

С. В. Ходырева

S. V. Khodyreva

ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный
социально-педагогический университет», Волгоград
Volgograd state social pedagogical university, Volgograd
sofiya.khodyreva@mail.ru

**ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА
КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**
VISUAL NOVEL AS A MEANS OF TEACHING PROGRAMMING
TO JUNIOR SCHOOLCHILDREN

Аннотация. В статье рассматривается инновационное использование визуальных новелл в качестве образовательного инструмента для обучения младших школьников.

Abstract. This article describes the innovative use of visual novels as an educational tool for teaching junior schoolchildren.

Ключевые слова: визуальная новелла, младшие школьники, средство обучения.

Keywords: visual novel, junior schoolchildren, learning tool

Важным аспектом в построении образовательного процесса для младших школьников является опора на их психолого-педагогические особенности.

Во-первых, этот возраст характеризуется периодом интенсивного когнитивного и эмоционального развития, что является важным для формирования базовых когнитивных навыков и установок. Одной из ключевых особенностей развития младших школьников является их игривость и любознательность [1]. Дети в этом возрасте активно исследуют окружающий мир, стремясь понять его устройство и законы функционирования.

В связи с возрастным относительным преобладанием деятельности первой сигнальной системы у младших школьников более развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая. Они лучше, быстрее запоминают и прочнее сохраняют в памяти конкретные сведения, события, лица, предметы, факты, чем определения, описания, объяснения. Это означает, что визуальные иллюстрации, графики и другие визуальные стимулы играют важную роль в процессе обучения младших школьников, поскольку они помогают учащимся лучше понять и запомнить учебный материал [2]. Такой подход не только увеличивает эффективность обучения, но и делает его более интересным и привлекательным для детей, активизируя их внимание и мотивацию.

Во-вторых, младший школьный возраст является временем интенсивного развития социальных навыков у детей. У них формируется потребность в общении, дружбе и социальной активности. В этом возрасте дети начинают проявлять больший интерес к сверстникам и менее зависят от родителей в проведении своего свободного времени [2].

В-третьих, важным аспектом, который следует учитывать при разработке образовательных материалов для младших школьников, является их утомляемость. Несмотря на то, что к 8-ми годам большинство детей уже хорошо адаптируются к школьной жизни, они всё же часто испытывают высокую утомляемость в течение дня. Многие из них быстро устают от длительной концентрации и нуждаются в регулярных перерывах для отдыха и восстановления энергии. Исследования показывают, что младшие школьники обычно способны сосредотачиваться на учебном материале в течение 15-20 минут [3].

Также важный фактор, который необходимо учитывать в современном обучении - популярность компьютерных и мобильных игр среди младших школьников по всему миру. Это объясняется следующим:

- игры предлагают красочные и увлекательные миры с яркой графикой и занимательной музыкой, что привлекает внимание детей и стимулирует их визуальное восприятие;
- мобильные устройства и компьютеры легко доступны для детей и предоставляют простой и удобный способ запуска игр
- большинство младших школьников легко осваивают навыки работы с устройствами, что делает доступ к играм еще более простым.

Одной из причин популярности игр является игровой процесс и механики, которые поддерживают вовлеченность игроков. Игры часто предлагают интересные и увлекательные задачи, поощрения и достижения, мотивируя детей продолжать играть и развиваться.

Важным аспектом популярности игр среди младших школьников является также отсутствие страха сделать ошибку. В играх ребенок чувствует себя в безопасности, так как никто не будет его стыдить, ругать или наказывать за ошибки. Цена за ошибку в игре обычно намного ниже, чем в реальной жизни, что создает комфортное и стимулирующее обучающее окружение.

На основе психолого-педагогических особенностей и выявленных факторов популярности компьютерных и мобильных игры нами предлагается новый формат обучения программированию младших школьников - визуальные новеллы. Такой формат приближен к играм, позволяет погрузиться в атмосферу и вовлечь ребенка в процесс.

Визуальная новелла в образовании представляет собой уникальный формат представления информации и повествования историй, полученный в результате пересечения образовательных веб-квестов и современных игр. Как правило, в визуальной новелле образовательный контент представляется в виде истории, часто с обширным повествованием и разнообразными вариантами выбора, позволяющими игрокам влиять на направление сюжета и его результаты. Визуальная новелла интегрирует в себя текстовые элементы, визуальные изображения, аудиальное сопровождение и интерактивные задания.

Так как визуальная новелла содержит множество визуальных элементов, это помогает визуализировать информацию и делает её более доступной и понятной для младших школьников, учитывая их предпочтение к визуальному мышлению.

В контексте обучения визуальная новелла представляет собой отличную возможность удовлетворить потребность младших школьников в социальном взаимодействии. Дети могут обучаться вместе с друзьями, решая задачи и проходя испытания в команде. Общение в процессе позволяет учащимся обмениваться идеями, дополнять друг друга и совместно искать решения задач. Это не только способствует усвоению учебного материала, но и укрепляет связи между участниками группы.

Визуальная новелла может быть разделена на маленькие сценарии в зависимости от потребностей учителя и возможностей учащихся. Маленькие сценарии визуальной новеллы предоставляют отличную возможность учитывать особенность младших школьников — быструю утомляемость. Визуальная новелла обычно состоит из нескольких коротких заданий или испытаний, каждое из которых занимает не более нескольких минут. Это позволяет детям сосредотачиваться на задании в течение короткого периода времени, после чего иметь возможность сделать перерыв, если они чувствуют утомление. В конечном итоге это дает детям больше контроля над своим обучением, позволяя им выбирать, когда им нужно делать перерыв, а когда продолжать работу.

Таким образом, учет утомляемости младших школьников при разработке веб-квестов позволяет создать обучающий контент, который не только эффективен с педагогической точки зрения, но и способствует комфортному и продуктивному обучению для детей этого возраста

Подобно игровому процессу, визуальные новеллы часто предоставляют читателям возможность принятия решений и влияния на развитие сюжета. Это может осуществляться через выбор диалогов, решение головоломок или формирование отношений между персонажами. Таким образом, читатель активно

взаимодействует с материалом и становится участником в создании истории, аналогично игроку в компьютерных играх.

Подобно компьютерным играм, визуальные новеллы также часто содержат различные стимулы и поощрения за достижения или успешное завершение частей сюжета. Например, читатель может получать достижения за прогресс в сюжете или за выполнение определенных действий в ходе чтения.

Важно отметить, что визуальные новеллы обеспечивают безопасное и стимулирующее обучающее окружение, где читатель может чувствовать себя уверенно и свободно в процессе взаимодействия с материалом. Это особенно важно для младших школьников, у которых может быть страх перед ошибками или неудачами.

Визуальные новеллы объединяют элементы игры, путешествия и обучения в интерактивном формате. могут быть мощным инструментом для обучения веб-разработке. Этот метод позволяет ученикам изучать веб-технологии, создавая свои собственные проекты и решая задачи, как будто они отправились в цифровое путешествие.

Таким образом визуальные новеллы в образовании призваны сделать обучение более увлекательным и интерактивным, предоставляя учащимся обучающий повествовательный контекст в который они могут применять свои знания и получать новые. Они предоставляют возможности для активного участия, критического мышления, решения проблем и принятия решений - все важные аспекты эффективного обучения. Кроме того, визуальные новеллы могут быть ориентированы на различные стили обучения и предпочтения, что делает их универсальным инструментом для педагогов, стремящихся совершенствовать свои методы преподавания и охватить широкий круг учащихся.

Основными преимуществами визуальных новелл являются:

- интерактивность: позволяют ученикам активно взаимодействовать с материалом. Они могут практиковать навыки программирования, создавая веб-страницы и приложения, что делает обучение более вовлекающим;
- самостоятельность: ученики исследуют и решают задачи на своем собственном темпе, что способствует развитию навыков самостоятельности;
- практический опыт: самостоятельное создание веб-страниц и приложений предоставляет ученикам непосредственный опыт веб-разработки. Они видят результат своей работы, что может быть очень мотивирующим;
- контроль над процессом: ученики могут контролировать свой прогресс и двигаться к следующим задачам, как только они готовы, что позволяет более

гибкому обучению.

- игровой элемент: придают обучению игровой элемент, что делает процесс более увлекательным и позволяет сохранить интерес учеников.
- многоуровневые задачи: сложность задач может варьироваться, что позволяет адаптировать обучение к разным уровням навыков и знаний.

Учителя могут самостоятельно создавать новеллы для любого урока под свои потребности. Наиболее эффективное использование новеллы будет достигнуто при сочетании различных форматов уроков: традиционном и с использованием новеллы. Особенно эффективно использовать новеллу на уроках повторения и закрепления и в рамках дополнительного образования.

Список литературы

1. *Воронцова Е. Г.* Проявление активности младших школьников в образовательном пространстве школы // Известия Иркутского государственного университета. Серия: Психология. 2014. №. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proyavlenie-aktivnosti-mladshih-shkolnikov-v-obrazovatelnom-prostranstve-shkoly>.
2. *Атаджанова, К.* Психологическая характеристика возрастных особенностей младших школьников / К. Атаджанова // Интернаука. –2021. –№ 20-3(196). –С. 19-21. –EDN TLMТВJ.
3. *Куркова, Д. Н.* Психологические и возрастные особенности младших школьников / Д. Н. Куркова // Преемственность в образовании. –2021. –№ 28(3). –С. 355-362. –EDN XJOHON.