

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ КОМІКСІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Паршукова Леся Миколаївна

старший викладач

Паршукова Анастасія Сергіївна

студентка

Уманський державний педагогічний університет
імені Павла Тичини

Анотація. Дослідження науковців у галузі педагогіки показують, що використання цифрових коміксів на уроках для засвоєння навчального матеріалу є більш ефективним, ніж традиційні підручники. Головною функцією коміксу є його ефективність у мотивації учнів до освітньої діяльності. У галузі освіти застосування коміксів як розвиваючого дидактичного матеріалу знаходиться тільки на початковій фазі поширення, тому що поки не сформовано загальної позитивної думки серед учителів про їх ефективність у застосуванні на уроках у закладах загальної середньої освіти.

Ключові слова: технології, інформатика, комікс, освітній процес, дидактичний матеріал.

Традиційні засоби навчання: підручники, довідники, текстові документи – втрачають свою популярність та ефективність через малу кількість наочності. Усім відомий факт, що найбільшим прогріхом текстового документа є низький ступінь розуміння його змісту. Це є головною причиною підвищеної затрати енергії мозку на обробку даної інформації, її усвідомлення та аналізу. Для прикладу можна навести монолітний довгий фрагмент навчального матеріалу, який може навіть бути розбитий на кластери. Учні його важко читати та аналізувати, адже він не спроможний усвідомити та запам'ятати цю велику кількість інформації, яка надходить за короткий проміжок часу, за урок. Він може утримувати в полі зору шість вісім слів, якщо будуть прослідковуватися логічні зв'язки між ними.

Реалії сьогодення – звичні нам текстові документи змінюються сучасними документами, що мають велику кількість графічних образів: схем, ментальних-карт і навіть оповідань, виконаних у жанрі коміксів. Різноманітність графічних символів, образів та знаків, що служать передачею знань стрімко збільшується. Втіленню новітніх розробок допомагає прикладне програмне забезпечення для персональних комп'ютерів.

Сучасні технології для візуалізації навчального матеріалу дають можливість активізувати освітню діяльність, поглиблюють творче та креативне мислення, розпалюють уяву і підвищують кількість опрацьованих інформаційних джерел. Цифрові комікси є одним із інноваційних дидактичних матеріалів для використання на уроках інформатики, який покликаний для того, щоб провокувати інтерес, творчість та позитивне ставлення до навчання, генерувати вміння приймати оптимальні рішення[2]. Звично розглядають класифікацію коміксів навчального та розважального характеру (рис. 1).



Рис.1. Класифікація коміксів

В довідкових джерелах існує велика кількість змістового тлумачення коміксу, але практично всі вони мають спільну ознаку, що комікс – невелика

оповідь, яка наповнена ілюстраціями з відповідними коментарями героїв.

Велику кількість коміксів мають різного роду комунікатори, реклама, сайти тощо. Головною метою їх використання є передача інформації, знань. Сучасні школярі використовують невербальне спілкування, тому їм подобається застосовувати цифрові комікси, які несуть новий смисловий елемент передачі знань у сучасній школі. Тобто візуальна інформація прийшла на зміну процесу розміреного навчання.

Одночасно з цим процес звичного читання навчальної літератури змінюється, вчитель має спрямовувати учня до пошуку головного, вагомого. А це краще робити з використанням візуалізації навчання (засіб для концентрації уваги). Таку функцію і виконують на уроках інформатики цифрові комікси. Даний дидактичний матеріал спонукає учня не автоматично виконувати поставлене завдання, а навчатися так, щоб уміти пояснити та переконати у правильності своїх дій.

Застосування цифрових коміксів в освітньому процесі буде мати очікуваний позитивний ефект, коли вчитель буде ставити перед учнями комплексне завдання з елементами творчості.

Вагомою перевагою цифрового коміксу є те, що він може бути переглянутий на різного роду гаджетах, містить максимально стисло, органічно організовану, без зайвого, інформацію, що має емоційне насичення.

Учень з цифрового коміксу отримає навчальну інформацію, що буде мати емоційне забарвлення, а отже торкнеться почуттів, викличе певну реакцію, і як наслідок краще засвоїться. Даний дидактичний матеріал сприймають абсолютно усі, адже тут використовується звична природна мова, діалоги конкретні (через брак місця), картинка коміксу теж несе змістовий ефект. Найскладніші елементи варто виділяти яскравими кольорами, так вони будуть на собі концентрувати більше уваги учня і напевне спонукають себе запам'ятати [3].



Рис.2. Приклад коміксу розробленого учнями

Візуально учень сприймає 70-80% інформації – це і є основною дидактичною метою розробки та застосування даних дидактичних матеріалів. в подальшому можемо пропонувати учням розробляти власні цифрові комікси (рис.2). Цей підхід ще більше поглибить мотивацію для освітньої діяльності, а також сприятиме творчості та креативності.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Архипова Л. М. Комиксы как инновационный метод активизации познавательной сферы учащихся с задержкой психического развития в процессе обучения истории. Ярославский педагогический вестник. Том II. Психолого-педагогические науки. 2012. No 4. С. 106–110.
2. Teaching space [Електронний ресурс]. Режим доступа : <http://tea4ingspace.ru/news/2012-03-18/novost-2> (перевірено: 10.11.2021)
3. Паршукова Л.М. Розробка дидактичних і методичних засобів з інформатики. URL. <http://dspace.udpu.org.ua:8080/jspui/handle/6789/2764> дата звернення: 25.10.2021).