

# Визуальная новелла как форма домашнего задания по русскому языку в 9-м классе

С.А. Назарова

Самарский государственный социально-педагогический университет, Самара, Россия

**Обоснование.** Современный мир становится все более цифровым. В последние десятилетия в образовании активно начали внедрять методы геймификации [3, 7]. Одной из современных тенденций является разработка образовательной визуальной новеллы. На данную тему опубликован ряд статей [2, 4, 5]. Однако в отечественной лингводидактике до сих пор отсутствует специальное исследование, посвященное изучению визуальной новеллы как формы домашнего задания по русскому языку.

**Цель** — спроектировать визуальную новеллу по русскому языку в форме домашнего задания в 9-м классе.

**Методы.** В данной исследовательской работе использовались следующие методы: анализ, метод моделирования и классификации, метод эксперимента. Область применения данных методов находилась как в теоретической плоскости, так и в практической (при проектировании глав образовательной визуальной новеллы и проведении эксперимента).

**Результаты.** Под образовательной визуальной новеллой мы будем понимать обучающее средство, в основе которого лежит текстовый квест, оснащенный иллюстрациями, аудиоматериалами, конечной целью использования которого является формирование лингвистической и коммуникативной компетенций в процессе интерактивного изучения русского языка [6].

В ходе нашего исследования была сконструирована визуальная новелла для повторения и закрепления знаний по разделу «Сложносочиненные предложения» в 9-м классе.

Данная новелла предоставлялась школьникам в качестве домашнего задания.

В предлагаемом формате домашнего задания мы выявили следующие уровни образовательной визуальной новеллы:

- нарративный уровень (сюжет визуальной новеллы и его оценка на соответствие теме или разделу);
- дидактический уровень (анализируются представленные в визуальной новелле задания, а именно: уровень сложности, количество, соответствие выбранной теме или разделу);
- визуальный уровень (характеризуются используемые в визуальной новелле изображения, аудио- и/или видеоматериалы, а также различные способы вовлечения ученика в нестандартный учебный процесс).

**Выводы.** Как и любой инструмент обучения, визуальная новелла имеет ряд своих преимуществ и характеристик, требующих дальнейшего осмысления, так как сейчас они видятся как недостатки.

Преимущества использования визуальной новеллы:

- воспитание интереса и любви к чтению;
- возможность возвращаться к одной и той же визуальной новелле для ее перепрохождения с целью: нескучно повторить материал, открыть новые сюжетные ветки (в случае если новелла не кинематографическая), пройти на «хорошую концовку» и т. д.;
- открытие интересного и нестандартного способа усвоения нового знания, закрепления и контроля полученных знаний, что способствует большей заинтересованности и мотивированности учеников;
- формирование необходимого эмоционального фона за счет использования аудио- и видеоматериалов [1].

У использования визуальной новеллы в качестве домашнего задания также имеется и ряд серьезных недостатков:

- высокая сложность в создании конечного продукта;
- первоочередная функция компьютерной игры — развлекательная, поэтому сохраняются трудности ориентировать учеников на решение именно образовательных задач в них;
- вероятность развития компьютерной зависимости;
- затруднение в проверке подобного домашнего задания.

**Ключевые слова:** геймификация; визуальная новелла; инновации в образовании; русский язык; подготовка к экзаменам.

### Список литературы

1. Борботько П.В. Визуальная новелла как элемент образовательных услуг, поставляемых на внешние рынки // Научные достижения и открытия. 2021. С. 135–137. EDN: IKHPUP
2. Быстрова Б.Ю., Основина Е.А., Токарская Л.В., и др. Образовательный потенциал визуальных новелл в коррекционно-развивающей работе // Перспективы науки и образования. № 3(63). С. 397–421. EDN: VIKKRB doi: 10.32744/pse.2023.3.24
3. Вьюнов Д.А., Ликсина Е.В. Исторические предпосылки применения геймификации в образовании // Сборники конференций НИЦ Социосфера. № 10. С. 83–85. EDN: UNAPMS
4. Галинская Т.Н., Сергеева Р.А. Визуальная новелла как средство обучения английскому языку. В кн.: Универсальное и культурно-специфичное в языках и литературах. Сборник материалов VII международной научной конференции. Курган, 2023. Курган: Курганский государственный университет, 2023. С. 673–678. EDN: LNKSFQ
5. Зеленина Л.Е., Соснина Н.Г. Визуальные новеллы как способ формирования иноязычной проектной компетенции // Педагогическое образование в России. 2020. № 2. С. 154–158. EDN: ZBSGCA
6. Кузнецова В.И. Визуальная новелла как компонент виртуальной интерактивной среды в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) // Проблемы современного образования. № 2. С. 254–261. EDN: CWEPWQ doi: 10.31862/2218-8711-2023-2-254-261
7. Макаенко Я.А. Геймификация и нарративные практики в современном образовании // Koinon. 2022. Т. 3, № 3–4. С. 88–97. EDN: JHHWFR doi: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033

### *Сведения об авторе:*

**Светлана Алексеевна Назарова** — студентка, группа ФФ-619РЛ0, филологический факультет; Самарский государственный социально-педагогический университет, Самара, Россия. E-mail: nazarova.svetlana@sgspu.ru

### *Сведения о научном руководителе:*

**Юлия Алексеевна Белкина** — кандидат педагогических наук, доцент кафедры русского языка, культуры речи и методики их преподавания; Самарский государственный социально-педагогический университет, Самара, Россия. E-mail: belkina@pgsga.ru