологія, професійна освіта, мультиплатформовість.

Valentyna ORIEKHOVA,*orcid.org/0000 0002 7909 1077**postgraduate student of the Department of Theory and Practice
of Primary Education,
Assistant Professor of Music and Choreography
Donbas State Pedagogical University
(Slavyansk, Donetsk region, Ukraine) orekhova.valya79@gmail.com*

TRANSMEDIA TECHNOLOGY AS THE MODERN EDUCATIONAL PHENOMENON

The constant development of information technology and the transformation of the audience cause the emergence of new audio-visual forms of information – transmedia products. Transmediality is one manifestations of the phenomenon of technological media culture. The main advantage of the new technology is the ability to create communication syncretism fabric consisting of multiformat elements united by one theme. The involvement of the user is the key to the transmediality technology. The user should actively interact in creating mixed reality in online and offline communications.

Determining the term transmedia has many options in scientific research: cross-sited narrative, networked narrative environments, pervasive games, ubiquitous play and performance, alternate reality gaming and so on.

In domestic studies, we encounter (observe) identical definitions: transmedia storytelling, digital storytelling, digital narrative, multimedia storytelling, etc. Some researchers compare the term “transmedia storytelling” with “multimedia history” in the context of cross-platform storytelling.

The purpose of the article is to study the concept of transmedia, identify common and distinctive features in identical concepts and predict the use of transmedia technologies in vocational education. The article uses the modern scientific experience of J. Al-Khanaki, E. Glazkova, V. Grushevsky, A. Sumska, L. Timchuk, and others.

The author assumes that the creation and use of multi-platform products based on transmedia technology will contribute to the development of universal educational skills and knowledge in professional teacher education: to think creatively and critically, to work with information using multimedia technologies, to use oral and written communication efficiently, to work collaboratively and interactively, and so on.

The experience of using transmedia technology in vocational pedagogical education is quite new, therefore, it requires a more detailed study, the development of the stages of formation, the structure of implementation and the method of effective use of this phenomenon in educational practice.

Key words: transmediality, transmedia, transmedia technology, professional education, multiplatform.

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій ставить під сумнів традиційні методи освіти й надає багато можливостей для роботи з активними методами, які забезпечуватимуть більш плідну освіту й швидкий багатосторонній глибокий контроль

Так зване покоління Z – підлітки у віці від 12 до 19 років – принципово відрізняються від старших поколінь. Вони є більш критичними, динамічними, вимогливими, схильними до стихійного саморозвитку, розуміють, чого хочуть, критично ставляться до ієрархії й негнучких розкладів. Це

покоління не уявляє своє життя без Інтернету, для них Мережа стає головним джерелом знань і розваг із активним масовим використанням ігор, чатів, соціальних мереж, блогів тощо (Munago, 2016). Підлітки висловлюють думку, використовуючи інструменти для створення контенту, і діляться ними в мережевому середовищі. Постійний розвиток інформаційно-технічної мобільності, ускладнення взаємодії множинності медіа-платформ, трансформація аудиторії зумовлюють виникнення нових гібридних аудіовізуальних форм – трансмедійних продуктів (творів) і відповідних наукових дефініцій.

Аналіз досліджень. Трансмедійність є одним із проявів сучасного феномена технологічної медіакультури. Головною перевагою нової технології є можливість створення поліфонічного (синкретичного) комунікаційного полотна, яке складається з різноформатних елементів, об'єднаних однією тематикою. Ключовим моментом є співпричетність користувача, який має активно взаємодіяти у створенні змішаної реальності, що об'єднує онлайн- і офлайн-комунікації (Аль-Ханакі, 2017).

У мовній практиці Наукових зарубіжних досліджень визначення термінології трансмедійності різняться: «крос-веб нарративи» (cross-sited narrative) (Ruppel, 2005), «мережеві розповідні середовища» (networked narrative environments) (Zapp, 2004), «первазивні ігри» (pervasive games) (Montola, 2009), «убіквітарні ігри й вистави» (ubiquitous play and performance) (McGonigal, 2006), ігри з додатковими реальностями (alternate reality gaming) (Szulborski, 2005) та ін.

Уперше термін «трансмедіа» (*transmedia*) у науковий обіг ввела М. Кіндер (M. Kinder), яка проаналізувала успіх дитячих анімаційних серіалів «Черепашки-ніндзя», «Гарфілд і його друзі» та ін. Дослідниця звернула увагу на інтерактивні комбінації «трансмедійної інтертекстуальності» (transmedia intertextuality), що дало початок розвитку «розважальних суперсистем» (supersystem of entertainment) (Kinder, 1991).

Поштовх дискусіям щодо правильного визначення поняття «трансмедіа» й виявлення характерних ознак цього феномена надав американський науковець Г. Дженкінс (H. Jenkins) у статті «Трансмедійна розповідь» (Transmedia Storytelling, 2003 р.), який тлумачив його як засіб розширення можливостей нарративу, процес створення єдиного скоординованого розважального контенту.

Вагомий вклад у вивчення родових ознак і видових відмінностей трансмедійних технологій внесла французька дослідниця М.-Л. Райан

(M. L. Ryan). Учена пропонує своє бачення концепції світу як світу історії й трактує трансмедійність із погляду наратології як набір можливостей і потенціалів (Ryan, 2014).

Відзначимо, що сьогодні сутність і ознаки поняття трансмедійності залишаються предметами для дискусій. Так, австралійська дослідниця К. Дена (Ch. Dena) вважає, що термін «трансмедіа» використовується в багатьох дослідженнях, часто описуючи зовсім різні явища (Dena, 2009).

Проблема використання технології трансмедіа є достатньо новою в українській науці. У вітчизняних дослідженнях поняття трансмедійності часто перекликається з визначеннями «трансмедійний сторітеллінг» (Сумська, 2016), «трансмедійна розповідь» (Аль-Ханакі, 2017), «цифровий сторітеллінг» (Грушевская, 2017), «цифровий нарратив» (Тимчук, 2017), «мультимедійний сторітеллінг» тощо. Деякі дослідники порівнюють термін «трансмедійний сторітеллінг» із «мультимедійною історією» в контексті кросс-платформеної розповіді (Прасолов, 2016).

Мета статті. В останні роки інтерес до трансмедійності зростає, з'явилася велика кількість досліджень, які стосуються використання технології трансмедіа в журналістиці, галузях масмедіа, маркетингу, бізнес-проектів тощо. Вважаємо, що впровадження трансмедійної технології в освіту, зокрема її мистецьку ланку, сприятиме підвищенню ефективності навчання. Саме тому спробуємо докладно проаналізувати понятійний апарат феномена трансмедіа й визначити перспективи його використання в сучасній мистецькій освіті, що становить мету статті.

Виклад основного матеріалу. Термін «трансмедійність» увійшов у практику вітчизняних наукових досліджень на початку XXI століття, проте загальноприйнятого визначення цього феномена в науковому середовищі досі немає. У науковому середовищі трансмедійність визначається по-різному: як «філософія контенту» (Качкаєва, 2013); «ідеологія об'єднання різного типу контенту», «медійний продукт, розміщений на різних платформах» (Безруков, 2016) тощо. Тож вважаємо за необхідне осмислити багатозначне поняття «медіа» як похідне для «трансмедіа» та «трансмедійність».

Поняття «медіа/медіум» науковцями розглядається з різних позицій через неоднозначне трактування суті цього поняття. У деяких джерелах науковці пропонують переклад англійського слова «media» як «засоби масової інформації» (ЗМІ), що включають у себе журналістику в цілому, сукупність каналів масмедіа (пошта, радіо, теле-

бачення) і продукт журналістської діяльності (періодичні видання, телеканали, телепрограми тощо) (Аль-Ханаки, 2017). Низка науковців використовує поняття «медіа» у значенні «каналу» транслятора чи медіаплатформи. Мається на увазі друковане видання, аудіо-, відеозаписи, радіо, телебачення, комп'ютерні мережі, Інтернет, мобільні пристрої. У науці такий підхід до визначення *медіа* називається *трансмісійним*. Прихильники *семіотичного* підходу характеризують *медіа* як засіб, набір спеціальних інструментів, необхідних для актуалізації змісту чи конструювання меседжів (Глазкова, 2017). Необхідно зауважити, що наратологи в значенні медіа вбачають будь-які засоби репрезентації історії. До складу медіа входять художні матеріали (фарби, глина, мармур тощо), музичні інструменти, у сценічному мистецтві – тіло людини.

У нашому дослідженні ми розглядаємо поняття *медіа* як технологію й інструменти створення й поширення контенту текстової, звукової й візуальної форми в рамках класичної технологічної сімки (друковане видання, аудіо- та відеозаписи, радіо, кінематограф, телебачення, комп'ютерні мережі, мобільні технології).

Виходячи із цього тлумачення поняття «медіа», аудиторія, яка використовує цифрові технічні пристрої з виходом в Інтернет для комунікації й самовираження, отримує назву «медіакористувачі», а технічні засоби медіа – «медіаплатформи».

Американський дослідник Г. Дженкінс пов'язує поняття медіаплатформ (англ. *media platform*) із феноменом конвергенції в сучасній медіасфері, яку сприймає як рух контенту серед множинності медіаплатформ, «кооперацію множинності медіа-індустрій і міграційну поведінку медіааудиторії, яка рухається в будь-якому напрямку в пошуках розважального досвіду» (Глазкова, 2017).

Для розуміння концепції конвергентності в медіасфері вважаємо доречним звернутися до визначення з біології, де *конвергенція* – це функція людського зору, яка дозволяє, дивлячись на об'єкт двома очима, сприймати його цілісно (Медицина енциклопедія). Зона конвергенції – це сфера найбільш активного зближення різних видів мистецтва, медіа й технологій, яка призводить до багаторівневої гібридизації подання інформації та виникнення феномена трансмедійності в її сучасному розумінні.

У зарубіжних джерелах термін «*transmediality*» найчастіше використовується в контексті мультиплатформеності, позначеної різноманіттям платформ, каналів, носіїв і медійних форм. Сучасна російська дослідниця А. Глазкова, аналізуючи

вітчизняні наукові праці з трансмедійності, визначає переважні твердження: «актуальний тренд сучасного телебачення», «сутнісна характеристика сценарного тексту», «характерна риса сучасного телебачення», «філософія контенту», «ідеологія, яка об'єднує різні типи контенту» тощо. Дослідниця зауважує, що поняття трансмедійності включає в себе художній та інформаційний медіасинтез і стійке медійне розширення (Глазкова, 2017; 41). Деякі науковці (Н. Женченко, А. Новікова) пов'язують розвиток трансмедійності з появою нового способу розваг. На їхню думку, майже всі форми інформаційних і комунікаційних повідомлень у медіасфері являють собою «гібрид інформації, просвіти й розваги» (Новікова, 2010).

Поняття «трансмедіа» у вітчизняних і зарубіжних дослідженнях дещо відрізняються по своїй суті. У зарубіжній практиці «*transmedia*» сприймається як прикметник і найчастіше використовується в сполученні з іменником: трансмедійна розповідь (*transmedia storytelling*), трансмедійна аудиторія (*transmedia audience*), трансмедійна серіальність (*transmedia seriality*), трансмедійний Всесвіт (*transmedia Universe*). У вітчизняних дослідженнях трансмедіа – це найчастіше підхід чи комплекс підходів до створення мультиплатформеного наративу, або вид художніх текстів, «розщеплених» на декілька платформ (Глазкова, 2017: 51).

Деякі дослідники (Дж. Аль-Ханакі, Н. Соколова, А. Сумська) ототожнюють поняття «трансмедіа» й «трансмедійна розповідь», маючи на увазі спосіб розповідання, при якому інформація розповсюджується з використанням різних медіаплатформ (Аль-Ханаки, 2017). Так Дж. Аль-Ханакі, аналізуючи термін «трансмедійна розповідь», або «трансмедійний сторітеллінг» (*Transmedia Storytelling*), у комунікативному аспекті, вбачає його у створенні тематичних конструкцій (*thematic formations*) або циклів, які складаються з багатьох відносно самостійних субсерій або історій (фрагментів), об'єднаних одним «всесвітом» (*storyworld*). Така історія створюється чи розповсюджується за допомогою різних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) і засобів, що не належать до таких (ІКТ).

В американській «Національній мережі розповідей» (NSN) «сторітеллінг» визначається як «інтерактивне мистецтво використання слів і дій для виявлення елементів і образів історії з метою пробудження уяви слухача». Серед вимог виділяється інтерактивність, наявність вербальної та невербальної мови, розуміння розповіді

через можливу дію користувача, захоочення уяви слухача.

Нам імпонує думка науковців (О. Агрикова, О. Балцагу, Г. Дженкінс, К. Молоні, А. Сумська), які уявляють трансмедійність як «сукупність принципів, що визначають побудову медійного продукту: розповсюдженість, поширення, занурення, серійність, тривалість, суб'єктивність сприйняття, імерсивність і співтворчість» (Агрикова, 2017; 90).

У нашому дослідженні ми припускаємо, що трансмедійний сторітеллінг, кросс-медійна розповідь, цифровий наратив, мультимедійна історія тощо є продуктом, побудованим за принципами й технологією трансмедійності, яка виражається в комплексі підходів до створення мультиплатформеного продукту (наративу). Вбачаємо, що трансмедійна технологія має високий дидактичний потенціал і може бути використана в педагогічній практиці для вирішення багатьох освітніх задач: передача інформації, підвищення мотивації, розвиток комунікативних та ІКТ-компетентностей. Зважаючи на високу цінність цього феномена, вбачаємо необхідним виокремити трансмедійну компетентність у складі інформаційно-комунікаційної компетентності. До змісту цієї компетентності входять знання суті й принципів трансмедійності як комплексу підходів до створення мультиплатформеного продукту, уміння працювати з трансмедійною технологією; мотивація до її застосування в професійній діяльності май-

бутніх учителів мистецьких дисциплін, зокрема музичного мистецтва.

Висновки. Аналіз наукових джерел із проблеми теоретичного обґрунтування й усвідомлення понять «медіа», «трансмедіа», «трансмедіальність» дозволяє зробити деякі узагальнення.

Трансмедійна технологія – це складна, багата-етапна система, яка вміщує набір знань і вмінь, необхідних для створення мультиплатформеного продукту. Ураховуючи інтенсивну інформатизацію навчального процесу, збільшення ролі цифрових і медіатехнологій у реформі сучасної української школи, вважаємо за доцільне використовувати засоби трансмедіа в підготовці майбутніх вчителів, зокрема фахівців мистецької галузі. Припускаємо, що це сприятиме формуванню трансмедійної компетентності як складника загальної ІК-компетентності вчителів.

Створення мультиплатформених продуктів на основі трансмедійної технології в професійній педагогічній освіті сприятиме розвитку універсальних навчальних умінь: творчо й критично мислити, працювати з інформацією з використанням цифрових (мультимедійних) технологій, ефективно використовувати усну й письмову комунікацію, працювати у співтворчості й інтерактивності.

Перспективи дослідження вбачаємо в поглибленому вивченні трансмедійної компетентності, її структуруванні та моделюванні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Dena Ch. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. PhD Dissertation. University of Sydney, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications. Sidney, 2009. 372 p. URL: https://ciret-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf (дата звернення: 5.11.2018).
2. Kinder M. Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Univ. of California Press. 1991. – pp. 1, 2. URL: <https://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft4h4nb22p&chunk.id=d0e86&toc.depth=1&toc.id=d0e86&brand=ucpress> (дата звернення: 8.09.2018).
3. McGonigal J. This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century. PhD dissertation. University of California, 2006. [in English].
4. Montola M. Games and pervasive games: theory and design. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009 [in English].
5. Munaro A.-C. Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira. Scientific Research, 2016. URL: <https://www.scirp.org/Journal/PaperInformation.aspx?PaperID=66733> (дата звернення: 10.11.2018). DOI: 10.4236/ce.2016.77105.
6. Ruppel M. Learning to Speak Braille: Convergence, Divergence and Cross-Sited Narratives. PhD Qualifying Exam presentation. 2005.
7. Ryan M. Story worlds across Media. Digital Commons @ University of Nebraska – Lincoln, 2014. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/d33f/8718f06db8e85e293e3d03df83933598f273.pdf> (дата звернення: 10.11.2018).
8. Szulborski D. This is not a game: A guide to alternate reality gaming. – Incunabula, 2005. [in English].
9. Zapp A. A Fracture in Reality: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action. Networked Narrative Environments: As Imaginary Spaces of Being, 2004. [in English].
10. Агрикова Е. Формирование трансмедийной компетентности студентов – будущих журналистов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 – Теория и методика профессионального образования. «Самарский национальный университет им. С. П. Королёва». Самара, 2017. 202 с.
11. Аль-Ханаки Дж. Принципы трансмедийного повествования в новостных историях: дис. ... канд. наук: 10.01.10 – журналистика. «Российский университет дружбы народов». Москва, 2017. 219 с.

12. Безруков А. Мультиэкранность и трансмедийность. Издание для профессионалов платного телевидения «Кабельщик», 2016. URL: <http://www.cableman.ru/node/20430> (дата обращения 10.11.2018).
13. Глазкова Е. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений: дис. ... канд. искусств.: 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства. Москва, 2017.
14. Грушевская В. Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся. ИКТ в образовании: педагогическое образование в России, 2017. № 6 С. 38–44. URL: <http://journals.uspu.ru/attachments/article/1595/05.pdf> (дата обращения 10.11.2018).
15. Качкаева А. Образ медиа будущего. Искусство кино, 2013. №7 URL: <http://newreporter.org/2015/04/02/anna-kachkaeva-ocifrovannuj-mir-i-obraz-media-budushhego/> (дата звернення: 10.11.2018).
16. Медична енциклопедія. Конвергенція очей. URL: http://medical-enc.com.ua/konvergencia_glaz.htm (дата звернення 26.11.2018).
17. Новикова А. Гибридность как определяющий признак телевизионного формата. Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика, 2010. № 6. С. 56–65. Цитируется по версии на электронном ресурсе <http://library.ua/> (дата обращения 02.04.2017).
18. Прасолова Е. Мультимедийная история: особенности восприятия массовой аудиторией. Вестник РУДН. Серия «Литературоведение. Журналистика», 2016. № 1. С. 118–125.
19. Сумская А. Трансмедиа storytelling в меркетинговых PR-коммуникациях. Вестник Челябинского государственного университета, 2016. № 13 (395). Филологические науки. Вып. 104. С. 117–124.
20. Тимчук Л. Теоретико-методичні засади проектування цифрових нарративів у навчанні майбутніх магістрів освіти: дис. ... доктора пед. наук: 13.00.10 – інформаційно-комунікаційні технології в освіті. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання. Київ, 2017. 468 с.

REFERENCES

1. Dena Ch. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. PhD Dissertation. University of Sydney, School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications. Sidney, 2009. 372 p. [in English].
2. Kinder M. Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Univ of California Press, 1991. – pp. 1, 2. [in English].
3. McGonigal J. This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century. PhD dissertation. University of California, 2006. [in English].
4. Montola M. Games and pervasive games. Pervasive games: theory and design. Morgan Kaufmann, Burlington, 2009. [in English].
5. Munaro A.-C. Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira. Scientific Research, 2016. DOI: 10.4236/ce.2016.77105 [in English].
6. Ruppel M. Learning to Speak Braille: Convergence, Divergence and Cross-Sited Narratives //PhD Qualifying Exam presentation. – 2005.
7. Ryan M. Story worlds across Media. Digital Commons @ University of Nebraska – Lincoln, 2014. 36 p. [in English].
8. Szulborski D. This is not a game: A guide to alternate reality gaming. – Incunabula, 2005. [in English].
9. Zapp A. A Fracture in Reality’: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action. Networked Narrative Environments: As Imaginary Spaces of Being, 2004. [in English].
10. Agrikova E. Formirovanie transmediinoi kompetentnosti studentov budushchikh zhurnalistov [Formation of transmedia competence of students – future journalists]. Dissertation. Samara National University S. Korolev. Samara, 2017. 202 p. [in Russian].
11. Al-KHanaki J. Printsipy transmediinogo povestvovaniia v novostnykh istoriiakh [Principles of transmedia storytelling in news stories]. Dissertation. Peoples’ Friendship University of Russia. Moscow, 2017. 219 p. [in Russian].
12. Bezrukov A. Multiekrannost i transmediinost [Multi-screen and transmedia]. Edition for professionals pay TV «The Cable Guy», 2016. [in Russian].
13. Glazkova E. KHudozhestvenno-vyrazitelnoe svoeobrazie transmediinykh ekrannykh proizvedenii [Artistic and expressive originality of transmedia screen works]. Dissertation. Moscow, 2017. [in Russian].
14. Grushevskaiia V. Primenenie metoda tsifrovogo storitellinga v proektnoi deiatelnosti uchashchikhsia [Application of the digital storytelling method in the project activities of students]. ICT in education: pedagogical education in Russia, 2017. № 6. Pp. 38–44 [in Russian].
15. Kachkaeva A. Obraz media budushchego [Media image of the future]. The Art of Cinema, 2013. № 7. [in Russian].
16. Medychna entsyklopediia. Konverhentsiia ochei. [Convergence of the eyes]. [in Ukrainian].
17. Novikova A. Gibridnost kak opredeliiaushchii priznak televizionnogo formata [Hybridity as a defining feature of television format]. Bulletin of Moscow University, 2010. № 6. P. 56–65. [in Russian].
18. Prasolova E. Multimediiinaia istoriia: osobennosti vospriiatiia massovoi auditoriei [Multimedia history: features of perception by a mass audience]. Vestnik RUDN, 2016. Pp. 118–125. [in Russian].
19. Sumskaiia A. Transmedia storytelling v merketingovykh PR-kommunikatsiiax [Transmedia storytelling in merchandising PR communications]. Vestnik Cheliabinskogo gosudarstvennogo universiteta, 2016. Pp. 117–124. [in Russian].
20. Tymchuk L. Teoretyko-metodychni zasady proektuvannia tsyfrovyykh naratyviv u navchanni maibutnykh mahistriv osvity [Theoretical and methodical principles of designing digital narratives in the training of future masters of education]. Dissertation. Institute of Information Technologies and Learning Tools. Kyiv, 2017. 468 p. [in Ukrainian].