Для цитирования: Богданова В. О. Дидактический потенциал комикса // Социум и власть. 2020. № 6 (86). С. 79—87. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-6-79-87.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-6-79-87

УДК 140.8

ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КОМИКСА

Богданова Вероника Олеговна,
Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, доцент кафедры философии и культурологии, Южно-Уральский государственный университет, старший научный сотрудник научно-образовательного центра практической и прикладной философии, кандидат философских наук, 454080, Российская Федерация, Челябинск, пр. Ленина, 69, E-mail: verovictory@mail.ru

Аннотация

В статье автор анализирует условия существования субъекта в постинформационном обществе, которые приводят к формированию нового стиля мышления у молодого поколения, функционирующего за пределами текстоцентрической парадигмы. Автор поднимает актуальную проблему системы образования, поскольку нельзя построить успешный процесс обучения, не отвечая запросам времени, не учитывая особенности восприятия мира современными людьми. В молодежной среде давно преобладает экранный (клиповый) стиль мышления, который в процессе познания опирается на визуальные образы. В ходе исследования автор приходит к мысли, что, отвечая новому стилю мышления, необходимо стремиться к сочетанию методов работы с линейным текстом и визуальными источниками информации, к которым так восприимчив современный человек. Такое гармоничное сочетание обеспечивает комикс, обладающий богатым дидактическим потенциалом. В статье описываются положительные стороны применения комикса в образовательном процессе и рассматривается пример использования комикса на занятиях по философии.

Ключевые понятия: информация, текстоцентрическая культура, клиповое мышление, экранная культура, визуальные образы, комикс.

Современный человек живет в эпоху массового потребления информации, которая имеет фрагментарный и избыточный характер. Если раньше у субъекта было достаточно времени на ее переработку, то теперь постоянное приращение информации приводит к тому, что субъект вынужден ее быстро принимать и передавать ограниченными порциями — «квантами», в отрыве от общего контекста. В условиях дефицита времени информация воспроизводится оперативно и шаблонно.

В постинформационном обществе человеку приходится развивать умение быстро реагировать и переключать внимание с одного источника информации на другой, чтобы быть не на периферии, а в центре событий. Однако насыщенность среды информацией затрудняет процесс ее глубокого осмысления. Минуя стадию знаний, информация, получаемая субъектом, тут же транслируется, не осваиваясь его когнитивной структурой.

Большое количество информации, ее общедоступность приводят к формированию у молодого поколения нового стиля мышления. Если раньше человек основную информацию получал через линейный текст, то теперь он не столько мыслит через текст, сколько через визуальные образы. Это усложняет усвоение прошлого опыта культуры, центрированной на тексте, которая господствовала со времен позднего средневековья и продолжает воспроизводиться системой образования.

Система образования отстает от темпа развития общества, не отвечая требованиям жизни. Она пытается не замечать, что на мышление молодого человека влияет множество внешних факторов — Интернет, сетевые коммуникации, компьютерные игры, мобильные данные. Данные факторы невозможно подвергнуть контролю. В молодежной среде преобладает экранный стиль мышления, который находит широкое применение в глобальной сети. Что представляет собой этот стиль мышления?

Если люди текстовой культуры много информации получали в результате чтения книг, у них был хорошие объем памяти и высокая концентрация внимания, то люди экранной культуры существенно отличаются от них. Им сложно сосредотачивать внимание на чем-то одном, последовательно излагать свои мысли, рассуждая на одну тему, не меняя содержание разговора, трудно воспринимать гомогенную информацию, длительно взаимодействовать с одними и теми же людьми.

Люди экранной культуры привыкли одновременно решать несколько задач. Они умеют быстро переключатся, отвечая на «вызовы» внешней среды, однако у них отсутствует умение длительно фокусировать внимание на чем-то одном. Они предпочитают получать информацию не через текст, а через многообразные визуальные источники: изображения, фото, видео, мемы и др. Эта особенность выстраивать мышление на основе визуальных образов или сжатых текстовых фрагментов получила название клипового мышления.

Клиповое мышление — это условное мышление, которое позволяет человеку обрабатывать контент фиксированной длины, а не семиотические структуры произвольной сложности [4]. В клиповом мышлении визуальные символы довлеют над логикой текста. Данный тип мышления позволяет быстро переключать внимание с одного смыслового фрагмента на другой, но оно мешает длительному восприятию линейной последовательности текста. При формировании клипового мышления идет развитие одних когнитивных операций наряду с другими. Освоение же линейного текста требует умения сосредотачивать внимание на одном предмете. Однако в современном мире важно и другое умение — быстро переключаться на новый источник информации, другую задачу или ситуацию. Как умение концентрироваться (работать с текстом), так и умение быстро приключать внимание (получать новую информацию) одинаково необходимы современному человеку, но они могут находиться в конфликте. Хотя они могут быть комплементарными. Ведь быстрота, реактивность мышления нередко развивается за счет сосредоточенности, также как умение переключаться совершенствуется за счет умения быстро углубляться в суть предмета. Быстрота мышления — это необходимая способность для современных условий среды, насыщенной информацией. Если бороться с этой естественным образом выработанной способностью клипового мышления, то разрыв между школой, вузом и стилем жизни современной реальности еще более углубится.

Клиповое мышление появилось как ответ на изменения среды, ответ на требование повышения скорости обработки информации, умения отбирать важное, отсекая лишнее. Этот стиль мышления был необходим для защиты интеллекта от информационной перегрузки. Тем не менее многие педагоги отмечают, что клиповое мышление приводит к языковому минимализму и бедности речи. У молодого поколения наблюдаются некоторые трудности в осуществление таких операции, как анализ, синтез, сравнение, проведение аналогий. Это приводит к более поверхностному, некритичному способу познания [5, с. 26].

Конечно, любая «борьба» с клиповым мышлением обречена на неудачу, поскольку его появление является необходимым этапом эволюции мышления. Американский психолог Л. Розен, описывая интернет-поколение, отмечает, что оно имеет возросшую способность к «многозадачности». Дети этого поколения могут одновременно слушать музыку, общаться с друзьями в чате, бродить по сети, редактировать фотографии, делать уроки. Однако реализации этой способности приводит к рассеянному вниманию, гиперактивности [8, p. 228]. Молодому поколению сложно читать линейный текст, они его и не читают в традиционном понимании. Они горизонтально «пробегают» по заголовкам, абзацам и целым страницам в поисках быстрой и легкой«добычи» [4]. Человеку трудно сосредоточиться на усвоении и переработке одной информации, поскольку он живет на пересечении разных информационных потоков. Это похоже на то, как телезритель «перескакивает» с канала на канал, наблюдая несвязанные друг с другом обрывки информации или как пользователи сети листают новостную ленту. Появился даже термин для обозначения данного феномена — «зеппинг».

Сформировалась особая культура составления постов, которые должны включать ограниченное количество знаков, содержать визуальную и аудиальную информацию, иначе посты останутся без просмотров. Так составленный пост легко охватывается одним взглядом. Его восприятие не требует больших усилий.

В сети часто обычный текст заменяется картинками, которые проще воспринимать. Эта особенность хорошо прослеживается в социальных сетях ВКонтакт, Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest. В них пользователи создают тематические коллекции изображений, которые сопровождаются максимально короткими надписями, иногда заменяемые стикерами, междометиями. Визуальная информация преобладает над текстовой. Растворяясь в ней, современный человек превращается в напряженный, все приемлющий, на все направленный Взгляд, распахнутый навстречу новым изображениям и видеоопыту [1, с. 65]. Реальность воспринимается субъектом как серия, сменяющих друг друга картинок. Современный

человек как будто бы вернулся к мифологическому сознанию дописьменного общества, в котором с помощью виртуальных образов передается то, что раньше в текстовой культуре передавалось вербальными средствами [6, с. 225]. Поскольку визуальные образы быстрее воспринимаются, лучше запоминаются и вызывают у современного человека меньше усталости, несмотря на их изобилие [6, с. 213].

В процессе обучения линейный текст и визуальные источники информации, к которым восприимчив современный человек, должны сочетаться друг с другом. При составлении дидактического материала предпочтительно использовать как образные, так и вербальные средства обучения. Ф. И. Гиренок отмечает, что это не представляет большой проблемы, поскольку любые теории можно упаковать в наглядные образы, вербальные картинки. Визуализации поддаются тексты, в которых присутствуют сюжеты, они могут быть инсценированы или экранизированы [3, с. 4]. Однако как быть с философскими текстами, которые не имеют сюжетов, в силу их абстрактности. Можно ли их представить в виде визуального ряда, картинок, схем, сделав философские концепции более понятными и доступными для современного человека? На наш взгляд, с этой задачей справляется комикс, который давно занимает важное место в процессе образования. Рассмотрим его дидактический потенциал.

Дидактический потенциал комикса как визуального метода познания

Как уже отмечалось, современная культура является экранной, поэтому учебный процесс нельзя строить исходя из представлений людей прошлого, которые жили в рамках парадигмы текста. Учебный процесс должен учитывать запросы настоящего времени, строиться исходя из особенностей восприятия мира молодым поколением. В современной культуре преобладают визуальные образы передачи информации, так как в условиях переизбытка информации человеку сложно ее усвоить в большом объеме. На смену текстовым документам стали приходить источники с большим количеством графических образов в виде объяснительных схем, изображений, интеллект-карт, графических повествований, выполненных в жанре комиксов. Человек, экранной культуры предпочитает не читать и слушать, а смотреть. Воплощением основных принципов экранной культуры является комикс, который представляет собой сменяющиеся сюжетные картинки, напоминающие остановившиеся кадры фильма.

Комиксы (от англ. comic — смешной, весёлый) — это графические истории, которые отражают единство повествования и визуального действия. Комиксы всегда имеют сюжетную линию, которая представлена последовательной логической связью между эпизодами (кадрами, отдельными картинками). Логическая связь объединяет одно событие или одну проблему. Комикс может содержать в себе текстовую информацию, но может быть немым изображением сюжета без текста. Яркими примерами «немых комиксов» являются работы журналиста Х. Бидструпа, который рисовал комиксы (карикатуры) на бытовые, политические, экономические темы. Как правило, в комиксе текстовая информация занимает не более 20—30 %, а остальное — визуальная информация, представленная рисунками, знаками, символами, мемами, смарт-объектами и интеллект-картами.

Несмотря на то что слово «комикс» переводится как «смешной», этот жанр не всегда бывает комичным, ироничным. Комиксы могут быть драматическими, трагическими или просто поднимать серьезные мировоззренческие проблемы, например, вопросы жизни и смерти, свободы и предопределенности и т. д.

Комиксы имеют давнюю историю, уходящую своими корнями в XVI—XVII вв. В это время в Европе были широко распространены сюжетные картинки, отражающие жизнь святых. Они выставлялись на продажу для простых людей, не обученных грамоте. Их основное предназначение было приобщить людей к религиозной культуре. Они использовались в просветительских целях. В русской культуре также присутствовала богатая традиция применять иллюстративные ряды вместе с повествованием. Иконы средневековых мастеров, описывающие жизнь святых, являются одновременно видом живописи и литературным произведением, поскольку они несут в себе большую повествовательную нагрузку. Первая книга нарисованных историй была создана в 1827 г. Р. Тёпфером. Она имела название «Histoire de Mr. Vieux Bois». В книге были представлены короткие юмористические истории о мужчине и его возлюбленной. Каждая история была разбита на кадры (сцены). Ниже кадров делались подписи, объясняющие картинки. Героями историй были одни и те же лица, но истории не имели общей сюжетной линии [7, p. 9]. Однако впервые

рисованный рассказ получил название комикса в 1896 году, когда была опубликована серия комиксов «Жёлтое дитя» Р. Аутколта на страницах газеты «New York World». Среди современных художников, рисующих комиксы, наиболее известны такие, как Д. Сакко, М. Борс, Т. Ролл, Д. Холидей, А. А. Трушкин, А. Снегирёв и А. Аёшин.

Несмотря на то, что комиксы воспринимаются как вид развлечения, они получили широкое распространение в сфере образования. В Америке, Европе комиксы давно стали эффективным инструментом обучения, облегчающим труд педагога. Образовательный потенциал комикса впервые стал применяться в учебных учреждениях США еще в 1930-е годы. В это время комиксы издавались американскими компаниями Marvel и DC Comics. По подсчётам с 1935 по 1944 г. в США были изданы более ста публикаций, в которых описывалось, как можно использовать комиксы для обучения детей [9]. Сейчас в США даже существуют специальные проекты интеграции комиксов в школьную программу. Например, проект под названием «The Comic Book Project». В рамках этих проектов публикуются образовательные комиксы, нарисованные самими детьми.

Комикс как дидактический инструмент обеспечивает лучшее понимание и запоминание теоретического материала, поскольку в нем субъект получает информацию отдельными фрагментами в наглядной форме, что соответствует особенностям восприятия современного человека. Разбивка информации на кадры позволяет расставлять необходимые акценты в обозначенной проблематике, фокусировать внимание на определенных идеях, событиях или явлениях, лучше понимать их содержание.

Комикс помогает решить проблему мотивации, поскольку он ориентирован на интерес читателя, обращаясь непосредственно к его восприятию, в отличие от академичного теста, лишенного визуального разнообразия. Информация в комиксе эмоционально окрашена, она затрагивает чувства читателя, апеллирует к его опыту. Зачастую в комиксе воспроизводятся жизненные ситуации, обращение к которым помогает приблизить обучение к миру повседневности. Как правило, обучающийся понимает смысл учебной деятельности тогда, когда он видит, как приобретенные знания можно применять в жизни. Эту связь теории с жизнью раскрывает комикс. Перечисленные особенности комикса оказывают положительный эффект при усвоении теоретического материала.

Использование комикса как инструмента образовательного процесса

В исследовании дидактического потенциала комикса мы исходили из мысли, что комикс может помочь в понимании, интерпретации не только сюжетных, но и абстрактных текстов, например, философских. Перед студентами университета была поставлена задача: составить комикс, используя два отрывка из произведений философов. Фрагменты текста были подобраны, исходя из предыдущих занятий, на котором обучающиеся познакомились с основными направлениями философии: идеализмом, материализмом, дуализмом и философией тождества. Студенты академической группы объединились в пять микрогрупп. Каждая микрогруппа получала соответствующие фрагменты из философских произведений (см. таблицу).

Студентам предлагается поработать с текстом для составления комикса, который объединял бы в себе идеи философов. Комикс должен состоять не менее чем из 4 кадров. Работа с текстом осуществляется по следующему плану:

1. Чтение фрагментов из философских произведений.
2. Обнаружение связи текста с «основным вопросом философии».
3. Определение проблематики, поднимаемой в тексте.
4. Выделение главных мыслей (идей) философов, в соответствии с ранее установленной проблематикой.
5. Сравнение мировоззрений философов. Определение сходств и различий.
6. Продумывание сюжетной линии комикса, которая бы отражала главные идеи двух философских текстов.
7. Определение главных героев комикса.
8. Составление диалога главных героев (формулировка реплик).
9. Визуальное воплощение комикса.
10. Презентация комиксов с воспроизведением основных идей мыслителей.

Ниже выборочно представлены комиксы, составленные студентами разных академических групп (рис. 1—4).

Проблематика философских текстов

Номер микрогруппы	Философские тексты (фрагменты)	Проблематика
1	Ламетри Ж.О. Человек-машина. Чалмерс Д. Сознающий ум. В поисках фундаментальной теории	Проблема соотношения сознания и тела
2	Платон. Федр. Тит Лукреций Кар. О природе вещей	Проблема смерти и бессмертия
3	Декарт Р. Рассуждение о методе. Притча Чжуан-Цзы «Бабочка»	Проблема реальной и виртуальной форм бытия (на примере сна). Проблема «Я»
4	Декарт Р. Рассуждение о методе. Дидро Д.Разговор Д'Аламбера с Дидро	Проблема развития. Проблема «видовой дискриминации»
5	Маркс К., Энгельс Ф. К критике гегелевской философии права Фейербах Л. Сущность христианства	Проблема возникновения религии. Нравственные дилеммы

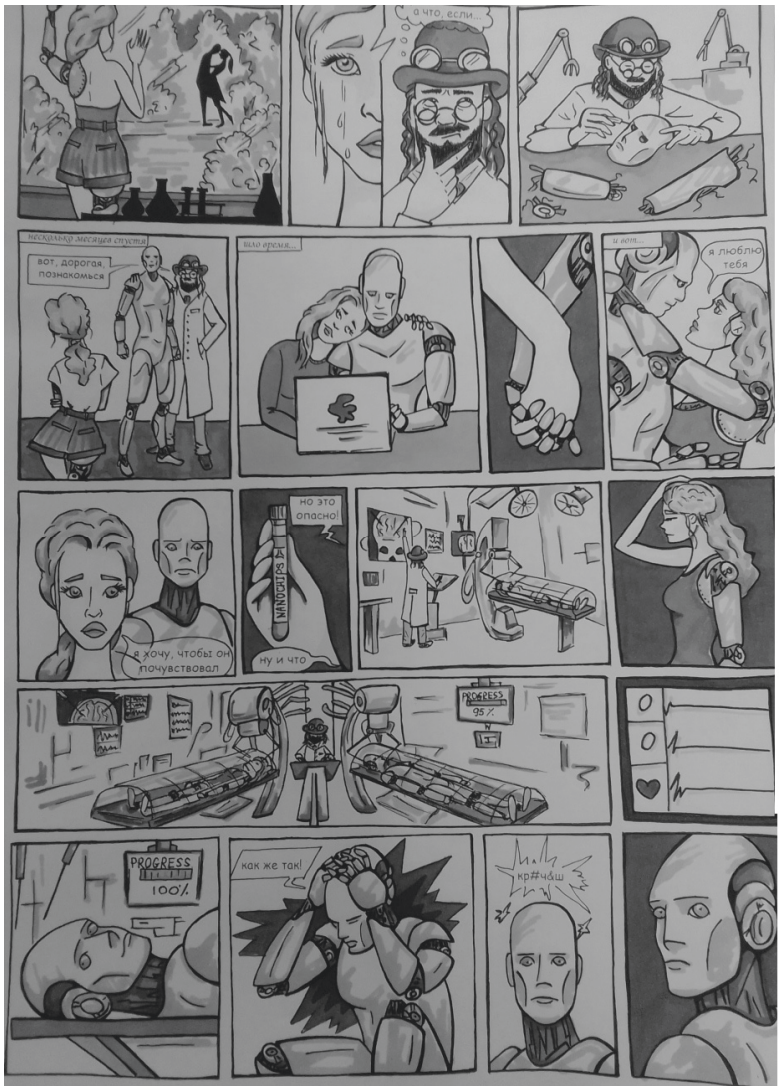


Рис. 1. Комикс «Человек-машина»

Пояснение к комиксу «Человек-машина»

Комикс создан с опорой на тексты: Чалмерса Д. «Осознающий ум», Ламетри Ж. «Человек-машина». В комиксе описывается драматическая история девушки, которая попала в аварию, стала человеком с ограниченными возможностями. Ее отец был ведущим специалистом по киберпротезированию и робототехником с мировым именем. Он смог создать для дочери совершенные протезы. Дочь подросла и стала мечтать о любви, но не могла себе найти человека для построения отношений и создания семьи. Тогда отец решил создать для нее робота, который был бы запрограммирован на проявление человеческих чувств заботы и любви. Дочь влюбляется в созданного для нее робота, но ее все чаще тревожит мысль, что робот симулирует чувства, на самом деле их не испытывая. Она просит отца считать и скопировать информацию о любви и человеческих отношениях с ее головного мозга и перенести ее в искусственный интеллект. Однако в ходе операции дочь погибает. Отец, несмотря на тяжелую потерю, решает довести до конца, в надежде, что какая-то часть дочери оживет в роботе. Однако то что в современной науке называется «квалиа» при переносе на другой материальный носитель просуществовало несколько минут и пропало. Робот на краткий миг почувствовал себя человеком, осознав боль потери, но затем снова стал роботом. Отец продолжил искать связь между телом и психикой (сознанием), но пока не продвинулся в своих исследованиях. Он все больше склоняется к мысли, что сознание нематериально, но связано с физическими объектами (мозгом, ИИ) фундаментальными психофизическими законами, которые он еще не понял до конца.

Пояснение к комиксу «Что есть Бог»

Комикс составлен по фрагментам из произведений Фейербаха Л. «Сущность христианства» и Маркса К., Энгельса Ф. «К критике гегелевской философии права». В комиксе обыгрывается идея, что Бог есть проекция самых прекрасных человеческих качеств. Если бы птицы и рыбы могли думать и говорить, были одарены абстрактным мышлениям, то у них были свои Боги, которые имели бы схожие с ними облики, обладали бы предпочтительными для них качествами.



Рис. 2 Что есть Бог?



Рис. 3. Религия есть опиум или любовь?

Пояснение к комиксу «Религия есть опиум или любовь»

Комикс составлен по фрагментам из произведений Фейербаха Л. «Сущность христианства» и Маркса К., Энгельса Ф. «К критике гегелевской философии права». В комиксе расширяется понятие «Бога», которое мыслится не как внешняя духовная субстанция, как проявление высшей духовности, на которую способен человек. Она проявляется через любовь к ближнему. Студенты отметили, что в таком контексте религия не может быть «опиумом для народа», которая одурманивает разум и приводит к пассивности и бездействию. Любовь требует высокой духовной активности, истинно любящий человек разумен, поскольку он несет людям добро и делает мир лучше.

Пояснение к комиксу «Что реально?»

Комикс составлен по фрагментам из произведений Декарта Р. «Рассуждение о методе» и Чжуан-Цзы «Бабочка». В комиксе поднимается проблема определения реальности. Студенты на примере сложности отделения сна от бодрствования приходит к мысли о том, что сновидец мало, что может знать о себе и мире. Может оказаться, что его представления являются иллюзорными. Однако с другой стороны данные представления, возможно и иллюзорные, создаются мышлением. Мышление осуществляется тем, кто существует, присутствует в мире. Следовательно, есть тот, кто мыслит и существует на самом деле. Это и есть подлинная и несомненная реальность.

Анализируя проделанную работу, можно отметить следующие моменты. Студенты охотно откликаются на предложение создать комикс, проявляют живой интерес к визуальным видам искусства. Сама постановка задачи в виде составления комикса на мировоззренческую тему вызывает у студентов положительные эмоции, повышает их настроенность на познание.

Комикс помогает лучше понять мировоззренческие взгляды философов. Создавая комикс, обучающиеся учатся работать с текстом, оттачивают навыки анализа и синтеза (обобщения). Они учатся выделять главные мысли, определять сходства и различия, сравнивая мировоззренческие установки мыслителей.

При составлении комикса студенты стремятся понять суть философской проблемы,

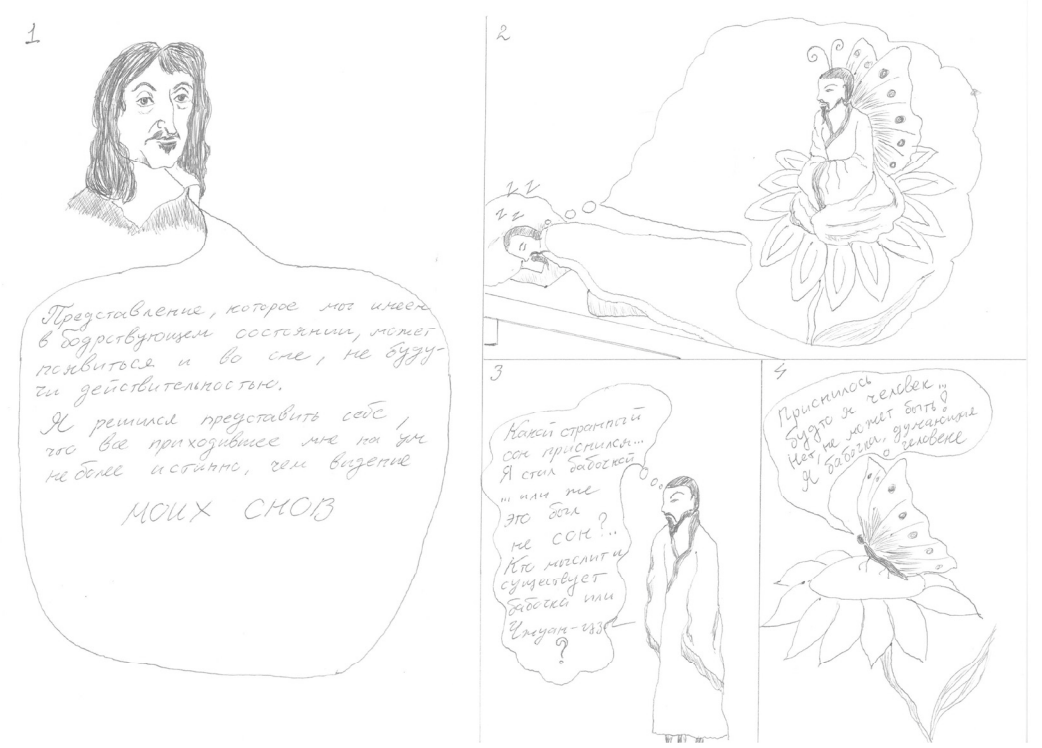


Рис. 4. Что реально?

их мышление направлено на самостоятельный поиск идей, которые можно было бы воплотить в визуальных образах. Воплощение идей философов в виде комикса предполагает применение логического инструментария, так как студенты вынуждены подбирать аргументы для отражения философской позиции мыслителя. Таким образом, составление комиксов способствует развитию не только воображения и креативности, но и понятийного логического мышления. Замечено, что комикс помогает лучше запоминать философские концепции, то есть комикс может служить опорой для воспроизведения основных идей мыслителей по памяти. Данный метод делает процесс обучения более осмысленным и результативным.

Естественно, как и у любого метода обучения у комикса имеются свои недостатки. Необходимо использовать положительную составляющую комикса в образовательных целях, имея в виду такие его слабые стороны, как слишком сжатая форма подачи информации. Для создания сюжетной истории в визуальной форме текст сильно упрощается и лишается некоторых тонких внутренних смыслов. Конечно, знакомство студентов с философскими произведениями нельзя просто свести к рассмотрению серии картинок, но для передачи отдельных идей и концептов, сути проблем, это вполне приемлемо. Использование комикса в методических целях служит приемом, способствующим приобщению обучающегося к первоисточнику, к книге, к критическому осмыслению философских концепций. Умение создавать комиксы свидетельствует о том, что человек может свободно переходить от визуального ряда к понятийному и наоборот, применяя одновременно логическое и образное мышление.

Заключение

В современном мире большое количество информации передается с помощью визуальных средств. Несмотря на консервативность некоторых моделей образования, со временем образование будет переориентировано на использование большого количества визуальных источников информации, что, конечно, не вытеснит вербальные средства обучения, поскольку в образовательных практиках слово занимает приоритетное место [2, с. 94].

Одной из важнейших задач современного образования является умение научить

студента (школьника) работать с разными источниками информации, одним из которых может быть визуальное воплощение философского текста в виде комикса. Образовательный комикс может служить эффективным инструментом получения новых знаний и углубления уже существующих. Комиксы в сжатой символической форме способны передавать сложные идеи и абстрактные представления, кроме того, они — отлично мотивируют познавательную деятельность, пробуждают интерес к актуальным философским проблемам.

1. Батаева Е. В. Фланерство и видео мания: модерные и постмодерные визуальные практики // Вопросы философия. 2012. № 11. С. 61—68.

2. Борисов С. В. Обновление философского образования в школе: Методологические проблемы. Челябинск : Изд-во ЧелГУ, 2000. 111 с.

3. Гиренок Ф. И. Удовольствие мыслить иначе. М. : Академ. проект, 2008. 235 с.

4. Фельдман А. Клиповое мышление. URL: http://www.e-xecutive.ru/ education/adviser/1070148/ (дата обращения: 26.08.2019).

5. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры // Ineternum. 2010. Т. 1. С. 26—36.

6. Яковлева А. М. Клиповое чтение: текст как изображение-симулякр // Наука телевидения. 2014. Т. 11. С. 197—228.

7. Rackham N. Comics versus Education // New education. London, England : Cornmarket Press, 1968.

8. Rosen L. Me, My Space, and I: Parenting the Net Generation. New York, 2007. 258 p.

9. Sones W. W. D. The comics and instructional method // Journal of Educational Sociology. American Sociological Association. 1944. Vol. 18. № 4. Pp. 232—240.

References

1. Bataeva E.V. (2012) *Voprosy filosofii*, no. 11, pp. 61—68 [in Rus].

2. Borisov S.V. (2000) Obnovlenie filosofskogo obrazovaniya v shkole: metodologicheskie problemy. Chelyabinsk, Izdatel'stvo CHelGU, 111 p. [in Rus].

3. Girenok F. I. (2008) Udovol'stvie myslit' inache. Moscow, Akademicheskij proekt, 235 p. [in Rus].

4. Fel'dman A. Klipovoe myshlenie. Available at: http://www.e-xecutive.ru/ education/adviser/1070148, accessed 26.08.2019 [in Rus].

5. Frumkin K. G. (2010) *Ineternum*, vol. 1, pp. 26—36 [in Rus].

6. YAkovleva A.M. (2014) *Nauka televideniya*, vol. 11, pp. 197—228 [in Rus].

7. Rackham N. (1968) Comics versus Education // New education. London, England, Cornmarket Press [in Eng].

8. Rosen L. (2007) Me, My Space, and I: Parenting the Net Generation. New York, 258 p. [in Eng].

9. Sones W. W. D. (1944) *Journal of Educational Sociology. American Sociological Association*, vol. 18, no. 4, pp. 232—240 [in Eng].

For citing: Bogdanova V.O. Didactic potential of comics // Socium i vlast'. 2020. № 6 (86). P. 79—87. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-6-79-87.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-6-79-87

UDC 140.8

DIDACTIC POTENTIAL OF COMICS

Veronika O. Bogdanova,
South Ural State Humanitarian Pedagogical University,
Associate Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies,
South Ural State University,
Senior Researcher, Scientific and Educational Center for Practical and Applied Philosophy,
Cand. Sc. (Philosophy),
The Russian Federation, 454080, Chelyabinsk, prospect Lenina, 69,

Abstract
In the article, the author analyzes the conditions for a subject's existence in the post-informational society, which lead to forming a new style of thinking in the younger generation, functioning outside the textocentric paradigm. The author raises the actual problem of the education system, since it is impossible to build a successful learning process without meeting the demands of the time, without taking into account the peculiarities of perceiving the world by modern people. In the youth environment, the screen (clip) style of thinking has long prevailed, which in the process of cognition is based on visual images. In the course of the study, the author comes to the conclusion that, responding to the new style of thinking, it is necessary to strive for a combination of methods of working with linear text and visual sources of information, to which a modern person is so receptive. This harmonious combination is provided by a comic strip with rich didactic potential. The article describes the positive aspects of using comics in the educational process and examines an example of using comics in philosophy classes.

Key concepts:
information,
textocentric culture,
clip thinking,
screen culture,
visual images,
comics.