

НАВЧАЛЬНІ КОМІКСИ ПРИ ВИВЧЕННІ ХУДОЖНІХ ТВОРІВ У ЗЗСО ТА ЗВО ЗА ДОПОМОГОЮ РЕСУРСУ STORYBOARD THAT: МЕТОДИКА СТВОРЕННЯ ТА СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ

EDUCATIONAL COMICS IN THE STUDY OF ART WORKS IN ZZSO AND ZVO WITH THE HELP OF THE STORYBOARD THAT RESOURCE: CREATION METHODOLOGY AND SPECIFICITY OF USE

У статті розглянуто етапи створення та методу використання навчальних коміксів на заняттях із літератури за допомогою ресурсу Storyboard That. Платформа Storyboard That є ефективним інструментом для візуалізації текстів, їхньої інтерпретації та інтеграції з цифровими технологіями. Онлайн-платформа для створення цифрових коміксів Storyboard That дозволяє не тільки розробляти сюжети та створювати ілюстрації, але й змінювати декорації, керувати емоціями та діалогами персонажів, моделювати кольорову гамму, маючи до послуг користувачів великий арсенал сцен, персонажів і предметів.

Навчальні комікси поєднують текстову й візуальну інформацію з метою ефективного засвоєння знань, розвитку мислення та формування ключових компетентностей. Вони потребують чіткої постановки завдання; врахування віку й рівня підготовки; аналізу створених коміксів як інтерпретації літературного твору. Навчальний комікс повинен бути емоційно привабливим, але не відволікати від змісту, зрозумілим, але не спрощеним. Перевагами використання коміксів на уроках літератури є адаптація складних для прочитання та розуміння творів для сучасного учня/студента, інтеграція міжпредметних зв'язків, розвиток критичного та логічного мислення, мовлення, збагачення словникового запасу, підвищення мотивації до вдумливого прочитання. Робота з коміксами сприяє і формуванню таких компетентностей як, зокрема, здатність формувати у здобувачів культуру академічної доброчесності та вміння застосовувати на практиці знання про принципи, методи та прийоми аналізу художнього тексту; уміння застосовувати різні мовознавчі, літературознавчі методи дослідження та системного аналізу літературних текстів, визначати їхні композиційні, жанрові та стилістичні особливості. Застосування коміксів у закладах загальної середньої освіти на рівні базової середньої освіти доцільне для використання під час вивчення обов'язкових творів, позакласного читання, на факультативних заняттях та літературних гуртках. Студенти-філологи можуть застосовувати комікси і як форму педагогічного експерименту, для аналізу художнього та авторського стилю; як тренувальний матеріал для створення дидак-

тичної наочності та альтернативного фіналу.

Ключові слова: комікс, цифрові інструменти, інноваційні технології, компетентності, середня школа, вища школа.

The article examines the stages of creation and the methodology for using educational comics in literature classes using the Storyboard That resource. The Storyboard That platform is an effective tool for visualizing texts, interpreting them, and integrating them with digital technologies. The online platform for creating digital comics, Storyboard That, allows not only to develop plots and create illustrations, but also to change scenery, manage emotions and character dialogues, and model color schemes, providing users with a large arsenal of scenes, characters, and objects.

Educational comics combine text and visual information for the purpose of effective knowledge acquisition, development of thinking and formation of key competencies. They require a clear statement of the task; consideration of age and level of preparation; analysis of the created comics as an interpretation of a literary work. An educational comic should be emotionally appealing, but not distracting from the content, understandable, but not simplistic. The advantages of using comics in literature lessons are the adaptation of difficult-to-read and understand works for the modern student, the integration of interdisciplinary connections, the development of critical and logical thinking, speech, vocabulary enrichment, and increased motivation for thoughtful reading. Working with comics also contributes to the formation of such competencies as, in particular, the ability to form a culture of academic integrity in applicants and the ability to apply knowledge of the principles, methods and techniques of literary text analysis in practice; the ability to apply various linguistic and literary research methods and systematic analysis of literary texts, to determine their compositional, genre and stylistic features. The use of comics in high school is appropriate for use during the study of mandatory works, extracurricular reading, in elective classes, and literary circles. Philology students can use comics as a form of pedagogical experiment, for analyzing artistic and authorial style; as training material for creating didactic clarity and alternative endings.

Key words: comic, digital tools, innovative technologies, competencies, high school, higher education.

УДК 373.5/378.091.33:821.161.2:741.5
:004.7
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/84.2.4>

Тендітна Н.М.,
канд. філ. наук,
доцент кафедри української мови
та літератури
Державного вищого навчального
закладу «Донбаський державний
педагогічний університет»
(Дніпро, Україна)

Лисенко Н.В.,
канд. філ. наук,
доцент кафедри української мови
та літератури
Державного вищого навчального
закладу «Донбаський державний
педагогічний університет»
(Дніпро, Україна)

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Якщо комікси вже досить давно використовують у школах Америки, Японії та Європи, то для українських учнів / студентів, як і для викладачів, цей вид діяльності лише набирає популярності. Попри поверхневу зрозумілість коміксу, перед вчителем / викладачем постає безліч запитань як, де, коли його

доречно використовувати та як створити власний продукт. На сьогодні легким та зручним у використанні та моделюванні різноманітних коміксів є ресурс Storyboard That, на основі якого створюють не тільки розважальні, але й навчальні комікси.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.
У працях українських науковців комікс виступає,

здебільшого, предметом міждисциплінарних досліджень. Графічно-оповідний жанр посідає одне з провідних місць у різних галузях наукового знання. Представлені роботи презентують як загально-методичну характеристику використання коміксів: праці М. Лавренової про шляхи використання коміксів в освітньому процесі [4]; Л. Остапенко та О. Соловйової про дидактичний потенціал коміксів [5]. Так і дослідження, які мають вузьке предметне спрямування. Зокрема, М. Лавренова презентує практичне застосування коміксів на заняттях мовно-літературної освітньої галузі [3]; М. Лавренова та В. Локотш розглядають навчальні можливості коміксів на уроках літературного читання [2]. Різними у наукових розробках є і рекомендації щодо створення власних коміксів. Так, авторський колектив у складі О. Будник, К. Фоміної та А. Хайнус пропонує докладну інструкцію етапів створення коміксів на платформі StoryboardThat для різних навчальних дисциплін [1].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Сучасну освіту вже не можна уявити без різноманітних форм візуалізації. В умовах дистанційного, і не тільки, навчання, позитивно зарекомендували себе комікси. Проте не маємо достатньо ґрунтовних публікацій, в яких розглядають створення навчальних коміксів та методику використання при вивченні художніх творів у ЗЗСО та ЗВО.

Мета статті. Обґрунтувати теоретичне значення та окреслити методику використання навчальних коміксів у середній та вищій школі за допомогою платформи Storyboard That.

Виклад основного матеріалу. Storyboard That – це онлайн-платформа для створення цифрових коміксів, представлення сценарію у вигляді послідовності кадрів і візуальних історій. Вона дає змогу комбінувати готові сцени, фони, персонажі, власні діалоги, тексти, заголовки, а також персонально оформлювати кожен кадр, навчає учнів/студентів працювати як індивідуально, так і в групах. Л. Остапенко та О. Соловйова зазначають, що дидактичний потенціал коміксів відображається не лише у створених вчителем наочних матеріалах, а й у можливості створення коміксів самими учням, завдяки чому може відбуватися більш глибоке засвоєння ними навчального матеріалу [5].

На відміну від розважального, навчальний комікс має дидактичну мету, відповідає навчальній програмі або її окремому модулю; використовується як інструмент пояснення, закріплення, інтерпретації художнього тексту. Навчальні комікси також вирізняються: послідовністю подій (логіка розгортання сюжету); сценарною чіткістю (початок, розвиток, кульмінація, висновок); кадрюванням: кожен кадр – завершена думка або дія. Це дозволяє полегшити сприйняття складного тексту.

Робота з коміксами сприяє розвитку багатьох ключових компетентностей. Так, комунікативна компетентність – це вміння стисло та чітко формулювати думки в діалогах та монологіях персонажів, набуття практичних навичок побудови логічного ланцюга подій, збагачення словникового запасу. Приклад завдання: перебудуйте діалоги возного в п'єсі І. Котляревського «Наталка Полтавка» в формі «бульбашок» відповідно до сучасного молодіжного сленгу.

Інформаційна компетентність – це вдосконалення вміння роботи з цифровими інструментами, зокрема, Storyboard That, пошук та відбір інформації про історичну основу твору, авторів, мову твору, а також, за необхідністю, інтеграція відео, QR-кодів, гіперпосилань у цифрових версіях коміксів. Здобувачі навчаються й планувати кадри: крупний план чи загальний огляд.

Робота над створенням коміксів сприяє глибшому розумінню тексту, формування навичок стислого переказу; мотивів поведінки та вчинків персонажів, тлумачення авторських підтекстів сприяють розвитку культурної та читацької компетентностей. Так, цікаво було б перенести образ Робінзона Крузо в реалії сучасної України – внутрішня міграція та ізоляція в умовах війни.

Етапи створення коміксу у StoryboardThat

1. Робота з текстом твору. Перед початком роботи учень/студент має уважно прочитати художній твір або уривок із нього; визначити головну ідею, конфлікт, характер героїв; обрати фрагмент або тему, яку буде візуалізовано (наприклад, кульмінаційну сцену у новелі О. Генрі «Дари волхів» чи діалог Ярини з Кариною у повісті О. Радущинської «Метелики в крижаних панцирах»).

2. Сценарне планування: визначити кількість кадрів (3–8); розписати події кожної сцени (хто? що робить? де? що каже?).

3. Робота на платформі: зайти на сайт www.storyboardthat.com; зареєструватися (Google, Microsoft або email); натиснути «Create a Storyboard».

4. Вибір макету: Classic lay out (3–6 кадрів у ряд) – ідеально підходить для коротких сцен; T-chart – використовують для порівняння; Time line – для відтворення хронології подій; Spider Map – для відображення образу героя.

5. Оформлення кожного кадру:

а) вибір потрібної сцени (фону) з розділів: «Indoor», «Outdoor», «Historical», «School» тощо; у фоні можна змінювати колір або масштаб;

б) великий вибір персонажів: історичні, сучасні, фантастичні, діти, дорослі..., у яких можна змінювати зовнішність, позу, вираз обличчя, напрямок погляду, налаштувати емоційну палітру. Варто не перевантажувати кадр персонажами, фокусувати увагу на головному;

в) оформлення «мовних бульбашок»: вставляти «Speech Bubble» для реплік героїв; «Thought Bubble» – для внутрішнього монологу; «Caption» – для опису дії або часу.

6. Працюючи над стилем коміксу важливо пам'ятати, що кольори персонажів і фону мають відповідати емоціям і темі; важливими для передачі емоцій є пози і жести; текст має бути лаконічним, але виразним. Варто використовувати деталі – хмари, тіні, рослини, тварини...

7. Попередній перегляд і редагування: перед збереженням перевірити орфографію, логіку переходу між кадрами, відповідність темі; уточнити вирази, емоції, розташування персонажів.

8. Збереження і презентація: натиснути «Save & Exit» і ввести назву; обрати формат збереження (PDF; зображення (PNG, JPEG); онлайн-посилання (URL); додавання до Google Drive/Slides. Комікси можна також презентувати на екрані, інтерактивній дошці або вставити їх у презентацію.

Види робіт, які можна застосувати з коміксами в ЗЗСО та ЗВО: «Вам слово» (учні/студенти змінюють текст у бульбашках біля героїв відповідно до поставленого завдання); «Моя автобіографія» (комікси, в яких митці презентують ключові моменти з власної біографії); «Знайди цитату в кадрі» (співвідношення сцени з фрагментом з твору); «Порівняй версії» (зіставлення двох чи більше різних коміксів на одну тему); «Познач символи» (позначення кольорів, фігур чи предметів, які мають метафоричне значення); «Відтвори фрагмент» (створити комікс на обігрування конкретної ситуації у творі); «Вас знімає прихована камера» (через емоції та міміку героїв передати/відтворити конфліктні ситуації); «До вас гості» (наочно прокоментувати, як поводити б себе герої конкретних творів, якби потрапили на сторінки інших творів); «Машина часу» (прокоментуй як герої 19 століття мандрують сучасністю. Чи змогли б вони зараз вирішити свої проблеми); «Поза кадром» (поміркуйте, що залишилося недосказаним між героями); «За кадром» (відобразити те, що не ввійшло до тексту твору, але є важливим для його розуміння); «Тет-а-тет» (відтворіть «приховані» діалоги персонажів твору); «Напиши

рецензію» (учні/студенти пишуть міні-відгук: чим сподобався/не сподобався комікс).

Також цікавим видом роботи з коміксами є «Влови помилку». Пропонуємо фрагменти коміксів на основі повісті Г. Тютюнника «Климко», створені за допомогою ресурсу Storyboard That (рис. 1).

Учні / студенти мають взяти до уваги час дії, місце дії, імена героїв, пору року, одяг, історичний відрізок, у який відбуваються події, кольористику, мовні особливості героїв, їхню поведінку, емоційний стан та вчинки...

Чи творчі завдання: візуалізувати у формі коміксу, наприклад, діалоги письменника з сучасниками, автора твору з персонажами, відгуки сучасників про твір (у творах зарубіжної літератури мовою оригіналу). Доцільно буде проілюструвати і діалог учня/студента з письменниками, які б розповідали про творчі задуми, про історію написання твору, прототипів героїв, сприйняття твору сучасниками, «стосунки» з цензурою, додати текстові бульбашки з історичними фактами тощо.

Пропонуємо структуру аналізу коміксів:

1. Визначення контексту: який саме літературний твір візуалізовано та тип коміксу: авторський, адаптований, навчальний (з платформи), графічна новела.

2. Змістовий аналіз (перевірити, наскільки комікс відповідає змісту оригінального тексту) за серією запитань: які сцени обрано для унаочнення? Чому саме ці? Чи передано сюжетну канву твору? Чи змінено послідовність подій? Які діалоги чи цитати використано? Чи наявні авторські домисли, додані епізоди?

3. Під час візуального аналізу звернути увагу на кольорове оформлення і чи відповідає воно емоційному тону твору; на пози, жести та міміку персонажів; чи наявні у творі символічні образи; як оформлено кадри: розміщення, масштаб, композиція.

4. Мовний аналіз передбачає дослідження особливостей мовлення персонажів. Потрібно розглянути стилістику наявних діалогів: офіційні, розмовні, поетичні; зазначити якщо використано авторські цитати з твору; з'ясувати наскільки



Рис. 1. Фрагменти коміксів до повісті Г. Тютюнника «Климко»

мова відповідає характеру героїв та історичному періоду.

5. Інтерпретаційний аналіз. Акцентуємо увагу як автор коміксу трактує героїв і чи змінено акценти; зазначаємо яка ідея твору простежується в коміксі; чи наявне сучасне бачення проблематики (фемінізм, війна, міграція тощо); висловлюємо думку про те, який емоційний ефект загалом справляє комікс.

6. Рефлексивний аналіз. Учні/студенти мають можливість висловити власну позицію щодо коміксу, формуючи особистісний читацький досвід, зазначаючи: що змінилося у їхньому розумінні твору після аналізу коміксу; який кадр/епізод їм запам'ятався найбільше; які би вони змінили фрагменти чи оформили інакше; чи згодні вони з такою візуалізацією твору?

Вчителю / викладачу під час оцінювання коміксів, створених учнями / студентами слід враховувати відповідність змісту, якість візуалізації, стилістику мови, креативність, самостійність виконання, оригінальність, відсоток власної інтерпретації.

Однак використання коміксів на заняттях літератури у ЗЗСО та ЗВО має й певні недоліки. Комікси значно скорочують обсяг тексту, не дозволяючи ґрунтовно проаналізувати авторські ремарки, художні засоби, символіку, внутрішні монологи. Тому варто ретельно продумувати, при вивченні якого твору, на якому етапі та композиційній частині доцільне їхнє використання, адже надмірне захоплення коміксами може витіснити традиційні форми роботи над художнім текстом. Так, учень / студент читаючи або відтворюючи твір у картинках, не заглиблюється у повний текст та стиль автора, сприймає літературу як розвагу, а не як об'єкт аналітичного читання. Варто пам'ятати й про те, що не всі твори підлягають спрощенню, а тому комікси не завжди доречні. Створення якісного коміксу потребує й багато часу. Потрібно продумати сюжет; підібрати відповідні сцени, персонажі, костюми, діалоги; оформити кадри. Тому такий вид роботи зі здобувачами, окреслений обмеженням навчальним часом, не завжди виправданий. Також не всі здобувачі володіють достатнім рівнем цифрової грамотності та мають обмежений доступ до інтернету (в умовах військового стану), що унеможливорює повноцінне використання Storyboard That. Варто зважати і на ризик формалізму, бо учні / студенти можуть просто копіювати готові шаблони без розуміння твору: замість навчання відбувається спрощена візуалізація сюжету. Знецінити роль навчальних коміксів можуть і самі

вчителі / викладачі, не маючи належних навичок роботи з графічними сервісами або чітко не розуміючи методичної мети коміксів, хаотично впроваджуючи їх в навчальну програму.

Висновки. Використання ресурсу Storyboard That у навчанні літератури ідеально поєднує класичну гуманітарну освіту з цифровими технологіями. Вона дозволяє переосмислити традиційні підходи до викладання, підвищити зацікавленість здобувачів в у національній та світовій літературній спадщині та розвивати їхній творчий потенціал. Створення та робота над навчальними коміксами – це потужний освітній інструмент, який вдало поєднує інтелектуальний, емоційний і творчий розвиток, дозволяючи зануритися в художній текст; навчитись його аналізувати і презентувати, опанувавши важливими сучасними цифровими навичками. Учні/студенти навчаються бачити відмінності між візуалізацією та текстом; оцінювати нові трактування творів; порівнювати авторські інтерпретації зі своїми, активізують до дискусій: як би я передала цю сцену інакше. Проте слід дотримуватися чітких методичних рекомендацій аби уникнути спрощення змісту та, відповідно, розуміння глибини літературного аналізу художніх творів, перевантаження навчального часу. Тому навіть навчальні комікси найкраще використовувати як доповнення, а не заміну традиційного аналізу чи самого твору.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Будник О., Фомін К., Хайнус А. Дидактичні комікси в початковій школі: методика їх створення та використання. *Освітні обрії*. 2022. № 1. С. 37–48.
2. Лавренова М. В., Лакатос В. В. Навчальні можливості коміксів на уроках літературного читання. *Актуальні проблеми навчання і виховання в умовах інтеграційних процесів в освітньому та науковому просторі* : збірник тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції, 25 жовтня 2018 р., Мукачєво / Ред.кол. : В. І. Кобаль (гол. ред.) та ін. Мукачєво : МДУ, 2018. С. 95–98.
3. Лавренова М. Практичне застосування коміксів на заняттях мовно-літературної освітньої галузі. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2020. № 1. С. 41–46.
4. Лавренова М. В. Шляхи використання коміксів в освітньому процесі. *Науковий вісник Мукачівського державного університету*. 2018. Серія : «Педагогіка та психологія». Вип. 2 (8). С. 143–146.
5. Остапенко Л. П., Соловйова О. К. Дидактичний потенціал коміксів. URL: http://www.institutemvd.by/components/com_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160404154807_OstapenkoSoloviova.pdf (дата звернення: 27.06.2025).