

1. СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ СТАНОВЛЕНИИ ПЕДАГОГА

УДК 372.893

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ БЕЛАРУСИ (НА ПРИМЕРЕ ИЗУЧЕНИЯ ТЕМЫ «СТОЛЫПИНСКИЕ РЕФОРМЫ И ИХ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ В БЕЛАРУСИ»)

О. В. Серченя

УО «Белорусский государственный педагогический университет

имени Максима Танка»;

Минск (Республика Беларусь)

Науч. рук. – И. В. Пугач, к.и.н.

USE OF VISUAL NOVELS IN TEACHING THE HISTORY OF BELARUS (BASED ON THE EXAMPLE OF STUDYING THE TOPIC «STOLYPIN REFORMS AND THE IMPLEMENTATION IN BELARUS»)

O. V. Serchenya

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank;

Minsk (Republic of Belarus)

Scientific adviser – I. V. Pugach, PhD

Публикация посвящена проблеме использования визуальных новелл при обучении истории Беларуси на примере изучения темы «Столыпинские реформы и их осуществление в Беларуси». Описаны этапы создания визуальной новеллы и возможные пути её применения в образовательном процессе. Автор приходит к выводу о возможности эффективного использования визуальных новелл при обучении истории Беларуси.

The publication is devoted to the problem of using visual novels in teaching the history of Belarus based on the example of studying the topic «Stolypin reforms and the implementation in Belarus». The process of creating a visual novel and possible ways of its use in the educational process are described. The author comes to the conclusion about the possibility of effectively using visual novels in teaching the history of Belarus.

Ключевые слова: методика преподавания истории; педагогика; визуальные новеллы; история Беларуси; столыпинская аграрная реформа.

Keywords: methods of teaching history; pedagogy; visual novels; history of Belarus; Stolypin agrarian reform.

Важной задачей, стоящей перед современной школой, является улучшение качества образовательного процесса. Используется множество методических средств для повышения эффективности усвоения учебного содержания, в том числе и электронных. Весьма актуальным в связи с этим представляется вопрос заинтересованности обучающихся в изучении предмета, в частности истории. Важным аспектом в преподавании является выбор подходящей формы представления знания. В связи с изложенным внимание на себя обращает возможность представления обучающимся учебного содержания посредством визуальных новелл. С целью установления возможности применения последних при обучении истории была предпринята попытка создания мобильного приложения, посвящённого столыпинской аграрной реформе.

В рамках изучения истории Беларуси с темой столыпинской реформы обучающиеся учреждений общего среднего образования знакомятся в конце 8 класса. В этом возрасте обучающийся способен обобщать информацию по признакам сходства, анализировать и сравнивать понятия [1, с. 57]. Электронные средства обладают очевидными преимуществами, которые выражаются в доступности, мобильности, яркости, многофункциональности и т. д. Следует обратить внимание на то, что особую роль на пути к эффективному обучению истории отыгрывает осмысление обучающимся учебного содержания, формирование к нему ценностно-эмоционального отношения. Этому может способствовать высокий уровень внутренней мотивации обучающегося. В процессе эмоционального и интеллектуального развития у обучающихся формируются определённые ценностные представления. Важно, чтобы обучающийся мог осмыслить учебное историческое содержание как лично значимое и соотносящееся с потребностью к познанию окружающей действительности. Этому будут способствовать, помимо прочего, продуманное воздействие на сенсорные системы обучающихся с целью формирования у них точных представлений об изучаемом историческом периоде, а также активизация субъектного опыта обучающихся. Отмеченное может быть реализовано через применение дидактических игр, в частности визуальных новелл.

Термин «геймификация» означает применение принципов игры для повышения вовлеченности участников и улучшения результатов обучения [2, с. 7]. Образование через игры является увлекательным и эффективным методом обучения. Играя, обучающийся выполняет задания, не задумываясь о том, что в этот момент он изучает то или иное историческое событие. Геймификация имеет как положительные, так и отрицательные стороны. Среди плюсов стоит отметить доступность и увлекательность, такой материал легче

запоминается и усваивается. Геймификация способствует развитию коммуникабельности, целеустремленности, познавательной, интеллектуальной активности обучающихся и т. д. Также следует учитывать возможные риски, выражающиеся в возможном формировании мотивации не к обучению, а к игре [3, с. 138]. Необходимо, чтобы обучающиеся могли воспринимать образовательный процесс без игры, а игра была эффективным дополнением. Применение визуальных новелл представляется возможным в ходе учебного занятия фрагментарно с учётом временных ограничений, а также полноформатно в качестве дополнительного домашнего задания, результаты выполнения которого в перспективе можно будет обсудить на последующих учебных занятиях.

Визуальная новелла представляет собой жанр компьютерной игры, который предполагает демонстрацию пользователю определённой истории. Данная демонстрация может сопровождаться иллюстративным, музыкальным, звуковым содержанием, видеофрагментами. Визуальные новеллы позволяют представить адекватную реконструкцию изучаемого фрагмента исторической действительности, что приводит к лучшему восприятию, выполнению целей и задач образования. Также благодаря эффективному воздействию на такие сенсорные системы как слух и зрение, реализуется принцип наглядности. Механика взаимодействия обучающегося с содержанием визуальных новелл (осуществление сюжетных выборов) побуждает первого, как субъекта образовательного процесса, к принятию конкретных учебных решений, выяснению учебных задач в знакомых и незнакомых условиях на основании субъектного опыта и изученного материала. Кроме того, использование визуальных новелл создаёт благоприятные условия для придания осваиваемому учебному содержанию личностной значимости.

Разработанная визуальная новелла рассказывает историю об обучающемся учреждении общего среднего образования, который испытывает затруднения при изучении истории Беларуси соответствующего периода. В связи с определёнными сюжетными обстоятельствами он попадает в прошлое, где встречает своего предка. Понимая, что возвращение домой потребует дополнительного времени и усилий, а также решения сюжетных задач, главный герой задерживается в обозначенном историческом времени. За определённый промежуток времени он вникает в жизнь крестьянской общины, предпринимает попытки решить социально-экономические проблемы её членов, становится участником переселения крестьян в азиатскую часть России. Таким образом, сюжет новеллы раскрывает причины и цели аграрных преобразований, процессы разрушения крестьянской общины и расширения хуторской системы

землепользования, а также переселения крестьян в азиатскую часть России, что соответствует содержанию параграфа 22 «Столыпинские реформы и их осуществление в Беларуси» учебного пособия по истории Беларуси для 8 класса учреждений общего среднего образования [4, с. 96–98].

Для представления содержания в визуальной новелле используются текст (авторское повествование, реплики персонажей), учебные иллюстрации (жилые и хозяйственные крестьянские постройки, предметы быта, периодическая печать, транспортные средства и т. д.), а также звуковое сопровождение, которое представлено сюжетно соответствующим реалиям начала XX в. фольклорными музыкальными произведениями в оригинальном изложении, в том числе и фоновой музыкой. Данная новелла разработана на платформе Kocho. Эта платформа специализируется на создании визуальных новелл. Она предоставляет возможность не только играть, но и придумывать свои собственные истории. Для создания новеллы необходимо иметь иллюстрации и текст, соответствующий им. Также игра содержит в себе опции различных выборов и взаимодействия с иллюстрацией, что делает её интерактивной. Это может содействовать формированию представлений об определённых ценностях, ощущения сопричастности и личностной значимости изучаемого содержания, а также активизации субъектного опыта. Что касается исторического содержания, то в визуальной новелле главный герой находит газеты, на страницах которых рассказывается про то или иное историческое событие. Благодаря этому факту продолжается развитие сюжета.

Таким образом, визуальная новелла является подходящей формой передачи учебного содержания. Разработка визуальных новелл с опорой на особенности восприятия информации обучающимся в перспективе может создать благоприятные условия для их эффективного применения при изучении истории Беларуси.

Библиографический список

1. Дубровина, И. В. Особенности обучения и психического развития школьников 13–17 лет / И. В. Дубровина, Б. С. Круглов. – М. : Педагогика, 1988. – 192 с.
2. Kapp, K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education / K. M. Kapp. – San Francisco, CA : Pfeiffer, 2012. – 336 p.
3. Емельяненко, В. Д. Геймификация в образовании: пределы применения (ценностно-мировоззренческий подход) / В. Д. Емельяненко // Философия образования. – 2018. – №2. – С. 130–146.
4. Панов, С. В. История Беларуси, конец XVIII – начало XX в. : учеб. пособие для 8-го кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / С. В. Панов, С. В. Морозова, В. А. Сосно ; под ред. В.А. Сосно ; пер на рус. яз. О. Р. Ермакович, В. М. Иванова. – Минск : Изд. центр БГУ, 2018. – 159 с.