

УДК 37.02:372.862
DOI

КОМИКСЫ КАК ИНСТРУМЕНТ СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕНДОВ СТОРИТЕЛЛИНГА И ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Тимофеева Н.М.

ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет», Смоленск, e-mail: fizmat@smolgu.ru

Особенности современного поколения обучающихся, сквозное проникновение цифровых технологий во все сферы деятельности человека, в том числе и в сферу образования, требуют от образовательного процесса визуальной/медийной подачи учебного контента. В этой связи комиксы как дидактическое средство, представляя собой связные повествования на основе графической информации, достаточно актуальны и востребованы. В статье на основе анализа научно-методической литературы по теме исследования рассматриваются возможности комиксов с точки зрения образовательных технологий сторителлинга и эдьютейнмента, делается вывод о том, что комиксы способны решать основные задачи перечисленных современных технологий, а, следовательно, могут выступать как их инструментарий. К таким задачам отнесены развитие творческого потенциала обучающихся; генерирование идей на базе накопленных знаний; создание повествований, в основе которых лежит изображение; глубокое погружение в тему за счет проработки учебного материала, а также поддержание мотивации; привлечение внимания; легкость в интерпретации информации; воздействие на эмоции и чувства обучающегося. Делается заключение, что применение комиксов в обучении – это один из вариантов реализации технологий сторителлинга и эдьютейнмента в образовательном процессе. На основе изучения и обобщения передового педагогического опыта и анализа результатов констатирующего анкетирования обучающихся старших классов школы № 37 г. Смоленска обосновывается востребованность занятий по проектированию и созданию комиксов в рамках внеурочной деятельности по информатике, описывается ряд методических аспектов проведения этих занятий (цели обучения, содержание обучения, формы организации учебного процесса).

Ключевые слова: образовательный тренд, сторителлинг, эдьютейнмент, комикс, внеурочная деятельность, информатика

COMICS AS A TOOL OF MODERN EDUCATIONAL TRENDS IN STORYTELLING AND EDUTAINMENT AND THEIR APPLICATION IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN COMPUTER SCIENCE

Timofeeva N.M.

Smolensk State University, Smolensk, e-mail: fizmat@smolgu.ru

The characteristics of the modern generation of students, the end-to-end penetration of digital technologies into all spheres of human activity, including the field of education, require visual/media presentation of educational content from the educational process. In this regard, comics as a didactic tool, which are coherent narratives based on graphic information, are quite relevant and in demand. Based on an analysis of scientific and methodological literature on the topic of research, the article examines the possibilities of comics from the point of view of educational technologies of storytelling and edutainment, and concludes that comics are capable of solving the main problems of the listed modern technologies, and, therefore, can act as their tools. Such tasks include developing the creative potential of students; generating ideas based on accumulated knowledge; creating image-based narratives; deep immersion in the topic by studying educational material, as well as maintaining motivation; to attract attention; ease of interpretation of information; impact on the emotions and feelings of the student. It is concluded that the use of comics in teaching is one of the options for implementing storytelling and edutainment technologies in the educational process. Based on the study and generalization of advanced pedagogical experience and analysis of the results of a survey of high school students of school No. 37 in Smolensk, the demand for classes in the design and creation of comics as part of extracurricular activities in computer science is substantiated, a number of methodological aspects of conducting these classes are described (learning goals, training content, forms of organization of the educational process).

Keywords: educational trend, storytelling, edutainment, comics, extracurricular activities, computer science

Современный образовательный процесс немислим без активного использования новых педагогических технологий. Для нынешнего поколения обучающихся восприятие перестает быть повествовательным и становится визуальным/медийным, поэтому образовательная информация требует яркой подачи и привлекательной

«упаковки». В настоящее время трендом в области образования становятся технологии, которые обеспечивают полноценную персонализацию образовательного процесса, повышают темп учебной деятельности, обеспечивают оперативную обратную связь и объективную оценку учебных результатов, поддерживают мотивацию и форми-

руют у обучающихся устойчивый интерес к изучаемому. К современным педагогическим технологиям, которые призваны выполнить последнюю из перечисленных функций, можно отнести технологии сторителлинга и эдьютейнмента. Примером воплощения обеих из них могут выступать комиксы («серия изображений с краткими пояснительными текстами или без них, образующая связанное развернутое повествование» [1, с. 204]).

Цель исследования: рассмотрение возможности применения комиксов, как инструмента технологий сторителлинга и эдьютейнмента, во внеурочной деятельности по информатике.

Задачи исследования:

1) раскрытие дидактических возможностей комиксов как инструмента образовательных трендов сторителлинга и эдьютейнмента;

2) описание методических аспектов организации внеурочной деятельности по информатике, направленной на проектирование и разработку комиксов цифровыми средствами;

3) выявление востребованности у обучающихся внеурочных форм работы по информатике с тематикой, связанной с проектированием и созданием комиксов.

Материалы и методы исследования

Для достижения поставленной цели применялась группа методов теоретического и практического характера: методы теоретического анализа научной и методической литературы по теме исследования, методы изучения и обобщения передового педагогического опыта, констатирующее анкетирование и статистическая обработка его результатов.

Анализ научной и методической литературы по теме исследования показывает, что образовательными комиксами и разработкой методических аспектов их применения в обучении занимались ряд отечественных ученых-педагогов. Так, в работах Ейкалис Ю.А., Лукиных Ю.В., Резниковой А.И. комиксы рассматриваются применительно к изучению иностранных языков [2-4]. В работах Богдановой В.О., Секеновой О.И. возможности комикса иллюстрируются на примере общественных дисциплин (философия, история) [5; 6]. Подробному рассмотрению дидактического потенциала комиксов посвящены труды Богдановой В.О., Семеновой Л.Э., Симбирцевой Н.А., Корякиной Е.В. [5; 7; 8]. Цифровое представление комиксов рассматривается в статьях Секеновой О.И., Шибковой Д.З., Пятковой О.Б. [6; 9].

Все перечисленные авторы согласны во мнении, что комиксы, как вспомогательное средство обучения, как источник учебной информации и способ ее визуализации, могут и должны использоваться в образовательном процессе, они выполняют ряд дидактических функций, связанных с информированием, привлечением внимания, мотивацией обучения, развитием когнитивных и мыслительных навыков, востребованы потенциальным адресатом – обучающимися.

Результаты исследования и их обсуждение

Исходя из своего определения, комикс является одной из форм сторителлинга (сторителлинг – это педагогическая технология, инструментом которой являются «истории с конкретной структурой и занимательным героем» [10, с. 14]), а так как комикс – это построение историй на основе изображений, то его можно считать графическим вариантом сторителлинга.

Образовательный сторителлинг, основываясь в дидактическом процессе на коротких запоминающихся историях, за счет эмоциональности и выбранной формы подачи информации предполагает глубокое погружение обучающихся в тему. Составляя собственные авторские истории, обучающиеся на основе накопленных знаний учащиеся генерировать идеи, создавать оригинальные авторские произведения, а в сочетании с цифровым инструментарием, который возможно подробно изучить в рамках предметной области «Информатика», развивают навыки информационной, цифровой, технологической и визуальной грамотности.

Современный образовательный тренд эдьютейнмент дословно понимается как «обучение через развлечение» и предполагает внедрение в традиционный формат разнообразных занимательных практик. Эдьютейнмент использует широкий спектр инструментов, которые могут касаться как учебного содержания (например, интересные факты, занимательные задания), так и форм его представления и подачи (например, применение игровых методик, наглядности).

Комикс, в дословном переводе с английского «смешной, веселый», имеет непосредственное отношение к технологии эдьютейнмента, так как позволяет передать учебный контент через короткие форматы и яркие образы, привлекает внимание, поддерживает интерес к изучаемому через нестандартную, но при этом простую и понятную обучающимся подачу.

Применение в образовательном процессе комиксов не только мотивирует обучающихся на изучение материала, но и учит

лаконично представлять информацию путем ее структуризации, вычленения главного, указания причинно-следственных связей, а также кодировать и декодировать информацию за счет интерпретации графических текстов.

Анализ научно-методической литературы по теме исследования, а также исследования автора [1; 11; 12] указывают на то, что комиксы используются в обучении достаточно ограниченно и в основном в гуманитарных областях знания. Однако при изучении информатики потенциал комиксов достаточно высок за счет широкого спектра программных и сетевых инструментов для их разработки. К сожалению, изучение большинства цифровых сред, пригодных для разработки комиксов, не входит в образовательную программу по информатике, поэтому этими вопросами целесообразно заняться в рамках внеурочной деятельности по предмету (на кружковых занятиях или факультативах). Так, обучающимся возможно предложить следующую серию внеурочных занятий на проектирование и разработку комиксов:

1. Комикс: понятие, виды, примеры.
2. История комиксов: от протокомиксов до цифровых графических историй.
3. Этапы проектирования комиксов.
4. Создание комикса вручную.
5. Цифровые среды разработки комиксов:
 - а) программная реализация в среде презентационной графики (например, Power Point);
 - б) сетевые инструменты построения комиксов на основе статичных изображений (например, Storyboardthat.com);
 - с) сетевые инструменты построения анимированных цифровых комиксов (например, Powtoon.com).
6. Создание авторского комикса (индивидуальная или групповая реализация обучающимися проекта по предложенной учителем теме).

Целями описанной серии занятий являются:

- привлечение обучающихся к изучению информатики;
- углубление знаний и расширение кругозора обучающихся;
- обучение созданию статичных и анимированных комиксов;

- выявление творческого потенциала и способностей обучающихся;

- развитие визуальной грамотности, критического и образно-логического мышления обучающихся;

- получение обучающимися опыта проектной деятельности.

Внеурочная форма работы по информатике для тематики проектирования и создания комиксов выбрана не случайно, так как именно ей присущи такие характеристики, как:

- многообразие используемых технологий, методов, приемов обучения;
- занимательность учебного материала по содержанию или по форме представления;
- учет интересов обучающихся, их образовательных запросов;
- возможность изучения разделов дисциплины, не входящих в обязательную программу.

Именно во внеурочной деятельности из-за ее добровольности, но при этом ориентации на массовость, современные образовательные тренды эдьютейнмент и сторителлинг могли бы сработать на привлечение обучающегося к изучению информатики как школьной дисциплины, на выявление творческого потенциала и способностей обучающегося, независимо от его оценок по предмету.

Констатирующее анкетирование с целью выявления востребованности внеурочной деятельности в форме факультативных занятий по проектированию и созданию комиксов было проведено среди обучающихся старших классов школы № 37 города Смоленска. При этом акцент делался на целесообразность проведения серии занятий по заявленной тематике вне зависимости от уровня владения цифровыми технологиями, поэтому анкетировались обучающиеся разных профилей обучения параллели 10 класса в количестве 50 человек.

Для оценки востребованности внеурочной работы по информатике с тематикой, связанной с проектированием и созданием комиксов, с респондентами была проведена анкета и беседа по ее результатам (содержание предложенной авторской анкеты на рис. 1).

1. Знакомы ли вам комиксы, как графические истории?
2. Интересны ли вам комиксы как средство отображения и передачи информации?
3. Хотели бы вы изучить технологию создания комиксов?
4. Согласны ли вы посещать факультатив по информатике с тематикой "Проектирование и создание комиксов"?
5. Хотели бы вы изучать тематику "Проектирование и создание комиксов" в рамках уроков по информатике?
6. Назовите программные и онлайн среды для разработки комиксов, известные вам?

Рис. 1. Содержание констатирующего анкетирования



Рис. 2. Распределение ответов на вопросы 1, 2, 3 анкеты (в%)

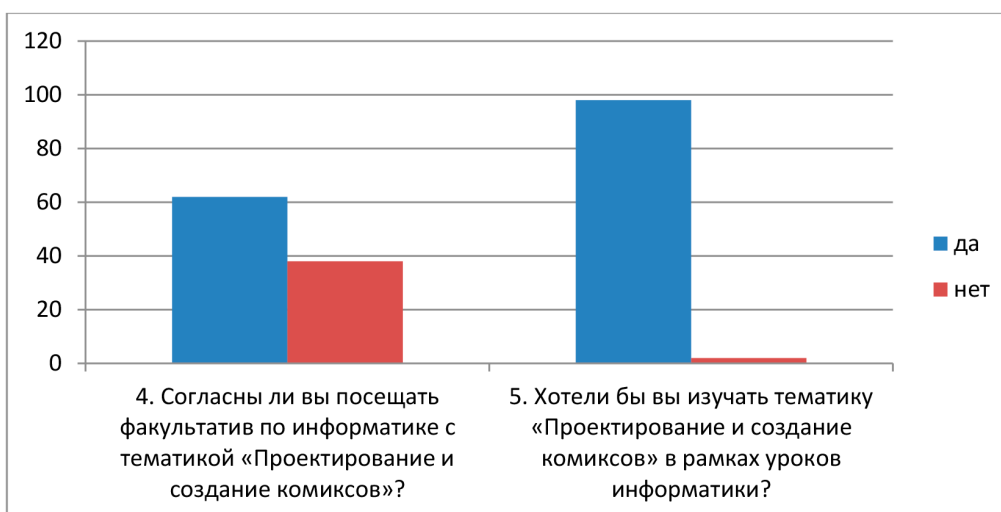


Рис. 3. Распределение ответов на вопросы 4, 5 анкеты (в%)

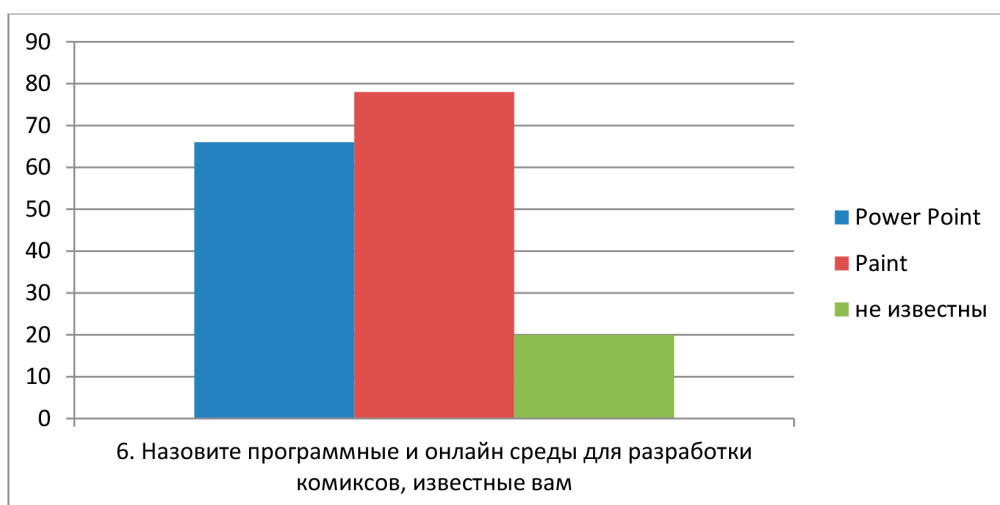


Рис. 4. Распределение ответов на вопрос 6 анкеты (в%)

Анализ ответов анкетированных указывает на то, что комиксы как графические истории известны всем респондентам. При этом как средство отображения и передачи информации комиксы интересны лишь 92% обучающихся. За изучение технологии их создания высказались 78% обучающихся (рис. 2).

Большинство анкетированных (98%) хотели бы заняться созданием комиксов непосредственно на уроках информатики, а не во внеурочной работе по предмету (рис. 3). Причиной отсутствия интереса к созданию комиксов и/или посещению факультативных занятий с заданной тематикой респонденты отметили личную загруженность (помимо большой учебной нагрузки обучающиеся старшего звена в большинстве своем посещают занятия с репетитором или разнообразные формы дополнительных занятий по профильным предметам в учреждениях дополнительного образования).

Среди известных сред для разработки комиксов анкетированные назвали редактор презентационной графики Power Point (66%), графический редактор Paint (78%) (рис. 4).

Таким образом, на основе результатов констатирующего анкетирования подтверждена востребованность тематики, связанной с проектированием и созданием комиксов, среди обучающихся старших классов, а также ее возможная реализация в рамках внеурочной работы по информатике.

Выводы

Проведенное исследование и анализ его результатов позволяют сделать следующие выводы.

1. Комиксы можно отнести к примерам реализации современных педагогических технологий сторителлинг и эдьютейнмент.

2. Комиксы как инструмент технологии сторителлинга позволяют реализовать следующие ее задачи: развитие творческого потенциала обучающихся; генерирование идей на основе накопленных знаний; создание лаконичных авторских повествований, в основе которых лежит графическое представление информации; глубокое погружение в тему за счет проработки учебного материала.

3. Комиксы как инструмент технологии эдьютейнмента за счет нестандартной подачи в виде ярких образов и кратких форматов способны решить следующие задачи «обучения через развлечение»: поддержание

мотивации и интереса к предмету; привлечение внимания к учебному контенту; легкость в интерпретации информации; воздействие на эмоции и чувства обучающегося.

4. Тематика, связанная с проектированием и созданием комиксов, интересна обучающимся. Ее возможно реализовать, например, в рамках внеурочной работы по информатике в формате кружковых или факультативных занятий. Запрос на изучение указанных вопросов есть, тематика востребована.

Представленное исследование может быть полезно как практикующим учителям информатики и педагогам дополнительного образования, так и молодым исследователям, интересующимся проблемами преподавания информатики в школе.

Список литературы

1. Тимофеева Н.М. Оценка дидактического потенциала комиксов // Современные наукоемкие технологии. 2023. № 7. С. 203-207. DOI: 10.17513/snt.39718.
2. Ейкалис Ю.А. Вербальный и иконический компоненты современного немецкоязычного комикса. автореф. дис. ... канд. пед. наук. Самара, 2017. 22 с.
3. Лукиных Ю.В. Феномен комикса в контексте образовательного пространства // Russian Linguistic Bulletin. 2022. № 4 (32). DOI: 10.18454/RULB.2022.32.4.
4. Резникова А.И. Методика использования французских комиксов как средства совершенствования иноязычной коммуникативной компетенции старшеклассников. автореф. дис. ... канд. пед. наук. Нижний Новгород, 2018. 28 с.
5. Богданова В.О. Дидактический потенциал комикса // Социум и власть. 2020. № 6 (86). С. 79-87.
6. Семенова О.И. Комиксы в цифре: создание изотекстов для развития информационной грамотности на уроках истории // Ученичество. 2022. Вып. 2. С. 26-33.
7. Семенова Л.Э. Образовательные возможности комиксов и карикатур: аналитический обзор // Нижегородское образование. 2021. № 3. С. 78-87.
8. Симбирцева Н.А., Корякина Е.В. Художественное своеобразие комикса: образовательный потенциал // Педагогическое образование в России. 2021. № 6. С. 35-41.
9. Шибкова Д.З., Пяткова О.Б. Образовательный комикс как средство медиаобразования для восприятия обучающимися нового знания // Педагогическое образование в России. 2021. № 3. С. 90-97.
10. Азевич А.И., Рудакова Д.Т. Технологии цифрового сторителлинга в обучении школьников: учебно-методическое пособие. М.: МГПУ, 2021. 104 с.
11. Тимофеева Н.М. Методические аспекты применения комиксов в образовательном процессе // Современные наукоемкие технологии. 2024. № 1. С. 145-149. DOI: 10.17513/snt.39923.
12. Тимофеева Н.М. Дидактический потенциал комиксов в обучении информатике // Математика и математическое образование: проблемы, технологии, перспективы: материалы 42-го Международного научного семинара преподавателей математики и информатики университетов и педагогических вузов (г. Смоленск, 12-14 октября 2023). Смоленск: Издательство СмолГУ, 2023. С. 407-410.