

УДК 004.55

ПРОБЛЕМИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ НА ПРИКЛАДІ ПОСІБНИКІВ ТА ІГОР У ЖАНРІ КВЕСТ

Будьонний О.П., Горбатенко А.А.

к. н. соц. ком, доцент каф. ІДМК Мельник С.П.

Одеський Національний Політехнічний Університет, УКРАЇНА

АНОТАЦІЯ. В даній роботі розглядається специфіка комунікації, яка відбувається за допомогою візуальних засобів передачі інформації в процесі педагогічного спілкування та в сфері освіти, й засоби використання візуальної складової в процесі навчання на прикладі книжкового та електронного посібника з елементами комікса та медіа, а також комп'ютерної гри в жанрі квест.

Вступ. Стосовно педагогічного спілкування серед вчених не припиняються дискусії про найбільш ефективні методи і технології інноваційного навчання, здатних формувати комплекси практичних компетенцій, затребуваних у сучасному світі і конкретних сферах діяльності. Проблема пасивності знань залишається досі однією з ключових, при якій слухач не активізує і не застосовує свої знання в процесі навчання. В результаті частина накопичених знань під час навчання залишається незатребуваною і з плином часу пропадає.

Основні проблеми, які вирішує запровадження інформаційних технологій навчання: удосконалення процесу навчання, підвищення його ефективності і якості завдяки додатковим можливостям пізнання навколишньої дійсності і самопізнання, розвитку особистості студента; організація інтелектуального дозвілля, розвиваючих ігор. Однією з найбільш обговорюваних в даному руслі технологій є комп'ютерні ігри. Гра дозволяє учням освоїти якісно новий підхід до здійснення власних дій, суть якого полягає в інтеграції мислення, комунікації та діяльності.

Мета нашого дослідження – розглянути способи використання візуальної складової в процесі навчальної комунікації на прикладі книжкового та електронного посібника з елементами комікса та медіа, а також комп'ютерної гри квеста.

Виклад основного матеріалу. Візуальна комунікація – це процес створення, відправки та отримання повідомлень у вигляді зображень. Візуальна грамотність може бути визначена «як здатність конструювати зміст з візуальних образів» [1].

Аналіз останніх досліджень публікацій відносно застосування візуальної комунікації під час навчання («Новомедійні візуальні комунікації як компонент реалізації проектної діяльності студентів», «Організація комунікації школярів у проектній діяльності візуальними засобами ІТ» тощо), підтвердив ефективність апробації моделі організації процесу комунікації школярів у проектній діяльності візуальними засобами інформаційних технологій [2]. В даних роботах було доведено, що сенс сучасної проектної діяльності полягає не в передачі студенту накопиченого людством досвіду і знань, а в розширенні і накопиченні їм власного досвіду, що забезпечує його особистісний, загальнокультурний і професійний ріст. На жаль, традиційна освіта не завжди враховує специфіку покоління, якому потрібні нові способи отримання знань.

В епоху розвитку високих інформаційних технологій студентам найефективніше надавати інформацію через візуалізацію – за допомогою інфографіки: подачу стислої інформації в графічному вигляді [3]. На даний момент цей спосіб здійснюється різноманітними шляхами: від книжкового варіанту подачі інформації в коміксах до електронного через комп'ютерні програми – іграми в жанрі квест.

Механізм візуальної комунікації як донесення інформації від комуніканта до цільової аудиторії за допомогою візуального каналу передачі повідомлення можна описати наступним чином (див. рис. 1).

Комунікатор (автор посібника або комп'ютерної гри) є ініціатором відправлення повідомлення, використовуючи лише візуальні засоби. **Повідомлення**, яке адресовано **цільовій аудиторії** (читачам, учням, гравцям) містить у собі набір **візуальних символів, знаків**, тобто – ілюстрації, рисунки, або комікси.



Рис . 1 – Механізм візуальної комунікації

Воно розраховано на універсальність декодування (тлумачення), яке не потребує зусиль і додаткового *коду* (коли тлумачення відбувається без допомоги словників, енциклопедій та інших засобів). На сприйняття візуального повідомлення впливають *комунікативні бар'єри* (шуми). Це можуть бути бар'єри сприйняття, які заважають процесу уваги, освідомлення, розуміння тощо. Релевантність та декодування без особливих труднощів є обов'язковою ознакою *зворотного зв'язку*, тобто *досягнення мети* – адекватне реагування на візуальні компоненти, сприйняття викладеного матеріалу и як результат щодо цього – отримання позитивної оцінки на семінарі, практичному, іспиті, під час підготовки до яких використовувався посібник або комп'ютерна гра в жанрі квест.

Особливістю використання коміксів та комп'ютерних ігор у жанрі квест як повідомлення є те що за принципом інфографіки в основі лежить певний наратив, тобто це оповідання у картинках з мінімальною кількістю текстової (вербальної) інформації. На сьогодні багато видається книг з коміксами, де зображення та мінімальний текст подаються за інформаційно-комунікативною технікою, яку розпочали використовувати для притягнення та удержання читацької уваги перші масові видання ХІХ століття (наприклад, американські пенні-прес, котрі через комікси про жовтого качання отримали назву «жовта преса»): спрощення психологічних мотивів, мелодраматичний підбір персонажів, інтрига, наявність декількох кульмінаційних пунктів, зведення фабули та сюжету до монтажу розрізнених ефектних ситуацій, розтягнутість сюжету і дуже проста мова. В цьому сенсі як дуже вдалий приклад можна розглядати видання книг з коміксами, автором яких є А. Ходорковський в співавторстві з відомим італійським ілюстратором М. Манара. Привабливі, гарні та яскраві ілюстрації, на яких реалістично відображені люди, природа, предмети побуту, тварини тощо супроводжується невеличким текстом, що разом перетворено у захоплюючий сюжет з елементами пригод, історії, фантастики, детективу тощо (наприклад, комікси з серії «Борджія»: «Кровавий Папа», «Ціна марнолюбства», «Полум'я погребного багаття» тощо).

Нажаль, більшість так званих друкованих підручників у коміксах та подібна науково-популярна література (наприклад, «Філософія: короткий курс у коміксах» М. Паттон, К. Кеннон, «Всесвітня історія у коміксах: Від великого вибуху до походів Александра Македонського» Л. Гонік, «Ніщє для початківців» М. Соте, «Хайдеггер для початківців» Е. Лемей, Дж. А. Піттс тощо) на сьогоднішній день містять такі недоліки:

- відсутність інтриги, тобто немає захоплюючого сюжету (іноді саме через скучний сюжет нецікаво читати);
- незрозумілі поняття (тобто не надають простого опису понять та наукових термінів, які були зрозумілі для непідготовленого читача). Через незрозумілість понять з'являється необхідність звернення до додаткової довідкової літератури;

– дуже умовні і схематичні рисовані персонажі, які не завжди можуть викликати приємні асоціації;

– нерелевантні та зайві ілюстрації, фрази, які автори використовують для надання представленої ситуації певного ефекту, прикрашення цієї ситуації;

– візуалізація більшості книг виконана в чорно-білих кольорах тощо.

Однак суттєвим недоліком друкованого книжкового варіанту коміксів є те, що вони значно менш містять у собі можливості інтерактивності в порівнянні з електронними (комп'ютерними) варіаціями, де можна використовувати колір, гіперпосилання, мультимедійні ефекти, поєднуючи статику та динаміку зображення (наприклад, використання gif-анімації). Тому електроні видання коміксів з використанням елементів мультимедіа ще більше підсилюють візуальне враження, роблять його ефективніше. Коротка анімація передає статичні кадри змістовної інформації за певний час, чого неможливо зробити в друкованій книзі. Але принципова перевага електронного видання – собівартість значно менше від собівартості друкованої книги.

Ще більш ефективно за друкованим варіантом посібника в коміксах може бути комп'ютерна гра в жанрі квест. Тут за аналогією коміксу поєднується захоплюючий сюжет з навчальним матеріалом з одного боку, з іншого – можливість використання мультимедіа та якісної графіки для підсилювання візуального враження під час гри. Безумовно, гра як навчання та навчання як гра змінює старі стереотипи й ставлення до процесу навчання, робить його цікавим та привабливим. На даний момент в межах проекту Game Hub ОНПУ здійснюють саме цей напрям навчання через залучення для співпраці науковців, викладачів, розробників ігор та відомих представників світової ігрової індустрії.

Висновки. Сучасна освіта має враховувати специфіку молодого покоління, якому потрібні нові способи отримання знань Головним принципом комунікації, яка відбувається за допомогою візуальних засобів передачі інформації в процесі педагогічного спілкування є інфографіка. Через інфографіку навчальний матеріал студентами легко сприймається завдяки стислості, зрозумілості та візуальному враженню інформації. Цей принцип стосовно процесу навчання можна здійснювати через друковані та електронні видання в коміксах, а також у вигляді комп'ютерної гри в жанрі квест. Вони руйнують старі стереотипи й ставлення до процесу навчання, роблять його цікавим та привабливим, дозволяють інтерпретувати в потрібному контексті, що сприяє кращому розумінню навчального матеріалу.

Порівняно з друкованою книгою у коміксах електроні видання з коміксами та гра в жанрі квест є кращими. Такий різновид візуальної комунікації оригінально надає інформацію в навчальному процесі. Однак через неповноту та стислість та застосування лише візуального невербального компонента не можна виключити вербальну форму подачі матеріалу або звести її до мінімуму – видання в коміксах та гра-квест не можуть надати всю необхідну інформацію, вони можуть бути лише чудовим доповненням до навчального процесу.

Результати цієї роботи будуть використані в проекті ЄС Erasmus+KA2 "GameHub: университетско-підприємницьке співробітництво в ігровій індустрії в Україні (№ 561 728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP) для розробки комп'ютерних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бамфорд, А. Блог о візуальній грамотності [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vizual.club/2017/07/02/belaya-kniga-vizualnoy-gramotnosti-chto-takoe/>
2. Вострікова, О. О. Организация коммуникации школьников в проектной деятельности визуальными средствами информационных технологий [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-01/dissertaciya-organizatsiya-kommunikatsii-shkolnikov-v-proektnoy-deyatelnosti-vizualnymi-sredstvami-informatsionnyh-tehnologiy>
3. Сироткин, Н.С. Русский и немецкий авангард с точки зрения семиотики Ч. С. Пирса. [Текст]. – М. : Издательское решение, 2016. – 196 с.