ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ЖӘНЕ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ
PEDAGOGICAL AND PSYCHOLOGICAL SCIENCES

CENTRAL ASIAN SCIENTIFIC JOURNAL
ISSN 3135-3061
2026. №4 (32), Том 2. С. 645–650
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.24349069
Сайт журнала: https://cajournal.kz

УДК 372.881.111.1

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ В ОБУЧЕНИИ ЧТЕНИЮ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ УЧАЩИХСЯ СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Р.Б. Искаков, Д.Б. Аркаев, Д.А. Морозова
НАО «Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынулы», Костанай, Казахстан

Искаков Ренат Бахытжанович — Студент 2 курса, кафедра иностранных языков, НАО «Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынулы», Костанай, Казахстан.

Аркаев Данияр Болатович — Студент 2 курса, кафедра иностранных языков, НАО «Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынулы», Костанай, Казахстан.

Морозова Дина Аскатовна — Старший преподаватель, кандидат педагогических наук, кафедра иностранных языков, НАО «Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынулы», Костанай, Казахстан.

Научный руководитель: Соловьева Наталья Анатольевна — кандидат педагогических наук, ассоциированный профессор, кафедра иностранных языков, НАО «Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынулы», Костанай, Казахстан.

© Р.Б. Искаков, Д.Б. Аркаев, Д.А. Морозова, 2026

Аннотация: В статье рассматриваются теоретические основы использования визуальных новелл в обучении чтению на английском языке учащихся старшего школьного возраста. Актуальность темы обусловлена необходимостью поиска учебных материалов, которые сочетают аутентичный текст, визуальную поддержку и игровую мотивацию. В работе описаны особенности визуальных новелл как учебного материала, приёмы работы с ними, виды упражнений для развития навыков чтения. Сделан вывод, что визуальные новеллы обладают значительным дидактическим потенциалом, однако их эффективность зависит от отбора материала, продуманной системы заданий и соответствия уровню учащихся.

Ключевые слова: визуальная новелла, английский язык, чтение, лексика, игровое обучение, мотивация, старший школьный возраст.

Summary

The article examines the theoretical foundations of using visual novels in teaching English reading to high school students. Visual novels combine text, illustrations, sound and interactivity, which makes them engaging authentic reading material. The paper describes their features, teaching techniques and types of reading exercises. Visual novels have considerable didactic potential, but their effectiveness depends on material selection, a well-designed system of tasks and learners' language level. Further experimental verification is required.

Keywords: visual novel, English language, reading, vocabulary, game-based learning, motivation, senior school age.

Чтение остаётся одним из ключевых видов речевой деятельности при изучении английского языка: через него учащиеся знакомятся с новой лексикой, грамматическими конструкциями и культурой страны изучаемого языка. Вместе с тем традиционные учебные

тексты часто кажутся школьникам малоинтересными, что снижает их мотивацию к самостоятельному чтению. Исследование навыков чтения на английском языке среди школьников Казахстана, проведённое А. Ахметовой и соавторами [4], показывает, что на результаты влияют вовлечённость учащихся и атмосфера в классе, поэтому поиск привлекательных для школьников форматов чтения является практически значимой задачей.

Одним из таких форматов являются визуальные новеллы — интерактивные истории, в которых текст сопровождается иллюстрациями, звуком и выбором действий героя. Они популярны среди молодёжи, а значит, могут использоваться как аутентичный и привлекательный материал для чтения.

Научная проблема исследования заключается в необходимости теоретического обоснования возможностей визуальных новелл для развития навыков чтения на английском языке у старшеклассников.

Цель исследования — проанализировать и систематизировать научные подходы к использованию визуальных новелл в обучении чтению на английском языке.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи:

1. Рассмотреть особенности визуальных новелл как средства обучения английскому языку.
2. Проанализировать опыт использования визуальных новелл в изучении английского языка.
3. Описать основные приёмы обучения с использованием визуальных новелл.
4. Выделить виды упражнений для развития навыков чтения.

Объект исследования — процесс обучения английскому языку учащихся старшего школьного возраста.

Предмет исследования — теоретические основы использования визуальных новелл для развития навыков чтения на английском языке. В работе используются методы теоретического исследования: анализ научно-методической литературы, сравнение научных подходов, синтез и обобщение полученных данных.

Визуальные новеллы как средство обучения английскому языку

Чтобы понять, чем визуальные новеллы полезны для чтения, сначала рассмотрим, что они собой представляют. Визуальная новелла — жанр интерактивной литературы, в котором повествование строится на тексте, дополненном статичными или анимированными изображениями, музыкой и возможностью выбора решений героя. Родиной жанра считается Япония. По данным Д.Д. Яцкой и А.А. Аниконовой [1], первой игрой, близкой к визуальным новеллам, называют Portopia Renzoku Satsujin Jiken (1983), а к современному виду жанр приблизился с выходом Otogirisou (1992). Если ранние новеллы представляли собой статичные картинки с текстом, то современные могут включать анимированные сцены.

Для обучения английскому языку значимы следующие особенности визуальных новелл:

- наличие развёрнутого текста: диалоги, описания и внутренняя речь героев формируют привычку к чтению;
- визуальная опора: иллюстрации, сцены и звуковые эффекты помогают понять смысл незнакомых слов и ситуацию в целом [10];
- интерактивность: выбор действий героя требует внимательного чтения и осмысления вариантов;
- сюжетная мотивация: желание узнать развитие истории побуждает продолжать чтение [9];
- культурный контекст: истории могут быть связаны с мифологией, историей и бытом разных стран [1].

Использование визуальных элементов в обучении подтверждается исследованиями графических материалов. Так, обзор Э. Кларк [5] посвящён эффективности комиксов в

обучении изучающих английский язык, а исследование М. Кука [6] рассматривает влияние графических романов на понимание прочитанного в старших классах. Эти работы показывают, что сочетание текста и изображения может поддерживать понимание, хотя визуальные новеллы отличаются от комиксов наличием интерактивности и звукового сопровождения.

К проблемам использования визуальных новелл относятся неравномерное качество текстов и переводов [1], непредсказуемый уровень лексики, а также необходимость тщательного отбора материала с учётом возраста и языковой подготовки учащихся.

Использование визуальных новелл в процессе изучения английского языка

Определив особенности жанра, посмотрим, как он применялся в обучении на практике. Опыт использования визуальных новелл в изучении английского языка описан в ряде работ, большинство из которых носит прикладной характер. Систематический обзор литературы [3] (2024) рассматривает визуальную новеллу как вовлекающую среду для развития англоязычных навыков: авторы подчёркивают её потенциал для улучшения понимания прочитанного и расширения словарного запаса, а также возможность связать обучение с жизненными ситуациями.

Р.А. Прасетьо и Р. Кусвардани [10] разработали для старшеклассников образовательную визуальную новеллу «School life in Japan» методом проектирования и разработки (Design and Development), проверили её у экспертов и опробовали на учащихся. Отклик учащихся был положительным, они отмечали рост мотивации к изучению английского языка, прежде всего чтения; вместе с тем часть учащихся испытывала трудности из-за недостатка языковых знаний. По доступному описанию, эффективность оценивалась экспертной валидацией и откликами учащихся, а не измерением прироста навыка чтения.

В исследовании М. Ривальди и соавторов [9] роль визуальных новелл изучалась на материале интервью с учащимися 11 класса профессиональной школы. Респонденты сообщили, что сюжет и визуальные элементы делают уроки английского языка привлекательнее и доступнее, а интерактивный формат стимулирует активное участие и облегчает усвоение сложных языковых понятий. Это качественное исследование, и оно показывает прежде всего отношение учащихся, а не измеренные результаты.

Связь визуальных новелл с самостоятельностью учащихся рассмотрена в работе Д. Прайоги и Т. Прихатин [8]: на выборке из 30 учеников 5 класса (схема «до и после», без контрольной группы) показан прирост самостоятельности в учении после работы с новеллой, созданной в среде Ren’Py (N-Gain 0,73). Следует учитывать, что материалом служил школьный предмет естественно-научного цикла, а не английский язык, поэтому результат можно использовать лишь как косвенный аргумент.

Экспериментальные данные о понимании прочитанного получены в работе Н. Харистиани и соавторов [11]: при обучении чтению на японском языке экспериментальная группа работала с визуальной новеллой, контрольная — с обычным текстом. По итогам итогового теста новелла оказалась эффективнее для понимания прочитанного, а анкетирование показало положительное влияние на мотивацию. Хотя изучаемый язык в этом исследовании другой, оно показывает, что подобный эффект возможен.

Особого внимания заслуживает статья Д.Д. Яцкой и А.А. Аниконовой [1], в которой на материале двух историй — «Врата Самайна» и «Грешный Лондон» — анализируются реплики героев и качество их перевода на английский язык. Авторы приходят к выводу, что визуальные новеллы могут служить базой для тренировки чтения, грамматики и пополнения словарного запаса, а также для погружения в культуру. Так, в «Грешном Лондоне» перевод оказывается качественным и содержит удачно подобранную лексику (например, notorious, prowl, fat cats), тогда как в «Вратах Самайна» встречаются грамматические и смысловые ошибки, возникшие из-за машинного перевода без редактуры. Авторы предлагают использовать и такие ошибки в обучении: учащиеся выписывают неудачные фрагменты, исправляют их и сравнивают с оригиналом.

© Central Asian Scientific Journal, 2026

Необходимо отметить ограничения этих работ. В [1] анализируются лишь две истории, многие оценки переводов носят субъективный характер, а влияние новелл на навыки учащихся не измерялось. Эмпирические исследования [8-10] малочисленны, выполнены на небольших выборках в одной стране (Индонезия), опираются на опросы, интервью и экспертную оценку, а единственная работа с контрольной группой [11] посвящена другому языку. В рассмотренных источниках мы не нашли контролируемого исследования, которое измеряло бы влияние визуальных новелл на чтение на английском языке у старшеклассников. Следовательно, вывод о пользе визуальных новелл нуждается в экспериментальной проверке.

Основные приёмы обучения английскому языку с использованием визуальных новелл

Исследования показывают, что результат зависит от способа работы с новеллой, поэтому перейдём к приёмам. Таксономия стратегий обучения в визуальных новеллах, представленная на конференции FDG 2020 [2], построена на анализе 31 образовательной визуальной новеллы и выделяет пять способов обучения: через выбор, через сценарные последовательности, через мини-игры, через исследование и через неинтерактивную подачу материала. Таксономия описывает обучение в целом, а не только обучение языку, поэтому приведённые ниже приёмы для обучения чтению — авторская адаптация этих способов с учётом опыта работ [1] и [10].

1. Предтекстовая работа. Введение ключевой лексики и обсуждение темы истории перед чтением.
2. Чтение с опорой на визуальный ряд. Учащиеся используют изображения для догадки о значении слов [10].
3. Работа с выбором. Обсуждение вариантов действий героя и аргументация выбора на английском языке (соответствует способу «обучение через выбор» [2]).
4. Анализ лексики и стилистики. Сопоставление слов с похожим значением, их коннотации и уместности в контексте (например, notorious, prowl, fat cats [1]).
5. Сравнение перевода и оригинала. Поиск неточностей и подбор более удачных вариантов [1].
6. Послетекстовая работа. Пересказ, обсуждение, написание продолжения истории.

Основные виды упражнений для развития навыков чтения

Эти приёмы реализуются в конкретных упражнениях, которые удобно выстроить по этапам работы с текстом. Чтение — сложная когнитивная деятельность: по данным обзора А. Эллеман и Э. Ослунд [7], на понимание текста прямо и опосредованно влияют словарный запас, умение делать выводы и фоновые знания. Поэтому упражнения целесообразно выстраивать по этапам работы с текстом и уделять внимание лексике и языковой догадке. Обобщение возможных заданий представлено в таблице.

Этап	**Вид упражнения**	**Развиваемый навык**
Предтекстовый	Подбор определений к новым словам; прогнозирование сюжета по названию и иллюстрации	Лексика, языковая догадка
Текстовый	Поиск ответов на вопросы; определение главной мысли эпизода; выбор верного утверждения (true/false)	Понимание содержания
Текстовый	Выписывание незнакомых слов и подбор синонимов; анализ коннотаций	Словарный запас
Текстовый	Поиск и исправление ошибок в тексте (при наличии неточного перевода)	Грамматика, критическое чтение
Послетекстовый	Пересказ эпизода; обсуждение выбора героя;	Говорение, письмо

	написание продолжения	

Представленная систематизация показывает, что от понимания отдельных слов можно постепенно переходить к анализу текста и самостоятельным высказываниям. Задания на лексику и языковую догадку согласуются с выводами [7], задание на исправление ошибок перевода основано на предложении авторов [1]; остальные виды упражнений — авторская систематизация.

Заключение

Проведённый теоретический анализ научно-методической литературы позволил рассмотреть возможности использования визуальных новелл в обучении чтению на английском языке. На основании изученных источников можно сформулировать следующие выводы.

1. Визуальная новелла сочетает текст, изображение, звук и интерактивность, что делает её привлекательным аутентичным материалом для чтения.
2. Исследования [3, 8-11] показывают потенциал визуальных новелл для развития понимания прочитанного, пополнения словарного запаса, мотивации и самостоятельности, однако они малочисленны, опираются в основном на опросы и экспертную оценку, а одна из работ [8] выполнена на материале не английского языка; поэтому выводы требуют экспериментальной проверки.
3. Для работы с визуальными новеллами применяются предтекстовые, текстовые и послетекстовые приёмы, включая работу с выбором [2], анализ лексики, сравнение перевода с оригиналом и поиск ошибок [1].
4. Визуальные новеллы целесообразно использовать в сочетании с другими методами обучения, так как они дополняют, но не заменяют систематическое изучение языка.

Таким образом, визуальные новеллы можно рассматривать как перспективное средство развития навыков чтения на английском языке у старшеклассников. Дальнейшее исследование предполагает экспериментальную проверку эффективности предложенных приёмов и упражнений.

Список источников:

1. Яцкая Д.Д., Аниконова А.А. Развитие языковых навыков через визуальные новеллы // Russian Linguistic Bulletin. - 2024. - № 7 (55). - DOI: 10.60797/RULB.2024.55.23.
2. Camingue J., Melcer E.F., Carstensdottir E. A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels // Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20). - ACM, 2020. - DOI: 10.1145/3402942.3403004.
3. A Systematic Literature Review on Visual Novel as an Engaging Medium for Learning English Skills // INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa. - 2024.
4. Akhmetova A., Soeharto, Imambayeva G., Csapó B. Assessing and Validating Young Kazakhstanis' Reading Skills in English, the Impact of Classroom Climate, and Their Engagement on Reading Skills // Indonesian Journal of Applied Linguistics. - 2022. - Vol. 12, No. 2. - P. 280-292.
5. Clark E.E. Are Comics Effective Materials for Teaching ELLs? A Literature Review on Graphic Media for L2 Instruction // International E-Journal of Advances in Education. - 2017. - Vol. 3, No. 8. - P. 298-309.
6. Cook M.P. Now I "See": The Impact of Graphic Novels on Reading Comprehension in High School English Classrooms // Literacy Research and Instruction. - 2017. - Vol. 56, No. 1. - P. 21-53.
7. Elleman A.M., Oslund E.L. Reading Comprehension Research: Implications for Practice and Policy // Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences. - 2019. - Vol. 6, No. 1. - P. 3-11.
8. Prayogi M.D., Prihatin T. Improving Students' Self-Directed Learning through Visual Novel Games: Its Effectiveness and Potential // Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. - 2024. - Vol. 12, No. 1.

© Central Asian Scientific Journal, 2026

9. Rivaldi M., Aeni N., Asriati A. Incorporating Visual Novel Games to Improve Students' Learning Interest in English // JTechLP: Journal of Technology in Language Pedagogy. - 2024. - Vol. 3, No. 3.

10. Prasetyo R.A., Kuswardani R. Developing Students' Reading Ability Using Visual Novel for High School Students // Journal of Research on English and Language Learning (JREaLL). - 2021. - Vol. 2, No. 2. - P. 132-139.

11. Haristiani N., Herniwati H., Azhar A.M.J. Visual Novel Media in Enhancing Intermediate Japanese Reading Comprehension // Proceedings of the Tenth Conference on Applied Linguistics and the Second English Language Teaching and Technology Conference. - SCITEPRESS, 2017. - P. 710-715. - DOI: 10.5220/0007173707100715.

© Central Asian Scientific Journal, 2026