

УДК 373.3:004.9:028.5

DOI 10.31654/2663-4902-2026-PP-1-46-58

Возняк І. І.

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

Бобро А. А.

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки,
початкової освіти, психології та менеджменту
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
bobro.aa@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-9405-8988

Скуратівська Л. І.

старша вчителька інформатики
середньої загальноосвітньої школи № 166 м. Києва
skuratovska.lesia@sch166.kiev.ua
orcid.org 0009-0005-7867-3832

**ЦИФРОВІ ІСТОРІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю інтеграції цифрових технологій у процес літературного читання для реалізації компетентнісного підходу. Сучасна освіта вимагає перетворення читання з пасивного сприйняття тексту на інтерактивну, емоційно насичену діяльність, що стимулює критичне мислення та творче самовираження. Технологія цифрового сторітелінгу (digital storytelling) є ефективним засобом для досягнення цього синтезу літературної, мовної та інформаційної грамотності.

Методи дослідження включали теоретичний аналіз науково-педагогічної літератури для визначення сутності поняття «цифрова історія» та її педагогічної цінності, а також методи моделювання (поетапна організація роботи) і методи проєктування (розробка інтерактивної електронної книги у Book Creator та анімаційного відео у Animate). Розроблена методика ґрунтується на принципах емоційного залучення та діяльнісного підходу.

Результати полягають у розробці та апробації поетапної методики формування читацької компетентності на уроці літературного читання у 4 класі з вивчення казки Г.К.Андерсена «Гидке каченя». Методика передбачає чотири ключові етапи: мотиваційний, підготовчий (аналіз тексту), творчий (створення сценарію та інтерактивної книги) та фінальний (створення анімації та презентація, домашнє завдання). Використання сервісів Canva, Book Creator, Animate, MyStoryBook дозволило учням не лише проаналізувати проблемну тему казки («Гидке чи Особливе?»), але й відтворити її у формі власного мультимедійного продукту.

Новизна дослідження полягає у створенні інтегрованої моделі уроку, де аналіз художнього тексту поєднується з розвитком цифрових компетенцій, а формування толерантності та емпатії реалізується через цифрове самовираження. Особлива увага приділяється поєднанню індивідуальної роботи над книгою (Book Creator) із груповим створенням анімації (Animate), що розвиває командну комунікацію. Практичне застосування цієї методики доводить її ефективність у подоланні страху перед «складним» текстом та стимулюванні креативної

інтерпретації. Таким чином, цифрова історія виступає каталізатором глибокого емоційного та когнітивного осмислення літературного твору. Доведено, що такий підхід підвищує внутрішню мотивацію до читання, ефективно перетворюючи молодшого школяра на співавтора художнього світу.

Ключові слова: цифрові історії, читання, читацька компетентність, молодші школярі, цифрові сервіси, інтерактивна книга, анімація, творчість, емпатія, толерантність.

Постановка проблеми. Сучасна початкова освіта потребує нових підходів до формування читацької компетентності, яка є основою успішного навчання, розвитку критичного мислення та творчого самовираження учнів [4; 12; 15]. Традиційні методи читання дедалі частіше поступаються місцем інтерактивним формам, що поєднують текст, зображення, звук і відео. Одним із таких інноваційних інструментів є цифрові історії (digital storytelling), які дають змогу молодшим школярам не лише сприймати художній текст, а й переосмислювати його через власний досвід і творчість. Проте у вітчизняній педагогічній практиці потенціал цифрових історій для розвитку читацької компетентності ще недостатньо реалізований, що зумовлює потребу у науково-методичному обґрунтуванні їх використання в освітньому процесі початкової школи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема формування читацької компетентності молодших школярів активно розглядається у працях сучасних українських та зарубіжних науковців. Дослідники підкреслюють, що інноваційні технології стають ключовим чинником оновлення методики навчання читання в початковій школі [1; 3; 6]. Зокрема, О. Бескорса та Д. Моторіна зазначають, що ефективне використання цифрових засобів дозволяє поєднувати традиційні форми читання з інтерактивними, сприяючи розвитку пізнавальної активності учнів [1]. Н. Дика та О. Глазова аналізують міжнародний методичний досвід формування читацької компетентності, наголошуючи на важливості міжпредметних зв'язків і використання медіаосвітніх ресурсів [3]. У своїх роботах В. Мартиненко визначає структуру читацької компетентності як інтеграцію когнітивних, емоційно-ціннісних та комунікативних компонентів [8; 9]. Значну увагу сучасні дослідники приділяють ролі цифрових технологій у розвитку мотивації до читання. Г. Твердохліб трактує цифрове читання як новий освітній тренд, що стимулює інтерес дітей до тексту через мультимедійні засоби [10], а М. Гресько підкреслює трансформацію дитячого читацького досвіду під впливом цифрового контенту та соціальних медіа [2]. Є. Карпенко та М. Айтій-Хорвас розглядають технологію digital storytelling як дієвий інструмент активізації пізнавальної діяльності учнів молодшого шкільного віку [5], тоді як І. Ліпчевська доводить, що цифрова візуалізація посилює емоційне сприйняття тексту й сприяє розвитку читацької грамотності [7]. У зарубіжних працях Б. Робіна та Л. Родрігес цифрове оповідання розглядається як засіб інтеграції технологій, творчості та критичного мислення у процесі навчання [14; 16]. Узагальнюючи результати попередніх досліджень, О. Степаненко та співавт. акцентують на значенні інтегрованого навчання для формування стійкої читацької компетентності в умовах цифрового освітнього середовища [17]. Отже, наукові праці вітчизняних і зарубіжних учених демонструють тенденцію до пошуку інноваційних підходів, серед яких технологія цифрових історій постає як ефективний засіб формування читацької компетентності молодших школярів.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується стаття. Попри наявність досліджень, присвячених цифровим технологіям у початковій освіті, питання цілеспрямованого використання цифрових історій саме як інструменту формування читацької компетентності молодших школярів залишається недостатньо розробленим. Не визначено методику їх інтеграції у навчальний процес,

критерії оцінювання ефективності та педагогічні умови, що забезпечують розвиток мотивації до читання через цифровий формат.

Мета статті. Метою статті є обґрунтування педагогічного потенціалу цифрових історій і розроблення практичних підходів до їх використання для формування читацької компетентності молодших школярів у процесі вивчення мовно-літературної освітньої галузі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття «цифрова історія» (*digital story*) визначається Є. Карпенко та М. Айтай-Хорвас як короткий мультимедійний твір, що поєднує текст, зображення, аудіо, відео й анімацію для створення емоційно насиченого навчального продукту [5]. За Л. Родрігес та співаторами, цифрове оповідання у навчанні сприяє активізації уваги та формуванню внутрішньої мотивації учнів [14].

Як зазначає М. Гресько, цифрові трансформації сучасної освіти змінюють сам підхід до читання, роблячи його інтерактивним і персоналізованим [2]. І. Ліпчевська підкреслює, що цифрова візуалізація під час роботи з текстом допомагає молодшим школярам усвідомлено сприймати художні образи та розвивати читацьку компетентність [7].

Н. Дика і О. Глазова розглядають створення цифрових історій як ефективний спосіб реалізації компетентнісного підходу – учні не лише читають, а й інтерпретують тексти, формуючи емоційно-ціннісне ставлення до прочитаного [3]. На думку А. Литвинчук, така діяльність сприяє розвитку мовленнєвої активності та читацької самостійності [6].

В. Мартиненко наголошує, що цифрові історії дозволяють поєднати навчання читання з творчим самовираженням, розвиваючи критичне мислення і комунікативні компетентності [8]. Б. Робін підкреслює педагогічну силу *digital storytelling* як інструмента, який підтримує навчання через емоційне залучення та рефлексію [16].

На психолого-педагогічному рівні, за спостереженнями Г. Твердохліб, цифрові історії стимулюють увагу, емпатію та здатність «проживати» текст, що сприяє розвитку емоційного інтелекту учнів [10]. В. Мартиненко й В. Трунова відзначають, що така форма роботи пробуджує інтерес до читання, оскільки дозволяє дитині відчувати себе співатором художнього світу [9; 11]. О. Степаненко та колеги доводять, що інтеграція цифрових історій у навчальний процес сприяє формуванню стійкої читацької компетентності через поєднання пізнавальної та емоційної активності [17].

Отже, технологія цифрових історій забезпечує синтез літературної, мовної та інформаційної грамотності молодших школярів, що відповідає сучасним тенденціям розвитку компетентнісного підходу в освіті.

Для реалізації зазначеного синтезу в освітньому процесі необхідно визначити конкретні етапи роботи з цифровими історіями, що забезпечують розвиток читацької компетентності молодших школярів.

Робота з цифровими історіями у початковій школі є поетапним процесом, який інтегрує традиційні методи розвитку читацької культури з інноваційними можливостями цифрового навчального середовища. Як зазначають Н. Дика і О. Глазова, ефективно формування читацької компетентності відбувається тоді, коли навчальна діяльність поєднує емоційне залучення, розуміння тексту та творчість [3]. Створення цифрових історій дає змогу реалізувати цей підхід комплексно, розвиваючи у молодших школярів пізнавальну мотивацію, комунікативні та інформаційні навички.

Першим є мотиваційний етап, спрямований на формування інтересу до тексту через взаємодію з цифровим контентом. Як підкреслюють О. Бескорса і Д. Моторіна, саме емоційна зацікавленість є основою бажання дитини читати й осмислювати прочитане [1]. Учитель демонструє приклади коротких *digital stories*, створених на платформах Book Creator, Canva, Adobe Express, пропонуючи учням визначити, що викликало найбільше враження – сюжет, герої, музика чи візуальні ефекти. На думку

Б. Робіна, така форма взаємодії створює позитивний емоційний фон і пробуджує внутрішню мотивацію до читання [16].

Підготовчий етап полягає у виборі літературного твору, який відповідає віковим інтересам і рівню розвитку читацьких умінь. За спостереженнями В. Мартиненко, тексти для створення цифрових історій повинні містити чітку моральну або емоційну доміную, що дозволяє дитині глибше співпереживати персонажам [8]. Обговорення головної думки, образів і почуттів героїв допомагає учням усвідомити, що текст можна «пережити» та переосмислити, а не просто прочитати. Цей етап формує основи критичного мислення, оскільки дитина починає ставити запитання до тексту та шукати власні інтерпретації [10].

Наступним є створення сценарію цифрової історії. Є. Карпенко та М. Айтай-Хорвас зазначають, що робота над сценарієм є потужним інструментом розвитку мовленнєвої та когнітивної компетентності, адже дитина вчиться логічно структурувати думки, будувати сюжет і передавати емоції через мову [5]. Учні створюють короткий переказ або варіацію тексту від імені героя, що дозволяє їм зануритися в художній світ твору та відчувати себе його частиною. За Л. Родрігес та співавт., саме цей етап забезпечує найвищий рівень творчої активності, адже поєднує аналітичне мислення з емоційною експресією [14].

Етап візуалізації передбачає створення мультимедійного продукту: добір зображень, озвучення, анімацію, музику. І. Ліпчевська підкреслює, що цифрова візуалізація допомагає дітям із різними типами сприйняття глибше розуміти художній зміст тексту [7]. Використання таких застосунків, як Powtoon, ToonyTool, Animoto чи Canva for Education, розвиває естетичний смак і навички міжмедійної комунікації. З педагогічного погляду, цей етап сприяє перетворенню читача на співавтора – дитина не просто ілюструє текст, а передає його емоційний настрій засобами цифрового мистецтва.

Завершальним є етап презентації та обговорення, пояснення домашнього завдання. Учні демонструють свої цифрові історії перед класом, обговорюють зміст, враження, художні засоби та особливості авторських рішень. За О. Степаненко, такий підхід стимулює розвиток рефлексивного мислення, вміння аргументовано висловлювати власну думку й сприймати різні точки зору [17]. Колективне обговорення цифрових історій сприяє розвитку емпатії, вміння слухати й оцінювати інших, що є важливим компонентом читацької компетентності.

Отже, поетапна методика роботи з цифровими історіями у процесі вивчення мовно-літературної галузі забезпечує інтеграцію емоційного, когнітивного й творчого розвитку дитини. Вона створює умови, за яких читання перестає бути формальною навичкою і перетворюється на захопливий процес осмислення, самовираження та діалогу з текстом у цифровому середовищі.

Сучасні цифрові сервіси відкривають широкі можливості для інтеграції мультимедійних елементів у навчальний процес і створення власних цифрових історій молодшими школярами. Для практичного застосування найбільш зручними є платформи, які поєднують інтуїтивно зрозумілий інтерфейс із багатим набором інструментів для візуалізації, озвучення та анімації [5; 7; 14].

Book Creator дозволяє учням створювати інтерактивні книги з текстом, зображеннями, аудіо та відео. Завдяки простому редагуванню сторінок, додаванню коментарів та запису голосу, діти можуть оживляти сюжети літературних творів, а вчитель контролює прогрес і надає зворотний зв'язок. Canva for Education пропонує готові шаблони для створення мультимедійних історій, інтерактивних коміксів і анімованих слайдів, що дозволяє поєднувати графіку, текст і звук у єдиному наративі [7].

Сервіси Adobe Express та Powtoon дозволяють додавати анімацію та відео-ефекти, що значно підвищує емоційне залучення учнів у процес читання й осмислення тексту [16]. ToonyTool надає можливість створювати прості комікси на основі літературних сюжетів, що сприяє розвитку креативності та навичок візуального

оповідання. Використання таких платформ, як підкреслює В. Трунова, розвиває у дітей навички цифрової грамотності, а також дозволяє реалізувати компетентнісний підхід у навчанні читання [11].

З власного досвіду, оптимально поєднувати кілька цифрових сервісів: на етапі створення сценарію – Book Creator, для анімації та ефектів – Powtoon або Adobe Express, для візуалізації та оформлення – Canva. MyStoryBook дозволяє учням створювати власні електронні книги, що сприяє розвитку навичок переказування, творчого мислення та уваги до деталей тексту. Використання цього інструменту на уроках читання підвищує читацьку компетентність, мотивує дітей до самостійного опрацювання тексту та формує інтерес до літератури. Такий комплексний підхід дає змогу учням опанувати різні цифрові інструменти, одночасно закріплюючи навички роботи з текстом, образне мислення та комунікаційну активність. Практичне використання цих сервісів сприяє не лише розвитку читацької компетентності, а й формує сучасні цифрові навички, необхідні для навчання та майбутньої соціальної взаємодії.

Для наочності та зручності використання цифрових сервісів у роботі з цифровими історіями представлено таблицю з основними платформами, їхніми функціями та педагогічною цінністю для формування читацької компетентності молодших школярів (табл. 1).

Таблиця 1

**Цифрові сервіси для створення цифрових історій
та їхня педагогічна цінність**

Назва сервісу	Основні функції	Педагогічна цінність для формування читацької компетентності
1	2	3
Book Creator	Створення інтерактивних книг, додавання тексту, зображень, аудіо та відео	Оживляє літературні твори, розвиває уміння переказу та інтерпретації тексту, формує мовленнєву активність
Canva for Education	Готові шаблони для коміксів, презентацій, інтерактивних слайдів; робота з графікою, текстом і музикою	Сприяє розвитку візуальної грамотності, креативності та поєднанню тексту з образами, підвищує емоційне залучення
Adobe Express	Анімація, відеоефекти, інтеграція мультимедійних елементів	Створення динамічних історій, розвиток цифрових навичок, уяви та естетичного сприйняття
Powtoon	Анімовані презентації та мультфільми, інтеграція аудіо та тексту	Розвиває критичне мислення та здатність передавати художній настрій через мультимедіа
ToonyTool	Створення простих коміксів на основі літературних сюжетів	Підвищує інтерес до читання, розвиває здатність до креативного переказу та візуальної оповіді
Казка.Fun	Створення інтерактивних казок з вибором сюжету, персонажів та озвученням	Розвиває читацький інтерес, емпатію та навички самостійного створення сюжету, сприяє інтерактивному опануванню тексту

Продовження таблиці 1

1	2	3
StoryJumper	Інтерактивні книги з текстом, ілюстраціями та озвученням	Дозволяє дітям стати авторами власних історій, розвиває мовленнєві та творчі навички
MyStoryBook	Онлайн-платформа для створення дитячих книжок	Сприяє розвитку читацького інтересу, допомагає опанувати сюжет та персонажів
BookWidgets	Інтерактивні вправи, мультимедійні завдання	Використовується для створення інтерактивних історій та завдань на основі тексту, формує критичне мислення
Storyboard That	Створення коміксів та сюжетних ліній, інтеграція тексту, персонажів та фонів	Розвиває креативний переказ, уміння структурувати сюжет та висловлювати думки
Pixton	Створення коміксів з готовими персонажами, сценами та діалогами	Підвищує цікавість до читання, формує навички інтерактивного оповідання та цифрової творчості
Animaker	Створення коротких анімаційних кліпів (сцен)	Формування інтересу до читання, розвиток умінь створювати динамічні відеоісторії

Для максимального ефекту від використання цифрових історій у навчанні рекомендується поєднувати декілька сервісів на різних етапах уроку. Наприклад, на етапі створення сценарію та текстової частини можна використовувати Book Creator, StoryJumper або MyStoryBook; для візуалізації та оформлення сюжету – Canva for Education, Storyboard That або Pixton; для додавання анімації та мультимедійних ефектів – Adobe Express, Powtoon та Казка.Fun, Animaker. Такий інтегрований підхід дозволяє учням розвивати мовленнєві, творчі, критичні та цифрові компетенції одночасно, а вчителю – організувати навчальний процес максимально ефективно та цікаво.

Ефективність запропонованої методики досягається завдяки стратегічному вибору цифрових сервісів, кожен із яких виконує унікальну педагогічну функцію, що поглиблює роботу з текстом на різних етапах.

Особливо це стосується використання Book Creator для аналізу конфлікту та внутрішнього світу героя на Етапах 2 і 3. Цей сервіс обрано на уроці читання під час вивчення казки Г.К.Андерсена «Гидке каченя» (робота з дитячою книгою) як ідеальний інструмент для персоналізованої рефлексії та якісного аналізу тексту, оскільки він слугує імерсивною платформою, що дозволяє учневі створити власний аналітичний щоденник. На відміну від колективної роботи, індивідуальне заповнення сторінок книги такими завданнями, як «Лист до друга», із використанням функції аудіозапису дає можливість учневі усамітнитися зі своїми думками, забезпечуючи суб'єктивне переосмислення досвіду героя. Крім того, функція «Ручка» при написанні листа стимулює емпатію, а аналіз критеріїв героїв – Кота і Курки вимагає письмової аргументації, що є критично важливим для глибокого розуміння внутрішнього конфлікту твору.

Вибір Animaker обґрунтований його роллю на фінальному, кульмінаційному Етапі 4 (Цифровий сторітелінг). На цьому етапі сервіс анімації виступає інструментом для синтезу всіх знань і навичок, отриманих учнями на попередніх стадіях. Animaker ідеально перетворює індивідуальний текстовий аналіз на динамічний колективний візуальний продукт. Функціональне обґрунтування вибору полягає у тому, що створення короткого анімаційного кліпу в групах вимагає від учнів найвищого рівня

комунікації, розподілу командних ролей та співпраці. Фінальна 4-сценна структура відео, яка завершується моральним підписом, слугує колективним висновком із проблемної теми уроку («Гідке чи Особливе?»). Отже, Animaker функціонально забезпечує публічну презентацію та колективну інтерпретацію ідеї, що свідомо контрастує з індивідуальною рефлексією, забезпеченою на попередніх етапах у Book Creator.

У табл. 2 представлено поетапну організацію роботи з казкою Г. Андерсена «Гідке каченя» із зазначенням завдань для учнів, рекомендованих цифрових сервісів та очікуваних педагогічних результатів.

Таблиця 2

Використання цифрових сервісів для створення інтерактивних історій на уроках літературного читання у 4 класі

Етап уроку	Завдання учнів	Цифровий сервіс	Очікуваний результат / педагогічна цінність
Мотиваційний	Ознайомлення з уривками казки, перегляд прикладів digital stories	Book Creator, StoryJumper	Учні розуміють формат цифрової історії, формується інтерес до роботи з мультимедіа
Підготовчий	Обговорення сюжету, героїв, емоцій, головної ідеї казки	Інтерактивна дошка / Google Slides	Розвиток критичного мислення, формування емоційно-ціннісного ставлення до тексту
Створення сценарію	Складання короткого переказу або інтерпретації тексту від імені персонажа, створення альтернативних сцен	Book Creator, StoryJumper	Учні розвивають мовленнєву активність, навички переказу та креативного мислення
Візуалізація	Добір ілюстрацій, створення коміксів та сцен, озвучення персонажів	Canva for Education, Storyboard That, Pixton, Казка.Fun	Формування візуальної грамотності, уміння інтегрувати текст і образ, розвиток творчості
Мультимедіа та анімація	Додавання музики, анімації та спец ефектів, створення коротких анімаційних кліпів (сцен) на основі сценарію	Powtoon, Adobe Express, Казка.Fun, Animaker	Підвищення емоційного залучення, розвиток цифрових компетенцій та уяви, уміння створювати динамічні відеоісторії (анімацію)
Презентація та обговорення	Демонстрація створених історій, аналіз сюжету, емоцій, художніх засобів	Book Creator, StoryJumper, проектор / інтерактивна дошка, MyStoryBook	Учні оцінюють власну роботу та роботу однокласників, формуються комунікативні та соціальні навички

Реалізація методики здійснюється поетапно, згідно з логікою, представленою у табл. 2, та спрямована на досягнення комплексної мети уроку.

Етап 1. Введення у проблему та цифрове занурення

Початковий етап присвячено мотивації та актуалізації знань шляхом формулювання проблемного питання: «Чи завжди те, що ми бачимо, є правдою?». Методом евристичної бесіди та через систему підказок-загадок, що акцентують увагу на конфлікті та перетворенні, учні самостійно відкривають тему уроку: «Гидке чи Особливе? Чому суспільство боїться не схожих на себе, або Секрет перетворення Гидкого каченяти».

Цей етап одразу інтегрує цифрове завдання: учні створюють контрастну ілюстрацію в Canva for Education. Метою є візуалізація першого враження та протиставлення двох образів (незграбне Каченя проти величного Лебедя). Школярі формують колаж, підписаний «Яким його бачили інші» та «Ким він був насправді», що слугує обкладинкою їхнього подальшого проекту в Book Creator, забезпечуючи емоційне занурення та зв'язок між різними цифровими інструментами.

Етап 2. Аналіз сюжету та емоцій (Робота у Book Creator) («Шлях перетворення Гидкого Каченяти») (<https://read.bookcreator.com/L4kyiZ1VvwMPJI0m2GNyeOMLY223/0Pv6uxORTUa164sUxk4E0Q>). (рис.1).

На цьому етапі здобувачі освіти розпочинають наскрізну роботу зі створення інтерактивної електронної книги у Book Creator. Діяльність структурована наступним чином:

- Актуалізація сюжету. Перегляд короткого анімаційного уривка та відповіді на базові запитання на розуміння тексту (Сторінки 4–5).
- Емоційний аналіз. Учні визначають та обґрунтовують найсильніші почуття героя (самотність, надія), записуючи свій аналіз у форматі аудіокоментаря (Сторінки 6–7), що реалізує мету щодо розвитку цифрових навичок.

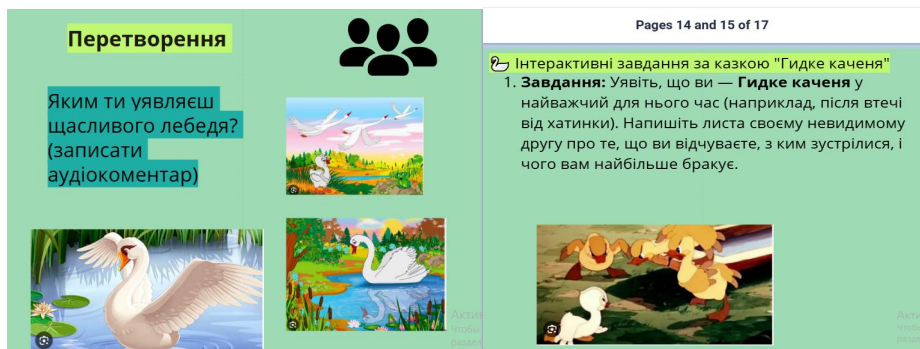


Рис. 1. Сторінки онлайн-книги «Шлях перетворення Гидкого Каченяти» у ресурсі Book Creator

Етап 3. Дослідження конфлікту та моралі

Цей блок присвячено глибокому аналізу упереджень на прикладі епізоду в хатинці. Учні читають уривок за ролями та аналізують його, відповідаючи на запитання (Сторінки 10–11), що розкривають критерії оцінки та «головне правило» життя мешканців. Далі є творчо-аналітичний модуль, що складається з таких частин:

- Проблемні роздуми. На Сторінках 12–13 учні переходять до роздумів, розмірковуючи про образ щасливого Лебедя.
- Творче завдання. Фінальне завдання «Лист до друга» (Сторінки 14–15) вимагає використання інструменту «Ручка» для розвитку емпатії та суб'єктивного переосмислення досвіду героя.

Ці етапи роботи в Book Creator завершуються інтерактивною грою «Мій шлях до Лебедя» – створенням Карти Перетворення, що узагальнює емоційну динаміку подорожі Каченяти.

Етап 4. Мультимедіа та анімація (Робота в Animaker)

Цей блок є кульмінаційним і відповідає за синтез аналітичної та творчої роботи. Діяльність відбувається у малих групах, починаючи з розподілу командних ролей (сценарист, ілюстратор, диктор, редактор), що стимулює командну комунікацію. Учні переходять до онлайн-редактора Animaker, де створюють короткий анімаційний кліп із чотирьох ключових сцен, які відображають шлях Каченяти: від Народження та Глузування до Подорожі та Фінального перетворення на Лебедя. Команди інтегрують музику, голосове озвучення та короткі діалоги, завершуючи відео ключовим моральним підписом. Цей етап не лише розвиває цифрову грамотність, а й трансформує глибокий аналіз тексту у динамічний колективний висновок.

Етап 5. Презентація та обговорення.

На етапі презентації результатів групи здобувачів демонструють свої відеоролики, обговорюючи їхнє ключове моральне повідомлення. (<https://app.animaker.com/video/MSW2488OZKW5OUJ9>; <https://app.animaker.com/animovwJmdfG1IRPRt88B/>).

Етап 6. Підсумок уроку та вирішення проблеми

Під час підсумку уроку вчитель резюмує роботу, констатує вирішення проблемного питання, винесеного в тему («Гидке чи Особливе?»). Завдяки аналізу та творчому переосмисленню, учні усвідомили, що суспільство боїться несхожих на себе через упередження, а секрет перетворення полягає у внутрішній цінності та вірності власній суті. Отже, досягнуто головну мету: формування толерантності, самоповаги та критичного сприйняття тексту.

Школярам було запропоновано виконати домашнє завдання у сервісі **MyStoryBook**, де діти створювали власну електронну книгу за мотивами казки «Гидке каченя». Діти вигадували продовження історії, добирали ілюстрації та тексти, розвиваючи творчу уяву й уміння працювати з цифровими інструментами (рис. 2).



Рис. 2. Створена учнем 4 класу власна казка у сервісі MyStoryBook

Висновки та перспективи подальших досліджень. Проведений теоретичний аналіз і практична розробка уроку літературного читання на матеріалі казки Г. К. Андерсена «Гидке каченя» доводять, що технологія цифрового сторітелінгу є високоефективним інструментом формування читацької компетентності молодших школярів. По-перше, реалізована поетапна методика, що охоплює аналіз тексту, створення інтерактивної книги у Book Creator та групову роботу над анімаційним відео в Animaker, забезпечує органічний синтез літературної, мовної та інформаційної компетентностей, перетворюючи пасивне читання на активну діяльність.

По-друге, застосування цифрових сервісів суттєво підвищує якість емоційно-ціннісного сприйняття твору, що було ключовою метою уроку. Завдяки інструментам озвучення та візуалізації школярі не просто вивчають сюжет, а проживають його, глибоко осмислюючи моральну доміную казки – необхідність толерантності та віри у власну унікальність.

По-третє, структура уроку, побудована навколо проблемного питання «Гидке чи Особливе?», стимулює критичне та творче мислення. Завдання на інтерпретацію сюжету сприяють розвитку навичок аргументації та критичної оцінки вчинків персонажів. Отже, технологія цифрових історій виступає каталізатором глибокого

когнітивного осмислення твору, а не лише його переказу, що підтверджує педагогічну ефективність запропонованої методики.

Перспективи подальших досліджень полягають у емпіричній перевірці ефективності цієї методики через порівняльний експеримент з контрольною групою, який кількісно підтвердить зростання рівня читацької компетентності та емоційного інтелекту учнів. Також актуальним є розширення застосування цифрового сторітелінгу на вивчення творів інших жанрів, аби розробити універсальну модель інтеграції медіаосвіти у початкову школу.

Список використаних джерел

1. Бескорса О. С., Моторіна Д. А. Інноваційні технології навчання читання у практиці сучасної початкової школи. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Вип. 12. Т. 1. С. 23–27. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085.2019.12-1.04>
2. Гресько М. В. Стратегії популяризації дитячої літератури: вплив цифрових трансформацій на читацький досвід. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2023. № 4. С. 118–123. DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.4.2023.294090>
3. Дика Н. М., Глазова О. П. Формування читацької компетентності учнів: міжнародний методичний досвід. *Інноваційна педагогіка*. Вип. 12. Т. 1. 2019. С. 27–31. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085.2019.12-1.05>
4. Дятленко Т. І. Читання літератури дітьми шкільного віку як актуальна проблема сучасної освіти. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2018. № 85. Т. 1. С. 36–39.
5. Карпенко Є. М., Айттай-Хорвас М. Цифрове оповідання як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів на уроці іноземної мови. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Т. 81. № 1. С. 36–45. DOI: <https://doi.org/10.33407/itit.v81i1.3149>
6. Литвинчук А. І. Формування читацьких умінь молодших школярів. *XX століття – етнонаціональний вимір та проблеми Голокосту*: зб. наук. пр. за матеріалами Міжн. наук.-практ. конф. (Житомир, 22–23 жовтня 2010 р.). С. 489–493.
7. Ліпчевська І. Л. Digital visualization as a means of forming reading competence in primary schools. *Наукові дослідження та інновації в галузі суспільно-гуманітарних наук*: зб. матеріалів I Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Мелітополь, Україна, 2021 р.). С. 185–187.
8. Мартиненко В. О. Структура і зміст читацької компетентності молодших школярів. *Збірник наукових праць: Педагогічна освіта: теорія і практика*. Вип. XV. Кам'янець-Подільський. 2013. С. 145–151.
9. Мартиненко В. О. Читацькі інтереси молодших школярів: сучасні тренди і традиції. *Матеріали конференції «Педагогічна компаративістика і міжнародна освіта – 2019: інтернаціоналізація та інтеграція в освіті в умовах глобалізації*. Київ: ТзОВ "Трек-ЛТД", 2019. С. 125–128.
10. Твердохліб Г. Цифрове читання як сучасний освітній тренд. *Молодь і ринок*. 2024. № 3. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.307820>.
11. Трунова В. Формування читацьких інтересів дітей на перших етапах початкової шкільної освіти. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету. Серія «Педагогічні науки»*. 2018. Вип. 39. С. 98–106. DOI: [https://doi.org/10.31909/26168812.2019-\(39\)-17](https://doi.org/10.31909/26168812.2019-(39)-17)
12. Яценко Т. О. Проблема читання в умовах інформаційного суспільства: соціальний і методичний аспекти. *Проблема читання в сучасному інформаційному суспільстві*: матеріали I Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 12 вересня 2019 р.) / Ін-т педагогіки НАПН України; за заг. ред. Т. О. Яценко. Київ: УОВЦ «Оріон», 2019. 122 с. С.5–8.
13. Яценко Т. О. Розвиток читацької компетентності учнів ліцею у контексті нової парадигми шкільної літературної освіти. *Вісник Луганського національного університету імені Т. Шевченка*: зб. наук. пр. Старобільськ, 2019. Вип. 3 (326). Педагогічні науки. С. 183–190.
14. Lucena Rodríguez C., García-Jiménez M., Massó-Guijarro B., Cruz-González C. Digital storytelling in education: a systematic review of the literature. *Review of European Studies*. 2022. Vol. 14, No. 2. DOI: <https://doi.org/10.5539/res.v13n2p13>

15. PISA: читацька грамотність / уклад. Т. С. Вакуленко, С. В. Ломакович, В. М. Терещенко. Київ : УЦОЯО, 2017. 123 с.
16. Robin B. R. The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*. 2016. No. 30. URL: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16104/0>. (дата звернення: 20.09.2025).
17. Stepanenko O., Trubacheva S. E., Sirenko P., Vlasiuk I. Formation of students' reading competence in the conditions of integrated learning. *Brazilian Journal of Education Technology and Society*. 2023. № 3 (16). Pp. 648–656.

References

1. Beskorsa, O. S., & Motorina, D. A. (2019). Innovatsiini tekhnologii navchannia chytannia u praktytsi suchasnoi pochatkovoї shkoly [Innovative technologies of teaching reading in the practice of a modern primary school]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative pedagogy*, 12(1), 23–27 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085.2019.12-1.04>
2. Hresko, M. V. (2023). Stratehii populyaryzatsii dytiachoi literatury: vplyv tsyfrovyykh transformatsii na chytatskyi dosvid [Strategies for popularizing children's literature: the impact of digital transformations on reading experience]. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiia – Library science. Document science. Informatics*, (4), 118–123 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.4.2023.294090>
3. Dyka, N. M., & Hlazova, O. P. (2019). Formuvannia chytatskoi kompetentnosti uchniv: mizhnarodnyi metodychnyi dosvid [Formation of students' reading competence: international methodological experience]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative pedagogy*, 12(1), 27–31 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085.2019.12-1.05>
4. Djatlenko, T. I. (2018). Chytannia literatury ditmy shkilnoho viku yak aktualna problema suchasnoi osvity [Reading literature by school-age children as a current issue of modern education]. *Pedahohichni nauky: zbirnyk naukovykh prats – Collection of scientific works "Pedagogical Sciences"*, 85(1), 36–39 [in Ukrainian].
5. Karpenko, Ye. M., & Aytai-Khorvas, M. (2021). Tsyfrove opovidannia yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti molodshykh shkoliariv na urotsi inozemnoi movy [Digital storytelling as a means of activating cognitive activity of primary school students in a foreign language lesson]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information technology and learning tools*, 81(1), 36–45 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v81i1.3149>
6. Lytvynchuk, A. I. (2010). Formuvannia chytatskykh umin molodshykh shkoliariv [Formation of reading skills of primary school students]. In *XX stolittia – etnonatsionalnyi vymir ta problemy Holokostu: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference – The 20th century – the ethno-national dimension and problems of the Holocaust: a collection of scientific works based on the materials of the international scientific and practical conference*. (pp. 489–493). Zhytomyr [in Ukrainian].
7. Lipchevska, I. L. (2021). Digital visualization as a means of forming reading competence in primary schools. In *Naukovi doslidzhennia ta innovatsii v haluzi suspilno-humanitarnykh nauk: Proceedings of the I All-Ukrainian Scientific and Practical Internet Conference – Scientific research and innovations in the field of social sciences and humanities: collection of materials of the 1st All-Ukrainian scientific and practical Internet conference* (pp. 185–187). TDATU, Melitopol [in Ukrainian].
8. Martynenko, V. O. (2019). Chytatski interesy molodshykh shkoliariv: suchasni trendy i tradytsii [Reading interests of primary school students: modern trends and traditions]. In *Pedahohichna komparatyvistyka i mizhnarodna osvita – 2019: Internationalization and integration in education under globalization – Materials of the conference "Pedagogical Comparative Studies and International Education – 2019: Internationalization and Integration in Education in the Context of Globalization"* (pp. 125–128). Kyiv: TzOV «Trek-LTD» [in Ukrainian].
9. Martynenko, V. O. (2013). Struktura i zmist chytatskoi kompetentnosti molodshykh shkoliariv [Structure and content of reading competence of primary school students]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka – Teacher education: theory and practice*, (XV), 145–151. Kamianets-Podilskyi [in Ukrainian].

10. Tverdokhlib, H. (2024). Tsyfrove chytannia yak suchasnyi osvithii trend [Digital reading as a modern educational trend]. *Molod i rynek – Youth and the market*, (3) [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.307820>.
11. Trunova, V. (2018). Formuvannia chytatskykh interesiv ditei na pershykh etapakh pochatkovoї shkilnoi osvity [Formation of children's reading interests at the early stages of primary education]. *Naukovyi visnyk Izmail'skoho derzhavnoho humanitarnoho universytetu. Seriya «Pedagogichni nauky»* – Scientific Bulletin of Izmail State Humanitarian University. Series «Pedagogical Sciences», 39, 98–106 [in Ukrainian]. DOI: [https://doi.org/10.31909/26168812.2019-\(39\)-17](https://doi.org/10.31909/26168812.2019-(39)-17)
12. Yatsenko, T. O. (2019). Problema chytannia v umovakh informatsiinoho suspilstva: sotsialnyi i metodychnyi aspekty [The problem of reading in the information society: social and methodological aspects]. In *Problema chytannia v suchasnomu informatsiinomu suspilstvi: Proceedings of the I All-Ukrainian Scientific and Practical Conference – The problem of reading in the modern information society: materials of the 1st All-Ukrainian Scientific and Practical Conference* (pp. 5–8). Kyiv: UOVTs «Orion» [in Ukrainian].
13. Yatsenko, T. O. (2019). Rozvytok chytatskoi kompetentnosti uchniv litseiu u konteksti novoi paradyhmy shkilnoi literaturnoi osvity [Development of reading competence of lyceum students in the context of the new paradigm of school literary education]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni T. Shevchenka – Bulletin of Luhansk National Taras Shevchenko University*, 3(326), 183–190 [in Ukrainian].
14. Lucena Rodríguez, C., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., & Cruz-González, C. (2022). Digital storytelling in education: a systematic review of the literature. *Review of European Studies*, 14(2) [in English]. DOI: <https://doi.org/10.5539/res.v13n2p13>
15. Vakulenko, T. S., Lomakovych, S. V., & Tereshchenko, V. M. (Comps.). (2017). PISA: chytatska hramotnist [PISA: Reading literacy]. Kyiv [in Ukrainian].
16. Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30). URL: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16104/0>. [in English].
17. Stepanenko, O., Trubacheva, S. E., Sirenko, P., & Vlasiuk, I. (2023). Formation of students' reading competence in the conditions of integrated learning. *Brazilian Journal of Education Technology and Society*, 3(16), 648–656 [in English].

Voznyak I.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Senior Research Fellow
Central Research Institute of the Armed Forces of Ukraine, Kyiv
Innakiricek700@gmail.com
orcid.org/0000-0002-8376-9688

Bobro A.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Nizhyn Mykola Gogol State University
bobro.aa@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-9405-8988

Skuratovska L.

Informatics teacher at Secondary School No. 166, Kyiv,
highest qualification category, senior teacher
skuratovska.lesia@sch166.kiev.ua
orcid.org/0009-0005-7867-3832

DIGITAL STORIES AS A MEANS OF DEVELOPING READING COMPETENCE IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS

The relevance of this study is determined by the need to integrate digital technologies into the literary reading process to implement a competency-based approach. Modern education requires transforming reading from passive text perception into an interactive, emotionally rich activity that stimulates critical thinking and creative self-expression. Digital storytelling technology is an effective tool for achieving this synthesis of literary, linguistic, and informational literacy.

The research methods included a theoretical analysis of scientific and pedagogical literature to define the concept of «digital story» and its pedagogical value, as well as modeling methods (step-by-step organization of work) and design methods (development of an interactive e-book in Book Creator and an animated video in Animaker). The developed methodology is based on the principles of emotional engagement and an activity-based approach.

The results consist in the development and testing of a step-by-step methodology for forming reading competence in a 4th-grade literature lesson based on H. C. Andersen's fairy tale «The Ugly Duckling.» The methodology includes four key stages: motivational, preparatory (text analysis), creative (creating a script and an interactive book), and final (creating animation and presentation, homework assignment). The use of Canva, Book Creator, Animaker, and MyStoryBook enabled students not only to analyze the problem theme of the fairy tale ("Ugly or Special?") but also to recreate it in the form of their own multimedia product.

The novelty of the study lies in creating an integrated lesson model where the analysis of a literary text is combined with the development of digital competencies, and the formation of tolerance and empathy is implemented through digital self-expression. Special attention is given to combining individual work on a book (Book Creator) with group creation of animation (Animaker), which develops team communication skills. Practical application of this methodology demonstrates its effectiveness in overcoming fear of «difficult» texts and stimulating creative interpretation. Thus, the digital story acts as a catalyst for deep emotional and cognitive comprehension of a literary work. It has been proven that this approach increases intrinsic motivation to read, effectively turning primary school students into co-authors of the literary world.

Key words: Digital stories, reading, reading competence, primary school students, digital services, interactive book, animation, creativity, empathy, tolerance.

Отримано редколегією / Received: 05.01.2026

Прорецензовано / Revised: 20.02.2026

Опубліковано / Published: 27.03.2026