

УДК 378.147:373.3-051]:[821:741/744]
DOI 10.31654/2663-4902-2025-PP-2-169-181

Возняк І. І.

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
старший науковий співробітник Центрального науково-дослідного
інституту ЗС України
innakiricek700@gmail.com
orcid.org/0000-0002-8376-9688

Білоусова Н. В.

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
доцентка кафедри педагогіки, початкової освіти, психології та менеджменту
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
kposv1@gmail.com
orcid.org/0000-0003-4167-9649

Бобро А. А.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки, початкової освіти, психології та менеджменту
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
artur062728@ukr.net
orcid.org/0000-0002-9405-8988

**ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ
У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

Предмет дослідження авторів статті – особливості використання коміксів у професійній підготовці вчителів початкових класів. Окрім того запропоновано алгоритми створення коміксів у онлайн-сервісах Comic Factory, Comic generator, Canva, StoryboardThat, Make Belief Comics. Актуальність теми дослідження обґрунтовано вимогами Професійного стандарту вчителя до його професійних компетентностей; освітніми програмами О. Савченко та Р. Шияна, у яких є визначена лінія «Досліджуємо медіа», що спрямована на формування в учнів умінь аналізу, інтерпретації, оцінки та створення медіатекстів. Саме тому сучасні вчителі повинні володіти вміннями організації роботи щодо створення коміксів на уроках з української мови, літературного читання, ЯДС у початковій школі.

На основі аналізу значного обсягу джерел визначено різні підходи науковців до тлумачення поняття «комікс». Запропонована власне розуміння коміксу як унікального нарративного виду візуального мистецтва, який поєднує послідовність зображень з текстовими елементами (діалоги, закадровий текст, звуконаслідування тощо) для створення цілісної історії або повідомлення.

Автори обґрунтовують доцільність використання коміксів у підготовці вчителів початкових класів, визначено переваги коміксів як засобу навчання. У статті запропоновано систему завдань з використанням коміксів на заняттях з курсу «Теорія та методика навчання мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі» та «ЯДС», спрямованих на розвиток творчих здібностей та критичного мислення здобувачів бакалаврського рівня, які є ефективними у процесі проектно-ї, індивідуальної, групової діяльності. Окрім того схарактеризовано основні етапи роботи над створенням коміксу. Подано приклади коміксів. Наукова новизна статті полягає у тому, що автори пропонують розробки заняття-вебінару в сервісі Sway «Комікси: програми для створення та особливості використання на заняттях з мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі» та «Я досліджую світ» та практичного заняття «Все про комікси», які спрямовані на формування мовно-комунікативної, предметно-методичної, інформаційно-цифрової, проєктувальної, інноваційної компетентностей майбутніх учителів, та

зокрема умінь створення коміксів за допомогою різних онлайн-сервісів, що допоможе викладачам закладів вищої освіти у підготовці до лекцій та практичних занять.

Ключові слова: комікс, уроки мовно-літературної освітньої галузі, уроки з «Я досліджую світ», початкова школа, молодші школярі, підготовка вчителів, онлайн-ресурси.

Постановка проблеми. Сучасний світ характеризується процесом постійного та нескінченного інформаційного потоку, який повністю поглинає людину. Пошук адаптивно-захисних механізмів для існування в цьому світі став ключовим завданням для людства, оскільки швидкість та ментальність засвоєння інформації виходять у першочергові цілі. Сьогодні комікс набуває великої популярності, оскільки його структурно-композиційна частина будується на лаконічності та легкості засвоєння інформації для кожного.

Створення вчителями початкових класів коміксів за допомогою різних цифрових сервісів є важливим з урахуванням Професійного стандарту вчителя початкових класів (2024), оскільки комікси є потужним інструментом візуалізації навчального матеріалу; підвищення зацікавленості; сприяють розвитку навичок критичного мислення, читання з розумінням; розвивають творче мислення здобувачів освіти; можуть використовуватися на різних предметах; дозволяють полегшити процес сприймання навчального матеріалу дітям з ООП тощо.

Актуальність проблеми створення та використання коміксів у професійній підготовці вчителів початкових класів зумовлена низкою факторів. По-перше, сучасні діти живуть у візуально насиченому світі, де комікси є звичним і зрозумілим способом отримання інформації. Використання коміксів у освітньому процесі може зробити його більш цікавим та захоплюючим для учнів, сприяти розвитку їхньої читацької компетентності та критичного мислення.

По-друге, створення коміксів є ефективним методом активного навчання, який дозволяє здобувачам освіти не лише засвоювати нові знання, але й розвивати свої творчі здібності, уяву та комунікативні навички. У процесі створення коміксів учні вчаться структурувати інформацію, виділяти головне, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, а також працювати в команді та презентувати свої ідеї.

Окрім того, використання коміксів у професійній підготовці вчителів початкових класів є важливим елементом формування їхньої методичної компетентності. Майбутні вчителі повинні володіти різноманітними методами та прийомами навчання, вміти адаптувати їх до потреб конкретних школярів та створювати власні навчальні матеріали.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Комікси досліджують науковці в галузі методики викладання літератури, літературознавства, лінгвістики та педагогіки. Зарубіжні дослідники А. Мескін, Дж. Петті, С. МакКлауд, Р. Данкан, М. Сміт та П. Левіц та багато інших вивчали цей феномен. Вітчизняні дослідники залишили вагомий корпус робіт: О. Лілік досліджувала особливості використання коміксів на уроках української літератури, О. Ісаєва – на уроках світової літератури; Т. Чикалова розкрила дидактичні можливості використання коміксів на уроках у початковій школі; Н. Космацька, Т. Насалевич, Т. Рябуха, І. Лопушанський вивчали історію становлення коміксу; С. Крикуненко, Г. Почепцов, Д. Белов досліджували комікси як жанр літератури та культурний феномен.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Не зважаючи на певну кількість праць даного напрямку дослідження водночас нині недостатньо висвітлені особливості роботи з коміксами у професійній підготовці вчителів початкових класів, не розглянуті онлайн-сервіси та специфіка роботи з ними під час створення коміксів.

Формулювання мети статті. Метою публікації є визначення дидактичних можливостей використання коміксів у професійній підготовці вчителів початкових класів. З цією метою ми визначили такі завдання: розглянути особливості коміксів як засобу навчання; обґрунтувати доцільність використання коміксів у підготовці вчителів; запропонувати практичні завдання із використанням коміксів на заняттях з курсу «Теорія та методика навчання мовно-літературної освітньої галузі у початковій школі» та «ЯДС»; розглянути особливості створення коміксів у таких сервісах: Comic Factory, Comic generator, Canva, StoryboardThat, Make Belief Comics.

Виклад основного матеріалу дослідження. У результаті наукового пошуку встановлено, що феномен коміксу (з англ. – comic (комічний) і strip (картинка, смуга) науковці розуміють по-різному. Існує безліч підходів до його визначення, кожен з яких має свої особливості:

- як послідовне мистецтво. Цей підхід наголошує на тому, що комікс – це перш за все послідовність зображень, які розповідають історію. Зображення можуть супроводжуватися текстом, але текст не є обов'язковим елементом коміксу;

- як візуальна розповідь, згідно з яким комікс розглядається як форма візуальної розповіді, де зображення відіграють ключову роль у передачі сюжету та емоцій. Текст може використовуватися для підсилення візуальної інформації, але не є визначальним фактором;

- як гібридне мистецтво, представники якого підкреслюють, що комікс є гібридним видом мистецтва, який поєднує в собі елементи образотворчого мистецтва та літератури. Комікс може містити як мальовані зображення, так і текстові елементи, такі як діалоги, титри та описи;

- як культурне явище. Цей підхід розглядає комікс як культурне явище, яке має свою історію, традиції та аудиторію. Комікси можуть бути різноманітними за жанром, стилем та тематикою, вони можуть бути розраховані на різні вікові групи та інтереси;

- як жанр літератури. Згідно з цим підходом комікси постають неправильною формою читання, літературою, адже зображення використовують як мову.

Важливо зазначити, що всі ці підходи не є взаємовиключними, вони доповнюють один одного, дозволяючи більш повно зрозуміти сутність коміксу як унікального виду мистецтва.

Представником першого підходу є С. МакКлауд, який у книзі «Understanding Comics», наголошує на тому, що комікс – це, перш за все, послідовність зображень, які розповідають історію. Зображення можуть супроводжуватися текстом, але текст не є обов'язковим елементом коміксу [5].

Згідно з другим підходом, французький науковець Р. Барт тлумачить комікс поєднанням різноманітних композиційних та знакових систем, формою візуальної розповіді, у якій малюнок виступає найголовнішим елементом [1, с. 111].

На думку Д. Белова, М. Савчук, Т. Насалевич, Т. Рябухи, І. Лопушанського, комікс є розповіддю у малюнках, у якій поєднується література та образотворче мистецтво [8, 13, 16].

Так у Енциклопедії Сучасної України М. Савчук тлумачить комікс графічно-оповідним жанром, який поєднує малярство (послідовність малюнків чи карикатуру) з літературою (короткими текстами – «мовними бульбашками» чи «хмарками»); історію серії зображень із короткими текстами [16].

Д. Белов розуміє комікс послідовними смислами, які автори намагаються розтлумачити читачам, синергією малюнку та тексту, які виступають необхідними складовими мальованості [8, с. 78].

Для С. Крикуненка, комікс – максимально доступний та зрозумілий для всіх культурний медіафеномен, який відображається у різних формах людського виробництва [11, с. 56].

За Дж. Діттмаром [2], комікс – специфічний жанр літератури, який постійно розвивається, впливає на формування культури, світосприйняття та погляди читачів.

На думку О. Ісаєвої [9], О. Лілік [12], комікси як креолізовані тексти потрібно використовувати на уроках, оскільки вони сприяють активізації читацької діяльності школярів, які за типом сприйняття інформації є переважно візуалами.

Ми вважаємо комікс складним та багатограним явищем, унікальним нарративним жанром візуального мистецтва, у якому за допомогою послідовних зображень з текстовими елементами (діалоги, закадровий текст, звуконаслідування тощо) створюють цілісну історію або повідомлення.

Комікси мають значний потенціал для використання на заняттях з мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі, адже вони подобаються як майбутнім вчителям, так і учням. Ось кілька причин, чому:

1. Візуальна привабливість. Комікси поєднують текст та ілюстрації, що робить їх більш цікавими та зрозумілими для школярів, особливо для візуалів. Яскраві малюнки привертають увагу, а текст, поданий у коротких фразах, полегшує сприйняття інформації.

2. Захопливий формат. Динамічна та емоційна історія, представлена в коміксах, сприяє залученню здобувачів до різних видів діяльності під час заняття, які співпереживають героям та стежать за розвитком подій.

3. Комікси стимулюють розвиток уяви, адже учні можуть самостійно «додумувати» деталі історії. Створення власних коміксів сприяє розвитку креативного мислення та вміння виражати свої думки у візуальній формі.

4. Удосконалення читацької компетентності. Комікси допомагають дітям розвивати навички читання, адже вони вчаться розуміти зв'язок між текстом та зображенням, а також інтерпретувати візуальні образи. Читання коміксів може стати першим кроком до зацікавлення дитини твором, автором, уроком читання.

5. Розширення словникового запасу. У коміксах часто використовується різноманітна лексика, що сприяє збагаченню словникового запасу учнів. Здобувачі знайомляться з новими словами та виразами в контексті цікавої історії, що полегшує їх запам'ятовування.

6. Формування емоційного інтелекту. Комікси часто зображують різні емоції та переживання персонажів, що допомагає дітям краще розуміти себе та інших людей. Аналіз емоцій героїв сприяє розвитку емпатії та емоційного інтелекту.

Використання коміксів на заняттях з мовно-літературної освітньої галузі може бути різноманітним:

1. Ознайомлення з літературними творами. Комікси можуть стати чудовим способом зацікавити дітей класичними літературними творами. Адаптовані версії відомих казок та оповідань допоможуть учням зрозуміти сюжет та познайомитися з персонажами.

2. Вивчення граматики та правопису. Комікси можуть допомогти у вивченні граматичних правил та правопису. Наприклад, можна створити комікс, у якому головний герой потрапляє у різні мовні ситуації та вчиться правильно вживати час дієслів або відмінювати іменники.

3. Розвиток мовлення. Створення власних коміксів сприяє розвитку усного та писемного мовлення учнів. Здобувачі освіти вчаться формулювати свої думки, описувати події та персонажів, а також створювати діалоги.

4. Аналіз текстів. Комікси можуть стати об'єктом для аналізу на уроках читання. Учні можуть досліджувати, як автори використовують візуальні та текстові засоби для передачі змісту, а також інтерпретувати ідеї та мотиви персонажів.

Комікси – це потужний інструмент, який може зробити навчання цікавим та ефективним. Їх використання на заняттях з мовно-літературної освітньої галузі сприяє розвитку різноманітних компетентностей учнів та формуванню їхньої любові до читання.

Пропонуємо завдання для майбутніх учителів початкових класів з використанням коміксів на заняттях з курсу «Теорія та методика навчання мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі» та «Методика навчання інтегрованого курсу

«ЯДС» в початковій школі», які допоможуть їм розвинути творчі здібності та критичне мислення:

1. Створення коміксу за літературним твором. Студентам пропонують обрати будь-який літературний твір та створити за його мотивами комікс. Завдання передбачає не тільки переказ сюжету, але й візуальне втілення образів персонажів, їх емоцій та думок. Найбільш вдалим для створення коміксів вважаємо коротенькі твори гумористичного характеру: вірші Г. Бойка «Маринка та Галинка», «Як невдаха виступав», «Консультант», «Два Миколи», «Хлопчик Ох»; А. Костецького «Чемний герой», «Нове життя», «Вітя може все»; С. Олійника «Чудо в черевіку», «Вовина хвороба», «Ледар-брехунець», В. Написаного «Легко і просто», «Творчі», «Кмітливий»; П. Кралюка «Чесний Павлусь», «Вірно зміг відповісти», В. Шаройка «Дозволив», «Про Маринку», «Скільки треба «н», «Довгі пошуки», «Хитрий щоденник», «Де поділися Карпати», О. Кротюк «Подушечка», А. Лінника «Щоденник напрокат», «Проста арифметика», «Хто у кого списав», Н. Кир'ян «Миколка першокласник»; оповідання В. Нестайка «Жевжик», «Жарт», Я. Стельмаха «Нахаба», «Як ми до Генки ходили», «Про козу», усмішки П. Гальченка «Не вміє», «Не витерпів», «Важке питання», «Навчив», «Все я та я»; казки-гуморески Є. Дударя «Червона Шапочка», «Телесик», «Чому кури кудкудакають?», «Коза-дереза» та ін.

2. Комікс-інтерв'ю з постаттю дитячого улюбленого письменника. Студенти обирають письменника, який їх цікавить, та створюють комікс у форматі інтерв'ю. Вони мають дослідити його біографію, внесок у розвиток дитячої літератури та уявити, які жартівливі питання вони могли б йому поставити.

3. Комікс-реклама. Майбутні вчителі створюють комікс-рекламу гумористичного твору чи збірки для позакласного читання сучасних авторів. Завдання полягає в тому, щоб зацікавити маленьких читачів за допомогою візуальних образів та короткого, але змістовного тексту.

4. Комікс-інструкція. Здобувачів ЗВО мають розробити комікс-інструкцію до створення коміксу в онлайн-сервісах Canva, StoryboardThat.

5. Комікс-роздум на актуальну тему запровадження правил нового правопису. Студенти можуть висловити свою думку з цього приводу, запропонувати шляхи вирішення проблеми з елементами гумору.

6. Комікс-гра. Здобувачі можуть створити комікс, у якому читачам пропонують розгадати загадку, виконати завдання або знайти вихід із ситуації, яка трапилася на уроці української мови.

7. Комікс-серіал. Майбутні вчителі створюють серію коміксів, об'єднаних спільною темою або персонажами. Кожна серія може розповідати окрему історію або розвивати попередню.

8. Комікс-пародія. Студенти створюють комікс-пародію на відомий твір, персонажа або подію. Завдання полягає в тому, щоб придумати гумористичний або сатиричний твір, зберігаючи при цьому впізнавані елементи оригіналу.

9. Комікс-проект. Працюючи в групах, здобувачі створюють спільний комікс-проект, присвячений певній темі, або серію коміксів, об'єднаних спільною ідеєю. Наприклад, тематика проєктів може бути такою: «Пригоди Котигорошка в сучасному світі», «Як стати героєм (на матеріалі дитячих казок)», «Комікси-ілюстрації до улюблених дитячих гумористичних віршів», «Нові пригоди Кольки Колючка та Косі Вуханя» та ін.

Під час практичних занять з курсу викладач має ознайомити майбутніх учителів з такими основними етапами роботи над коміксом:

1. Необхідно написати міні-сценарій. Насамперед, варто визначити героїв коміксу, їх особливості, звички, вчинки.

2. Точно уявити характер героїв, намалювати їх в активних позах, дії.

3. Варто уточнити місце дії, конкретизуючи деталі.

4. Продумати саму розповідь від початку до кінця і вибрати, які події хочеться виділити і відобразити, щоб на панелі помістилися всі ілюстрації, щоб вони розташовувалися в логічній послідовності і не були, наприклад, занадто дрібними, а також залишалось місце для тексту.

5. Важливо відібрати текст, який супроводжує зображення.

6. Не перевантажувати малюнок деталями.

7. Бульбашка з зигзагоподібним контуром передає гучний звук, а хвиляста, навпаки, думки або тиху розмову.

8. Розташовувати діалоги героїв коміксу слід над головою персонажа у мильних бульбашках. Діалоги мають бути короткими та прямими, щоб не займати багато місця на малюнку.

9. Щоб зображати сторонні шуми, потрібно використовувати різні знаки чи блискавки.

10. Текст у коміксі повинен читатися зліва направо та зверху донизу, як у книзі.

З досвіду роботи у ЗВО нами встановлено, що значна частина здобувачів не володіють уміннями та навичками роботи в онлайн-сервісах для створення коміксів. Робота з такими сервісами є не лише цікавою та необхідною з метою розробки дидактичного матеріалу до уроку, а й корисною задля розвитку креативності та візуального мислення; мовленнєво-комунікативної, інформаційно-цифрової, інноваційної компетентностей; можливості урізноманітнення освітнього процесу.

Є значна кількість сервісів для створення коміксів, проте ми пропонуємо алгоритми та рекомендації щодо роботи лише з окремими, серед яких: Comic Factory, comic generator, Canva, StoryboardThat, Make Belief Comics.

Нами розроблено для студентів та учителів заняття, розміщене у сервісі Sway, яке допоможе викладачам ЗВО у структуруванні занять у процесі формування умінь створення коміксів за допомогою різних онлайн-сервісів (<https://sway.cloud.microsoft/2OnHHRfBfyhDu1jg?ref=Link>). На слайдах є корисна інформація щодо розуміння сутності поняття «комікс»; структура коміксу, завдання для студентів, особливості використання коміксів на уроках мовно-літературної освітньої галузі; кросворд у сервісі Learningapps.org (<https://learningapps.org/watch?v=pc05r5u5t24>); розробка практичного заняття «Все про комікси» для майбутніх учителів початкової школи; алгоритми та tutorіали для роботи зі створенням коміксів у сервісах: Comic Factory, Comic generator, Canva, StoryboardThat, Witty Comics, Write Comics, ComicLife, Make Belief Comics.

Пропонуємо такий алгоритм створення коміксів у сервісі Canva:

1. Реєстрація або вхід. На домашній сторінці є кнопка «ще», гортаємо стрічку і відшукуємо програму «Комікс».

2. Вибір на панелі інструментів зліва шаблону або створення коміксу з нуля.

3. Налаштування макету (добір певної кількості кадрів та їх розташування на сторінці).

4. Додавання фону згідно з настроєм та сюжетом історії.

5. Пошук та створення персонажів за допомогою ілюстрацій та графічних елементів.

6. Додавання тексту до кадрів коміксу з використанням різних шрифтів, розмірів та кольорів тексту в спеціальних бульбашках або прямо на кадрі.

7. Редагування та налаштування.

8. Збереження та публікація коміксу в форматі зображення (PNG, JPG) або PDF.

Комікс до гумористичного вірша С. Олійника «Чудо в черевіку» та до теми «Ім'я як частина мови» у сервісі Canva представлено на рис. 1.

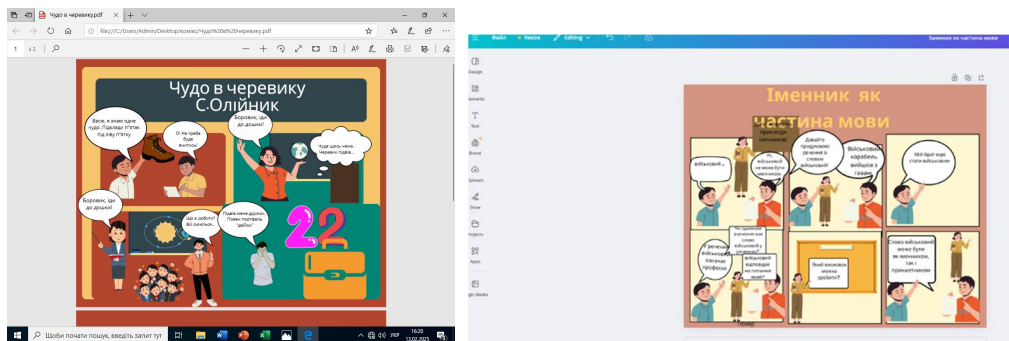


Рис. 1. Комікс до гумористичного вірша С. Олійника «Чудо в черевіку» та до теми «Іменник як частина мови» у сервісі Canva

StoryboardThat – це спеціальний онлайн-сервіс для вчителів, який пропонує широкий вибір шаблонів та інструментів для створення коміксів будь-якої складності. Ресурс також дає змогу створювати розкадровки та інші візуальні матеріали. Окрім того за допомогою сервісу можна пропонувати різні види самостійної роботи для здобувачів.

Алгоритм створення коміксів у StoryboardThat:

1. Створення облікового запису за допомогою електронної пошти, облікового запису Google.
2. Створення нової розкадровки за допомогою кнопки «Create a Storyboard». Діалог типу розкадровки зверху в меню на панелі інструментів: класична, комікс, графічний роман тощо.
3. Вибір макету з різною кількістю кадрів та різним розташуванням елементів.
4. Додавання фону для кожного кадру розкадровки.
5. Створення різних категорій персонажів – діти, дорослі, міфічні істоти, тварини. Програма пропонує можливість налаштування зовнішності персонажів (кольору волосся, очей, одягу), їхніх поз та емоцій.
6. Уведення різних видів тексту (діалогів, титрів, описів до кадрів розкадровки) з бульбашками, рамками тощо.
7. Редагування та налаштування з можливістю зміни розміру кадрів, розташування персонажів та тексту, додавання спецефектів тощо.

StoryboardThat пропонує різні інструменти для редагування та налаштування розкадровки. Додати також можна фігури, анімації, інфографіку. За допомогою інфографіки можна створити повідомлення, котре враховує певні числа, графічні елементи. Є можливість доповнення коміксу різними символами, смайликами, жестами, котрі стосуються роботи з текстом, та іншими елементами, які можуть бути корисними.

8. Збереження та публікація розкадровки в форматі зображення або PDF.

Комікси до творів А. Костецького «Справжні подруги» та Я. Стельмаха «Нахаба» у програмі StoryboardThat подано на рис. 2.

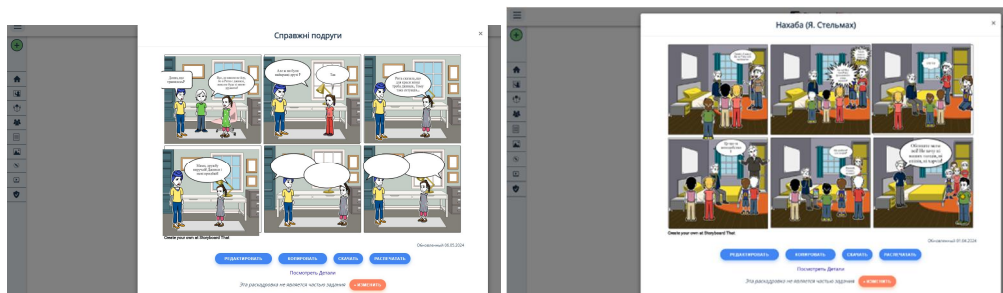


Рис. 2. Комікси до творів А. Костецького «Справжні подруги» та Я. Стельмаха «Нахаба» у StoryboardThat

Наступним ефективним сервісом для створення коміксів є програма Make Beliefs Comix: Сервіс пропонує прості та зрозумілі інструменти для створення коміксів, особливо для початківців. Make Beliefs Comix також містить бібліотеку готових персонажів та фонів.

Пропонуємо покрокову інструкцію, як створювати комікси у сервісі:

1. Відвідайте веб-сайт Make Beliefs Comix та натисніть кнопку «Enter Here!», щоб почати.
2. Налаштування коміксу. Створення заголовку до коміксу та введення імені автора.
3. Вибір панелей.
4. Персонажі добирають за допомогою вкладки «Characters» з різними позами або виразом обличчя для них. Зазвичай можна змінювати розмір, переміщувати або навіть перевертати персонажів усередині панелі.
5. Вкладка «Backgrounds» дає можливість знайти відповідний фон для сцени коміксу.
6. За допомогою кнопки «Balloons» добирають бульбашки для тексту, розмір та положення яких можна регулювати.
7. Інструмент «Objects» дозволяє додавати додаткові елементи до коміксу, як от меблі, тварини чи інші предмети. Водночас Make Beliefs Comix іноді пропонує підказки або речення, які допоможуть почати історію.
8. Редагування та уточнення. За потреби можливе переміщення елементів під час їх натискання (персонажів, бульбашок тощо). Змінити розмір можна за допомогою маркерів або параметрів. Окрім цього деякі персонажі або об'єкти можна перевертати за допомогою кнопки «flip», щоб змінити їх орієнтацію. Параметри «Bring to Front» або «Send to Back» допомагають розташувати елементи в потрібному порядку.
9. Збереження та обмін коміксу як файлу зображення (наприклад, JPG або PNG). Окрім того поділитися коміксом можна у соціальних мережах, електронною поштою або роздрукувавши його.

Пропонуємо розробку практичного заняття для студентів з курсу «Теорія та методика навчання мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі» з теми «Все про комікси» з використанням сервісів ThingLink, learningapps.org, sway, coggle.it, linoit, quizalize, kazka.fun, bookcreator, google.com.drawings, яке можна переглянути за покликанням (<https://www.thinglink.com/scene/1838982356451459558>).

Розробка заняття «Все про комікси» з використанням інтерактивного плакату у сервісі ThingLink подано на рис. 3.

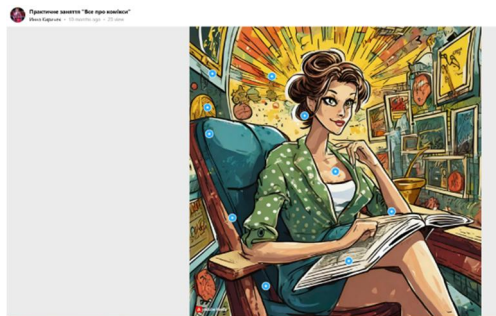


Рис. 3. Розробка практичного заняття для майбутніх учителів початкових класів «Все про комікси» з використанням інтерактивного плакату у сервісі ThingLink

Заняття розроблене з метою ознайомити студентів з можливостями ресурсів ThingLink, learningapps.org, sway, coggle.it, linoit, quizalize, kazka.fun, bookcreator, google.com.drawings для створення навчальних матеріалів до уроків з мовно-літературної освітньої галузі; поглибити уявлення про комікси, їх особливості, переваги, критерії відбору до уроків, методику використання та створення на уроках

української мови й літературного читання; навчити студентів створювати комікси, інтерактивні зображення до занять; розвивати творчість, мовленнєво-комунікативну, інформаційно-цифрову, інноваційну компетентність здобувачів.

На початку заняття під час вступного слова викладач ознайомлює студентів з особливостями використання ІКТ у сучасній освіті, зокрема з ресурсами ThingLink, learningapps.org, sway, coggle.it, linoit, quizalize, kazka.fun, bookcreator, google.com.drawings; майбутні учителі самостійно вивчають під час перегляду інтерактивної презентації в sway підходи до визначення поняття «комікс»; структуру коміксу як феномену, переваги коміксу як засобу навчання під час уроків української мови та читання; критерії добору коміксів для уроків; систему орієнтовних завдань для учнів; приклади створених викладачем коміксів та рекомендації щодо використання коміксів на уроках.

Потім упродовж практичної роботи студенти розгадують кросворд у ресурсі learningapps.org; працюючи самостійно у парах на інтерактивній дошці linoit (<http://linoit.com/users/innakiricek700/canvases/%D0%A3%D1%81%D0%B5%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20>), переглядають навчальні відео, файли та інший запропонований контент для майбутньої професійної діяльності про особливості коміксів, доповнюють незавершені комікси на шаблонах. Після цього майбутні вчителі ознайомлюються з можливостями сервісу kazka.fun у створенні власної історії для майбутнього коміксу (https://kazka.fun/story_page/%D0%B7%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BA-%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0-%D0%B3%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B7%D0%B5); гортають сторінки онлайн-книги «Все про комікси» у сервісі bookcreator (<https://read.bookcreator.com/L4kyiZ1VwvMPJI0m2GNyeOMLY223/u-zaADg7RA6FoelOvROxWA>). Підсумувати вивчене студентам допоможе ресурс coggle.it, працюючи у якому вони зможуть спільно створити ментальну карту до теми; опитування у ресурсі quizalize (10 запитань) (<https://app.quizalize.com/view/quiz/-b315a136-56de-45f4-9cf0-735ba54e7d37>). На завершення заняття викладач пропонує здобувачам виконати рефлексивну вправу «Сходинки успіху» у ресурсі google.com.drawings (https://docs.google.com/drawings/d/1m_BX8jQdQ9p_6He96j-Azyxko_d2dWvEULbygorpN8/edit). Окрім того студенти повинні розробити систему інтерактивних завдань (наприклад, вікторину, гру, вправу на відповідність) для учнів (за вибором) до певного літературного твору чи теми уроку української мови, комікс та підготувати інтерактивні навчальні матеріали у ресурсі ThingLink до певної теми уроку.

Інтерактивне полотно до заняття в ресурсі linoit, ментальну карту до теми у ресурсі coggle.it, онлайн-книгу «Все про комікси» у сервісі bookcreator; гру в ресурсі quizalize подано на рис. 6 та рис. 7.

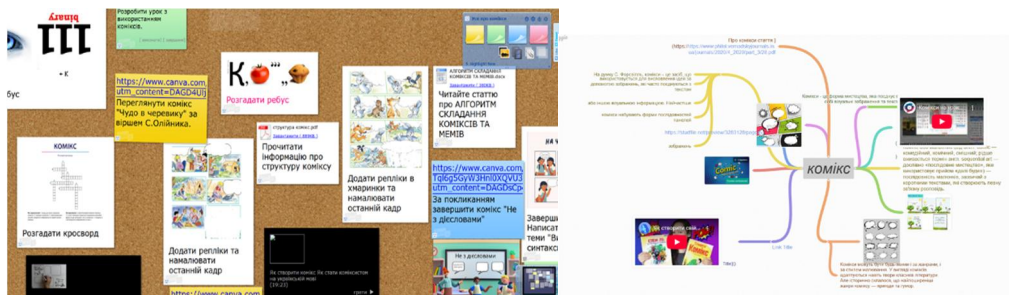


Рис. 4. Інтерактивне полотно в ресурсі linoit, ментальна карта у ресурсі coggle.it до практичного заняття «Все про комікси»

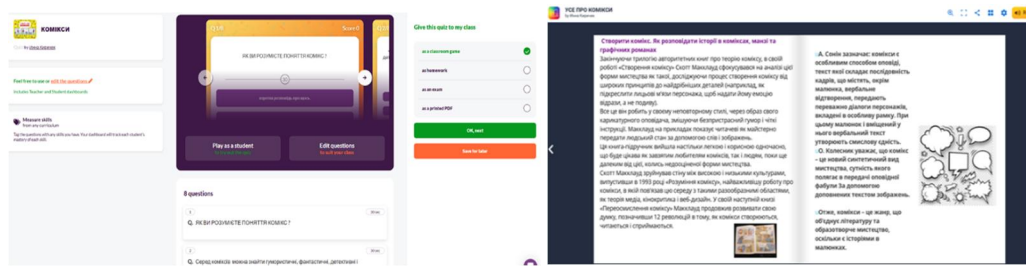


Рис. 5. Онлайн-книга у сервісі bookcreator; гра у сервісі quizalize до практичного заняття «Все про комікси»

Наступна система практичних занять може бути присвячена роботі студентів з ресурсами Comic Factory, Comic generator, Canva, StoryboardThat, Witty Comics, Write Comics, ComicLife, Make Belief Comics, спрямована на формування умінь створення коміксів; ефективного застосування у щоденній професійній діяльності різноманітних методів навчання; здатності утілювати технології, методи та прийоми через програмне забезпечення у вивченні коміксів.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок у цьому напрямі. Отже, запропонована система завдань для студентів під час вивчення курсу «Теорія та методика навчання мовно-літературної освітньої галузі у початковій школі» та «Я досліджую світ» сприятиме ознайомленню здобувачів з можливостями сервісів; поглибленню уявлення про використання інтерактивних технологій на уроках мовно-літературної та природничої освітньої галузі; формуванню умінь створювати інтерактивні навчальні матеріали до уроків; здатності формувати й розвивати мовно-комунікативні вміння й навички молодших школярів; формуванню умінь застосовувати актуальну термінологію і поняттєвий апарат освітніх галузей, умінь впроваджувати різні комунікативні практики для пояснення навчального матеріалу й організовувати комунікацію між учнями; умінь добирати різні методи й прийоми для навчання та способи представлення учнями досягнутих результатів.

Література

- Barthes R. Mythologies. New York : Twentyfifth printing, 1991. 166 p.
- Dittmar J. Comic-Analyse. GmbH, 2008. 220 p.
- Duncan R. The Power of Comic History Form & Culture. 2015. 360 p.
- Duncan R., Smith M., Levitz P. The Power of Comics: History, Form, and Culture. Bloomsbury Academic, 2015. 464 p.
- McCloud S. Understanding Comics : The Invisible Art. New York, 1994. 224 p.
- Meskin A. Comics as Literature? The British Journal of Aesthetics. 2009. № 3. P. 219–239.
- Petty J., Craker K. A Brief History of Comic Book. Dallas, 2006. 22 p.
- Белов Д. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір : дис. ... д-ра філ. наук: 029.10. Київ, 2021. 213 с.
- Ісаєва О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читачької діяльності. URL: [media.ippp.kubg.edu.ua/wp.../isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc](https://media.ippp.kubg.edu.ua/wp-content/uploads/2021/09/isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc). (дата звернення: 02.09.2021).
- Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Іноземні мови*. 2012. Вип. 19. С. 141–14.
- Крикуненко С. В. Структурно-стилістичні компоненти коміксу в реальному просторі формування видовищної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 3. С. 50-56.
- Лілік О. Особливості використання коміксів на уроках української літератури. URL: <https://zbimik.mixmd.edu.ua/index.php/artedu/article/view/245> (дата звернення: 18.02.25)
- Насалевич Т. В. Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. Том 31 (70) № 4. Ч. 3. 2020. С. 144-149.

14. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013. 288 с.

15. Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти». Наказом Міністерства освіти і науки України від 29 серпня 2024 р. № 1225. <https://mon.gov.ua/news/informatsiine-povidomlennia> (дата звернення: 18.02.2025).

16. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 23.02.2025).

17. Чикалова Т. Г. Дидактичні можливості використання коміксів на уроках у початковій школі. *Інноваційна педагогіка*. 2020. Випуск 20. Т. 3. С. 52-55.

References

1. Barthes, R. (1991). *Mifolohiyi. [Mythologies]*. N'yu-York : Dvadtsyat' p'yate vydannya. New York : Twentyfifth printing, 166 p. [in English].

2. Dittmar, J. (2008). *Komiks-analiz. [Comic-Analyse]*. GmbH – GmbH, 220 p. [in English].

3. Duncan, R. (2015). *Syla formy ta kul'tury komichnoyi istoriyi. [The Power of Comic History Form & Culture]*. 360 p. [in English].

4. Dunca, R., Smith, M., Levitz, P. (2015). *Syla komiksiv: istoriya, forma ta kul'tura. [The Power of Comics: History, Form, and Culture]*. Bloomsbury Academic – Bloomsbury Academic, 464 p. [in English].

5. McCloud, S. (1994). *Rozuminnya komiksiv: nevydyme mystetstvo. [Understanding Comics : The Invisible Art]*. New York, 224 p. [in English].

6. Meskin, A. (2009). *Komiksy yak literatura? Brytans'kyi zhurnal estetyky. [Comics as Literature?]* *Brytans'kyi zhurnal estetyky – The British Journal of Aesthetics*. № 3. P. 219–239. [in English].

7. Petty, J., Craker, K. (2006). *Korotka istoriya komiksiv. [A Brief History of Comic Book]*. Dallas, 22 p. [in English].

8. Belov, D. (2021). *Ukrayins'kyi komiks: bibliotekno-informatsynny vymir : dys. ... d-ra fil. nauk : 029.10. [Ukrainian comics: library and information dimension: dissertation ... Dr. Phil. Sciences]: 029.10. Kyiv, 213 p. [in Ukrainian]*

9. Isaeva, O. *Kreolizovanyy tekst na urokakh svitovoyi literatury yak faktor aktyvizatsiyi chytats'koyi diyal'nosti. [Creolized text in world literature lessons as a factor in activating reading activity.]* URL: media.ippo.kubg.edu.ua/wp.../isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc. (access date: 02.09.2021). [in Ukrainian]

10. Kosmatska, N. V. (2012). *Narys z istoriyi vynyknennya i stanovlennya zhanru komiksu. [An essay on the history of the emergence and development of the comic genre]. Visnyk L'vivs'koho universytetu. Inozemni movy – Bulletin of the Lviv University. Foreign languages. Issue 19. P. 141–14. [in Ukrainian]*

11. Krykunenko, S. V. (2023). *Strukturno-stylistychni komponenty komiksu v real'nomu prostori formuvannya vydovyshchnoyi kul'tury. [Structural and stylistic components of comics in the real space of the formation of spectacular culture]. Visnyk Natsional'noyi akademiyi kerivnykh kadrov kul'tury i mystetstv – Bulletin of the National Academy of Leading Personnel of Culture and Arts. № 3. P. 50-56. [in Ukrainian]*

12. Lilik, O. *Osoblyvosti vykorystannya komiksiv na urokakh ukrayins'koyi literatury. [Peculiarities of using comics in Ukrainian literature lessons].* URL: <https://zbirnik.mixmd.edu.ua/index.php/artedu/article/view/245> (date of application: 18.02.25) [in Ukrainian]

13. Nasalevich, T. V. Ryabukha, T. V., Lopushansky, I. O. (2020). *Stanovlennya komiksu yak zhanru suchasnoyi literatury. [The formation of comics as a genre of modern literature]. Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernads'koho. Seriya: Filolohiya. Sotsial'ni komunikatsiyi – Scholarly notes of the V. I. Vernadsky TNU. Series: Philology. Social communications. Volume 31 (70) No. 4. Part 3. P. 144-149. [in Ukrainian]*

14. Pocheptsov, G. (2013). *Komiksy yak zasib translyatsiyi sotsial'nykh smysliv. Superman i Harri Potter: konstruyuvannya nematerial'noho v masoviy kul'turi. [Comics as a means of transmitting social meanings. Superman and Harry Potter: constructing the intangible in mass culture]. Kyiv, 2013. 288 p. [in Ukrainian]*

15. *Profesiynny standart «Vchytel' zakladu zahal'noyi seredn'oyi osvity». Nakazom Ministerstva osvity i nauky Ukrayiny vid 29 serpnya 2024 r. № 1225. [Professional standard*

"Teacher of a general secondary education institution". By order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated August 29, 2024 №. 1225]. <https://mon.gov.ua/news/informatsiine-povidomlennia> (access date: 02/18/2025). [in Ukrainian]

16. Savchuk, M. V. Comics. Entsyklopediya Suchasnoyi Ukrayiny. Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen' NAN Ukrayiny. [Encyclopedia of Modern Ukraine. Institute of Encyclopedic Research of the NAS of Ukraine]. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (access date: 02/23/2025). [in Ukrainian]

17. Chykalova, T. G. (2020). Dydaktychni mozhyvosti vykorystannya komiksiv na urokakh u pochatkoviy shkoli. [Didactic possibilities of using comics in primary school lessons. Innovative pedagogy]. Innovatsiyna pedahohika – Issue 20. Vol. 3. P. 52-55. [in Ukrainian]

Vozniak I.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Senior Researcher at the Central Research Institute of the
Armed Forces of Ukraine
innakiricek700@gmail.com
orcid.org/0000-0002-8376-9688

Biloisova N.

Associate Professor, Department of Pedagogy, Primary Education,
Psychology, and Management
Nizhyn State University named after Mykola Hohol, Nizhyn, Ukraine
kposv1@gmail.com
orcid.org/0000-0003-4167-9649

Bobro A.

Associate Professor, Department of Pedagogy, Primary Education,
Psychology, and Management
Nizhyn State University named after Mykola Hohol, Nizhyn, Ukraine
artur062728@ukr.net
orcid.org/0000-0002-9405-8988

FEATURES OF THE CREATION AND USE OF COMICS IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF PRIMARY CLASS TEACHERS

The subject of the research by the authors of the article is the peculiarities of using comics in the professional training of primary school teachers. Additionally, algorithms for creating comics in online services such as Comic Factory, Comic Generator, Canva, StoryboardThat, and Make Belief Comics are proposed. The relevance of the research topic is justified by the requirements of the Professional Standard for teachers regarding their professional competencies; the educational programs of O. Savchenko and R. Shiyani, which define the line "Exploring Media" aimed at developing students' skills in analyzing, interpreting, evaluating, and creating media texts. Therefore, modern teachers must possess the skills to organize work related to creating comics in lessons of Ukrainian language, literary reading, and the "I Explore the World" course in primary school.

Based on the analysis of a significant amount of sources, various approaches of scholars to the interpretation of the concept of "comic" are identified. The authors propose their understanding of comics as a unique narrative form of visual art that combines a sequence of images with textual elements (dialogues, voice-over text, sound effects, etc.) to create a cohesive story or message.

The authors justify the appropriateness of using comics in the training of primary school teachers and outline the advantages of comics as an educational tool. The article proposes a system of tasks using comics in the course "Theory and Methodology of Teaching the Language and Literature Educational Field in Primary School," aimed at developing creative abilities and critical thinking of bachelor's level students. These tasks

are effective in project-based, individual, and group activities. Moreover, the main stages of creating a comic are characterized. Examples of comics are provided. The scientific novelty of the article lies in the fact that the authors propose the development of a webinar session in the Sway service titled "Comics: Programs for Creation and Features of Use in Lessons of the Language and Literature Educational Field in Primary School" and "I Explore the World," as well as a practical session titled "All About Comics." These are aimed at forming the linguistic-communicative, subject-methodical, informational-digital, projective, and innovative competencies of future teachers, specifically the skills for creating comics using various online services. This will assist higher education instructors in preparing for lectures and practical sessions.

Key words: comic, language and literature educational field lessons, "I Explore the World" lessons, primary school, primary school students, teacher training, online resources.