

## МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

УДК 37:004:316.77

*ОЛЕНА БУДНИК, докторка педагогічних наук, професорка кафедри педагогіки початкової освіти, директорка Центру інноваційних освітніх технологій "PNU EcoSystem", Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника*  
 ORCID ID 0000-0002-5764-67 48olena.budnyk@pnu.edu.ua

*КАТЕРИНА ФОМІН, кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри педагогіки початкової освіти, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника*  
 ORCID ID 0000-0001-6005-7357 kateryna.fomin@pnu.edu.ua

*АННА ХАЙНУС, магістрантка педагогічного факультету, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника*  
 annhainus2019@gmail.com

### ДИДАКТИЧНІ КОМІКСИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: МЕТОДИКА ЇХ СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ

*Olena BUDNYK, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Pedagogy of Primary Education, Director of the Center for Innovative Educational Technologies "PNU EcoSystem", Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ukraine*

*Kateryna FOMIN, Candidate of Pedagogical Sciences (PhD), Associate Professor, Department of Pedagogy of Primary Education, Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ukraine*

*Anna HAINUS, Master's student of the Faculty of Pedagogy, Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ukraine*

### DIDACTIC COMICS IN PRIMARY SCHOOL: CREATION TECHNIQUES AND USE

У статті висвітлено актуальність проблеми впровадження інновацій в освітній процес сучасної початкової школи, зокрема інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) та цифрових ресурсів. Обґрунтовано теоретичне значення дидактичних коміксів, подано їх видові різноманіття. Автори розглядають комікс як соціокультурне явище та ефективний педагогічний засіб для навчання і розвитку дітей молодшого шкільного віку. З'ясовано, що дидактичний комікс характеризується яс-

кравою візуалізацією, привертає увагу здобувачів початкової освіти, підвищує зацікавлення навчальним матеріалом, допомагає кращому запам'ятовуванню. Доведено, що формат коміксу уможливорює наочне й змістовне відображення навчальної інформації з використанням мінімальних художніх і цифрових засобів. Представлено методику використання коміксів у навчанні молодших школярів у контексті викладання різних навчальних предметів. Запропоновано цифрові інструменти для створення інтерактивних коміксів та приведено педагогічні прийоми роботи з ними. Застосова-

но такі методи дослідження: аналіз науково-методичної літератури, метод синтезу, опитування, вивчення можливостей наявних цифрових ресурсів та інструментів для створення коміксів.

**Ключові слова:** дидактичний комікс, цифрова грамотність вчителя, цифрові інструменти, інноваційні технології, початкова школа.

The article highlights the urgency of the problem of introducing innovations in the educational process of modern primary school, including information and communication technologies (ICT) and digital

resources. The theoretical significance of didactic comics is substantiated, their various types are given. The authors consider comics as a socio-cultural phenomenon and an effective pedagogical tool for primary school students' education and development. The research demonstrated that didactic comics are characterized by vivid visualization, attracts primary school students' attention, increases interest in educational material, and increases memorisation. It has been proved that the comic format enables visual and meaningful demonstration of educational information using minimal artistic and digital means. The method of using comics in the junior high school educational process in the context of teaching different classes is presented. Digital tools for creating interactive comics are offered and pedagogical methods of working with them are given. The following research methods were used: analysis of scientific and methodological literature, the synthesis method, survey, study of the available digital resources and tools for creating comics.

**Key words:** didactic comics, teachers' digital literacy, digital tools, innovative technologies, primary school.

**Мета:** обґрунтувати теоретичне значення дидактичних коміксів в освітньому процесі початкової школи, представити методіку використання та описати цифрові інструменти для їх створення.

**Постановка проблеми в загальному вигляді.** В умовах цифровізації освіти, дистанційного навчання через масштабне російське військове вторгнення в Україну актуалізується проблема впровадження освітніх інновацій задля підвищення якості надання освітніх послуг, досягнення максимальної ефективності в навчанні за наявних умов. Окрім того, НУШ потребує оновлення змісту освіти, методів і прийомів навчання, використання ІКТ у роботі з учнями, залучення їх до командної взаємодії на засадах педагогіки партнерства (Нова українська школа,

2016), а значить і розвитку цифрової грамотності вчителя (*Blyznyuk, Budnyk, & Kachak, 2021*).

Дієвим засобом урізноманітнення освітнього процесу, зацікавлення учнів, передусім початкової школи, підвищення їх мотивації до навчання, упровадження гумористичних елементів задля створення позитивного морально-психологічного середовища слугують комікси.

Водночас "дидактичний потенціал коміксу в нашій країні істотно недооцінюється і майже ніяк не використовується у сфері освіти. Наразі, у зв'язку з тенденціями розвитку культури, це перетворюється на фундаментальну помилку, яка спричинює, поряд з іншими упущеннями, відставання від освітніх підходів таких країн світу, як США, Великобританія, Японія і Південна Корея (*Юрженко, 2015, с. 167*).

**Методи дослідження.** Для досягнення поставленої мети нами було застосовано такі методи дослідження: аналіз науково-методичної літератури щодо педагогічного потенціалу коміксу та його використання в освітньому процесі початкової школи; метод синтезу – для узагальнення науково-теоретичного і практичного матеріалу; опитування – для виявлення популярності коміксів у середовищі молодших школярів; вивчення наявних цифрових ресурсів та інструментів для створення коміксів та їх використання у дидактичних цілях.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Проблеми розвитку цифрової компетентності, цифрової грамотності, цифрової культури всіх учасників освітнього процесу в закладах освіти різних типів відображено в наукових дослідженнях таких зарубіжних та українських учених, як: В. Биков, М. Лещенко, А. Литвин, В. Коваленко, М. Козяр, Ю. Носенко, О. Спірін, О. Пінчук, А. Яцишин, R. Vuorikari, Y. Punie, S. Carretero Gomez та інші. Питання оцінювання результатів навчання з використанням ІКТ відображені в наукових працях С. Литвинової, І. Малицької, Н. Морзе, О. Овчарук та інших.

У сучасній науці і практиці комікс слугує предметом міждис-

циплінарних досліджень таких галузей наукового знання, як: педагогіка, соціологія, літературознавство, естетика, семіотика, історія тощо. Комікс сьогодні як інформаційний продукт є відображенням культури народу, його історичної спадщини, рівня розвитку філософського мислення.

Різні аспекти розвитку представлено у працях таких учених, як: Д. Белов, Р. Бреннер (R. Brenner), Є. Даниленко, Н. Кон (N. Cohn), П. Гравейт (P. Gravett), Р. Петерсен (R. S. Petersen), К. Полякова, О. Сонін, Д. Ольшанський та інших. У цій статті ми розглянемо теоретичні і методичні аспекти використання коміксів в освітньому процесі початкової школи, а також цифрові інструменти для їх створення.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Комікс (англ. comics, множина від comic – комедійний, комічний, смішний) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малювання (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді "мовної бульки" чи "хмарки"); серія зображень з короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками (*Савчук, 2014*). Іншими словами, комікс – це особливий спосіб розповіді, що містить послідовно розміщені тематичні кадри: малюнки, діалогічні символи тощо.

"Для коміксу як інформаційного продукту принциповими критеріями визначення є сюжет, наявність послідовності виражених графічно-вербальними інструментами смислів, і, власне, специфічний, унікальний інструментарій для передачі цих смислів – синергія тексту і малюнку, які, будучи в рівному ступені необхідними для коректного розуміння розповіді, стають рівнозначними компонентами коміксу" (*Белов, 2021, с. 3*).

У дисертаційній праці Д. Белова (2021) в історичному контексті окреслено етапи розвитку українського коміксу, серед яких:

перший етап – зародження (1920–30-ті рр.) – характеризується як період гумористичного коміксу, оскільки його проявом стало поширення

комікс-стріпів у виданнях сатиричного характеру агітаційно-пропагандистської спрямованості ("Червоний перець" (1922 р.; 1927–1933 рр.), "Комар" (1933–1939) і т.п.;

другий етап – розвиток в еміграції (1930–1950) – традиції коміксу підтримуються у підпіллі (журнал "Український перець", друкарня "Смерть сталінсько-гітлерівським катам" Української повстанської армії) та еміграції (зокрема, дитячий часопис "Веселка", який видавався у США, журнал "Комар/Іжак", який виходив у Німеччині) через масові репресії і цензуру;

третій етап – радянський (1950–1990) – створенням дитячих коміксів (журнали "Перчень", "Барвінок", "Малютко"), а в країнах Заходу у цей час комікс вже впевнено розширює дорослу аудиторію через суспільно-політичну проблематику;

четвертий етап – початок незалежності України (1990–2010) – увиразнена зміна вектора коміксових практик від повністю дитячих, розважальних до соціально- побутових, естетичних, міфічно-героїчних та освітніх;

п'ятий етап – сучасний (з 2010-х рр.) – виявляється у багатофункціональності вітчизняних коміксів, поєднанні в них унікального національно-історичного забарвлення і кращих загальносвітових здобутків, формуванні навколо коміксів супутньої коміксової культури (Белов, 2021, с. 5–6).

Сьогодні виокремлюють жанрове та видове різноманіття коміксів: пригодницько-історичний; супергероїка; фентезі, наукова фантастика; комікс для дітей; гумористичний; сучасний роман; кримінальний; освітній (Белов, 2021, с. 6).

У науковій літературі знаходимо також поняття "дидактичний комікс", що став "справжнім медіа-явищем" (Polishchuk, 2021). Якщо донедавна комікс, зокрема освітній (дидактичний), здебільшого був предметом дослідження художнього мистецтва, літературознавства, журналістики (Савчук, 2014; Белов, 2021), то сьогодні йому як дієвому педагогічному засобу належить чільне місце наукових дослідженнях

(Юрженко, 2015; Остапенко, Соловйова, 2016; Лавренова, 2020; Polishchuk, 2021).

Водночас у педагогічній науці і практиці існують суперечливі думки стосовно значення та ефективності використання коміксів у школі. Щоб зруйнувати негативні стереотипи, М. Лавренова (2020) виокремлює низку переваг застосування коміксів у навчанні учнів:

- завдяки своїй фрагментарності комікс прискорює процес пізнання та спрощує його;
- поєднання візуального та вербального компонентів робить процес засвоєння інформації асоціативним і, як наслідок, – яскравим, легким і доступним;
- точність і стислість висловлювання заощаджує час і розвиває візуалізацію сприйняття;
- покадрова подача інформації сприяє розвитку причинно-наслідкових зв'язків, оскільки увага зосереджується не на описі, а на дії;
- комікси розвивають мовлення, креативні здібності;
- вчать виокремлювати головне та розвивають логічне мислення;
- допомагають учневі реалізуватися у творчій мовленнєвій діяльності (Лавренова, 2020).

Незважаючи на фрагментарність, зазначає Н. Кириленко (2021), комікс слугує наочною опорою, що сприяє також концентрації

уваги учнів. Формування наукових понять відбувається шляхом переходу від абстрактного до конкретного (ідеться, зазвичай, про учнів старшої школи). Такий підхід є реалізацією низки дидактичних принципів: 1) взаємозв'язку навчання, виховання і розвитку (розвиток інтелектуальної, емоційно-вольової, діяльнісно-поведінкової сфери особистості; загальних і спеціальних здібностей, пізнавальних інтересів та потреб); 2) науковості (формування наукового світогляду учнів відповідно до сучасного рівня розвитку науки); 3) оптимізації навчання (вибір та реалізація найкращого варіанту організації пізнавальної діяльності учнів заради досягнення максимально можливих результатів за мінімально необхідних затрат); 4) мотивації навчально-пізнавальної діяльності (створення умов, за яких здобувач займає активну особистісну позицію і має змогу найбільш повно розкритися як суб'єкт навчальної діяльності); 5) активності, свідомості та самостійності (спонукання до цілеспрямованої самостійної навчально-пізнавальної активності у процесі створення власних коміксів) та ін. (Кириленко, 2021).

Дидактичний комікс містить елемент інтерактивності, адже стимулює вихованців до активної мислительної діяльності, комунікації, творчості. Здебільшого комікс містить 5–

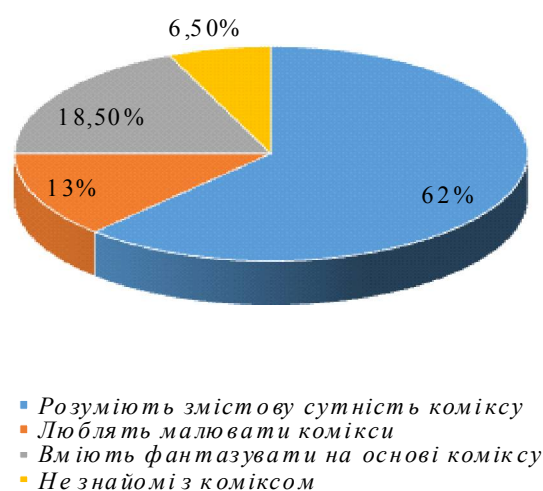


Рис. 1. Популярність коміксів серед учнів початкової школи



Рис. 2.1. Навчальний комікс в підручнику *Round-Up 1* (Остапенко, Соловійова, 2016)

До якого класу належить ця група?

<input type="checkbox"/> Дитячий садок	<input type="checkbox"/> 1-й клас	<input type="checkbox"/> 2 клас	<input type="checkbox"/> 3 клас
<input type="checkbox"/> 4 клас	<input type="checkbox"/> 5 клас	<input type="checkbox"/> 6 клас	<input type="checkbox"/> 7 клас
<input type="checkbox"/> 8 клас	<input type="checkbox"/> 9 клас	<input type="checkbox"/> 10 клас	<input type="checkbox"/> 11 клас
	<input type="checkbox"/> 12 клас	<input type="checkbox"/> Пост-вторинний	

**ПРОДОВЖУЙТЕ**

Рис. 2.2.1. Перший етап створення власного класу у сервісі Pixton

6 кадрів, а здобувачі освіти мають змогу образно сприйняти та відобразити відповідні причинно-наслідкові зв'язки, відповідно набуваються навички створення певних історій, розповідей.

Як засвідчують численні дослід-

ження, використання коміксу в освітній діяльності сприяє індивідуалізації навчання (79% респондентів) та підвищенню мотивації учнів до навчання (відповідно 74%) (Даниленко, 2011, с. 30). Комікс прискорює процес пізнання, візуалізує навчаль-

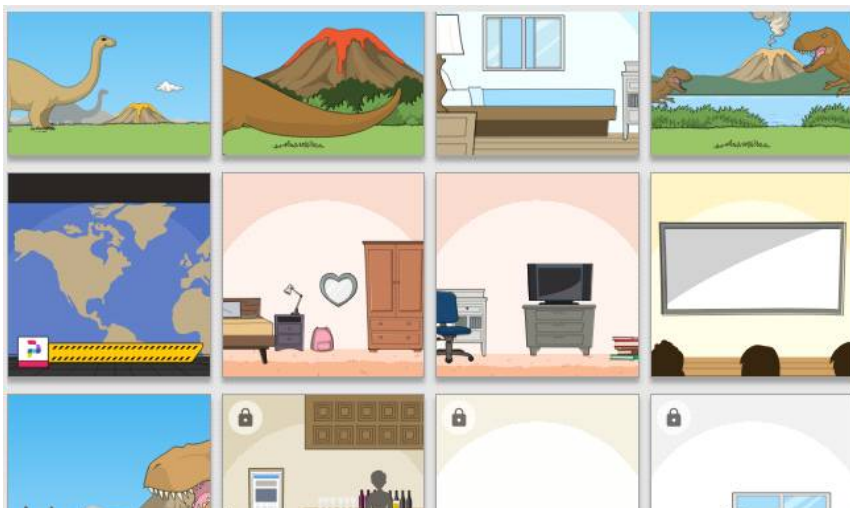


Рис. 2.2.2. Другий етап створення свого класу (сервіс Pixton)

ний матеріал, уможливило акцентування на сприйнятті образу, події, явища, фокусуючи увагу здобувача освіти на основному. На рис. 1 подано результати дослідження популярності коміксів у середовищі молодших школярів. Як бачимо, більшість (62%) розуміють сутність коміксів і вміють працювати з ними на уроці, 18% здобувачів початкової освіти вміють фантазувати на основі коміксу.

Комікси в освітньому процесі сприяють розвитку творчих здібностей учнів, адже тут застосовується також специфічна лексика для відображення емоційних станів, що не лише сприяє драматизації сюжетів, а й налаштовує учнів через сприйняття та розуміння емоцій персонажів розуміти й управляти ними, розвивати емоційний інтелект. Вони також слугують ефективним засобом розвитку уяви, фантазії, вміння чітко формулювати та висловлювати свої думки, виокремлювати основну думку, ідею, працювати в команді тощо (Fomin et al., 2020).

Комікси досить широко застосовуються у школах Америки, Японії та Європи (Burrows, Stone, 1994; Dean, 2000). У підручниках з англійської мови часто можна знайти сторінки з навчальними коміксами (рис. 2.1). І це не випадково, адже комікс – це потужний інструмент для швидкого запам'ятовування певної інформації.

За словами Джошуа Елдера, відомого експерта з візуальної грамотності та цифрового інтерактивного навчання, "комікси можуть врятувати вам життя", приміром, інструкції для пасажирів повітряного транспорту, або використання вогнегасника, коли є лише кілька хвилин для запам'ятовування, або ж поведінка людини у громадських місцях у період пандемії.

**Методика створення коміксу для учнів початкової школи.** Стрімкий розвиток цифрових технологій уможливило створення та використання дидактичних коміксів для роботи з учнями при вивченні різних навчальних предметів.

Програми для створення

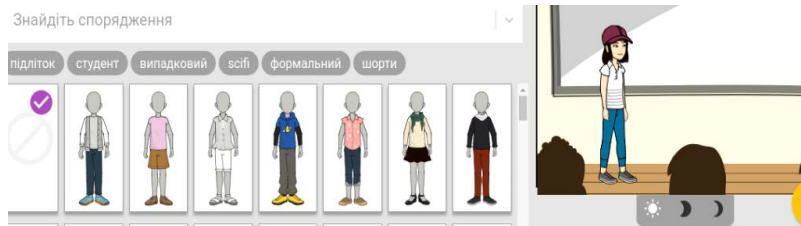


Рис. 2.2.3. Третій етап створення власного класу у сервісі Pixton

(текстом у хмарах може бути будь-яка мова). Робота зі службою починається з розробки власного класу. Спочатку варто створити образ учителя: вибрати колір очей, форму носа та інші біометричні дані (як самостійно чи безпосередньо на уроці з учнями). Далі служба формує унікальне посилання для приднання учнів до проекту.

**Послідовність створення коміксів у програмі Pixton.** Спершу необхідно обрати клас і предмет для майбутнього коміксу, є можливість вибрати кілька варіантів, для цього потрібно скористатися інтерактивною дошкою (рис. 2.2.1).

Переходимо до безпосередньо-

коміксів:

1. Toondoo (<http://www.toondoo.com/>) – цікава програма, що містить базу даних про символи, тло та хмари діалогу; інтуїтивно нескладний інтерфейс.

2. Pixton (<http://www.pixton.com/>) – дозволяє додавати символи з бази даних, змінювати їх; запропоновано окремий розділ для вчителів. Сервіс підтримує багато мов, але інтерфейс не адаптований до української версії

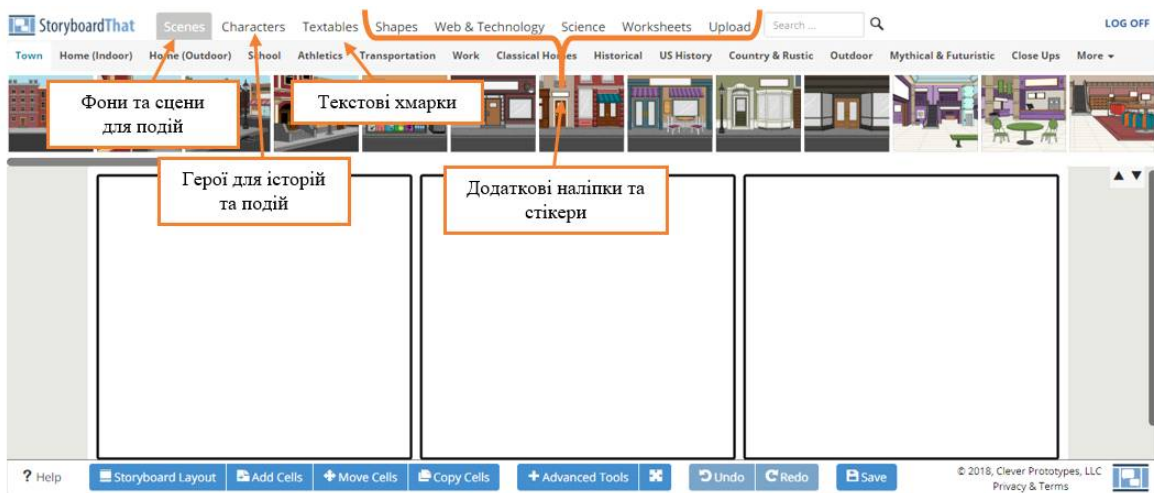


Рис. 2.2.4. Перший етап створення коміксу на платформі StoryboardThat

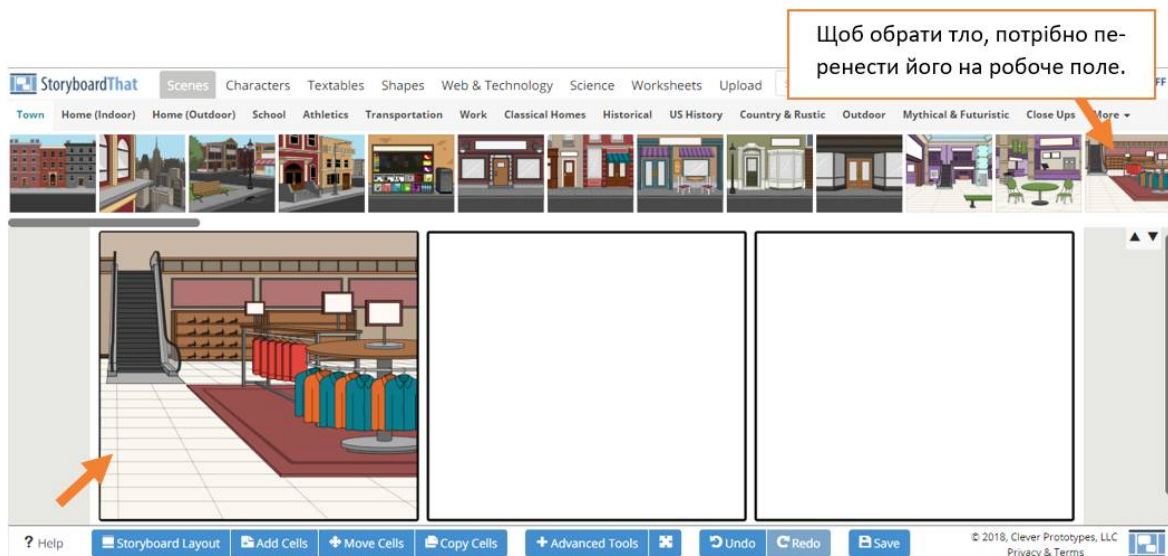


Рис. 2.2.5. Другий етап створення коміксу на платформі StoryboardThat

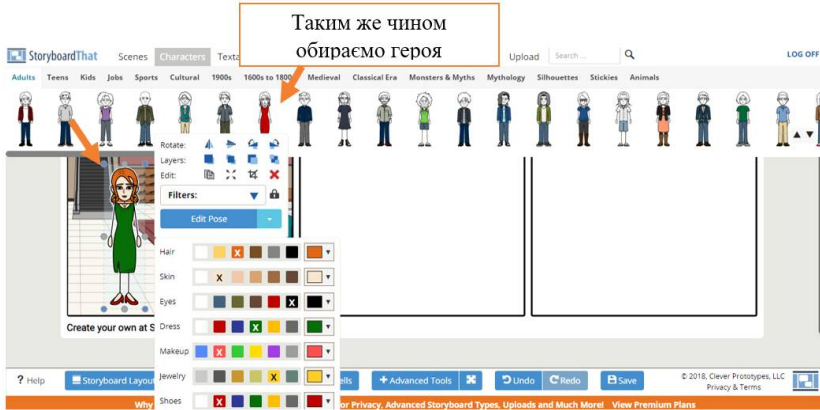


Рис. 2.2.6. Третій етап створення коміксу на платформі StoryboardThat

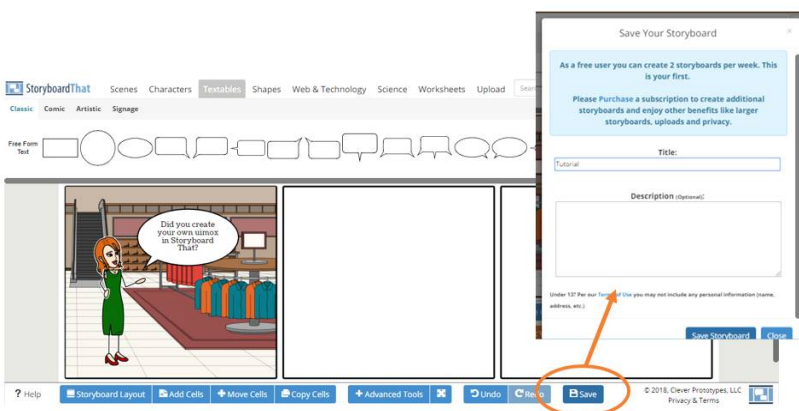


Рис. 2.2.7. Четвертий етап створення коміксу на платформі StoryboardThat

го створення дидактичного коміксу. На екрані інтерактивної дошки не-

обхідно відкрити робоче поле та об-

рати місце, де відбуватиметься подія (рис.2.2.2). Тут є безкоштовні функції та зображення, і цього цілком достатньо для побудови повноцінного коміксу.

Далі варто обрати персонажів, зокрема стать, одяг і навіть кут зображення (рис.2.2.3).

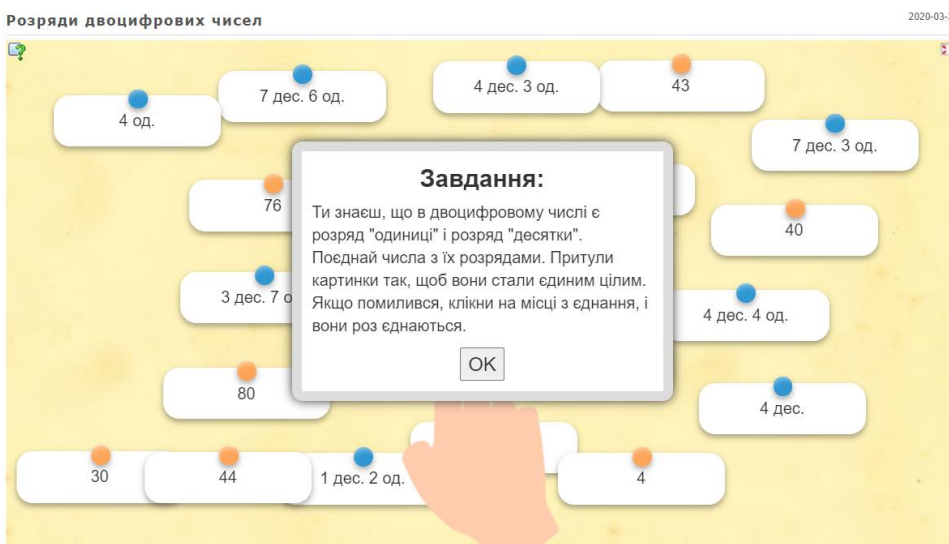
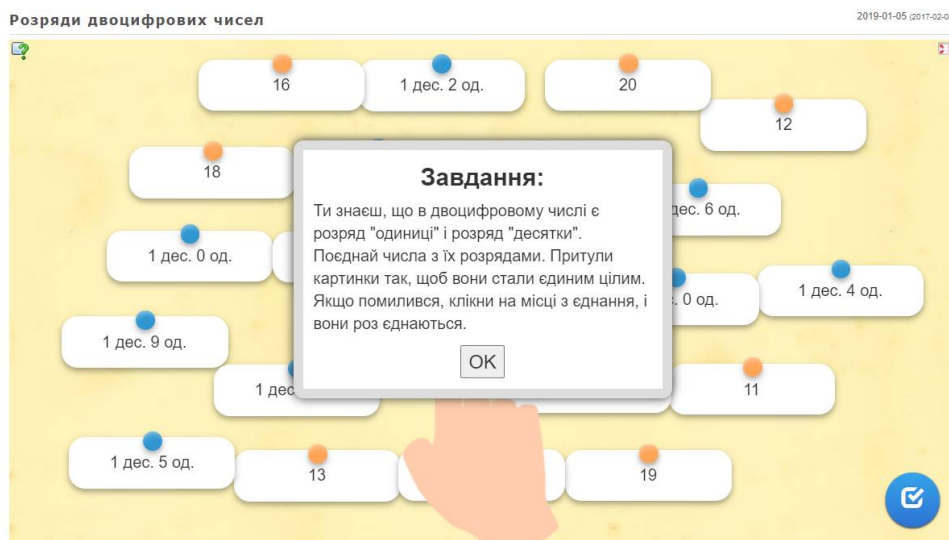
Окрему вкладку складають діалоги – найважливіша частина будь-якого коміксу. Створений комікс можна змінити, завантажити, роздрукувати або поділитися ним у соціальних мережах, а також використовувати в дидактичних цілях.

StoryboardThat (<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>) – платформа для створення коміксів. Саме в цій програмі будуть розроблені комікси, які представлені нижче. Розглянемо поетапність їх створення. Для початку потрібно авторизуватись на сайті. Пройшовши авторизацію, потрапляємо на сторінку Мій акаунт, щоб створити новий комікс, натискаємо Create a Storyboard. Ресурс Storyboard That має великий функціонал для створення коміксів (рис. 2.2.4, рис. 2.2.5, рис. 2.2.6).

Цікавою особливістю ресурсу Storyboard That є можливість редагування позиції та виразу обличчя



Рис. 2.3.1. Розробка коміксу для уроку математики в початковій школі



нями історії, представлені на попередніх заняттях, де використовувались комікси;

- наприкінці уроку школярі повинні поставити кілька запитань щодо змісту коміксу;

- для активізації мотивації учіння та пізнавальних інтересів варто використовувати комікси в ігровій формі.

На уроках математики рекомендуємо візуалізувати математичні закони й закономірності, а тоді довести теорему. Усе це подають у формі коміксу. Наприклад, доцільно показати діалог учня з видатними математиками, які пояснюють важко зрозумілі теми, або ж зобразити ситуацію, щоб наочно продемонструвати, де такі речі зустрічаються у реальному житті.

Наприклад, подаємо комікс на уроці математики в 1 класі на етапі вивчення нового матеріалу "Розряд числа" (рис. 2.3.1). Пояснення теми полегшить її розуміння учнями початкової школи.

Після опрацювання коміксу можуть бути запропоновані додаткові запитання (завдання).

#### Запитання та завдання до коміксу на уроці математики

1. Що складає десяток?
2. "Робоче місце" цифри в числі – це...
3. Назвати розряди чисел: 34, 56, 87, 29, 98, 75
4. Виконати завдання: <https://learningapps.org/display?v=pvrtjvg0c17>
5. Виконати завдання: <https://learningapps.org/display?v=rafoi3toa20>

Вважаємо, що спеціально готувати учня до сприйняття коміксу не потрібно, адже він, зазвичай, є відображенням життєвого досвіду, соціокультурних реалій, характеризуєть-

героя. Натиснувши Edit pose, потрапляємо на окреме вікно для редагування об'єкта. Щоб зберегти створений комікс, необхідно натиснути Save. У вікні вводим назву та коментар до коміксу (рис.2.2.7).

Цей комікс можна розробити для будь-якого уроку у школі. Навіть закони фізики і теореми в геометрії чи алгебрі варто відтворити у формі коміксу, який буде цікавий не лише молодшим школярам, а й учням середньої та старшої школи. Водночас є можливість створити комікс під час уроку, тобто вивчений матеріал відразу закріплюється, а з роздруковок збираємо власний кейс для наступних занять.

#### Застосування інтерактивних коміксів при вивченні окремих освітніх галузей у ПШ

Орієнтовні завдання для учнів: скласти і написати речення за малюнком, про побачене; відновити спотворені речення і тексти; удосконалити тексти з невиправданими повтореннями одних і тих самих слів; скласти і написати короткі (2–4 речення) зв'язні вислови на відому та цікаву тему. Усі ці види роботи можна зробити ефективними завдяки використанню коміксів. Кожній групі учнів пропонується таємне слово, шаблон коміксу з героями та завданнями.

#### Рекомендації щодо використання коміксів на уроках:

- сюжет коміксу повинен відповідати темі, що вивчається;
- заняття з дидактичними коміксами проводити не частіше, ніж один раз на тиждень;
- періодично обговорювати з уч-



Рис. 2.3.2. Розробка коміксу до уроку української мови в початковій школі

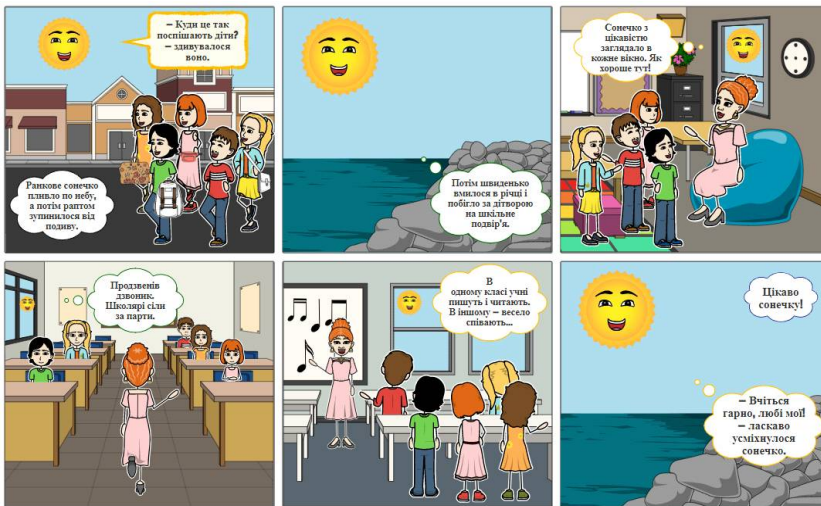


Рис. 2.3.3. Розробка коміксу до уроку літературного читання в початковій школі

ся своєю простотою. Працюючи з коміксами на різні навчальні теми в межах навчальної програми для початкової школи, учень розвиває практичні вміння і навички, передусім у мовно-літературній галузі.

На уроках української мови в формі коміксів варто візуалізувати крилаті вислови і фразеологізми, навіть синтаксичні правила, написання префіксів або складних слів. Приміром, доцільно показати істо-

рію персонажа, котрий допомагає іншим позбутися вживання калькованих слів. Для цього потрібно роздрукувати комікс, потім вирізати зображення та дати учням завдання розташувати окремі фрагменти у правильному порядку, щоб отримати логічно побудовану історію. Аналогічно створюємо комікси з пропущеними словами, які дітям потрібно вставити в речення.

Наприклад, використання коміксів на уроках української мови та читання на етапі вивчення нової теми "Типи речень" (рис. 2.3.2, 2.3.3). Візуалізація цієї теми є важливою в контексті її сприйняття і розуміння молодшими школярами. Після прочитання коміксів на уроці можуть бути запропоновані інтерактивні завдання чи запитання.

**Запитання і завдання до коміксу на уроках української мови та літературного читання**

1. У яких реченнях є запитання, а в яких повідомлення?
2. На твою думку, що означає знак оклику в кінці розповідного речення?
3. З якою інтонацією ти будеш читати це речення?
4. Прочитай ще раз останній слайд коміксу та запиши визначення у зошит.

**Завдання до тексту:**

1. Знайди в тексті розповідні, питальні і спонукальні речення. Прочитай їх з відповідною інтонацією.
2. Пригадай! Якщо речення вимовляються з особливим почуттям, то вони стають окличними. Окличними можуть бути розповідні, питальні і спонукальні речення. У кінці окличних речень ставиться знак оклику.
3. Знайди в тексті окличні речення і прочитай їх виразно.

Інтерактивне завдання до коміксу: <https://learningapps.org/display?v=royzq0j2t21>

На уроках англійської мови з допомогою коміксу можна полегшити молодшим школярам процес засвоєння нового лексичного матеріалу, граматичних структур. Наприклад, представляємо комікс для уроків англійської мови для розвит-





## ДЕНЬ СОФІ

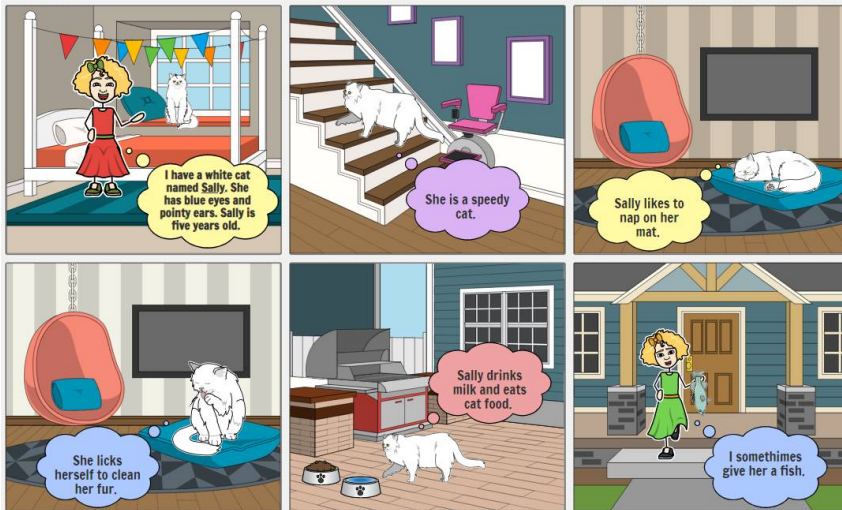
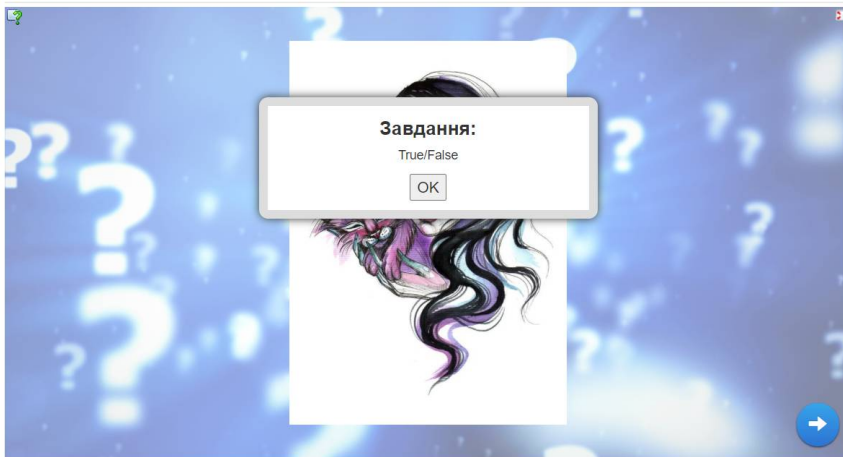


Рис. 2.3.4. Розробка коміксу для уроку англійської мови

## TASK 2



ку навичок читання і розуміння прочитаного у 2 класі (рис. 2.3.4).

### Запитання та завдання до коміксу на уроці англійської мови

#### TASK 1. Questions

1. What is the name of the cat?
2. Where does she like to nap?
3. Why does she lick herself?
4. What does she eat?
5. What do I give her sometimes?

#### TASK 2. True/False

1. The girl has a black cat.
2. A cat has blue eyes.
3. Sally is four years old.
4. A cat drinks lemonade.
5. The girl sometimes gives her a fish.

Виконати її інтерактивно можна тут: <https://learningapps.org/display?v=p5xj2gsza21>

Роботу з коміксами варто здійснювати у форматі сторітелінгу, що розвиває мовлення учнів та спрямовує їх до реалій практики. Такі дидактичні завдання цілком правомірно реалізувати через командну взаємодію у класі.

Аналогічно створюємо комікси до серії уроків "Я досліджую світ", наприклад, на тему: "Режим дня" (рис. 2.3.5). Робота з коміксом допоможе здобувачам початкової освіти проаналізувати режим дня дівчинки та схарактеризувати його, на цій основі скласти свій режим дня.

### Запитання і завдання до коміксу на уроці "Я досліджую світ"

Тестові запитання до оповідання у хмаринках коміксу: <https://learningapps.org/display?v=pbm0slw5k21>

### Запитання для обговорення

Чим ваш режим дня відрізняється від режиму дня Софі?

Чи однаковий ваш режим дня у будні і вихідні?

Від чого залежить ваш режим дня?

**Практичне завдання:** створіть за шаблоном свій режим дня (завантажити шаблон: <https://childdevelop.com.ua/worksheets/4644/>)

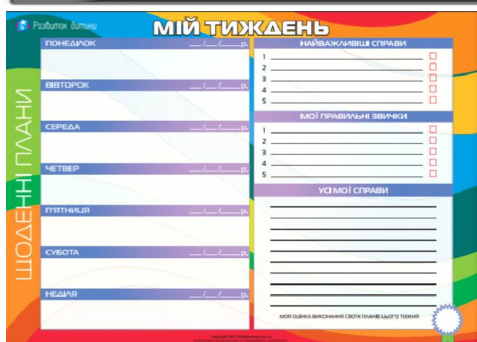
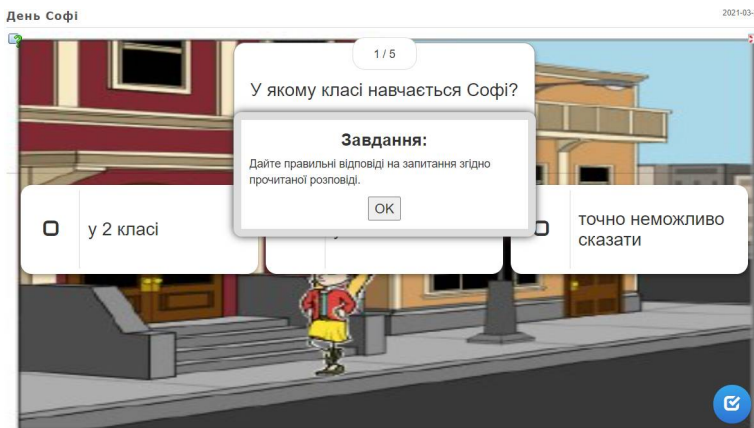
Отже, використання інфографіки в початковій школі є ефективним засобом навчання. Зокрема, цифрові інструменти для створення дидактичних коміксів уможливають урізноманітнення видів і форм роботи з учнями, адже комікси – це синтетичний вид мистецтва, сучасні медіа, що поєднують книжкову графіку, кіно та літературу. Важливо, що комікси використовують на різних уроках та його етапах для підвищення мотивації навчання, активізації мислительної діяльності, розвитку творчих здібностей, емоційного інтелекту школярів.

Плануючи урок, педагогові доцільно, передусім, передбачити застосування методів, цифрових інструментів, щоб навчити дітей молодшого шкільного віку розуміти комікс. Далі цілком правомірно залучати їх до створення власних коміксів, зокрема на папері. Це "дасть можливість розвивати художньо-творчі та аналітичні здібності дитини", уміння цілісно бачити певне явище чи предмет" (Вострякова, 2013). Наприклад, варто запропонувати учням незавершений комікс і, працюючи у групах, придумати фінал, або за даним набором кадрів коміксу скласти власну історію.

Такі завдання розвиватимуть творчі здібності учнів, їхнє мислення та навички командної взаємодії.



Рис. 2.3.5. Розробка коміксу до уроку «Я досліджую світ»



**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Сучасні учні – це нове покоління Z – "інформаційно-технологічне", яке швидше сприймає інформацію, здійснює її пошук в інформаційному середовищі, дещо складніше запам'ятовує. Тому зацікавити та-

ких школярів можна лише використанням цифрових інновацій та максимальної візуалізації навчального матеріалу. У цьому контексті розглядаємо комікс як соціокультурне явище, що слугує відображенням соціальних реалій, та ефективний педагогічний засіб для навчання та розвитку дітей у початковій школі.

Існують різноманітні сервіси для створення коміксів, а саме: <https://www.makebeliefscomix.com/>, [https://www.canva.com/uk\\_ua/stvoryty/komiksy/](https://www.canva.com/uk_ua/stvoryty/komiksy/), <https://app.pixton.com/#/edu>, <http://www.toondoo.com/>, <https://www.storyboardthat.com/> та інші. У цій статті ми розглянули лише деякі з них, однак творчий учитель має широкі можливості для впровадження власних розробок з використанням різноманітних цифрових ресурсів та інструментів для візуалізації освітнього процесу до підвищення ефективності навчання (Budnyk, Mazur, Matsuk, Berezovska, & Ivk, 2021).

Дидактичний комікс, який характеризується яскравою візуалізацією, привертає увагу здобувачів освіти та підвищує зацікавлення навчальним матеріалом, допомагає кращому запам'ятовуванню. Формат коміксу вможливує наочне і змістовне відображення складної ідеї (теми) з використанням мінімальних художніх та цифрових засобів.

Проте, визначаючи високий дидактичний потенціал коміксу, його позитивний вплив на мотивацію учіння школярів, він не може слугувати основним засобом навчання. Тому його необхідно застосовувати залежно від наявних освітніх цілей у комплексі з іншими інноваційними засобами.

Перспективи подальших наукових пошуків убачаємо у дослідженні методичних аспектів використання дидактичних коміксів при вивченні природничо-математичних, суспільно-гуманітарних і мистецьких дисциплін в основній і старшій школі, а також підготовці педагогів до застосування цифрових сервісів для створення дидактичних коміксів різної складності.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Бєлов, Д. О. (2021). Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір. (Дис. ... докт. філософії). Київський національний університет культури і мистецтв, Київ. Взято з [http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2022/01/Dysertacziya\\_Byelov-D.O.-Ukrayinskyj-komiks.pdf](http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2022/01/Dysertacziya_Byelov-D.O.-Ukrayinskyj-komiks.pdf)
- Вострякова, Н. В. (2013). Використання коміксу у навчально-виховному процесі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*, 13(1), 226–233. Взято з [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13%281%29\\_35](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13%281%29_35).
- Даниленко, Є. (2011). Зарубіжний досвід використання дидактичних коміксів. *Педагогічні дослідження*, 29–32. Взято з <http://kozlenkoa.narod.ru/docs/comix.pdf>
- Зязюн, Л., & Дзюба, М. (2021). Формування соціокультурної компетентності засобами коміксів на уроках української мови в середній школі. *Ars Linguodidacticae*, 7, 53–60. Взято з <https://doi.org/10.17721/2663-0303.2021.7.06>
- Кириленко, Н. І. (2021). Дидактичний комікс як ефективний інструмент реалізації змісту генетичної освіти. Взято з [http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19431/1/62\\_Kyrylenko.pdf](http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19431/1/62_Kyrylenko.pdf)
- Лавренова, М. (2020). Практичне застосування коміксів на заняттях мовно-літературної освітньої галузі. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*, 1, 41–46. Взято з [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ped\\_in\\_2020\\_1\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ped_in_2020_1_8)
- Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи (2016). Взято з <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
- Савчук, М. В. (2014). Комікс. *Енциклопедія сучасної України: електронна версія* [онлайн] / гол. редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. Взято з [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=1449](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449) (дата перегляду: 21.06.2022)
- Остапенко, Л. П., Соловйова О. К. (2016). Дидактичний потенціал коміксів. Взято з [http://www.institutemvd.by/components/com\\_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948\\_Ostapenko\\_Solovjova.pdf](http://www.institutemvd.by/components/com_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948_Ostapenko_Solovjova.pdf)
- Юрженко, В. В. (2015). "Коміксування" змісту навчального процесу: позитивні чи негативні тенденції для розвитку технологій освітньої діяльності? *Педагогіка*, 7 (1–2), 165–170. Взято з <http://journals.nubip.edu.ua/index.php/Bio/article/viewFile/6361/6253>
- Blyznyuk, T., Budnyk, O., & Kachak, T. (2021). Boom in Distance Learning During the Coronavirus Pandemic: Challenges and Possibilities. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 8 (1), 90–98. Взято з <https://doi.org/10.15330/jpnu.8.1.90-98>
- Budnyk, O., Mazur, P., Matsuk, L., Berezovska, L., & Vovk, O. (2021). Development of professional creativity of future teachers (Based on comparative research in Ukraine and Poland). *Amazonia Investiga*, 10(44), 9–17. Взято з <https://doi.org/10.34069/AI/2021.44.08.1>
- Burrows, T., & Stone, G. (1994). Comics in Australian and New Zealand, the Creators, the Collectors, the Collections. New York: Hayworth Press.
- Dean, M. (2000). The Ninth Art: Traversing the Cultural Space of the American Comic Book: Dissertation. Milwaukee, WI: University of Wisconsin Milwaukee.
- Fomin K., Budnyk O., Matsuk L., Mykhalchuk O., Kuzenko O., Sirenko A., & Zakharasevych N. (2020). Dynamics of Future Teachers' Cognitive Readiness Development to Organize Students' Dialogic Learning. *Revista Inclusiones*, 7. Esp. Diciembre/Junio, 276–288.
- Polishchuk, A. Y. (2021). Didactic comics as a format children's periodicals: advantages and significance. *Polit. Callanges of science today. International relations: abstracts of XXI International conference of higher education students and young scientists. National aviation university. Kyiv*, 351–353.

## REFERENCES

- Bielov, D. O. (2021). Ukrainyky komiks: bibliotечно-informatsiiny vymir. (Dys. ... doktora filosofii). Kyivskyi natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Kyiv. Retrieved from [http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2022/01/Dysertacziya\\_Byelov-D.O.-Ukrayinskyj-komiks.pdf](http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2022/01/Dysertacziya_Byelov-D.O.-Ukrayinskyj-komiks.pdf)
- Vostriakova, N. V. (2013). Vykorystannia komiksu u navchalno-vykhovnomu protsesi. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedahohichni nauky*, 13(1), 226–233. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13%281%29\\_35](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13%281%29_35).
- Danylenko, Ye. (2011). Zarubizhnyi dosvid vykorystannia dydaktychnykh komiksiv. *Pedahohichni doslidzhennia*, 29–32. Retrieved from <http://kozlenkoa.narod.ru/docs/comix.pdf>
- Ziazun, L., & Dziuba, M. (2021). Formuvannia sotsiokulturnoi kompetentnosti zasobamy komiksiv na urokakh ukrainskoi movy v serednii shkoli. *Ars Linguodidacticae*, 7, 53–60. Retrieved from <https://doi.org/10.17721/2663-0303.2021.7.06>
- Kyrylenko, N. I. (2021). Dydaktychnyi komiks yak efektyvnyi instrument realizatsii zmistu henetychnoi osvity. Retrieved from [http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19431/1/62\\_Kyrylenko.pdf](http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19431/1/62_Kyrylenko.pdf)
- Lavrenova, M. (2020). Praktychne zastosuvannia komiksiv na zaniattiakh movno-literaturnoi osvithoi haluzi. *Pedahohichni innovatsii: idei, realii, perspektyvy*, Vyp.1, 41–46. Retrieved from <http://>

n b u v . g o v . u a / U J R N / ped\_in\_2020\_1\_8

Nova ukrainska shkola. Kontseptualni zasady reformuvannya serednoi shkoly (2016). Retrieved from <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>

Savchuk, M. V. (2014). Komiks. Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy: elektronna versii; hol. redkol.: I. M. Dziuba, A. I. Zhukovskiy, M. H. Zhelezniak ta in.; NAN Ukrainy, NTSh. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy. Retrieved from [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=1449](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449) (data perehliadu: 21.06.2022)

Ostapenko, L. P., Soloviova O. K. (2016). Dydaktychnyi potentsial komiksiv. Retrieved from [http://www.institutemvd.by/components/com\\_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948\\_Ostapenko\\_Solovjova.pdf](http://www.institutemvd.by/components/com_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948_Ostapenko_Solovjova.pdf)

Yurzhenko, V. V. (2015).

"Komiksuvannia" zmistu navchalnoho protsesu: pozytyvni chy nehatyvni tendentsii dlia rozvytku tekhnolohii osvithoi diialnosti? *Pedahohika*, 7(1–2), 165–170. Retrieved from <http://journals.nubip.edu.ua/index.php/Bio/article/viewFile/6361/6253>

Blyznyuk, T., Budnyk, O., & Kachak, T. (2021). Boom in Distance Learning During the Coronavirus Pandemic: Challenges and Possibilities. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 8 (1), 90–98. Retrieved from <https://doi.org/10.15330/jpnu.8.1.90–98>

Budnyk, O., Mazur, P., Matsuk, L., Berezovska, L., & Vovk, O. (2021). Development of professional creativity of future teachers (Based on comparative research in Ukraine and Poland). *Amazonia Investiga*, 10(44), 9–17. Retrieved from <https://doi.org/10.34069/AI/2021.44.08.1>

Burrows, T., & Stone, G. (1994). Comics in Australian and New Zealand, the Creators, the

Collectors, the Collections. New York : Hayworth Press.

Dean, M. (2000). *The Ninth Art: Traversing the Cultural Space of the American Comic Book*: Dissertation. Milwaukee, WI : University of WisconsinMilwaukee.

Fomin K., Budnyk O., Matsuk L., Mykhalchuk O., Kuzenko O., Sirenko A., & Zakharasevych N. (2020). Dynamics of Future Teachers' Cognitive Readiness Development to Organize Students' Dialogic Learning. *Revista Inclusiones*, 7 Esp. Octubre/Diciembre/Junio, 276–288.

Polishchuk, A. Y. (2021). Didactic comics as a format children's periodicals: advantages and significance. *Polit. Callanges of science today. International relations: abstracts of XXI International conference of higher education students and young scientists. National aviation university. Kyiv*, 351–353.

Стаття надійшла 5.06.2022 р.