

УДК 004.4'275

ВИКОРИСТАННЯ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Звіришин Валентин Михайлович,

здобувач вищої освіти спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Миколаївський національний аграрний університет
м. Миколаїв, Україна

Анатоція: *Протягом останнього десятиліття використання візуальних елементів в освітньому процесі стало одним із ключових напрямків розвитку освіти. Цей тренд відкриває перед нами нові горизонти для ефективного використання візуалізації та інтерактивних методів навчання. Мета дослідження полягає в практичному обґрунтуванні використання візуальних новел в освітньому процесі, наводячи приклади їхньої практичності та ефективності як для учнів, так і для студентів. Ми поглибимося в аналіз того, як саме візуальні елементи використовуються в навчанні та як вони сприяють засвоєнню навчальних матеріалів.*

Ключові слова: *навчання, навчальні ігри, візуальні новели.*

За останні десятиліття освітній процес розвивався шляхом впровадження різноманітних методів і технологій, спрямованих на досягнення найкращого результату. Однією з цікавих технологій є використання візуалізації, особливо з використанням інтерактивних методів, таких як візуальні новели, що є специфічним жанром комп'ютерних ігор. Вони роблять процес навчання все більш приємним, допомагаючи залучити і мотивувати здобувачів освіти до засвоєння знань.

Зазвичай при проектуванні навчання слід враховувати щонайменше шість факторів: передумови учнів до навчання, навчальне середовище (в даному випадку гра для навчання), конкретні навчальні цілі з відповідної навчальної програми, зміст (знання, з якими учні повинні бути ознайомлені та взаємодіяти для досягнення навчальних цілей), навчальні процеси (навчальна діяльність, в якій учні повинні брати участь, щоб вчитися), а також процеси оцінювання (щоб знати, чи досягли учні навчальних цілей). Метою є конструктивне узгодження, тобто узгодженість між навчальними цілями, навчальною діяльністю та процесами оцінювання.

При розробці навчання в грі важливими факторами є зміст (що має бути вивчено), навчальна діяльність (як це має бути вивчено) і процеси оцінювання (чи було це вивчено). Для того, щоб спрямовувати учня в процесі навчання, навчальні шляхи (порядок і зв'язок між навчальними діями) повинні бути створені всередині гри. Наратив може забезпечити контекст і значущість того, що має бути вивчено в процесі навчання. Наприклад, наратив може

представити складну проблему таким чином, щоб допомогти учню/студенту/гравцю дізнатися про предмет.

Візуальна новела представляє собою особливий жанр текстових ігор, в яких гравець має можливість прочитати історію, що складається з діалогів персонажів, їхніх думок та відчуттів, а також супроводжується яскравими малюнками, звуком та анімацією. Гравець здійснює вибір у залежності від ситуації, що впливає на розвиток історії.

Розповідь може надавати відповідні можливості, пов'язані з поточною темою та навчальними цілями, щоб допомогти поміркувати над тим, "що необхідно робити в різних проблемних ситуаціях". Гра може надавати кілька варіантів вибору з різними наслідками, які можуть мати різні результати. Гравець повинен обміркувати всі "за" і "проти" різних аргументів/виборів і створити гіпотези щодо результатів різних дій. Потім гравець розмірковує над тим, як вирішити поставлені проблеми, досліджуючи та експериментуючи, а також оцінюючи вибір на основі бажаних або небажаних наслідків. У такій ситуації учень навчається незалежно від того, чи вибрав він правильну чи неправильну відповідь. В ідеалі, граючи в цю гру, учень/студент може перевірити свою гіпотезу, побачити зв'язки та зрозуміти причинно-наслідковий зв'язок між різними варіантами вибору. Це створює нові знання і можливість вчитися, граючи/діючи в грі.

Учень не лише запам'ятовує вивчене, але й поступово починає розуміти концепцію, а згодом може застосовувати її у відповідних ситуаціях, аналізувати схожі концепції чи методи, оцінювати і, зрештою, досягає рівня майстерності в оволодінні новою концепцією.

Деякі візуальні новели розширюють свої межі, поєднуючи різні жанри та елементи. Наприклад, у грі *Symphonic Rain* гравцеві доводиться виконувати міні-ігри, що схожі на гру на музичному інструменті, для того щоб перейти до наступної сцени, отримавши достатню кількість очок. Ці міні-ігри часто пов'язані з важливими елементами історії та дозволяють в інтерактивному вигляді засвоїти ті чи інші навички. Наприклад під час проходження гри були засвоєнні знання з деякої тематики, відбувається подія і гравцю необхідно швидко та правильно дати відповідь на питання, скомпонувати терміни, заповнити прогалини в тексті і тд. При правильній та своєчасній відповіді гравець продовжує сюжет гри, отримуючи хороший кінець історії.

У візуальних іграх навчання, ідентичність та наратив взаємопов'язані. Якщо персонажі ретельно пророблені, гравці можуть відображати свої ідеї та цінності на них, ідентифікуючи себе з персонажем. Цей процес є ключовим для розуміння та навчання через їхні вибори. Багато теоретиків навчання пов'язують навчання з ідентичністю. Наприклад, Етьєн Венгер описує, як навчання у спільноті може впливати на нашу ідентичність, коли ми обговорюємо та домовляємося про те, як мислити і діяти у різних ситуаціях. Участь у глибоких трансформаційних процесах навчання може змінювати наш світогляд і навіть частину нашої ідентичності. Ідентичність – це сильна концепція, що впливає на наше повсякденне життя. Відчуття входження в

ідентичність іншої особи, як це можливо у грі, може сприяти персоналізованому навчанню, що мотивує гравця глибше вникнути в гру.

Візуальні новели створюють можливість для студентів активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, а також розвивати критичне мислення і аналітичні навички. Такий підхід відкриває шлях до нових форм і методів навчання, які сприяють більш ефективному засвоєнню знань та розвитку креативності учнів та студентів.

Список використаних джерел:

1. М.А. Бойченко, І.Е. Чуричканич. Теорія когнітивної візуалізації в педагогічній думці Великої Британії та США: історія і сучасність URL: <https://pedscience.ssru.edu.ua/wp-content/uploads/2021/12/Монографія-Бойченко-та-Чуричканич-1.pdf>.
2. Øygardslia, Weitze and Shin. The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design, 2020.
3. Ciesla R., Ciesla R. The Modern Visual Novel. Game Development with Ren'Py: Introduction to Visual Novel Games Using Ren'Py, TyranoBuilder, and Twine, 2019, pp. 79-108.
4. Setiawan R. R., Sari H. P., Sutanti N., Supriyono S. Visual Novel Games as A Learning Medium in Developing Reading Skills of Grade X. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA, 2023, Vol. 1, No. 1, pp. 175-184.

***Abstract:** Over the past decade, the use of visual elements in the learning process has become one of the key areas of educational development. This trend opens up new horizons for the effective use of visualization and interactive teaching methods. The purpose of this thesis is to provide a practical justification for the use of visual novels in the educational process, providing examples of their practicality and effectiveness for both students and teachers. We will go deeper into the analysis of how visual elements are used in teaching and how they contribute to the assimilation of educational materials.*

***Keywords:** education, educational games, visual novels.*

Науковий керівник: Пархоменко О.Ю.,

к.ф.-м.н., доцент,

доцент кафедри економічної кібернетики, комп'ютерних наук та інформаційних технологій,

Миколаївський національний аграрний університет

м. Миколаїв, Україна