

УДК 377.091:37.018.43(086)

Юрженко В.В.

ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ КОМІКСІВ В ТЕХНОЛОГІЧНИХ ОСВІТНІХ СИСТЕМАХ НАЙБІЛЬШ РОЗВИНУТИХ КРАЇН СВІТУ

Стаття розкриває найбільш характерні негативні і позитивні наслідки використання коміксної форми передачі інформації в процесі освітньої діяльності. Розглядається досвід економічно розвинених країн світу щодо реалізації змісту освіти через таку, достатньо суперечливу форму донесення інформації учням.

Створення фрактальних (модульних, кластерних) підходів у вибудовуванні змістовної структури передбачає обов'язкове формування понятійного ядра. Ці поняття є базовими, "реперними". Тому, саме питання акцентуації уваги і доступного для всіх розгляду залишається суттєвою і до кінця не вирішеною проблемою в питанні формування змісту. Розв'язанню цього питання й можуть допомогти закладені в коміксах елементи змісту, як конкретні "реперні" поняття. Це підхід за суттю близький до ідеї, реалізованої у так званих опорних конспектах.

Ключові слова: освітні графічні стрічки (комікс), фрактальні, реперні, філактер, окремі узагальнення.

Постановка проблеми. Позиції щодо спрощеного сприйняття життєвих ситуацій через емоційну інфантильність тих, хто засвоює уроки життя через готові рецепти коміксів, а не через власну вироблену власним уявленням позицію, начебто має наукові підтвердження [4, 6].

Зокрема, у нацистській Німеччині Гітлерюгенд достатньо потужно насичували коміксами [12]. Це багато в чому і стало причиною заборони освітніх коміксів у ФРН як зайвого нагадування про нацистське минуле, що тяжіло над повоєнною Німеччиною. У той час відомий суспільний діяч – німецький культуролог Альфред Баумгартнер писав з цього приводу, що тільки пережитки варварства, укорінені в суспільстві, можуть виробляти і самі ж споживати подібне читиво [10].

Критичне ставлення до коміксів у системі освіти почалося в США ще в середині 1950-х, з початком їх широкого впровадження як навчального матеріалу [1]. Украв негативно до коміксів як до засобу освіти ставився американський психіатр і педагог Фредерік Вертем, який характеризував виробництво освітніх коміксів не інакше як злочином проти інтелекту нації [15]. Серед учених-педагогів, які підняли питання про освітню цінність коміксу, варто також виділити Кейт Блекберн, яка у своїй книзі "Наставник" прямо запитала: "Яку користь принесе дітям читання освітніх коміксів?" [11].

Як показали дослідження, проведені Джорджем Рейнольдсом, деякі діти, зачитуючись коміксами, навіть і не підозрювали про існування літературних оригіналів (праць класиків світової літератури), на основі яких ці комікси були написані. Сам Рейнольдс укрив негативно відгукувався про освітню роль коміксів, стверджуючи, що вони не вчать дітей нічому, крім як стати ще більш "кровожерливими" [14]. Існування проблеми, що багато дітей під впливом коміксів взагалі перестали читати хоча б будь-які книги, піднімалася противниками коміксів ще в 50-ті роки, однак прихильники подальшого їх впровадження в освітню програму, за підтримки компаній-виробників, чітко трималися думки, що читання коміксів не зашкодить нормальному розвитку дитини зі стабільною психікою, однак і не матиме позитивного впливу на дітей із розумовими вадами [13].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науковці, які займають протилежні позиції, стверджують, що в соціальних групах, де поширене використання коміксів для отримання інформації, відбуваються більш глобальні емоційні рухи ніж в інших. Можливо, це пов'язано з відносно молодим віком цих груп, але використання коміксів у цих країнах має доволі глибокі часові межі.

Перший американський комікс "Ведмежата і тигр" вийшов в 1892 р. в журналі "The San Francisco Examiner". Однак часом народження коміксу прийнято вважати 1896 рік. Саме тоді, з публікації на сторінках газети New York World першого випуску серії "Жовте дитя" карикатуриста Р. Аутколта мальована розповідь оформилася як жанр і отримала назву "комікс".

Комікс (від англ. comic – смішний) – суміжні малюнки та інші зображення в змістовій послідовності. У середині ХХ ст. комікс став одним із найпопулярніших жанрів масової культури. Сучасні комікси, в основному, втратили комічний характер, їх замінили комікси "жахів" – про злочини, війни, псевдоісторичні, а також комікси, що спрощено відтворюють твори класиків. Отже, комікс – це єдність оповідного тексту і візуальної дії. Важливий також принцип передачі діалогу за допомогою *філактера*. У Древній Греції філактером називалися амулети і талісмани, які люди носили на собі. У коміксі філактер це так звана "бульбашка", яка вивувається з вуст персонажа. У середині неї скорочена

(комікс не багатослівний) пряма мова, репліка, звернена до партнера. За своєю природою комікс є, як правило, діалогічним, йому більше властива парність героїв, він тяжіє до драматургічного принципу побудови.

Класичний газетний комікс складається з чотирьох або шести малюнків, пов'язаних єдністю часу і дії повторюваних героїв. У межах обмеженого простору кожен раз відбувається зав'язка і кульмінація події, яка парадоксальним чином зберігає "відкритий кінець" (нескінченне "далі буде") [2].

Мета статті. Розглянути вихідні позиції щодо використання навчальних коміксів у технологічних освітніх системах найбільш розвинутих країн світу.

Виклад основного матеріалу. В розвинутих країнах світу комікси в освіті мають доволі значне поширення. Зокрема, в Японії дітей навчають малюванню коміксу у школі. Легкість, з якою дитина (підліток) засвоює розміщену в коміксі інформацію, створює у нього ілюзію того, що він збагнув сутність світу. Всі основні, вузлові моменти процесу, явища чи події вичленовані, наочно представлені. Процес пізнання не вимагає від дитини ні особливого зусилля, ні особистої участі в акті відкриття. У коміксі все вже кимось відкрито, осмислено і представлено. Розглядаючи і вивчаючи комікс, дитина не шукає відповідей на питання, не намагається докопатися до істини, суті речей і в цьому сенсі вона пасивна, засвоюючи вже готову інформацію.

Тема використання коміксів в освітньому процесі саме зараз виникла не випадково. Розглядаючи питання формування та формоутворення сучасного змісту освітніх ресурсів на різних фізичних носіях, потрібно відзначити, що створення фрактальних (модульних, кластерних) підходів у вибудовуванні їх структури передбачає обов'язкове формування понятійного ядра. Ці поняття є базовими, "реперними" [9]. А як показує досвід, їх усвідомлення і засвоєння завжди пов'язане з початковим нерозумінням їх важливості саме тими, хто навчає. Тому проблема акцентуації на них уваги та доступного для всіх розгляду залишається серйозною і до кінця не вирішеною в питанні формування змісту.

А як показує досвід сприйняття інформації, що закладається в комікс, то вона є найбільш сприйнятливою з позиції психофізіології особистості. Підтвердженням цього є інструкції до застосування засобів для евакуації та захисту пасажирів на авіатранспорті, де дуже гостро стоїть питання про життя і здоров'я. Крім того, на ознайомлення з цими інструкціями відводиться короткий часовий проміжок перед початком польоту (до 5 хв.).

Уся сучасна соціокультурна сфера рухається (позитив це чи негатив стане зрозумілим тільки в майбутньому) від вербальної до екранної, і не тільки діти, а й дорослі дедалі більше відчують себе глядачами, тобто пасивними одержувачами інформації. Звідси можна зробити висновок, що не життя накладає свій відбиток на екран, а екран на життя. Людині цей екран нагадує комікс. Кадри коміксу – це, по суті, кадри фільму, що зупинилися (тобто фрейми – згадаймо синергетичну, фрактальну теорію) [9]. Людина сьогодні воліє не читати і слухати, а дивитися і розглядати.

Сучасні тенденції свідчать про те, що в школі образотворче стало тіснитися написане і розказане, а текст потроху поступається своїми позиціями зображенню. В освітній сфері найбільш розвинених країн світу ця тенденція вже чітко проглядається. Достатньо взяти шкільні підручники для системи початкової та середньої освіти (це помітно навіть в Україні), щоб зрозуміти, що це так. Відображення в підручниках нового покоління девізу "не читати, а дивитися" все більше знаходять відгук.

Це говорить про те, що і у систему професійної освіти, орієнтованої на підлітковий вік, треба активніше і сміливіше вводити зображення, як уже це відбувається в молодшій і середній школі. Варто відмітити, що взагалі-то такі підходи на теренах нашої країни не є чимось новим. Якщо подивитися на навчальні посібники для системи ПТО в Радянському Союзі 50–70-х років минулого сторіччя, то можна побачити досить значну частину навчального матеріалу, відображеного у вигляді послідовних малюнків технологічного процесу, тобто вони віддалено нагадують вигляд спрощеної коміксової форми відображення інформації [5, 7, 8].

Негативне ставлення в нашій країні до коміксу як до освітнього ресурсу пов'язано з низкою факторів. По-перше, комікс традиційно сприймається у нас як дещо стислий, вихолощений до крайнощів текст, тобто за логікою масової свідомості, примітивний, позбавлений внутрішніх сенсів, як перетворений на скорочений варіант зміст або взагалі як беззмістовна процедура розглядання серії малюнків, створених за мотивами багатощарової, багаторівневої змістовної сутності. Швидко, легко, зручно, але замість того щоб читати багатощаровий зміст, діти знайомляться лише з його технологічно-діяльнісною, сюжетно-подієвою конструкцією як примітивною інструкцією про зміст. Це традиційна педагогічна позиція. Друга позиція – також традиційна. Вона пов'язана із захистом ментальних пріоритетів нашого суспільства за останні сто років. Комікс – явище суто західне і більшість коміксів на нашому ринку теж з того боку кордону, створені в традиціях масової культури. Стикаючись на їхніх сторінках із малозрозумілими реаліями і чужими культурними героями, наше суспільство, у тому числі й педагогічне, протестує, і прагнучи знайти щось рідне і близьке, але не знаходячи його, відкидає беззастережно.

Комікс як відображення найбільш доступного для широких мас виду графічного відтворення інформації, будучи ровесником кінематографа, не отримав і до нині повноцінного наукового обґрунтування своєї побудови – його апологети так і не змогли створити чіткої системи правил мальованого відображення суті змісту. Якщо правила кіномонтажу були розроблені ще на початку минулого століття, то механізми сприйняття коміксів досі не вивчені.

Досить близько до вирішення проблем побудови логічно-семантичного ряду в коміксах підійшли поки японські розробники. Саме японський комікс (манга) є найважливішою частиною культури й освіти Японії.

Розробники коміксів країн Європи та США використовують механізм розчленування тексту і малюнка. Канва твору оцінюється як сценарна робота, а у графіці працює найпростіша система відображення переказу, при цьому практично не приділяється уваги організації візуального і текстового рядів. Є кілька фундаментальних досліджень у цій області – С. МакКлауд, У. Айснер [3], автори яких досить скрупульозно розглядають питання ритму, узгодження всіх його елементів в єдине ціле і роль знаків у коміксах. Ці праці є настільним посібником будь-якого професіонала, але, на жаль, мало поки вплинули на практику створення самих коміксів.

У сфері освіти комікс може і повинен використовуватися як універсальна форма подачі інформації, завдяки його унікальним психологічним властивостям впливу на особистість, а саме ємності відображення сутності ідей, що в нього закладаються, образності, орієнтованості й на свідомість людини, і на його почуття. Саме завдяки цьому, інформація учнями швидше і краще засвоюється, вони можуть побачити суть проблеми, вчаться виокремлювати головне. Особливо це важливо для інформації, яку досить складно, а іноді й неможливо передати вербальним способом. Логічніше задіяти візуальні канали сприйняття учнів, вдавшись у процесі пояснення до допомоги символів, знаків, образів або серії сюжетних малюнків, тобто коміксу, коли необхідно відобразити ті елементи знання, що вимагають логіки розміщення в певному положенні частин тіла під час роботи, траєкторії їхнього руху тощо з одночасним поясненням текстом поруч. Іноді це краще робити у формі діалогу, коли даються пояснення від другої особи, а це найбільш характерно для коміксної форми відображення інформації, навчального матеріалу. Важливо щоб розробники коміксів через їх якості впливу на свідомість і підсвідомість, могли відображати в серії взаємопов'язаних картинок найбільш важливі елементи понятійної системи, що закладаються вмістом коміксів.

Але комікс – усього лише форма, яка може наповнюватися будь-яким змістом. Комікс – один з видів мистецтва і одночасно технологій відображення інформації. Тому він, як і будь-який інший сенсоутворюючий інформаційний ресурс, може бути складним для сприйняття, тобто багат шаровим і багаторівневим. Все залежить від задуму автора, який створює це зображення з текстом, від його майстерності. Висловити ту чи іншу ідею у візуальному ряді за допомогою лінії і колірних плям є досить складним, скрупульозним завданням. Кадр коміксу дещо нагадує карикатуру на реальну дію. У будь-якому разі автор створює якесь багат шарове смислове узагальнення, втягує споживача в досить тонку інтелектуальну модель відображення поведінки. Але творцю коміксу складніше, адже він має технологічну послідовність подій, а отже, повинен не тільки створити окремі узагальнення через кадри-повідомлення (фрейми, фрактальні елементи, словесні конструктори) [9], опрацювати монтажні стики, вирізбити сенс із зіставлення непорівнянних кадрів, з логічним завершенням сюжету через відбиття в ньому дії, або в разі врахування моральної складової – вчинку. Багат шаровість віддзеркалення розвитку логіки сюжету, в тому числі і виробничого, де, хоча і менше гри сенсів в тексті коміксу, учень повинен усвідомити побачене і переробити їх у власне бачення послідовних дій (у контексті даної статті йдеться про поведінкові функції людини у виробничих умовах).

Висновком до вищенаведеного може стати така думка, що поступово відбувається переорієнтація нашої освіти на візуальний ряд, бо, як показують загальносвітові тенденції, цей процес все одно неминучий. Однак, як і в питанні заміни вчителя електронним освітнім ресурсом, що на думку більшості вчених-футурологів, які займаються перспективними напрямками розвитку системи освіти, це неможливо в принципі. Тобто нині не можна стверджувати, що з часом візуальний ряд остаточно витіснить слово зі сфери освіти. Слово як сутнісний прояв змісту освіти, пріоритетне в культурі нашого народу. І є предмети, де без нього просто не обійтися, особливо на щаблі професійного освіти. Як показує досвід найбільш економічно розвинених країн світу, в Україні зможе реалізуватися ще й ця техніко-технологічна педагогічна інтерпретація змісту освіти, тобто можуть бути не тільки сформульовані поняття, а й стане можливим навчити учнів читувати їх з малюнка або відображеного у коміксі змістового елемента, змушуючи учнів йти від візуального ряду до понятійного і це буде проривом, який обіцяє позитивні перспективи в освіті. Це вже буде вихід на найвищу герменевтику, коли слово, процес і його зображення з легкістю зможуть переводитися учнями з однієї сфери в іншу.

Використані джерела

1. Адаптированная література / [стаття]. – Електронний ресурс: <http://ru.wikipedia.org/wiki>
2. Комікси / [стаття]. – Електронний ресурс: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D1%81>
3. МакКлауд Скотт. Теория комиксу. – Електронний ресурс: <http://comicstheory.ru/scott.php>
4. Мала Катерина. Справедливість і масова культура в сучасному суспільстві – Електронний ресурс: http://www.experts.in.ua/baza/analitic/index.php?ELEMENT_ID=48975
5. Машина еє прошлое, настоящее и будущее: сборник / [под общ. ред. академ. И.И. Артоболевского]. – М. : Изд-во ЦК ВЛКСМ "Молодая гвардия", 1959. – 511 с.

6. Новикова И.А. Современное развлекательное телевидение в контексте общественных дискуссий / И.А. Новикова // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. – 2009. – № 4. – С. 109–126
7. Основы токарного дела с краткими сведениями о шлифовании, строгании, фрезеровании и расчётах / кол. авторов / [пер. с нем. С.Н. Тагера]. – М.: Профтехиздат, 1962. – 212 с.
8. Слепнин В.А. Руководство для обучения токарей по металлу: учеб. пособ. для проф.-тех. учебных заведений / В.А. Слепнин. – [2-е изд., перераб.]. – М.: Высш. школа, 1971. – 336 с.
9. Юрженко В.В. Методологічні підходи до визначення структури й змісту освітньої галузі "Технологія" в основній школі: монографія / В.В. Юрженко. – К.: Вид-во НПУ ім. М.П.Драгоманова, 2014. – 409 с.
10. Baumgärtner, Alfred Clemens. Die Welt der Comics (нім.). – Bochum: Kamp, 1965. – P. 63.
11. Blackburn, Keith. The Tutor (англ.). – London: Heinemann Educational, 1975. – 262 p. – (Heinemann organization in schools series)
12. Jovanovic, Goran; Koch, Ulrich. The Comics Debate in Germany // Pulp demons: international dimensions of the postwar anti-comics campaign (англ.) / Edited by John A. Lent. – Cranbury, NJ: Associated University Presses, Inc., 1999. – P. 97. – 306 p.
13. MDL (May 1954). "Talking Shop" (англ.). Wilson library bulletin (HW Wilson Co.) 29: 611.
14. Reynolds, George R. "The Child's Slant on the Comics" (англ.) // School Executive. – 1942 – (62): 17
15. Wertham, Fredric. "You Always Have To Slug 'Em." What Are Crime Comic Books? // Seduction of the innocent (англ.). – Port Washington, N. Y.: Kennikat Press, 1972. – P. 36. – 400 p.

Yurzhenko V.

USE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN COMICS EDUCATIONAL SYSTEMS OF MOST DEVELOPED COUNTRIES OF THE WORLD

The article reveals the mostly typical negative and positive position in the use of comics form of the information transfer during the educational process. The experience of the mostly economically developed countries concerning the implementation of educational content through such relatively controversial form of informing students is considered.

The entire modern sociocultural sphere moves from the verbal to the screen transmission of information, and not only children, but also adults increasingly feel themselves as viewers notably as passive recipient of information. Creation of fractal (modular, cluster) approaches in building of the content structure involves mandatory formation of conceptual core. These concepts are basic, "benchmark". Therefore, the question of attention accentuation and affordable for everyone remains a serious and still unsolved problem in content formation. The inherent in comics specific content elements "benchmark" concepts can help with consideration of this question. They are, in fact, close to the so-called reference notes.

Key words: educational comics, fractal, benchmark, phylacteries, some generalizations.

Стаття надійшла до редакції 14.01.2015