визуальная новелла как средство обучения учащихся I ступени общего среднего образования

Талай Ю.В. (talai.juli@yandex.ru)

УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», Минск

Аннотация

Статья посвящена разработке и применению визуальных новелл в обучении младших школьников. Рассматривается сущность и структурные компоненты визуальной образовательной новеллы. Приводится детальный алгоритм ее разработки (от целеполагания до методического сопровождения), направленный на обеспечение педагогической эффективности реализации данного цифрового дидактического инструмента в образовательном процессе начальной школы.

Цифровая трансформация образования определяет необходимость поиска эффективных для обучения младших школьников инструментов, интегрирующих интерактивность, мультимедийность и предметное содержание. Одним из форматов успешного сочетания данных аспектов, позволяющий объединить игровые технологии и нарративный подход, выступают визуальные новеллы.

Отметим, что в педагогической науке на данный момент не существует устоявшегося определения. Вместе с тем в контексте исследования следует разграничивать понятие визуальной новеллы в ее широком и узком (как педагогически адаптированного формата) смыслах. Так, под *визуальными новеллами* понимают 1) разновидность компьютерных игр, подвид текстового квеста; 2) «особый вид интерактивной электронной книги, которая характеризуется начилием линейно или нелинейно развивающегося сюжета с минимальным игровым компонентом, а также включает в себя от двух до трех составляющих: визуальную (анимированные изображения), литературную (текст) и звуковую (опционально)» [1, с. 14].

Независимо от типа визуальные новеллы включают в себя следующие *структурные компоненты*: текстовые элементы с ветвящимся сюжетом; визуальный ряд (бэкграунды – статичные фоновые изображения, спрайты – статичные изображения персонажей с вариациями эмоций, иллюстрации событий); аудиокомпонент (фоновая музыка, звуковые эффекты, озвучка); интерфейс (текстовые фреймы – полупрозрачные блоки / подложки, обложка, меню) [2].

*Визуальная образовательная новелла* – «содержащая обучающий сюжет цифровая интерактивная игра, в которой специалистами достигнут баланс освоения играющим визуальной и текстовой информации и действий по выбору своей траектории, предусмотрена смена траекторий и обратная связь для повторения и лучшей запоминаемости навыков» [3, с. 406]. В данном контексте визуальная новелла создается для достижения планируемых образовательных результатов (а не только для развлечения), включает в себя дидактически значимые элементы, а также предполагает методическое сопровождение.

Понимание сущности визуальных новелл и учет их дидактической специфики определяет возможность их разработки с соблюдением особых педагогических условий. Предлагаемый нами *алгоритм* включает ключевые этапы разработки визуальных образовательных новелл для младших школьников.

1. *Диагностико-целевой этап.*

Подразумевает под собой анализ планируемых образовательных результатов младших школьников (предметных, метапредметных, личностных) и диагностику исходного состояния их уровня обученности, сформированности цифровых компетенций, интересов целевой группы. На основании полученных результатов формулируется дидактическая цель визуальной новеллы.

1. *Сценарно-содержательное проектирование.*

На данном этапе разрабатывается «скелет» сюжета с ветвлением, история разбивается на отдельные логически завершенные части (главы). В соответствии с поставленной целью происходит отбор предметного содержания для наполнения визуальной новеллы и встраиваются дидактически значимые элементы: проблемные задания (например, поиск ошибки у героя), контекстные упражнения (закрепление знаний, отработка навыков), рефлексивные паузы (обоснование выбора). Важно соблюдать соотношение учебного и игрового материала, где преобладает контент, направленный на достижение образовательных целей (около 70%), а развлекательные элементы (диалоги, анимации) служат поддержанию интереса (около 30%).

Разработка сценария новеллы должна производиться в соответствии с определенными правилами, в контексте которых необходимо обеспечить следующее: 1) соблюдение структуры повествования для удержания внимания и формирования целостного восприятия истории (необходимо придерживаться четкой трехактной структуры для сюжетных веток, отдельных глав и истории в целом – завязка, кульминация, развязка); 2) возрастную релевантность (сюжет и диалоги должны отражать интересы младших школьников – темы дружбы, приключений, открытий; необходимо избегать абстрактных концепций); 3) проблемную доминанту (центральным мотиватором прохождения выступает конфликт или учебная задача; например, «спасти город от наводнения, решая математические головоломки»); 4) возможность идентификации с персонажами (предпочтительно, чтобы героями визуальной новеллы выступали сверстники учащихся с узнаваемыми чертами характера, что усиливает эмоциональное вовлечение) [4].

1. *Визуально-аудиальное оформление.*

Происходит отбор и/или разработка иллюстративного материала (найти, нарисовать, сгенерировать изображения с локациями, персонажами, элементами управления) и звукового сопровождения. Важно использовать четкие спрайты персонажей (упрощенная мимика, яркие цвета), минимум текста в кадре с читаемым шрифтом, фоновую музыку без резких переходов и с опцией отключения звука.

1. *Техническая реализация.*

Данный этап предполагает интеграцию подготовленных сценариев, дидактических, визуальных и аудиальных материалов в единую цифровую среду. Выбор технологического решения определяется балансом между доступностью для педагогов и соответствием возрастным особенностям младших школьников. Возможно использование таких сервисов, как Google Slides, Prezi, PowerPoint, Kocho (специализированный конструктор визуальных новелл) и др. [4]

1. *Пилотное тестирование.*

Представляет собой этап валидации разработки, направленный на экспертную оценку (педагогами, методистами) ее педагогической эффективности, технической надежности, соответствия учебной программе и возрастным особенностям учащихся.

1. *Методическое сопровождение.*

Завершающий этап, который обеспечивает интеграцию разработанной новеллы в образовательный процесс. Подразумевает под собой разработку методических рекомендаций для педагогов, рефлексивных материалов для учащихся и критериальной базы оценки.

Таким образом, визуальные новеллы представляют собой перспективный инструмент для достижения образовательных результатов младших школьников. Предложенный алгоритм их проектирования, охватывающий основные аспекты – от целеполагания до методического сопровождения, – позволит обеспечить создание педагогически эффективных продуктов, отвечающих возрастным и дидактическим требованиям.

Литература

1. Карсканова Н.А. Визуальные новеллы как издательский феномен: магистерская диссертация. Екатеринбург, 2018. 364 л. URL: https://clck.ru/3MXUW4 (дата обращения: 09.06.2025).
2. Ковалевская Н.И., Шишкина Н.И. Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания: особенности редакторской подготовки // Труды БГТУ. Сер. 4, Принт- и медиатехнологии. 2024. № 1 (279). С. 37-44.
3. Токарская Л.В., Быстрова Т.Ю., Основина Е.А., Черемных М.Н. Образовательный потенциал визуальных новелл в коррекционно-развивающей работе // Перспективы науки и образования. 2023. № 3 (63). С. 397-421.
4. Ходырева С. В. Разработка визуальной новеллы как средство обучения программированию младших школьников // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». – 2024. – № 2 (22). – С. 55-64.