

УДК 371.31:004.9 (477)

*Лариса Тимчук,
м. Київ*

ЕТИЧНІ ВИМІРИ ТВОРЧОСТІ В ХОДІ ПРОЕКТУВАННЯ ЦИФРОВИХ НАРАТИВІВ

У статті актуалізовано проблему творчого самовираження особистості у процесі проектування цифрових наративів, проаналізовано категорії творчості, інновації та визначено властивості творчого витвору й пов'язані з ними питання морально-етичних засад дотримання авторських прав щодо мультимедійних матеріалів, веб-сторінок, проектів цифрового гуманістичного навчання, зокрема цифрових наративів. Визначено засади творчості в ході проектування цифрових наративів і зацентовано на необхідності навчання майбутніх магістрів освіти проектування цифрових наративів та використання їх у професійній діяльності з метою стимулювання розвитку здібностей учнів.

Ключові слова: творчість, етика, засади творчості, цифровий наратив, інновація, авторське право, магістр освіти.

Постановка проблеми. Бурхливий розвиток інформаційного мега-соціуму, сучасних цифрових технологій, реалізація масштабних науково-технологічних проектів перетворив світ в особливу інтегральну медіареальність, основними інформаційними джерелами якої є телебачення, Інтернет і пов'язані з ним мобільні засоби зв'язку, що тісно взаємодіють і відіграють роль не тільки персональних комп'ютерів, а й мобільних офісів. Технології постійно вдосконалюються й дозволяють трансформувати знання, розширювати простір їх застосування, впливати на стратегії їх конструювання та розуміння, моделювати віртуальну пізнавальну реальність. В умовах, коли інформація стає найважливішим ресурсом суспільства (знаннями, підготовленими людьми для соціального використання в суспільстві, що зафіксовані на матеріальних носіях), а вміння здобувати її, творчо перетворювати та користуватися нею стають найбільш необхідними практичними вміннями людини інформаційної ери.

Головною метою сучасної освіти є формування нових професійних навичок, пов'язаних із домінуючою роллю, активним і швидким розвитком цифрового суспільства, що дає можливість упроваджувати нові форми навчання. Суцільна комп'ютеризація суспільства дозволяє кожному учневі мати доступ до світової мережі, у якій розміщено величезний обсяг матеріалів з усіх галузей науки, що, у свою чергу, впливає і на роль учителя, надаючи їй нового значення в освітній системі. Вчителеві XXI століття неможливо оволодіти всім обсягом постійно зростаючих знань, натомість він має бути експертом у розробці ефективних навчальних стратегій. В умовах потужного поширення соціальних медіа та додатків Веб 3.0 учителі мають трактуватися як творчі працівники, які створюють знання, нові інформаційні повідомлення разом зі своїми учнями у класі. Відповідно, підготовка майбутніх магістрів освіти до професійної діяльності у XXI столітті, як зазначено в документі ООН «Дослідження в освіті та перспективи майбутнього навчання: яка педагогіка потрібна для XXI століття» [1] за 2015 рік, повинна бути скерована на формування: проєктивних навчальних умінь; здібностей до організації навчальних груп; здатності мотивувати й стимулювати навчальну діяльність; нових шляхів і способів посилення навчальної творчості; впровадження інновацій у навчання.

ІКТ повинні бути інтегровані у програми підготовки майбутніх магістрів освіти і стати загальноприйнятим інструментом використання впродовж усієї вчительської кар'єри. Майбутні магістри освіти мають навчитися проектувати ті види навчальної діяльності, які підтримують формування вмінь XXI століття. Слід зазначити, що в професійній підготовці майбутніх магістрів освіти виключно важливим є формування творчих компетентностей, що дотичні до інноваційних, нестандартних дій.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема розвитку творчості за допомогою ІКТ, дослідження якої значно активізувалися в різних галузях діяльності, висвітлено у працях Б. Лаурел (B. Laurel) [2], Д. Сіменецької, (D. Siemieniecka) [3], К. Шмідт (K. Szmidt) [4], С. Ющика (S. Juszczyk) [5].

Особливе місце у цьому процесі займають цифрові наративи – це використання людьми цифрових технологій із метою розповіді історій рефлексивного характеру. Цифрові наративи створюються для задоволення таких потреб: пошук життєвих смислів, більш глибоке розуміння довкілля, розвиток творчості, вміння аналізувати власний досвід, вчитися впродовж життя, висловлювати власну точку зору, створювати Інтернет-спільноти та ін. Історія, яка подається у формі цифрового наративу, може бути найрізноманітнішої тематики, основним моментом при цьому є – зацікавити, викликати інтерес, захоплення в аудиторії, подати свою історію як талановитий письменник, продюсер, режисер, драматург, актор. Слід зауважити, що досвід проектування взаємодії між людиною і комп'ютером не стосується тільки технологічних питань. Як образно зауважила Лаурел Бренда (B. Laurel), відомий учений, педагог, інженер у галузі цифрових технологій, у своїй монографії «Комп'ютер як театр»: «Коли йдеться про досвід проектування взаємодії між людиною і комп'ютером, то домінуючим є питання створення образних світів, які безумовно є особливими реальностями – світами, в яких ми можемо поширювати, посилювати й збагачувати наші здібності думати, відчувати і діяти» [2, с. 6].

Мета статті – обґрунтувати основи творчої діяльності в ході проектування цифрових наративів .

Виклад основного матеріалу. Для формування засадничих положень щодо можливостей використання цифрових технологій для забезпечення творчої діяльності майбутніх магістрів освіти, доцільно проаналізувати явище творчості з позиції філософсько-педагогічного дискурсу. Творчість – це людська діяльність, результатом якої є дещо новостворене, що відрізняється неповторністю, унікальністю,

оригінальністю та суспільно-історичною цінністю. Здебільшого видатні педагоги, діячі культури, митці розглядають діяльність людини як творчість тоді, коли вона сприяє розвитку особистості, людської культури, а найголовніше духовності особистості, оскільки творчість завжди обумовлена принципами істини, добра і краси, їх синтезом – духовністю. Отже, творчість – це діяльність людини, спрямована на створення якісно нових, невідомих раніше духовних або матеріальних цінностей, що сприяє розвитку особистості, людської культури, а найголовніше – розвиває її духовний потенціал.

Під *високою творчістю* розуміють процес створення продукту, який характеризується мистецькими якостями. Висока творчість властива художникам, науковцям, митцям. До неї належить: художня, літературна, музична, поетична, хореографічна, наукова, а також народна творчість. У сфері цифрових нарративів – це створені митцями різні види фільмів, а також трансформовані у цифрову форму загальноновизнані шедеври.

Розуміння *творчості, що виявляється у витворах*, ґрунтується на аналізі результатів креативної діяльності. До неї відносять: *технічну та гуманістичну творчість*. Технічна творчість, охоплює інструментальну сферу інформаційних технологій (проектування технологічних засобів, обладнання (комп'ютери), комп'ютерних мереж) та проектування програмного забезпечення. Результатом цієї творчої діяльності є устаткування і програми. При такому підході творцем є той, хто створює, винаходить, випробовує, завершує, організовує, прогнозує, конструює. Гуманістична творчість вживається для позначення творчих, індивідуальних витворів викладача, учителя. Вона охоплює матеріали, які розміщуються на веб-сторінках шкіл, освітніх порталах (документація педагогічних експериментів, нові методичні розробки, інноваційні підходи, авторські програми вчителів, мультимедійні матеріали, створені на платформі дистанційного навчання, програми, що допомагають формуванню компетентностей); дидактичні засоби – мультимедійні презентації, створені вчителями, різні види цифрових нарративів: відеонаративи (комп'ютерна графіка, літературні тексти), аудіонаративи (художнє декламування, читання літературних текстів, музична творчість), аудіовізуальні нарративи (фільми, відеокліпи). Ця творчість виявляється в організації форм, створенні методів дослідження, застосуванні цифрових технологій у навчанні (наприклад, цифрові навчальні нарративи).

Творчість як пізнавальний процес виявляється в ході розв'язання проблем. Сучасний інструментарій ІКТ допомагає реалізувати пізнавально-творчі функції, технологічно забезпечує процес вирішення проблем, розвиває інтелектуальні здібності, зокрема дивергентне мислення, уможлиблює дослідження та пізнання реальності.

Поряд із категорією творчості функціонує поняття *інновації*. Вирізняють дві сфери використання цифрових технологій, що відносяться до інновацій: *технічні інновації* – належать до нових розв'язань: створення мультимедійних баз даних, що уможлиблюють застосування інструментарію для збирання, перетворення й використання інформації для створення симуляційних розробок, віртуальної графіки; *методичні інновації* – охоплюють методики і педагогічні практики застосування цифрових технологій у навчальному процесі (дистанційне навчання, створення індивідуалізованого самоосвітнього навчального середовища, цифрове гуманістичне навчання).

Досліджуючи проблему творчості в інформаційному соціумі, польські вчені Д. Семенецька (D. Siemieniecka) [3], К. Шмідт (K. Szmidt) [4], С. Ющик (S. Juszczyk) [5] висловлюють спільну думку про те, що творчість у середовищі цифрових технологій охоплює витвори людської діяльності, які є результатом творчого процесу. Їх творчий характер є суб'єктивним і розглядається з позиції творчого бачення. Для того, щоб визначити чи цифровий продукт (мультимедійна презентація, комп'ютерна програма, веб-сторінка, цифровий нарратив) є творчим витвором, потрібно проаналізувати такі його характеристичні властивості: оригінальність, відсутність наслідування; наявність особливих індивідуальних властивостей; новизна; незвичайність, рідкісна поява подібних витворів; естетично-художня цінність; соціальне значення.

Із проблемою визначення властивостей творчого витвору пов'язане питання авторських прав щодо мультимедійних матеріалів, веб-сторінок, проектів цифрового гуманістичного навчання, зокрема цифрових нарративів. Відповідно до українського законодавства про авторські права автором, який має право на захист своїх прав, є «фізична особа, яка своєю творчою працею створила твір; авторське право на твір виникає внаслідок факту його створення». Наголосимо, що авторське право поширюється на:

«аудіовізуальний твір – твір, що фіксується на певному матеріальному носії (кіноплівці, магнітній плівці чи магнітному диску, компакт-диску тощо) у вигляді серії послідовних кадрів (зображень) чи аналогових або дискретних сигналів, які відображають

(кодують) рухомі зображення (як із звуковим супроводом, так і без нього) і сприйняття якого можливе виключно за допомогою того чи іншого виду екрана (кіноекрана, телевізійного екрана тощо), на якому рухомі зображення відображаються візуально за допомогою певних технічних засобів. Видами аудіовізуального твору є кінофільми, телефільми, відеофільми, діафільми, слайд-фільми тощо, які можуть бути ігровими, анімаційними (мультиплікаційними), неігровими чи іншими»;

«*бази даних* (компіляція даних) – сукупність творів, даних або будь-якої іншої незалежної інформації у довільній формі, у тому числі електронній, підбір, розташування складових частин якої та її упорядкування є результатом творчої праці, і складові частини якої доступні індивідуально і можуть бути знайдені за допомогою спеціальної пошукової системи на основі електронних засобів (комп'ютера) чи інших засобів»;

«*запис* (звукозапис, відеозапис) – фіксація за допомогою спеціальних технічних засобів (у тому числі й за допомогою числового представлення) на відповідному матеріальному носії звуків і(або) рухомих зображень, яка дозволяє здійснювати їх сприйняття, відтворення або сповіщення за допомогою відповідного пристрою»;

«*відеограма* – відеозапис на відповідному матеріальному носії (магнітній стрічці, магнітному диску, компакт-диску тощо) виконання або будь-яких рухомих зображень (із звуковим супроводом чи без нього), крім зображень у вигляді запису, що входить до аудіовізуального твору. Відеограма є вихідним матеріалом для виготовлення її копій»;

«*відтворення* – виготовлення одного або більше примірників твору, відеограми, фонограми в будь-якій матеріальній формі, а також їх запис для тимчасового чи постійного зберігання в електронній (у тому числі цифровій), оптичній або іншій формі, яку може зчитувати комп'ютер»;

«*комп'ютерна програма* – набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи у будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером, які приводять його у дію для досягнення певної мети або результату (це поняття охоплює як операційну систему, так і прикладну програму, виражені у вихідному або об'єктному кодах)» [6].

Таким чином, авторські права поширюються на всі види цифрового наративу, веб-сторінки, аудіовізуальні матеріали (а також візуальні й звукові), комп'ютерні програми. Потрібно ширше окрес-

лити властивості, якими характеризуються продукти, котрі визнаються цінними в світлі авторського права. Автор може вимагати визнання авторських прав, якщо його витвір характеризується оригінальністю й індивідуальністю. Витворами є будь-які текстові продукти, що виникли в результаті індивідуальної творчості незалежно від сфери застосування й цінності. Витвором також можна вважати кожне опрацювання, у якому виявляється творча праця автора, яка завдяки здатності генерувати ідеї й індивідуальному підходу набула фіксації в оригінальній формі. Творчим є кожне виявлення духовної діяльності, яка має особистісний характер, кожна оригінальна людська думка, зафіксована в конкретній самостійній формі, кожна справа, яка хоча б за формою мала мінімальні творчі елементи.

Отже, до витворів, які вважаються творчими і підлягають юридичному захисту в аспекті авторських прав, належать: різні види цифрових наративів, комп'ютерні програми, веб-сторінки, аудіовізуальні матеріали, що характеризуються індивідуальністю, оригінальністю, незалежністю. У цих витворах виявляється здатність генерувати ідеї, творча праця, оригінальність мислення. Творчим продуктом, що підлягає правовому захисту може бути визнана форма, зміст витвору незалежно від сфери його застосування й цінності.

У контексті досліджуваної проблематики необхідно охарактеризувати підходи до визначення творчих продуктів у просторі цифрових технологій, до яких належать: оригінальність, індивідуальність, новизна, естетична і художня цінність, соціальне значення.

Оригінальність цифрових витворів. Оригінальними у просторі цифрових технологій можна назвати витвори, отримані в результаті творчої діяльності. Оригінальними можуть вважатися цифрові наративи, веб-сторінки, бази даних, мультимедійні презентації, програми, якщо вони характеризуються новими, рідковживаними елементами. Оригінальність може виявлятися у двох рівнозначних сферах: у ході реалізації невідомих раніше підходів до вирішення проблем і в разі нових способів поєднання відомих елементів.

Індивідуальність і новизна цифрових витворів. Індивідуальність і новизна виявляється у неповторних характеристичних властивостях витвору. Людська творчість характеризується багатством виявлення, до якої, наприклад, належать: нові форми, моделі, методи або підходи до творення. Новизна має дуалістичну сутність, тобто щось нове є подібним до того, що існувало перед його появою і, водночас, певною мірою неподібним до нього; має різні ступені виявлення і характеризується високим або низьким рівнем; має різне походження

й характеризується різними ознаками: може підлягати точному вимірюванню або не підлягати; може бути керованою або імпульсивною; спонтанною або зумовленою методологічним підходом. Веб-сторінки, презентації, мультимедійні матеріали, цифрові наративи можуть характеризуватися новими, властивими тільки для конкретного витвору, ознаками, що не зустрічалися раніше. Характеристичні ознаки витвору у просторі ІКТ (мультимедійні презентації, цифрові наративи, освітні веб-сторінки тощо) можуть визначати одночасно властивості зовнішні, наприклад, зміст, форма, графіка, зміна додатків, так і внутрішні, до яких належать інший код, алгоритм, структура програми, чи додатків. Індивідуальність і новизна можуть стосуватися загальної ідеї витвору, задуму.

Незвичайність цифрових витворів. Вона пов'язана з рідкістю виникнення подібних витворів у людській спільноті. Незвичайність є результатом свободи вибору і поєднання як традиційних, так і нових елементів витвору. Незвичайними вважаються ті витвори, що демонструють приховані раніше зв'язки між елементами цілісної структури.

Естетична і художня цінність цифрових витворів характеризує зміст і розміщення композиційних елементів поданих на веб-сторінках, у мультимедійних презентаціях, освітніх програмах, а також естетичні почуття, який даний витвір породжує. Естетична і художня цінність стосується також колористики, форми виконання, композиційної динаміки, багатства інтерпретацій.

Соціальне значення цифрових витворів передбачає наявність у них певної соціальної цінності. Такі витвори виникають у результаті цільової діяльності людини й визначаються як нові матеріальні й духовні цінності соціального значення. Соціальна значущість пов'язана із здатністю взаємодіяти з реципієнтом витвору. Витвір може вважатися творчим і соціально значущим тоді, коли виникає у відповідь на суспільні запити та потреби.

Аналізуючи підходи до визначення характеристик творчих витворів у просторі цифрових технологій, зазначимо, що домінуючою є концепція застосування дивергентного мислення при їх проектуванні. Дивергентне мислення характеризується усвідомленням можливості застосування багатьох підходів до розв'язання поставленої проблеми і отриманням множини розв'язків, відкритістю до незвичайних рішень. На противагу дивергентному мисленню виокремлюють конвергентне мислення, яке застосовується до вирішення рутинних (типових) завдань. Доцільно звернути увагу на факт, що творчими не вважаються витвори, котрі виникли в

результаті розв'язання конвергентних проблем, тобто рішення яких має єдиний або два розв'язки. Отже, головною метою є розвиток дивергентного мислення, визначальними характеристиками якого є оригінальність, здатність застосовувати набуті знання в інших, часом непередбачуваних сферах, множинність підходів до вирішення завдань.

Навчання майбутніх магістрів освіти творчого застосування цифрових технологій трактується як процес оволодіння інноваційними і нестандартними діями при активізації творчого мислення. Проектування цифрових наративів вимагає формування у студентів умінь нагромадження, перетворення і презентації інформаційних повідомлень. До творчих належать уміння перетворення і представлення (презентація) інформаційних повідомлень.

Висновки. На основі аналізу філософських, психологічних і педагогічних джерел обґрунтовано засади творчості в ході проектування цифрових наративів:

- проектування цифрових наративів у ході навчання майбутніх магістрів освіти передбачає формування у них творчих компетентностей – вміння інноваційно й нестандартно діяти, збільшуючи канали сприймання й переробки навчальної інформації, поєднуючи реальні й віртуальні компоненти пізнавального середовища;
- проектування цифрових наративів сприяє творчій само реалізації особистості, що здійснюється через конструювання змісту інформаційного повідомлення за допомогою цифрових технологій;
- цифровий наратив уможливорює представлення власного «Я», тобто того, що повідомляємо про себе шляхом створення й розміщення у мережі фото, графіки, текстів, відео- та аудіозаписів;
- цифрові наративи відображають те, що думаємо про різні події, за допомогою використання експресивних можливостей мультимедійних цифрових засобів;
- цифрові наративи стимулюють виникнення у реципієнтів цифрового витвору різних видів можливих рефлексивних реакцій;
- майбутній магістр освіти повинен уміти творчо проектувати цифрові наративи для використання їх у професійній діяльності з метою стимулювання розвитку здібностей учнів, їх зацікавлень, креативної поведінки, самостійності мислення;

• у процесі проектування цифрових нарративів важливо не тільки створювати умови для творчої діяльності, водночас особливої значущості набуває додержання морально-етичних засад дотримання авторських прав.

Отже, процес проектування цифрових нарративів і його результат – створений цифровий нарратив, є творчими за своїм характером і впливають на розвиток креативних, когнітивних здібностей тих, хто їх продукує, формує компетентності, необхідні для повноцінного життя у XXI столітті. Подальшого дослідження потребує проблема використання цифрових нарративів у формальній і неформальній освіті.

Список використаної літератури

1. Scott C. The futures of learning 3: What kind of pedagogies for the 21st century? UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, No. 15, 2015, 21p]. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002431/243126e.pdf>
2. Laurel B. Computers as Theatre (2nd Edition) Addison-Wesley Professional; 2 edition (October 7, 2013). – 272 p.
3. Siemieniecka D. Technologia informacyjna a twórczość w: Pedagogika medialna, Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, PWN, Warszawa, 2007, s.84-104.
4. Szmidt K. Pedagogika tworczości. – Pedagogika GWP, Gdansk, 2007. – 423 s.
5. Juszczak S. Metodyka kształcenia edukacji medialnej i technologii informacyjnej w: Pedagogika medialna, Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, PWN, Warszawa, 2007, s.159-207.
6. Закон України «Про авторське право і суміжні права» вводиться в дію Постановою ВР N 3793-XII (3793-12) від 23.12.93, ВВР, 1994, N 13, ст.65) Режим доступу: [zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12].

Лариса Тимчук

ЭТИЧЕСКИЙ ВЕКТОР ТВОРЧЕСТВА В ХОДЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ НАРРАТИВОВ

В статье актуализирована проблема творческого самовыражения личности в процессе проектирования цифровых нарративов, проанализированы категории творчества, инновации. Охарактеризованы свойства творческого продукта и связанные с НИМИ вопросы морально этических принципов соблюдения авторских прав на мультимедийные материалы, веб-страницы, проекты цифрового гуманистического обучения, в частности цифровых нарративов. Определены принципы творчества в ходе проектирования цифровых нарративов и сосредоточено внимание на необходимости обучения будущих магистров образования проектировать цифровые нарративы и использовать их в профессиональной деятельности с целью стимулирования развития способностей учащихся.

Ключевые слова: *творчество, этика, основы творчества, цифровой нарратив, инновация, авторское право, магистр образования.*

Larysa Tymchuk

ETHICAL DIMENSIONS OF CREATIVITY IN DESIGNING OF DIGITAL NARRATIVES

The article deals with the problem of an individual's creative expression in the process of design of digital narratives, analyzes the categories of creativity, innovation, and defines properties of creative work and related copyright issues on multimedia, web pages, digital humanistic education projects, including digital narratives. The approaches to the definition of creative works in the digital space, including: originality, individuality, innovation, aesthetic and artistic value, social significance, are characterized.

The article gives valuable information on the problem of creativity in scientific context of using digital technologies by analyzing the following categories: high creativity; creativity revealed in the works; creativity as a form of an activity; creativity as a cognitive process. The article highlights the characteristic properties of a digital creature (multimedia presentation, digital narrative, computer program, and website): innovation, originality, lack of imitation, availability of specific individual properties, rare occurrence of such works; aesthetic and artistic value; social significance.

Under Ukrainian law copyright issues that apply to all types of digital narrative, web pages, audio-visual materials (as well as visual and audio), computer programs are considered. The works that are considered to be creative and liable to legal protection in terms of copyright include: various types of digital narratives, computer programs, web pages, audio-visual materials characterized by individuality, originality, and independence. The ability to generate ideas, creative work, and originality of thought are revealed in these works.

The principles of creativity in the design of digital narratives are defined: creative self-actualization is done by designing the content of the information message through digital technologies; digital narrative enables the presentation of one's own "I", i.e. thought placement of network photos, graphics, texts, video and audio recordings; digital narratives stimulate the recipients of digital creature the emergence of various kinds of possible reflexive reactions; future Masters of Education should be able to creatively design digital narratives for use them in professional activity to stimulate the development of abilities of students; the compliance of copyright acquires special significance.

Keywords: *creativity, ethics, principles of creativity, digital narrative, innovation, copyright, Master of Education.*

Одержано 10.09.2016 р.