

UDC 004.932:81'373:37.018

doi: <https://doi.org/10.15330/clid.2.1.98-112>

## ГЕНЕРУВАННЯ КАЗОК НА ОСНОВІ ШІ ЯК ШЛЯХ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДИТИНИ

### AI-BASED FAIRY TALE GENERATION AS A WAY TO DEVELOP A CHILD'S COMMUNICATIVE COMPETENCE

**Тетяна Крайнікова**

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2132-2020>**Едуард Крайніков**

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3825-9694>

**Abstract.** The article examines the potential of fairy tales generated by AI for the development of communicative competence of children of preschool and primary school age. New possibilities of personalized and individualized education and upbringing of children, integration of modern technologies in the educational process are highlighted.

The research was carried out in April–August 2024 using a complex of methods: formal and structural analysis of 12 Ukrainian folk tales (*Ivasyk-Telesyk*, *Koza-dereza*, *Kolobok*, *Kotygoroshko*, *Kryvenka kachechka*, etc.); secondary analysis of sources devoted to the psychological aspects of the fairy tale; an expert survey on the use of AI to create children's fairy tales; experiment using AI generators (Storytime AI, Kazka.fun, etc.).

Currently, there are already AI models suitable for creating fairy tales: text (Kazka.fun, ChatGPT, Gemini); images (Microsoft Designer, Copilot); audio (AudioGen, Soundraw, Loudly); video (Canva, InVideo).

A typology of AI fairy tales is proposed: by creator (tales based on children's ideas; tales based on adults' ideas); by format (text, audio, video, multimedia); according to the plot (tales about animals, magical tales, social and household tales, etc.); by language (native language, foreign language, several languages); by interactivity (non-interactive, interactive).

To determine the necessary features of the poetics of AI fairy tales, 12 folk tales were taken as a sample. The typical features of a fairy tale are defined: a positive, coherent story; a simple structure with a beginning, middle and end; heroes emotionally close to the child; contains a moral lesson, teaches justice, teaches and educates in a light form; speaks partly about negativity and fear; has a rich and vivid language; is visual, its scenes are easy to imagine and visualize.

AI fairy tales are a tool for forming children's communication skills. The research is a contribution to understanding the potential of AI technology. Further research is needed to investigate the long-term effects of AI-generated fairy tales on children's development.

**Keywords:** content generation, generative artificial intelligence, fairy tale, child's communicative competence, media creativity.

## **ВСТУП**

У сучасному світі багато важать т. зв. м'які навички (soft skills), серед яких комунікативна компетентність, відкритість до нового досвіду, що черпається через мову, спілкування, інформаційний обмін. Нині така "кваліфікованість" передбачає володіння інноваційними технологіями, серед них – штучний інтелект.

Казка – один із найдавніших і водночас найефективніших жанрів дитячої літератури, що має величезний потенціал для формування мовленнєвих, емоційних та соціальних умінь дитини. Її структура, багатство мови, наявність чіткої моралі, образність і фантастичні елементи створюють природне середовище для розвитку дитячої уяви, емпатії, здатності до діалогу та самовираження. Саме через казку дитина навчається розуміти світ, себе в ньому й інших людей, осмислювати складні поняття добра і зла, справедливості, чесності, співпереживання.

У поєднанні з технологіями ШІ традиційна казка набуває нових форм – інтерактивних, мультимедійних, персоналізованих. Генерування казок за допомогою штучного інтелекту відкриває широкі можливості для адаптації змісту до вікових, психологічних і мовних особливостей дитини. Завдяки цьому казка перетворюється на унікальний інструмент індивідуалізованого навчання й виховання.

Дослідження значення генерування казок на основі ШІ для розвитку комунікативної компетентності дитини є актуальним, оскільки висвітлює новітні можливості для індивідуалізованого підходу в навчанні та вихованні дітей, передбачає інтеграцію сучасних технологій в освітній процес. Це нові перспективи для родини і школи.

## **АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ І ПУБЛІКАЦІЙ**

Технологія ШІ вже стала предметом не тільки дослідницьких статей, а й книг:

- Бостром Нік "Суперінтелект. Стратегії і небезпеки розвитку розумних машин" (2020);
- Краковецький Олександр "ChatGPT, DALL·E, Midjourney. Як генеративний штучний інтелект змінює світ" (2024);
- Лі Кай-Фу, Цюфань Чень "Штучний інтелект 2041: 10 передбачень для майбутнього" (2022);
- Лі Кай-Фу "Наддержави штучного інтелекту: Китай, Кремнієва долина і новий світовий лад" (2020);
- Сейтуа де Маркус "Код творчості. Як штучний інтелект учиться писати, малювати, думати" (2023).

Особливості поведінки, зокрема й медіаповедінки, дітей перебувають у фокусі міждисциплінарних досліджень. Опрацьовано дослідження українських та зарубіжних фахівців за такими напрямками: теорія міжособистісної комунікації (А. Фабер та Е. Мазліш, Н. Худа), теорія видавничої справи та редагування (Е. Огар, Є. Гула), фольклористика (С. Карпенко, Л. Дунаєвська, В. Єфименко, О. Потебня), психологія дитинства (Т. Гурлєва, Ж. Піаже), педагогіка (Л. Гаращенко, Г. Подановська) та ін.

На думку Л. Гаращенко та С. Кондратюка, “комунікативна компетентність є базовою складовою, яка сприяє та забезпечує розвиток мовленнєво-розумової і пізнавальної діяльності, формує ставлення до навколишнього світу, поведінкові реакції, характер особистості й проявляється у здатності до мовного спілкування та вмінні слухати. Навчити дошкільника ставити запитання, обговорювати побачене та почуте, коректно коментувати висловлювання інших співрозмовників, співпереживати, аргументувати, давати оцінку, висловлювати рефлексійні враження, вміти «почути» співрозмовника – це і є сформувані його комунікативну компетентність” (Гаращенко & Кондратюк, 2021, с. 64–65).

Г. Подановська наголошує, що в комунікативному середовищі учня початкової школи “відбувається формування базових комунікативних умінь виконувати різноманітні мовленнєві дії” (Подановська, 2023, с. 669). Дослідниця називає такі аспекти цього комунікативного середовища: вчителі, сім’я, однокласники, інші співрозмовники, підручники, власні спостереження, художні твори, засоби інформації (Подановська, 2023, с. 669). Поділяємо думку про те, що книжка та засоби інформації потужно формують комунікативну компетентність, загальну грамотність та медіаграмотність дитини. І серед масиву позитивних інформаційних впливів вбачаємо місце і для моделей штучного інтелекту (ШІ) і творів, згенерованих за допомогою цих ШІ.

Досліджуючи потенціал ШІ в сучасному книговидаванні, ми вже наголошували на такій його перевазі, як персоналізація та інклюзивність контенту, зокрема, писали у співавторстві із С. Водолазькою: “На основі даних про користувачів можливо створювати персоналізовані дизайнерські рішення: ШІ здатен оптимізувати дизайн під індивідуальні уподобання. Крім того, ШІ може допомогти дизайнеру модифікувати дизайн, залежно від потреб читача (наприклад, налаштувати яскравість, масштаб, колірний контраст для людей із вадами зору)” (Водолазька & Крайнікова, 2024, с. 91).

У нашому дослідженні ми взували на приклади з фольклору, які є невичерпною скарбницею мудрості та джерелом натхнення. На нашу думку, секрети художньої досконалості української народної казки можуть стати в пригоді сучасним творцям казок, котрі створюють їх за допомогою ШІ. Тому важливими є праці фольклористів, зокрема, цікавими є спостереження В. Лисак та М. Попадинець: “У чарівній українській казці багата лінгвостилістична система художніх засобів та ініціальних, медіальних і фінальних формул. Тут

особливо яскраво виражені епітети, метафори, уособлення, гіперболічне зображення дороги головного казкового персонажа” (Лисак & Попадинець, 2024, с. 206).

У психологічній науці історично сформувався окремий потужний напрям – дитяча психологія (психологія дитинства); серед визнаних фахівців: Ж. Піаже, Дж. Боулбі, В. Штерн та ін. Прикметно, що українські психологи (О. Василевська, О. Музичук, Т. Саврасова-В'юн) звертаються до психотерапевтичних аспектів казки, казкотерапії – “методу психологічної корекції особистості дитини за допомогою читання / прослуховування спеціально підібраних текстів народної фантастичної прози або літературних казкових творів” (Полковенко).

За Б. Беттельхеймом, саме через переживання страху дитина долає первинний нарцисизм і набуває здатності любити: у казці тільки той герой одружується, хто пізнав страх і позбавлення. Казкові “жахи” дозволяють каналізувати страх назовні, проектуючи його на образи “чужих” (Bettelheim, 1989).

На думку Д. Віннікотта, казка є своєрідним перехідним об'єктом – інтермедіарною ділянкою фантазування, що забезпечує перехід дитини від залежності від матері до реальних відносин. У майбутньому ця проміжна ділянка (потенційний психічний простір) продовжується у феноменах гри, креативності, філософії і релігії. Її загальність дозволяє надалі насолоджуватися ілюзіями і суб'єктивними уявленнями у мистецтві й обмінюватися ними з іншими людьми. Особливо важливим цей перехідний об'єкт стає під час відходу до сну (який означає для дитини тимчасову смерть); казка допомагає перебороти цю “втрату життя”. Стиль казки простий і зрозумілий для дитини, в ній у доступній й алегоричній формі представлені базальні теми добра та зла. Ідентифікуючи себе з позитивним героєм, дитина привчається розрізняти категорії гарного та поганого (Winnicott, 1993).

## **МЕТА І МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ**

**Мета дослідження** – з'ясування потенціалу ІІІ-генерування казок для розвитку комунікативної компетентності дитини.

**Об'єкт дослідження** – генерування казок за допомогою ІІІ для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку (від 3 до 11 років).

**Предмет дослідження** – потенціал ІІІ-генерування казок для розвитку комунікативної компетентності дитини, змістові, технічні, функціональні особливості медіаторності, пов'язаної з генеруванням казок за допомогою ІІІ.

**Методи дослідження.** Дослідження здійснено у період від квітня до серпня 2024 р.

У квітні 2024 р. промоніторено науковий дискурс та сформовано теоретичну базу дослідження. У травні – червні 2024 р. здійснено формальний та структурний аналіз 12 українських народних казок: “Івасик-Телесик”, “Коза-

дерева”, “Колобок”, “Котигорошко”, “Кривенька качечка”, “Курочка Ряба”, “Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат”, “Лисичка та Журавель”, “Пан Коцький”, “Півник і двоє мишенят”, “Рукавичка”, “Солом’яний бичок”. Проаналізовано: типові елементи сюжету, композиційні прийоми, роль діалогів та описів; мову, стиль, ритмомелодику тощо. Здійснено функціональний аналіз, а саме досліджено, які функції виконують персонажі, сюжетні елементи, мовні засоби, який мають сугестивний потенціал.

На основі вторинних джерел проаналізовано психологічні аспекти казок: мотивація та внутрішні конфлікти персонажів, вплив казок на емоційний розвиток дітей, психологічні потреби дітей, які задовольняють казки.

Проведено експертні опитування про використання ШІ для створення казок для дітей (експерти мають відповідний практичний досвід). Наші співрозмовники:

1. Мар’яна Горянська, письменниця, провідна редакторка дитячої редакції книжкового видавництва “Ранок”, яка підготувала першу в Україні книжку для дітей, повністю згенеровану за допомогою ШІ;
2. Валерій Ведута, фотограф; медіадизайнер-експериментатор, що працює з ШІ.

Проведено експеримент із застосування ШІ-генераторів Storytime AI, Kazka.fun та ін. Під час експерименту оцінено їх недоліки та переваги, придатність до генерування контенту казок для дітей.

У липні – серпні 2024 р. узагальнено зібрані матеріали, зроблено висновки та підготовлено текст статті.

## РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

### Приклади ШІ-генераторів казок

Наразі ШІ-моделі, навчені на великому масиві народних казок, здатні генерувати нові казки, є рідкістю, адже йдеться про технологію, котра тільки розвивається і має обмежену доступність (багато ШІ-генераторів казок не мають безкоштовних версій). Крім того, споживачі наразі мало знають про такі ШІ-генератори, а ті, що знають, не завжди довіряють цифровим казкарям.

Втім, навіть наш подальший короткий огляд ШІ-генераторів дасть змогу оцінити багатоманітність форматів та перспективність таких платформ для медіатворчості дітей і дорослих.

**Storytime AI<sup>1</sup>** – мобільний застосунок, що генерує книги та відео на основі ШІ. Розробники наголошують на тому, що йдеться про конституційний штучний інтелект. За їхніми словами, вони відповідають за безпеку і використовують фільтри, які гарантують, що контент відповідає віку дитини й забезпечує позитивний досвід.

<sup>1</sup> Storytime AI. URL: <https://www.storytimeaiapp.com/>

**Основні функції Storytime AI:**

- користувачі можуть вводити свої умови: вік дитини, її зацікавлення, обсяг історії, імена персонажів, що дає змогу створювати персоналізовані та унікальні казки;
- створення історій у текстовому та відеоформатах, що дає можливість вибору та збагачує користувацький досвід;
- історії можуть бути створені різними мовами, що допомагає дітям вивчати нові мови та культури;
- є можливість супроводжувати тексти ілюстраціями, а також озвучувати різними голосами, зокрема голосами близьких людей;
- історії створюються з урахуванням освітніх цілей та сприяють розвитку любові до читання та навчання.

**BabyStoryAI**<sup>2</sup> – інноваційний інструмент на базі ШІ, який дає змогу генерувати дитячі персоналізовані аудіокниги. Розробник BabyStoryAI – M Gilang Januar.

Платформа надає можливості:

- налаштовувати історії під персоналізовані потреби, освітні та виховні завдання;
- вибирати фонову музику та голос, приємний дитині;
- клонувати голос особи (наприклад, матері) для аудіоісторії;
- багатомовна підтримка.
- безкоштовний демонстраційний період, далі 9 \$ на місяць (30 історій і 60 генерацій зображень); можливість скасувати підписку в будь-який момент.

**Kazka.fun**<sup>3</sup> – безкоштовний ШІ-генератор казок від українських розробників Зої Стеценко та Артема Буйновського. Випущений у 2023 р.

Зареєструвавшись на сайті, користувач отримує можливість створити 5 казок на день на основі текстових промптів. Якщо читач потребує понад 5 казок – може читати не тільки свої казки.

Розробники пропонують користувачам таку інструкцію:

- 1) Натисніть кнопку “Створити казку”.
- 2) Оберіть тему, також можете вигадати героя і сюжет.
- 3) Натисніть “Створити”.
- 4) За хвилину читайте казку.

Причому в рубриках користувач може вибрати тему (джунглі, козаки, космічні кораблі, лицарі та принцеси тощо), головного героя та окреслити сюжет. Втім, конкретизувати героя і сюжет не обов’язково – це лиш можливість зробити казку максимально близькою до очікувань. Усі створені користувачем тексти збираються в теку в особистому кабінеті.

<sup>2</sup> BabyStoryAI. URL: <https://babystoryai.com/>

<sup>3</sup> Kazka.fun. URL: <https://kazka.fun/>

**AI Baby Tales<sup>4</sup>** – мобільний застосунок для Android, який на основі ШІ перетворює фотографії, малюнки та описи в казки. На липень 2024 р. перебував в розробці.

Проектна команда (теж з України) передбачає кілька способів створення унікальних історій:

- 1) Завантажте фотографію – AI Baby Tales згенерує казку на її основі.
- 2) Оберіть зображення з вашої галереї, щоб створити індивідуальну казку.
- 3) Малюйте безпосередньо в застосунку, додаючи власні елементи, – отримайте персоналізовану історію.

AI Baby Tales передбачає можливості:

- вибрати жанр казки – від класичних до науково-фантастичних;
- вибрати формати результатів: текст для читання, текст із голосовим озвучуванням (вбудовано таку функцію);
- поширити – скопіювати покликання і поділитися з друзями;
- конвертувати казки у PDF-формат для збереження;
- завантажити аудіоверсію казки для прослуховування у будь-який час.
- створити власну бібліотеку казок, де упорядковано зберігати всі свої історії.

Крім згаданих, є багато й інших великих мовних моделей (BMM), які можуть згенерувати казку за запитом, наприклад: ChatGPT, Gemini та ін. А зображення допоможуть згенерувати Microsoft Designer, Copilot, Midjourney та ін.

### Типологія ШІ-казок

Зібрані дані дали змогу розробити класифікацію казок, згенерованих на основі ШІ. Ця класифікація окреслює поле можливостей, яке відкривається перед користувачами ШІ-генераторів казок.

#### **За особою-креатором**

- *Казки на основі ідей дітей.* ШІ може допомагати дітям реалізовувати їхні творчі ідеї. Дорослий може запитати в дитини, хто буде героями казки, що трапиться з героями, в якому місці і в який час розвиватимуться події – і на основі цих даних скласти промпт. Також доцільно надати можливість дитині скласти промпт самостійно (залежно від віку дитини) – це розвиватиме уяву, вміння формулювати думки, даватиме змогу дитині бачити й оцінювати власні результати, формуватиме її позитивну самооцінку.

- *Казки на основі ідей дорослих.* Дорослий може самостійно попрацювати з ШІ, якщо вбачає необхідність надати дитині “саме таку” казку. Наприклад, дитина боїться води – варто їй згенерувати казку про те, як маленьке каченятко пододало страх плавати в ставку тощо або казку про морські пригоди козаків. Адже, працюючи з ШІ, можливо персоналізувати казки, з огляду на поведінкові особливості дитини й потребу в донесенні до неї тих чи тих виховних настанов

<sup>4</sup> AI Baby Tales. URL: <https://impactpreneurship.fundraiser.games/project/ai-baby-tales/>

у творчій формі. Адаптованість до особистих вподобань підвищує зацікавленість та мотивацію дитини до читання, а це дуже важливий чинник становлення особистості.

- Ці два формати не є суто автономні. Є сенс співпрацювати: дитина й дорослий можуть разом творити казку й радіти спільному результату, що зближуватиме їх, зміцнюватиме зв'язок.

#### **За форматами**

- текст;
- аудіо;
- відео;
- мультимедійні.

Сучасні ІІІ-генератори казок передбачають можливість створювати казки в усіх класичних форматах даних та поєднувати їх у мультимедійному продукті. Такі можливості зручні, з огляду на необхідність розвивати всі сенсорні системи дитини, водночас демонструючи дитині, наскільки яскравим і захопливим може бути медіаспоживання.

#### **За сюжетною основою**

У фольклористиці утвердилася класифікація, згідно з якою казки поділяються на три основні групи: казки про тварин, чарівні та соціально-побутові, втім, є й численні інші різновиди (богатирська, легендарна, казка-анекдот тощо) (Карпенко, 2024, с. 17–23).

ІІІ-генератори здатні творити казки будь-якого характеру. Водночас цікавими можуть бути варіанти, в яких притаманна казкам магія, надприродні явища можуть поєднуватися з реальними подіями та історичними фактами, що може зробити навчання цікавішим.

#### **За мовними особливостями**

- *Казки рідною мовою* – чинник розвитку мовних навичок, збагачення словникового запасу, осмислення національних культурних цінностей та соціалізації.

- *Казки іноземними та різними мовами*: ІІІ генерують казки різними мовами, навіть казки з діалогами різними мовами. Це потенційно може допомагати дітям вивчати нові мови та культури.

#### **За інтерактивністю**

- *Неінтерактивні казки* – з традиційним лінійним сюжетом.
- *Інтерактивні казки* – діти можуть взаємодіяти з казками, згенерованими ІІІ, роблячи вибір, який впливає на хід історії (казки з вибором сюжету, казки з елементами гри).

### **Особливості поетики казки**

Далі пропонуємо зауваги щодо поетики казки, які стануть у пригоді ІІІ-казкарям. Ці положення ми вивели на основі комплексного аналізу текстів 12 українських народних казок: “Івасик-Телесик”, “Коза-дереза”, “Колобок”,

“Котигорошко”, “Кривенька качечка”, “Курочка Ряба”, “Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат” та ін.

*Казка – позитивна, зв’язна історія.* Дитяча книга повинна мати захопливу тему й сюжет, який утримуватиме читацьку увагу. Захопливий сюжет – той, від якого дитина не може відірватися, просить продовжити читати книжку. Саме за такої залученості виникає більше шансів засвоїти уроки з книги та розвинути навички читання. Це повинна бути проста історія, яка має початок, середину і кінець. Зв’язна структура допомагає дітям розуміти прочитане, вчитися переказувати. Наприклад, подорож від А до Б – проста концепція, а конфлікти між персонажами і перешкоди на шляху роблять її цікавою та екстремальною (“Колобок”, “Пан Коцький”). Дітям не подобаються, вони не розуміють незавершені (відкриті) фінали. Їм складно сприймати історії з парадоксальними, комічними ситуаціями чи нетиповою реакцією героїв.

Зазвичай казка починається зі знайомства з героями, місцем і часом подій (типові зачини “Був собі чоловік...”, “Були собі дід та баба” тощо). Далі зароджується конфлікт – виникає проблема, через яку проходять герої (Коза-дереза потрапляє в хату і починає маніпулювати всіма домочадцями). Наприкінці настає позитивний фінал – розповідається, як герої подолали проблему (Котигорошко перемагає ворогів, прощає зрадникам й одружується з королівною).

Хронотоп (часопростір подій) та влучні описи героїв – важливі складники казки. Вони занурюють у світ історії, допомагають дитині візуалізувати історію (“Жили собі дід та баба. Дід служив на майдані майданником, а баба сиділа дома, мички пряла. І такі вони бідні – нічого не мають; що зароблять, то проїдять, та й нема” – “Солом’яний бичок”). Уявляти й описувати – важливі навички, які повинен розвивати художній текст.

*У центрі казки повинні бути емоційно близькі персонажі.* Герої книжки повинні бути емоційно близькими дитині. Йдеться про те, що герої завжди пов’язані з певними проблемами: втрата, страх, гнів, невдача, смуток (у “Кривенькій качечці” Дід і Баба не мали дітей, тому сумували; спаливши гніздечко Дівчини, вони не тільки позбавили її прихистку, а й себе здобутої дитини, тож втратили всі). Тому, вибираючи героїв, важливо визначитися, які проблеми слід з дитиною пропрацювати. Коли дитина читає книжку з близькими й зрозумілими їй героями, вона дужче захоплюється читанням. Близькі персонажі дають їй відчуття можливостей – і заохочують дітей ставитися до світу проактивно.

Крім того, діти люблять тварин та іграшки, тож такі персонажі завжди доречні. Діти вважають, що їхні іграшки – живі, а домашні тварини мають індивідуальність, — і насолоджуються тим, як ця концепція оживає в оповіді. Діти почуваються безпечніше, якщо персонажами є тварини чи іграшки.

Ще один аспект щодо героїв: у казці вони однозначні, втілюють певну рису: Лисичка завжди хитра й підступна, тому часто саме вона найбільш

небезпечна (“Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат”, “Колобок”). Така концептуальна схематичність характеру зручна для дитячого сприйняття, бо закладає засадниче усвідомлення базових етичних категорій.

*Казка повинна містити уроки, які дитині варто засвоїти.* Казки навчають, розвивають дітей, дають їм змогу розширювати світобачення. Через захопливі історії такий вплив набагато ефективніший, ніж моралізаторське обговорення.

Зокрема, казка вчить справедливості. Діти реагують, коли один персонаж кривдить іншого; люблять, щоб усе було чесно; очікують, що добро переможе зло. Ця концепція дає дітям надію у ситуаціях, коли їх кривдять. Тому такі розв’язки, як у казках “Лисичка та Журавель”, “Півник і двоє мишенят”, видаються їм цілком закономірними.

Дітям імпонують речі, пов’язані із відновленням балансу на користь добра. Тому для книговидавничої справи мають велику перспективу книжки з переробленої сировини, як-от книга-енциклопедія “Подорож до дивовижного світу тварин” Анни Клейборн та Брендана Кірні, сторінки якої зроблено з упаковки для молочних продуктів та соків (компанія Tetra Pak спільно з видавництвом “Ранок”).

Щоб стимулювати осмислення історії, її уроків, потрібно проводити обговорення – ставити запитання дитині, коли їй (чи вона сама) читають, спрямовувати розмову. Проте варто пам’ятати: діти не люблять гіперопіки і тиску, не варто говорити з ними солодко або принизливо.

*Казка ознайомлює з негативом і страхом, але в межах розумного.* Діти захоплюються вигаданими страховиськами й магією. Їм подобається спостерігати за негативними персонажами, почуваючись при цьому безпечно (“Котигорошко”, “Івасик-Телесик”). Діти охоче допомагають врятувати ситуацію, не отримавши жодної травми, що можна використати, створюючи інтерактивний контент. Контакт із злими силами допомагає дітям адаптуватися до негативу в житті — зараз і потім, у дорослому житті.

*Мовне багатство казки.* Діти мають обмежений обсяг уваги і пам’яті, тому варто використовувати короткі розділи, абзаци і речення. Оповідь повинна вестися нескладним, проте яскравим, емоційним стилем, з використанням багатого словника, відповідного когнітивному рівню дитини. Водночас працювати потрібно “на виріст” – знайомити дитину з новими, дедалі складнішими словами та граматичними конструкціями.

Варто звернути увагу, що в текстах народних казок часто використовуються віршовані частини, пісні тощо (“Коза-дереза”, “Кривенька качечка”). У процесі створення казок теж варто поекспериментувати й використати чіпкі фрази чи імена, які влучно характеризують героя (ось як у “Рукавичці” Мишка-Шкряботушка, Жабка-Скрекотушка, Зайчик-Побігайчик, Лисичка-Сестричка, Вовчик-Братик, Кабан-Іклан, Ведмідь-Забрідь); римовані вірші та пісні, які сприятимуть запам’ятовуванню інформації.

*Казка повинна мати змістовні ілюстрації. Наочність захоплює й утримує увагу дитину, допомагає їй збагнути прочитане (чим менша дитина – тим актуальніша ця теза). Тому ілюструвати історії потрібно детальними, барвистими, пов'язаними із сюжетом картинками або відео. Також варто застосовувати ілюстрацій та візуальні елементи для розбиття й структурування тексту. Цікаво, що на практиці є досвід, коли створення дитячої книжки за допомогою ШІ розпочиналося саме з упорядкування розгортів з ілюстраціями, а до них уже підверстувався текст завчасно вигаданої історії, – саме так з'явилася книжка “Як жаба-жаба астронавтом стала” (2023) Валерія Ведути.*

Формуючи дизайн казки, слід використовувати насичені кольори, чергувати крупні плани з одним персонажем та загальні плани із сценками. Втім, якщо дитина має проблеми із зором, варто зосередитися на крупних планах з одним персонажем.

Добирати рекомендовано не тільки теми, персонажів, а й ілюстрації, які підтримують мораль і переконання.

Ще один важливий аспект: дорослий може спонукати дитину описувати зображення, коментувати деталі, що корисно для розвитку словникового запасу.

### **Промпт для створення казки**

Промт для ШІ – запит, технічне завдання, на основі якого ШІ генерує текст. Експертка Мар'яна Горянська, працюючи над книжкою “Хочу на Марс” (2023), комунікувала з ШІ від імені маленької дівчинки: “Розкажи мені просто про космос...”, “Мені не зрозуміло – розкажи простіше...”, “Що ти маєш на увазі?...”.

Промпт може окреслювати такі параметри казки:

- вік цільової аудиторії;
- основну думку, виховні, освітні, психотерапевтичні завдання казки;
- персонажі (включно з іменами);
- місце подій;
- сюжетні лінії.

Чим конкретніше виписаний промтп – тим ближчий текст до очікувань користувача. Якщо якісь опції пропустити – машина згенерує текст на власний розсуд.

Наприклад, потрібно створити казку для хлопчика дошкільного віку, якому потрібно навчитися товаришувати. Наведемо можливий промтп:

*Створи казку для хлопчика дошкільного віку, якому потрібно навчитися товаришувати.*

**Новий друг**

**Персонажі:**

- Їжачок — трохи сором'язливий та самотній.
- Зайчик-Вухань — дружелюбний та відкритий.

**Місце дії:** Ліс.**Сюжет:**

- Їжачок живе у лісі та завжди ходить сам. Він боїться знайомитися з іншими тваринами, бо думає, що вони його не приймуть.
- Одного дня Їжачок зустрів Зайчика-Вуханя. Зайчик дружелюбний і відразу запропонував гратися разом.
- Їжачок трохи боявся, проте Зайчик-Вухань був таким привітним, що Їжачок вирішив спробувати.
- Вони гралися разом цілий день – і Їжачок почувався щасливим.
- Їжачок зрозумів: дружба – це чудово, і він більше не боявся знайомитися з іншими тваринами.
- Відтоді Їжачок має багато друзів у лісі і радо грається з ними.

**Мораль:** Не бійся знайомитися з новими людьми; кожен може знайти друга.

Отриманий текст можливо підправляти й уточнювати, наближаючи до бажаного результату. Крім того, його доцільно проілюструвати (Їжачок сумний, бо самотній; Зайчик-Вухань пропонує Їжачку гратися разом; звірята граються на галявині разом тощо).

Отриману казку доцільно не тільки прочитати дитині, а й обговорити з нею. Також дитина може намалювати до казки свої ілюстрації. Мар'яна Горянська наголошує, що, за її спостереженнями, ШІ спонукає дітей радше до комунікації, а не до самостійної цифрової творчості. Але це вже дуже багато!

**ВИСНОВКИ**

Генерування казок на основі ШІ відкриває нові горизонти в розвитку комунікативної компетентності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Серед переваг такої медіаторчості:

- *персоналізація* – ШІ генерує за користувацьким промптом казки, які відповідають вподобанням та особистісним рисам дитини, тобто забезпечує індивідуалізований підхід у навчанні та вихованні;

- *розширення знань та уявлень про цінності, етичні норми*: моделі ШІ здатні генерувати безліч захопливих казок на різноманітні теми, з будь-якими персонажами й сюжетами, що дає змогу у легкій, захопливій формі передавати дитині знання, розкривати світ людини й природи, історію та культуру, навчати базових категорій “добро і зло”, “справедливість”, “дружба” тощо;

- *розвиток мовних навичок*: слухаючи, читаючи й створюючи ШІ-казки, діти можуть навчатися нових слів, виразів, граматичних структур, розвивати мовні навички рідною та іноземними мовами. Текст казки – основа для живого спілкування, діалогу дорослого з дитиною, під час якого є можливість обговорити широкий спектр питань пізнавального й етичного характеру;

- *розвиток уяви й креативності*: ШІ може слугувати каталізатором креативності, адже діти можуть генерувати казки самостійно, даючи підказки ШІ або модифікуючи згенеровані ним історії. Під час такої медіаторності розвивається уява дітей, відточується володіння словом;

- *мультимедійність та опанування медіатехнологій* – для генерування елементів казки доцільно використовувати різні моделі ШІ: текст (ChatGPT, Gemini), зображення (Microsoft Designer, Copilot), аудіо (AudioGen, Soundraw, Loudly), відео (Canva, InVideo). Такий підхід дає змогу розвивати різні сенсорні системи дитини, навчати її різних медіатехнологій.

ШІ-казка не повинна втрачати в якості як текст. Доопрацьовуючи її, доцільно орієнтуватися на казку народну, яка впродовж століть склалася як естетичне явище, повністю відповідне особливостям дитячої психіки: це позитивна, зв'язна історія, яка розповідає про добро і зло, вчить справедливості, має емоційно близьких дитині персонажів. Ці та інші орієнтири стануть у пригоді ШІ-казкарям.

Звісно, розвиток комунікативної компетентності дітей повинен відбуватися через різні канали. Діти повинні мати доступ до різноманітних інформаційних джерел: літературної класики, традиційних книг, кінофільмів, театральних вистав. Тому ШІ-казки ми розуміємо лише як одну з можливостей, яку в умовах сучасного високотехнологічного світу не варто втрачати.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛ

- Бостром, Н. (2020). *Суперінтелект. Стратегії і небезпеки розвитку розумних машин*. Пер. А.Яшук, А. Яшук, Пер.). Наш Формат.
- Водолазська, С. А., & Крайнікова, Т. С. (2024). Дизайн книжкових видань із використанням ШІ (практики американського та українського книговидавництва). *Технологія і техніка друкарства*, (1(83)), 81–96. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.1\(83\).2024.297256](https://doi.org/10.20535/2077-7264.1(83).2024.297256)
- Гарашенко, Л., & Кондратюк, С. (2021). Розвиток комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку засобом сучасних книжок-картинок. *Педагогічна освіта: Теорія і практика. Психологія. Педагогіка*, (35 (1)), 63–70. <https://doi.org/10.28925/2311-2409.2021.359>
- Карпенко, С. Д. (2024). *Українське казкознавство: методологія досліджень та едичійна практика*. Білоцерківський НАУ, 2024. 584 с.
- Краковецький, О. (2024). *ChatGPT, DALL-E, Midjourney. Як генеративний штучний інтелект змінює світ*. ArtHuss.
- Лисак, В. Попадинець, М. (2024). Аспекти лінгводидактичного аналізу жанрово-композиційної системи чарівної української казки. *Вісник науки та освіти*, 3(21), 196–207. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3\(21\)-196-208](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3(21)-196-208)
- Лі, К.-Ф. (2020). *Наддержави штучного інтелекту: Китай, Кремнієва долина і новий світовий лад*. Пер. В. Пунька. Форс Україна.
- Лі, К.-Ф., & Цюфань, Ч. (2022). *Штучний інтелект 2041: 10 передбачень для майбутнього*. Пер. А. Райчук. Форс Україна.
- Подановська Г. В. (2023). Комунікативна складова у структурі читацької компетентності здобувача початкової освіти. *Актуальні питання у сучасній науці*, 7(13), 664–672. [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-7\(13\)-664-672](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-7(13)-664-672)

- Полковенко, Т. В. Казкотерапія. Велика українська енциклопедія. <https://vue.gov.ua/Казкотерапія>
- Сейтуа де Маркус. (2023). *Код творчості. Як штучний інтелект учитися писати, малювати, думати*. Пер. К. Жуковська, Т. Турчин. ArtHuss.
- Bettelheim, B. (1989). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Alfred A. Knopf.
- Winnicott, D.W. (1993). *Talking to parents*. Perseus Pub.

## REFERENCES

- Bostrom, N. (2020). *Superintelligence: Strategies and dangers of developing intelligent machines* (A. Yashchuk & A. Yashchuk, Trans.). Nash Format [in Ukrainian].
- Vodolazka, S., & Krainikova, T. (2024). Design of Book Editions Using AI (Practices of American and Ukrainian Book Publishing). *Technology and Technique of Typography (Tekhnolohiia I Tekhnika Drukarstva)*, 1(83), 81–96. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.1\(83\).2024.297256](https://doi.org/10.20535/2077-7264.1(83).2024.297256) [in Ukrainian].
- Garashchenko, L., & Kondratyuk, S. (2021). Development of Communicative Competence of Children of Senior Preschool Age by Means of Modern Picture Books. *Pedagogical Education: Theory and Practice. Psychology. Pedagogy*, 35 (1), 63–70. <https://doi.org/10.28925/2311-2409.2021.359> [in Ukrainian].
- Karpenko, S. D. (2024). *Ukrainske kazkoznavstvo: Metodolohiia doslidzhen ta edyitsiina praktyka* [Ukrainian fairy tale studies: Methodology of research and editorial practice]. Bila Tserkva NAU. [in Ukrainian].
- Krakovetskyi, O. (2024). *ChatGPT, DALL-E, Midjourney: How generative artificial intelligence is changing the world*. ArtHuss [in Ukrainian].
- Lysak, V., & Popadynets, M. (2024). Aspects of linguodidactic and didactic analysis of the genre-compositional system of the magical Ukrainian fairy tale. *Bulletin of Science and Education*, 3(21), 196–207. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3\(21\)-196-208](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-3(21)-196-208) [in Ukrainian].
- Li, K.-F., & Chen, C. (2022). *Artificial intelligence 2041: 10 predictions for the future* (A. Raichuk, Trans.). Fors Ukraine [in Ukrainian].
- Li, K.-F. (2020). *AI superpowers: China, Silicon Valley, and the new world order* (V. Punka, Trans.). Fors Ukraine [in Ukrainian].
- Podanovska, H. V. (2023). The communicative component in the structure of the reading competence of primary education students. *Current issues in modern science*, 7(13), 664–672. [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-7\(13\)-664-672](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-7(13)-664-672) [in Ukrainian].
- Polkovenko, T. V. (n.d.). *Kazkoterapiia* [Fairy tale therapy]. *Velyka ukrainska entsyklopediia*. [Great Ukrainian Encyclopedia]. <https://vue.gov.ua/Казкотерапія> [in Ukrainian].
- Seitua de Markus. (2023). *The code of creativity: How artificial intelligence learns to write, draw, and think* (K. Zhukovska & T. Turchyn, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Bettelheim, B. (1989). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Alfred A. Knopf.
- Winnicott, D.W. (1993). *Talking to parents*. Perseus Pub.

**Tetiana Krainikova**, Doctor of Social Communications, Professor, Professor of the Department of Editorial and Publishing Technologies and Production, Educational and Scientific Institute of Journalism of Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2132-2020>  
[tetiana.krainikova@knu.ua](mailto:tetiana.krainikova@knu.ua)

**Eduard Krainikov**, PhD, Assoc. Prof. of the Chair of Developmental Psychology, Faculty of Psychology, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3825-9694>

[eduard.krainikov@knu.ua](mailto:eduard.krainikov@knu.ua)

**Крайнікова, Т. & Крайніков, Е. (2025).** Генерування казок на основі ШІ як шлях розвитку комунікативної компетентності дитини. *Дитяча література: інтердисциплінарний дискурс*, 2 (1), 98 – 112.

У статті розглядається потенціал казок, згенерованих за допомогою штучного інтелекту, для розвитку комунікативної компетентності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Виокремлено нові можливості персоналізованого та індивідуалізованого навчання й виховання дітей, інтеграції сучасних технологій в освітній процес.

Дослідження проводилося у квітні–серпні 2024 року із застосуванням комплексу методів: формального та структурного аналізу 12 українських народних казок (Івасик-Телесик, Коза-дереза, Колобок, Котигорошко, Кривенька качечка тощо); вторинного аналізу джерел, присвячених психологічним аспектам казки; експертного опитування щодо використання ШІ для створення дитячих казок; експерименту із застосуванням генераторів ШІ (Storytime AI, Kazka.fun та ін.).

Наразі вже існують моделі ШІ, придатні для створення казок: текстові (Kazka.fun, ChatGPT, Gemini); візуальні (Microsoft Designer, Copilot); аудіо (AudioGen, Soundraw, Loudly); відео (Canva, InVideo).

Запропоновано типологію казок, згенерованих ШІ: за авторством (казки на основі ідей дітей; казки на основі ідей дорослих); за форматом (текст, аудіо, відео, мультимедіа); за сюжетом (казки про тварин, чарівні казки, соціально-побутові казки тощо); за мовою (рідна мова, іноземна мова, кількома мовами); за рівнем інтерактивності (неінтерактивні, інтерактивні).

Для визначення необхідних ознак поетики ШІ-казок було взято за зразок 12 народних казок. Визначено типові риси казки: позитивна, зв'язна розповідь; проста структура з початком, серединою та кінцем; герої, емоційно близькі дитині; наявність морального уроку, навчання справедливості, виховання в легкій формі; часткове звернення до негативу та страху; багата й образна мова; візуальність, легкість уявлення сцен.

Казки, згенеровані ШІ, є інструментом формування комунікативних навичок дітей. Дослідження є внеском у розуміння потенціалу технологій штучного інтелекту. Потрібні подальші дослідження для вивчення довгострокового впливу таких казок на розвиток дитини.

**Ключові слова:** генерування контенту, генеративний штучний інтелект, казка, комунікативна компетентність дитини, медіаторчість.

**Krainikova, T.& Krainikov, E. (2025).** Ai-based Fairy Tale Generation as a Way to Develop a Child's Communicative Competence. *Children's literature: interdisciplinary discourse*, 2 (1), 98 – 112.

**Received:** January 7, 2025; **Accepted:** June 04, 2025.