

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Гуманітарно-педагогічний факультет

Кафедра технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Використання коміксів на уроках технологій у старших класах під час викладання навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Галузь знань – 01 Освіта /Педагогіка


Спеціальність – 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)

Предметна спеціальність – 014.10 Середня освіта (Технології)


Освітньо-професійна програма – Середня освіта. Технології та інформатика

КвРСОТ.024054.01.11.ПЗ


Виконав: студент 2 курсу
група СОТм-24-1


Підпис Назарій РЕПІНСЬКИЙ


Керівник: д-р. пед. наук, професор


Підпис Ігор АНДРОЩУК

Нормоконтролер:


Підпис Олена МІЩЕНКО

До захисту допускаю
Завідувач кафедри
технологічної та професійної освіти
і декоративного мистецтва


Підпис Олена САМБОРСЬКА

12 грудня 2025 р.

Хмельницький 2025

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет – *Гуманітарно-педагогічний*

Кафедра – *Технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва*

Рівень вищої освіти – *другий (магістерський)*

Галузь знань – *01 Освіта/Педагогіка*

Спеціальність – *014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)*

Предметна спеціальність – *014.10 Середня освіта (Технології)*

Освітньо-професійна програма – *Середня освіта. Технології та інформатика*

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва



Олена САМБОРСЬКА

Підпис

Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

01

09

2025 р.

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Репінський Назарій Андрійович

(Прізвище, ім'я, по батькові здобувача освіти)

1. Тема кваліфікаційної роботи Використання коміксів на уроках технологій у старших класах під час викладання навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»

Керівник роботи д-р. пед. наук, професор Андрощук Ігор Петрович

Затверджено наказом ректора університету від 25.08.2025 р. №65, додаток 1


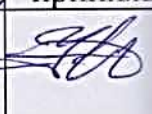


2. Термін подання здобувачем роботи на кафедру 22.12.2025 р.

3. Вихідні дані до роботи Навчальні програми з предмета «Технології» для 10–11 класів, науково-методична література з проблеми візуалізації навчання, приклади навчальних коміксів

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):
Теоретичні основи використання коміксів у освітньому процесі; класифікація та дидактичний потенціал навчальних коміксів; розробка комплексу коміксів для модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»; методика їх використання на уроках технологій.

5. Перелік графічного матеріалу немає

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Етапи роботи	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Перевірка академічного тексту спеціалізованими програмними засобами	Герніченко І.І.		
Нормоконтроль	Миценко О.В.		

7. Дата видачі завдання 01.09.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

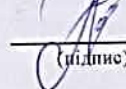
№ п/п	Назва розділу кваліфікаційної роботи	Терміни виконання	Примітки
1	Вступ	16.11.2025	Виконано
2	1 розділ	20.11.2025	Виконано
3	2 розділ	22.11.2025	Виконано
4	Висновки, перелік посилань	23.11.2025	Виконано
5	Попередній захист	24.11–25.11.2025	Виконано
6	Нормоконтроль	26.11–04.12.2025	Виконано
7	Перевірка академічного тексту спеціалізованими програмними засобами	05.12–09.12.2025	Виконано
8	Рецензування	12.12–18.12.2025	Виконано
9	Захист	23–24.12.2025	Виконано

Здобувач (ка)


(підпис)

Назарій РЕПІНСЬКИЙ
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник кваліфікаційної роботи


(підпис)

Ігор АНДРОЩУК
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню та розробці методичних рекомендацій використання навчальних коміксів у процесі викладання предмета «Технології» у старших класах закладів загальної середньої освіти. У роботі обґрунтовано педагогічний потенціал коміксів як засобу візуалізації навчального матеріалу та підвищення мотивації учнів під час вивчення модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва».

У першому розділі розглянуто теоретичні засади використання коміксів у освітньому процесі, подано класифікації навчальних коміксів та проаналізовано вітчизняний і зарубіжний досвід їх застосування. Другий розділ присвячено розробці авторського комплексу навчальних коміксів для уроків технологій, визначенню вимог до їх змісту та структури й методичних рекомендацій щодо його використання. Також представлено результати експериментальної роботи, здійснено аналіз впливу коміксів на мотивацію, активність і якість практичної діяльності учнів.

У висновках узагальнено результати дослідження та визначено перспективи подальшого використання коміксів в освітньому процесі. У додатках подано зразки навчальних коміксів, анкетні матеріали та результати експерименту.

12 грудня 2025 р.



Назарій РЕПІНСЬКИЙ

ЗМІСТ

Вступ.....	6
1 Використання коміксів у освітньому процесі як педагогічна проблема	9
1.1 Поняття про комікси, його значення в освітньому процесі.....	9
1.2 Педагогічний потенціал коміксів	20
1.3 Досвід використання коміксів в освітньому процесі	36
2 Методичні аспекти використання коміксів на уроках технологій.....	49
2.1 Комплект коміксів для учнів старших класів з навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва».....	49
2.2 Методичні рекомендації щодо використання комплекту коміксів для учнів старших класів з навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва».....	55
2.3 Хід та результати експериментальної роботи	70
Висновки	75
Перелік джерел посилання	77
Додаток А Комікси	81
Додаток Б Анкета.....	94
Додаток В Вступний та контрольний тест для здобувачів освіти 10 та 11 класів Ліцею №1 Гніванської міської ради	96

ВСТУП

Сучасна освіта орієнтується на формування в учнів критичного мислення, творчості та здатності діяти в умовах швидких змін. Важливу роль у цьому процесі відіграє навчальний предмет «Технології», оскільки він забезпечує практичну підготовку учнів, формує трудові вміння, розвиває креативність, естетичний смак і культуру праці. Водночас викладання технологій у старших класах супроводжується низкою труднощів: зниженням навчальної мотивації, формалізацією практичної діяльності, недостатньою зацікавленістю учнів декоративно-ужитковими техніками та потребою в сучасніших дидактичних інструментах, які підтримують активну участь учня в навчанні.

Тенденції до візуалізації освітнього контенту та розвиток цифрових інструментів актуалізували використання наочних засобів навчання, що поєднують текст і зображення. Однією з таких форм є комікс – візуально-вербальний матеріал, який подає інформацію структуровано, доступно та емоційно виразно. У педагогічному контексті комікси розглядаються як перспективний засіб інтеграції мистецьких елементів, графічної культури та освітніх технологій, що може підсилювати мотивацію, сприяти кращому розумінню послідовності дій і підтримувати самостійність учнів під час практичних завдань.

Актуальність дослідження зумовлена потребою осучаснення методичних рекомендацій викладання навчального предмета «Технології» у старшій школі, зокрема під час опанування навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва». Проблеми змісту та методичних рекомендацій навчання технологій і трудового навчання досліджувалися у працях О.Я. Савченко, С.У. Гончаренка, І.П. Андрощука, Н.М. Бібік, які наголошували на необхідності оновлення форм і методів навчання відповідно до сучасних освітніх запитів. Питання використання наочності, візуалізації та мультимодальних засобів навчання висвітлювалися у дослідженнях В.Ю. Бикова, М.І. Жалдака, а також зарубіжних учених С. Макклауда,

В. Айзнера, Н. Кона, які обґрунтовували ефективність поєднання візуального та текстового компонентів у навчальному процесі. Водночас аналіз наукових джерел засвідчує недостатню розробленість проблеми цілеспрямованого використання коміксів як засобу візуалізації у викладанні технологій у старшій школі, що й зумовлює актуальність обраної теми дослідження [1].

Попри загально визнані переваги візуалізації, методичні підходи до системного використання навчальних коміксів саме на уроках технологій у старших класах залишаються недостатньо розробленими. Це створює необхідність теоретичного обґрунтування та експериментальної перевірки ефективності такого засобу навчання, а також вироблення практичних рекомендацій для його впровадження.

Мета роботи – обґрунтувати й розробити комплект коміксів для уроків технологій у старших класах під час викладання навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», розробити та експериментально перевірити ефективність методичних рекомендацій його використання на уроках технологій у старших класах.

Об'єкт дослідження – використання коміксів на уроках технологій у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – комплект коміксів з навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» для учнів старших класів та методичні рекомендації щодо його використання на уроках технологій.

Реалізація мети потребує розв'язання таких завдань:

- 1) проаналізувати в науково-педагогічній літературі основні підходи до поняття «комікс», його значення та педагогічний потенціал в освітньому процесі;
- 2) схарактеризувати досвід використання коміксів в освітньому процесі;
- 3) обґрунтувати та розробити комплект коміксів для уроків технологій у старших класах під час викладання навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»;
- 4) розробити методичні рекомендації щодо використання коміксів у старших класах на уроках технологій під час викладання навчального модуля

«Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», експериментально перевірити їх ефективність.

Методи дослідження: теоретичні (аналіз і синтез психолого-педагогічної та методичної літератури, узагальнення й систематизація досвіду використання коміксів); емпіричні (спостереження, анкетування, педагогічний експеримент, аналіз результатів практичної діяльності учнів); статистичні (кількісна та якісна обробка результатів експерименту).

Практичне значення роботи полягає в розробленні комплекту навчальних коміксів та методичних рекомендацій щодо їх застосування на уроках технологій у 10–11 класах під час вивчення модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва». Матеріали дослідження можуть бути використані вчителями технологій у навчальній та позакласній діяльності, під час організації творчих проєктів, майстер-класів і виставок учнівських робіт.

Апробація результатів дослідження здійснювалася під час переддипломної практики в Ліцеї №1 Гніванської міської ради.

Результати дослідження були представлені та обговорені на науково-практичних заходах, зокрема на таких конференціях: VI Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція «Сучасні тенденції підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми» (м. Вінниця, 30 жовтня 2025 року); III Всеукраїнська Інтернет-конференція «Актуальні проблеми технологічної та професійної освіти» (м. Кременець, 29 травня 2025 року).

1 ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

1.1 Поняття про комікси, його значення в освітньому процесі

У сучасній науковій та довідковій літературі поняття комікс трактується як різновид візуального мистецтва, що поєднує зображення і текст у єдину смислову структуру.

Деякі дослідники також визначають комікс як візуально-текстовий медіапродукт, здатний виконувати не лише розважальну, а й пізнавальну, навчальну, виховну та комунікативну функції. У такому контексті комікси активно використовуються в освіті як інструмент пояснення складних процесів, формування навичок та розвитку мислення [1].

У тлумачному словнику української мови комікс визначається як серія послідовних малюнків, об'єднаних спільним сюжетом, які супроводжуються короткими текстами або репліками персонажів і призначені для передавання інформації чи розповіді історії [2].

У наукових джерелах умовно виділяють кілька типів коміксів [3].

1. Розважальні (орієнтовані на сюжет і гумор).
2. Художньо-літературні (адаптації літературних творів).
3. Інформаційні (пояснення подій, явищ, фактів).
4. Навчальні (дидактичні) – спрямовані на передачу знань, формування умінь і навичок.
5. Інструктивні – покроково демонструють виконання певних дій або процесів.

У сучасному значенні термін «комікс» закріпився у ХІХ – на початку ХХ століття. Його поява пов'язана з розвитком масової преси та ілюстрованих журналів

у Європі та США. Одним із перших коміксів, який здобув широку популярність, вважається серія малюнків «Жовтий малюк» (Yellow Kid) художника Річарда Ф. Аутколта, що друкувалась у нью-йоркських газетах у 1890-х роках. Вона започаткувала використання «бульбашок» із текстом, які стали невід’ємним елементом жанру (див. рисунок 1.1).

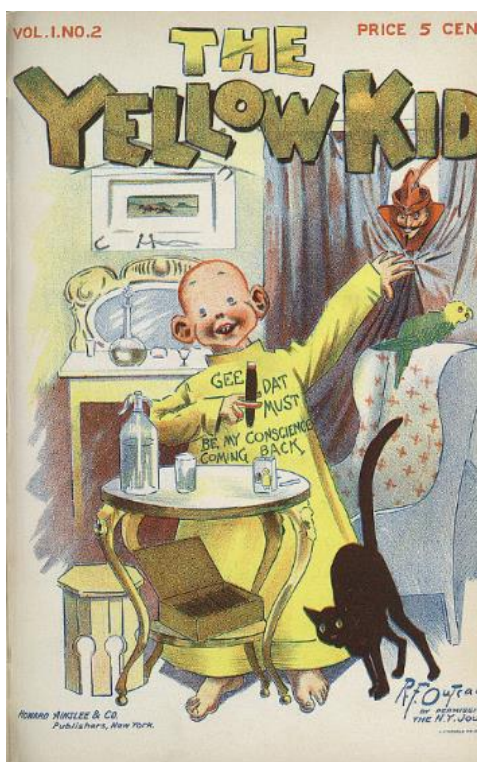


Рисунок 1.1 – Обкладинка коміксу «Жовтий малюк»

У 1930-х роках в США розпочався так званий «золотий вік коміксів», коли з’явилися перші супергерої – Супермен, Бетмен, Капітан Америка. Тоді переважали пригодницькі історії про героїв-патріотів, які відповідали суспільним потребам і настроям. Паралельно в Європі формувалася власна традиція коміксу. Наприклад, бельгійський художник Ерже створив серію «Пригоди Тінтіна» (1929), яка поєднувала динамічний сюжет із сатирою та соціальною критикою (див. рисунок 1.2).

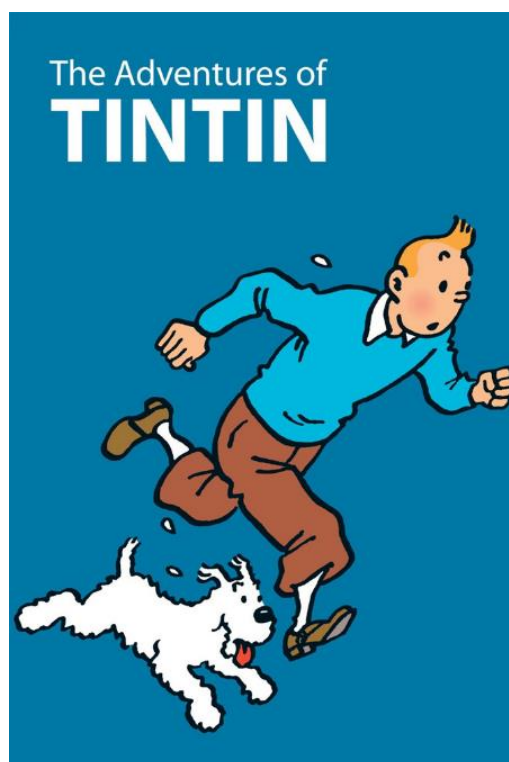


Рисунок 1.2 – Обкладинка коміксу «Пригоди Тінтіна»

Комікси охоплювали різні жанри: детектив, наукова фантастика, романтику, гумор, жахи. Саме в 20 столітті з'явилися Marvel і DC Comics, які тепер знає весь світ. У 1960–70-х роках комікси вийшли за межі дитячої та підліткової аудиторії, перетворившись на засіб філософських та соціально-політичних роздумів. Відомі автори (Арт Шпігельман, Алан Мур, Френк Міллер) довели, що комікс може бути «серйозним» мистецтвом, здатним аналізувати складні суспільні проблеми.

Окремий приклад – японська манга. Вона стала універсальним засобом навчання, оскільки охоплює всі можливі сфери – від точних наук до етики. Відомі серії освітніх манга, які пояснюють фізичні явища, хімічні процеси, навіть економіку та право. Досвід Японії показує, що комікс може стати «навчальним підручником нового типу» (див. рисунок 1.3).



Рисунок 1.3 – Обкладинка першого в історії Манґа-журналу
Ешібун Ніппончі (1874)

Комікси вже давно перестали бути виключно розважальним явищем масової культури. Сьогодні вони активно застосовуються у закладах загальної середньої освіти багатьох країн, як інструмент навчання та виховання. Їхня специфіка полягає у поєднанні візуального й текстового компонентів, що робить їх доступними для сприйняття та привабливими для учнів різного віку.

Протягом ХХ століття комікси поступово утвердилися як важливий інструмент педагогічного впливу в різних країнах світу. Якщо спершу вони виконували переважно розважальну функцію, то згодом педагоги усвідомили їхній потенціал як дидактичного матеріалу. Вчителі почали використовувати комікси для адаптації складних тем, створення ілюстративних прикладів і навіть для розвитку критичного мислення.

У другій половині ХХ століття вчителі різних країн почали експериментувати з використанням коміксів на уроках історії, літератури, природничих наук. Поява графічних адаптацій класичних творів та історичних подій показала, що комікси можуть не лише розважати, а й навчати.

Загалом, історія розвитку коміксів засвідчує їх універсальність і багатофункціональність. Вони є не лише засобом масової культури, а й формою мистецтва, що поєднує літературу, живопис, графіку, кінематографічні прийоми. Завдяки цьому комікси посіли помітне місце у сучасному освітньому просторі, відкриваючи нові можливості для навчання та виховання учнів [4].

Візуальні форми подання інформації мають тривалу історію використання в освітньому та суспільному просторі. Одним із ранніх прикладів є карикатури в газетах і журналах, які виконували не лише розважальну, а й пізнавальну та виховну функції. Через спрощене зображення, гіперболу та символіку карикатури допомагали читачам швидко зрозуміти складні соціальні, політичні або культурні явища. Вони формували критичне мислення, вміння інтерпретувати візуальні образи та співвідносити їх із реальністю. Саме ці риси – поєднання зображення і короткого тексту, наявність сюжету та ідеї – стали основою для подальшого розвитку коміксів як повноцінного жанру візуальної комунікації, зокрема й у навчальному середовищі.

Не менш показовим прикладом навчання через візуалізацію є буквар, який традиційно використовується як перший навчальний посібник для формування навичок читання. У букварі поєднуються літери, слова, короткі тексти та ілюстрації, що допомагає учням встановлювати зв'язок між графічним образом, звуком і значенням слова. Візуальні образи в букварі не є декоративними – вони виконують пояснювальну функцію, полегшуючи запам'ятовування та розуміння матеріалу. Таким чином, буквар можна розглядати як один із найдавніших прикладів дидактичної візуалізації, принципи якої безпосередньо перегукуються з сучасними навчальними коміксами. Обидва засоби ґрунтуються на ідеї поетапного засвоєння інформації через образ, текст і сюжетну логіку [5].

Значний внесок у популяризацію коміксів у закладах загальної середньої освіти зробили видавництва, що почали створювати адаптовані версії літературних і науково-популярних текстів у графічній формі. Це дозволяло охопити широку аудиторію учнів – від тих, хто мав високий рівень читацької компетентності, до тих, які відчували труднощі із засвоєнням великих текстових масивів. Комікс у такому

випадку ставав своєрідним «містком» між повноцінним художнім твором чи науковим матеріалом та дитиною, що тільки формує навички аналітичного читання.

Окрім того, досвід різних країн показує, що комікси можуть виконувати і компенсаторну функцію, допомагаючи дітям з особливими освітніми потребами або тим, хто має дислексію. Завдяки простоті побудови сюжету та наочності вони стають доступним і зрозумілим навчальним ресурсом.

У Латинській Америці комікси застосовуються для популяризації знань із біології, екології, культури корінних народів. В Ізраїлі – для вивчення історії та релігії. У країнах Африки комікси часто використовують як інструмент соціальної просвіти (наприклад, для інформування про здоров'я та безпеку).

У світовій практиці відомою є серія «Classics Illustrated», створена у США ще в середині ХХ століття. Ці видання стали популярними серед читачів, які мали труднощі з читанням великих текстів, і використовувалися вчителями літератури для залучення учнів до класики (див. рисунок 1.4).



Рисунок 1.4 – Обкладинка коміксу «Classics Illustrated»

У СРСР офіційно комікси не вважалися серйозним мистецтвом, проте елементи цього жанру існували у вигляді ілюстрованих журналів («Веселі картинки»). Вони виконували дидактичну функцію, але не мали системного впровадження у шкільний курс.

В Україні перші зразки можна віднайти у дитячих журналах «Барвінок», «Малютко», де публікувалися короткі ілюстровані історії (див. рисунок 1.5). Проте активний розвиток українського коміксу почався лише у 2000-х роках, коли з'явилися спеціалізовані видавництва та фестивалі.



Рисунок 1.5 – Комікс «Малюткова подорож» в журналі «Барвінок»

Національні автори поєднують світові тенденції з українськими сюжетами, відображають історичні події, героїку боротьби за незалежність, культурні традиції. Це свідчить про те, що комікс став важливим інструментом національно-патріотичного виховання та популяризації історичної пам'яті.

У незалежній Україні розвиток коміксів почався у 2000-х роках. Видавництва «Рідна мова», «UA Comix» та інші почали випускати як перекладні, так і авторські серії.

В Україні практика застосування коміксів у навчанні ще формується, але вже існують помітні приклади. Зокрема, серія «Історія України в коміксах» орієнтована на учнів старших класів та охоплює ключові події: Київська Русь, козацька доба, визвольні змагання ХХ століття, Революція Гідності. Такі матеріали активно використовуються у позакласній роботі та під час патріотичних заходів.

В останнє десятиліття з'явилися комікси, що спеціально створені для освітніх цілей:

- серія «Історія України в коміксах» (див. рисунок 1.6);
- комікси про видатних діячів (Кобзар, Леся Українка, Бандера) (див. рисунок 1.7);
- освітні проекти, наприклад, «Шлях до незалежності» або «Кіборги. Герої не вмирають» (див. рисунок 1.8).



Рисунок 1.6 – Серія «Історія України в коміксах»

Окрему увагу привертають сучасні українські патріотичні комікси, серед яких «Кіборги. Герої не вмирають», присвячений обороні Донецького аеропорту, або видання, що розповідають про події Революції Гідності та боротьбу українців проти російської агресії. Вони не лише формують історичну пам'ять, а й виконують

важливу виховну функцію, сприяючи розвитку громадянської свідомості та національної ідентичності (див. рисунок 1.8).

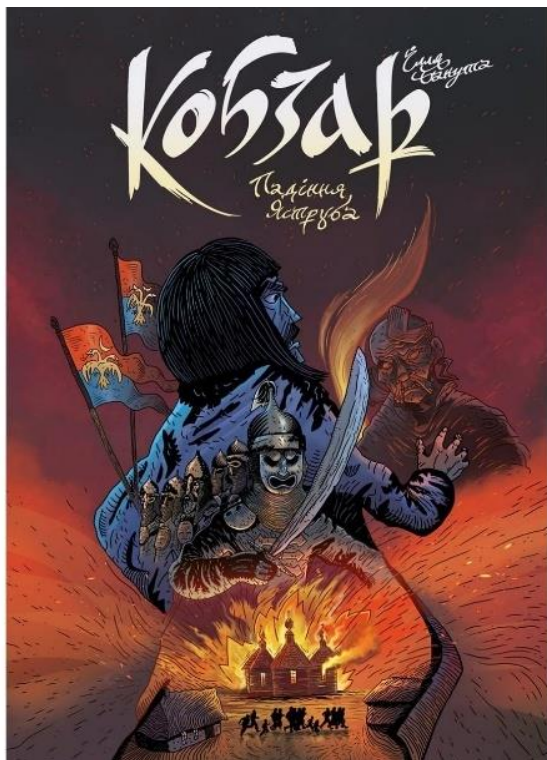


Рисунок 1.7 – Комікс «Кобзар. Падіння Яструба»



Рисунок 1.8 – Обкладинка коміксу «Кіборги. Герої не вмирають»

Подібні прийоми дозволяють підвищити рівень розуміння та сформувати практичні асоціації.

Окрім закладів загальної середньої освіти, комікси активно використовуються у сфері неформальної освіти. Наприклад, громадські організації випускають графічні матеріали з тем безпеки, екології, здоров'я. В Україні поширені комікси про правила дорожнього руху для дітей, про здоровий спосіб життя, екологічні звички. Такі видання часто яскраві, доступні, а то й зовсім безкоштовні - звісно, діти одразу їх помічають і хапають. (див. рисунок 1.9)



Рисунок 1.9 – Безіменний комікс про охорону здоров'я від Міністерства охорони здоров'я України

Комікси також використовуються у позакласній роботі, гуртках, патріотичних акціях. Вони дозволяють через доступну форму подавати матеріал про складні історичні події (Майдан, війна на сході України, сучасні герої ЗСУ).

В Україні практика використання коміксів у шкільній освіті має свої особливості. У радянський період комікси розглядалися як «чужий» продукт західної культури, однак навіть тоді існували ілюстровані журнали й дитячі книжки, що фактично виконували подібну функцію.

Досвід показує, що найефективнішими комікси стають у поєднанні з інтерактивними формами навчання. Учні можуть не лише читати готові історії, а й створювати власні комікси на задану тему. Це відкриває широкі можливості для проектної діяльності, інтеграції знань із різних предметів – від мистецтва й інформатики до історії та громадянської освіти. Створення власного коміксу

допомагає здобувачам освіти проявити креативність, попрактикуватися у роботі з текстом, розвинути навички візуалізації інформації та командної взаємодії. У цьому сенсі вітчизняна практика все більше наближається до зарубіжної, адже в багатьох країнах подібні методи давно стали невід'ємною складовою освітнього процесу.

В Україні ж ця практика перебуває на етапі становлення, однак має потужний потенціал для подальшого розвитку, особливо у контексті НУШ, що орієнтована на компетентнісний підхід і креативність учнів.

Комікси у системі сучасних освітніх технологій розглядаються як універсальний інструмент, який може бути інтегрований у різні предмети та методичні рекомендації. Їхнє місце визначається передусім тим, що вони поєднують навчальну, виховну й розвивальну функції, а також відповідають потребам візуально орієнтованого покоління.

Цікаво, що комікси все частіше з'являються в електронному навчанні – це справді важливий тренд. Зараз все частіше бачимо електронні підручники та різні інтерактивні платформи, де комікси використовуються як окремі навчальні модулі. Наприклад, у цифрових освітніх середовищах можна створювати анімовані комікси, які поєднують статичні ілюстрації з аудіосупроводом чи інтерактивними завданнями. Учні можуть не просто читати, а реально впливати на сюжет – обирати, як розвиватимуться події, відповідати на запитання персонажів, і навчання стає схожим на гру [6].

До речі, комікси добре розвивають медіаграмотність та вміння критично мислити. Комікси часто містять приховані смисли, іронію, сатиру, тому учням треба уважно читати й розуміти підтекст. Працюючи з коміксами, діти навчаються відрізняти факти від думок, помічати стереотипи й розуміти, коли ними маніпулюють. Так комікс стає не просто навчальним матеріалом, а ще й допомагає розвивати критичне мислення.

Отже, комікси універсальні – їх можна використовувати на різних навчальних предметах. Він може використовуватися як у формальному освітньому середовищі, так і у позашкільній діяльності. Приклади світової та української практики показують, що комікс допомагає поєднати старі методи навчання з новими

підходами НУШ, а також між класичними методами і сучасними цифровими підходами. Завдяки своїй універсальності комікси найближчим часом можуть стати звичним інструментом у закладах загальної середньої освіти і виховання у різних освітніх середовищах.

1.2 Педагогічний потенціал коміксів

Використання зображення разом із текстом як засобу передавання інформації має глибоке історичне коріння й у різні періоди розвитку культури набувало різних форм. Сам принцип поєднання візуального образу та словесного повідомлення ґрунтується на природній для людини здатності сприймати й осмислювати інформацію не лише через логічно вибудований текст, а й через асоціації, символи, емоційні акценти та контекст, закладений у зображенні. Візуальний компонент не просто «додає» наочність, а виступає окремим каналом комунікації, який може підсилювати зміст, уточнювати його або спрямовувати читача до певної інтерпретації. Саме тому візуально-текстові формати впродовж тривалого часу розглядалися як ефективний спосіб донесення складних ідей у доступній формі.

Ще задовго до появи сучасних коміксів у пресі широко застосовувалися карикатури в газетах і журналах. Їхня популярність пояснювалася тим, що карикатура поєднує зрозумілий образ, інколи гіперболізований, із коротким текстовим супроводом або підтекстом, який «зчитується» через контекст. Важливо підкреслити, що карикатури виконували не лише розважальну функцію, а й пізнавальну та критичну. Вони не обмежувалися гумористичним ефектом, а часто ставали своєрідним коментарем до подій, явищ і тенденцій, які складно пояснювати лише «сухими» формулюваннями. Через образи, метафори та натяки карикатури надавали можливість швидко схопити суть проблеми й водночас замислитися над її причинами та наслідками.

Карикатури дозволяли у стислій, візуальній формі пояснювати складні суспільні, політичні чи культурні явища. Завдяки образності та лаконічності вони створювали умови для інтенсивної роботи мислення: читач співвідносив зображене з реальністю, впізнавав ознаки явища, «домислював» відсутні деталі, зіставляв різні смислові рівні. Таким чином, карикатура фактично стимулювала формування асоціативного мислення та навички інтерпретації образів. Вона навчала не лише «бачити», а й «читати» візуальне повідомлення: розуміти, чому певні деталі підкреслені, який сенс має гіпербола, на що спрямована критика, який контекст є ключовим для правильного тлумачення.

У педагогічному аспекті карикатури можуть розглядатися як засіб розвитку критичного мислення. Це пояснюється тим, що робота з карикатурою передбачає активну позицію: учень або читач не просто отримує готовий висновок, а мусить реконструювати його з підказок, символів, підтекстів, а також співвіднести побачене з певними знаннями чи уявленнями. Таке «розкодування» зображення вимагає уважності до деталей і вміння співвідносити образ із контекстом. Водночас карикатура вчить розуміти, що візуальне повідомлення може бути не нейтральним: воно має автора, позицію, інтонацію, а інколи й прихований намір. Тобто, навіть у короткому візуальному форматі закладено потенціал для формування навичок аналізу й оцінювання інформації.

З огляду на зазначене, не випадково візуально-текстові формати поступово стали розглядатися як перспективні й для навчання. Перехід від карикатури як медійного явища до ширшого використання коміксів в освітньому процесі можна розуміти як логічне продовження тієї самої ідеї: через поєднання образів і тексту полегшити сприйняття, підвищити зацікавленість і підтримати осмислення змісту. У такому підході важливим є не стільки зовнішній формат, скільки механізм роботи з інформацією: учень отримує матеріал, у якому смисл «розкладений» на кілька взаємопов'язаних елементів, і сприймає його комплексно.

На основі аналізу досвіду використання коміксів в освітньому процесі закладів освіти науковці визначили певні функції коміксів, які потенційно збільшують сферу застосування в навчальному процесі подачу інформації засобами

візуалізації. У цьому контексті важливо наголосити, що йдеться не про випадкове «оживлення» навчального матеріалу, а про усвідомлене використання візуалізації як інструмента організації знань. Візуально-текстова подача здатна виконувати відразу кілька ролей: допомагати структурувати матеріал, робити його більш доступним для сприйняття, підсилювати запам'ятовування через образи, а також активізувати пізнавальну діяльність учнів. Власне, функціональність коміксу проявляється тоді, коли він не замінює навчання розвагою, а підтримує навчальну мету, надаючи їй зрозумілу форму та чітку логіку.

У багатьох країнах світу комікси давно інтегровані в освітній процес як повноцінний дидактичний інструмент. У США, Канаді та країнах Західної Європи графічні романи та навчальні комікси використовуються для вивчення літератури, історії, природничих наук і навіть математики. Такий підхід можна пояснити прагненням зробити навчання більш змістовним і водночас ближчим до способів сприйняття інформації, характерних для сучасних учнів. Адже в навчанні важливо не тільки передати фактологію, а й організувати процес розуміння: показати зв'язки, подати приклади, сформулювати інтерес до теми. Саме тут комікси як форма послідовного візуального викладу можуть бути корисними, оскільки вони дозволяють подати матеріал не фрагментарно, а в певній «історії», де події чи поняття пов'язані між собою.

Зокрема, комікси застосовуються для адаптації класичних літературних творів, пояснення наукових понять та розвитку читацької грамотності. Така практика ґрунтується на тому, що складний текст, особливо класичний, може викликати у старшокласників труднощі через обсяг, мовні особливості або незвичний культурний контекст. Візуалізація в коміксовому форматі допомагає зняти первинний бар'єр сприйняття: учень бачить персонажів і ситуації, краще орієнтується в послідовності подій, легше утримує увагу й може переходити до глибшого осмислення. У випадку наукових понять важливо те, що візуальний ряд може зробити абстракцію більш наочною: через образ, ситуацію або коротку сцену поняття стає «прикріпленим» до зрозумілого контексту, а не існує лише на рівні визначення.

Дослідження показують, що поєднання тексту й зображення підвищує рівень залученості учнів та підтримує мотивацію до навчання, особливо серед учнів із труднощами читання [7]. У цій тезі є кілька принципових моментів, які варто підкреслити. По-перше, залученість тісно пов'язана з тим, як учень входить у матеріал: якщо перший контакт із темою є занадто складним або «сухим», увага швидко згасає. По-друге, мотивація підтримується тоді, коли учень відчуває, що здатний розібратися зі змістом і просуватися вперед. Коміксний формат, за рахунок поєднання коротких фрагментів тексту та візуальних підказок, створює відчуття керованості процесу читання: матеріал сприймається крок за кроком, без перевантаження суцільним текстом. По-третє, для учнів із труднощами читання важливо мати опору: зображення виступає такою опорою, допомагаючи тримати змістову лінію, навіть якщо читання дається складніше.

Водночас комікси як дидактичний інструмент не означають спрощення змісту до примітивного рівня. Скоріше йдеться про оптимізацію способу подачі: складні явища, поняття чи сюжети можуть бути представлені більш доступно, без втрати основного сенсу. Комікс здатний створювати «міст» між інтересом і навчальною складністю: учень спершу приймає формат, який легше сприймається, а далі переходить до глибшого аналізу, порівняння, узагальнення. Тобто комікс у навчанні може виконувати роль підтримки та супроводу, але не замінювати фундаментальну роботу з матеріалом. Саме в такому, педагогічно виваженому використанні, його потенціал розкривається найповніше.

В українському освітньому просторі елементи коміксної подачі також використовувалися задовго до появи спеціалізованих освітніх проєктів. Це важливий момент, оскільки він знімає уявлення про комікси як про щось «принесене ззовні» й нехарактерне для вітчизняної педагогічної традиції. Насправді візуально-сюжетна подача навчального матеріалу існувала в Україні у різних формах: там, де потрібно було пояснити дитині явище, послідовність дій або зв'язок між подіями, використовувалися ілюстрації, короткі репліки, прості сценки. Це створювало зв'язок між образом і поняттям та робило навчання більш зрозумілим.

До таких форм можна віднести дитячі книжки з послідовними ілюстраціями, абетки, підручники для початкової школи, де навчальний матеріал подавався через образи, короткі діалоги та сюжетні сцени. У подібних матеріалах поєднання картинки й тексту допомагало виконувати одразу кілька завдань: утримувати увагу, робити зміст доступнішим, формувати інтерес до читання і водночас підтримувати засвоєння навчальних елементів. Послідовність ілюстрацій задавала логіку, діалоги надавали інтонацію й «оживляли» матеріал, а сюжетність створювала смисловий контекст. Усе це можна розглядати як ранні прояви принципу, який сьогодні реалізується в навчальних коміксах уже для інших вікових груп і навчальних задач.

Сучасним прикладом системного впровадження коміксів є проекти на кшталт «Українська література в коміксах», які продовжують цю традицію, адаптуючи її до потреб старшокласників. У цьому випадку важливо, що формат орієнтований не на випадковий епізодичний ефект, а на системність: комікс виступає способом представлення навчального змісту, який відповідає віковим особливостям старшої школи й водночас зберігає навчальну спрямованість. Принцип адаптації тут полягає в тому, що складний матеріал подається в більш «читабельній» формі, але зберігає ключові смислові опори. Такий підхід допомагає вибудувати місток між традиційним змістом навчання й сучасними способами його подачі.

Таким чином, використання коміксів в освіті не є запозиченням «чужого» досвіду, а логічним розвитком уже наявних вітчизняних підходів до візуалізації навчального матеріалу.

Подібну роль у навчанні відігравав і буквар, який традиційно поєднував текст і зображення для полегшення засвоєння матеріалу. Ілюстрації в букварях допомагали дитині встановлювати зв'язок між словом, звуком і предметом, формуючи первинні навички читання через візуальні образи. По суті, буквар можна розглядати як одну з ранніх форм освітнього візуального наративу, близького за принципом до коміксу: послідовність ілюстрацій, короткі тексти, сюжетність і навчальна спрямованість. Такий підхід підтверджує, що ідея навчання через візуалізацію давно присутня в освітньому просторі та є педагогічно обґрунтованою (див. рисунок 1.11) [8].



Рисунок 1.11 – Сторінка з книги «Буквар»

Схарактеризуємо кожну з основних функцій коміксу та в цьому аспекті розглянемо педагогічний потенціал коміксів як засобу навчання (див. таблицю 2.1).

Таблиця 2.1 – Основні функції коміксу на уроках технологій у старших класах

Функція коміксу	Коротка характеристика	Приклади реалізації у модулі «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»
Мотиваційна	Викликає інтерес, створює позитивний емоційний фон	Сюжети про однолітків, які відкривають для себе народні техніки, сучасне використання орнаментів
Ілюстративна	Візуалізує послідовність дій та художні прийоми	Покадрове показування етапів вишивки, бісероплетіння, розпису виробу
Інформативна	Стисло подає теоретичні відомості	Короткі довідки про історію техніки, символіку орнаментів, правила безпеки
Виховна	Формує ціннісне ставлення до культури й традицій	Підкреслення зв'язку виробів з українськими звичаями, регіональними стилями
Комунікативна	Сприяє обговоренню та співпраці учнів	Обговорення сюжету коміксу в малих групах, спільне планування виробу
Навчальна	Надає зрозуміле подання навчального матеріалу	Надання покрокової інструкції, яка відображає послідовність виконання практичних дій
Креативна	Стимулює творчість та самовираження	Створення власних міні-коміксів про процес виготовлення виробу чи авторський орнамент

Найважливішою функцією коміксу, на думку переважної більшості науковців й дослідників, є мотиваційна. Сучасні старшокласники звикли до візуального контенту та динамічних форм подачі змісту. Натомість комікс поєднує короткі репліки, образні вислови, елементи гумору й виразні ілюстрації, що робить урок більш приємним і цікавим. У процесі вивчення технік декоративно-ужиткового мистецтва це особливо важливо, оскільки значна частина учнів має поверхневі уявлення про сучасну роль традиційних ремесел, розглядаючи їх як «несучасні» або «непотрібні» для майбутньої професійної діяльності. Комікси, в яких персонажі є ровесниками учнів, стикаються з подібними сумнівами, а згодом відкривають для себе творчий потенціал вишивки, бісероплетіння, розпису, допомагають зруйнувати стереотипи та продемонструвати актуальність декоративно-ужиткового мистецтва в дизайні, моді, сувенірній продукції, медіакультурі. Через механізм ідентифікації з героями старшокласники легше приймають зміст навчального модуля та виявляють готовність долучатися до практичної діяльності.

Мотиваційна функція коміксу також проявляється в тому, що він знижує рівень тривоги перед новими видами діяльності. Деякі учні відчують невпевненість у власних художніх здібностях, бояться «зіпсувати» виріб або продемонструвати гірший результат порівняно з однокласниками. Комікс, побудований як послідовна історія, у якій персонаж робить помилки, виправляє їх за допомогою порад учителя або однолітків, нормалізує ситуацію навчального експерименту. Учень бачить, що неточності є природною частиною навчання, і це сприяє формуванню внутрішньої мотивації до спроб, самовдосконалення та творчого пошуку, а не лише прагнення до безпомилкового результату.

Не менш значущою є ілюстративна функція коміксу. Вона пов'язана з візуалізацією технологічних процесів і художніх прийомів, які вивчаються у межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва». Багато видів діяльності, що виконуються на уроках технологій (послідовність накладання швів, етапи формування керамічного виробу, побудова орнаменту, поєднання кольорів), є складними для усвідомлення лише за словесним описом. Комікс дозволяє розкласти ці процеси на зрозумілі «кадри», кожен з яких фіксує певний крок роботи:

від підготовки матеріалів до завершального декорування. У результаті учень отримує візуальний алгоритм дій, який легко співвідноситься з реальними маніпуляціями на уроці.

Крім того, ілюстративна функція коміксу створює умови для формування в учнів елементарних навичок художнього аналізу. Під час розгляду графічної історії вчитель звертає увагу на композиційне рішення кадрів, розташування персонажів у просторі, використання кольорової гами, символіку орнаментів на одязі чи предметах побуту. Таким чином, старшокласники не лише сприймають сюжет, а й поступово опановують мову візуальної культури, що безпосередньо корелює з вимогами навчального модуля до розвитку естетичного смаку та художнього мислення. Комікс стає своєрідним «містком» між спогляданням декоративних виробів та їх самостійним створенням, оскільки демонструє, яким чином художні рішення можуть бути втілені у конкретному матеріалі.

Третя ключова функція – інформативна. У межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» учні мають засвоїти значний обсяг теоретичних відомостей: історію виникнення тієї чи іншої техніки, символіку орнаментальних мотивів, регіональні особливості декоративних традицій, вимоги до безпеки праці та організації робочого місця. Традиційна подача такого матеріалу у вигляді суцільного тексту або лекції часто призводить до перевантаження пам'яті й зниження рівня уваги. Комікс дозволяє подати інформацію у стислому, структурованому вигляді, розподіляючи її між репліками персонажів, короткими пояснювальними вставками, підписами до зображень [9].

Варто зазначити, що мотиваційна, ілюстративна та інформативна функції коміксу взаємодіють між собою й не існують ізольовано. Приваблива форма подачі матеріалу одночасно підвищує інтерес учнів (мотиваційна функція), забезпечує краще розуміння й запам'ятовування (інформативна функція) та створює умови для візуалізації ключових етапів діяльності (ілюстративна функція). У підсумку комікс перетворюється на комплексний дидактичний засіб, який органічно поєднується з традиційними методами навчання технологій – поясненням, демонстрацією, фронтальною та груповою практичною роботою, проектною діяльністю.

Навчальна функція є однією з провідних у використанні коміксів у сучасному освітньому процесі. Комікси, поєднуючи зображення та текст, забезпечують доступне й зрозуміле подання навчального матеріалу, сприяють його кращому засвоєнню та запам'ятовуванню. Візуальна форма подачі інформації активізує зорову пам'ять учнів, що є особливо важливим для підліткового віку, коли сприйняття інформації відбувається переважно через образи.

На уроках технологій комікси можуть виконувати роль покрокової інструкції, яка відображає послідовність виконання практичних дій: від підготовки матеріалів до завершального етапу виготовлення виробу. Завдяки цьому учні отримують наочний алгоритм дій, що значно зменшує кількість помилок під час роботи та підвищує рівень самостійності [10].

Крім того, комікси сприяють засвоєнню теоретичних знань, коли складна інформація подається у вигляді коротких реплік персонажів або сюжетних діалогів. Наприклад, поняття симетрії, композиції, кольорової гами чи пропорцій можуть бути пояснені через розмову між персонажами коміксу, що робить навчальний матеріал зрозумілим і логічним. Таким чином, комікси не лише передають навчальну інформацію, а й формують цілісне уявлення про процес діяльності, поєднуючи теоретичні знання з практичними діями.

На відміну від традиційного текстового пояснення, комікс залучає учнів до активного сприйняття матеріалу. Учні не просто читають інформацію, а «проживають» її разом із героями, спостерігають розвиток подій, аналізують дії персонажів і прогнозують результат. Такий підхід підвищує рівень зацікавленості та зменшує втому під час навчальної діяльності.

На уроках технологій навчальна функція коміксів проявляється особливо яскраво, оскільки учні одразу бачать кінцевий результат діяльності у вигляді готового виробу, який створюють персонажі коміксу. Це стимулює бажання повторити показані дії на практиці, змагання між учнями, бажання вдосконалювати власні вироби. Таким чином, комікси сприяють формуванню стійкого інтересу до навчального предмета, підтримують позитивну мотивацію та сприяють підвищенню навчальних досягнень.

У процесі роботи з коміксами учні навчаються аналізувати послідовність подій, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між діями персонажів, прогнозувати можливі результати. Це сприяє розвитку аналітичного мислення та уміння робити висновки. На уроках технологій розвивальна функція проявляється через створення власних коміксів, розробку сценаріїв, дизайн персонажів і оформлення виробів. Така діяльність формує просторове мислення, креативність, художній смак та здатність до самовираження.

Комунікативна функція коміксів полягає у створенні умов для активного спілкування між учнями, розвитку навичок діалогу, обміну думками та співпраці. Комікси є зручним засобом організації групової роботи, обговорень, дискусій і спільного створення творчих проєктів. Під час аналізу коміксів учні висловлюють власні думки, аргументують свою позицію, порівнюють різні варіанти трактування сюжету. Це сприяє розвитку мовленнєвої культури, умінь слухати співрозмовника та вести діалог.

На уроках технологій комунікативна функція проявляється під час колективного планування виробу, обговорення дизайнерських рішень, розподілу ролей у команді. Створення коміксу в групі змушує учнів домовлятися, узгоджувати свої ідеї та працювати спільно.

Інформаційна функція коміксів полягає у передачі навчальної та пізнавальної інформації у стислому, доступному та наочно зрозумілому вигляді. Комікси дозволяють подати значний обсяг інформації без перевантаження учнів текстом.

На уроках технологій через комікси можна подати історичні відомості про розвиток ремесел, особливості декоративних технік, правила роботи з інструментами та матеріалами. Графічна подача інформації полегшує її запам'ятовування та відтворення.

Комікс як носій інформації є універсальним засобом комунікації, який поєднує текстові та візуальні елементи в єдине смислове ціле. Креативна функція полягає у стимулюванні творчого самовираження учнів, розвитку фантазії, індивідуального стилю та художнього смаку. Створення коміксів дозволяє здобувачам освіти реалізувати власні ідеї у формі графічних історій.

На уроках технологій креативна функція тісно пов'язана з декоративно-ужитковим мистецтвом, оскільки сам зміст цього навчального модуля передбачає постійне звернення до творчості, уяви та авторського бачення. Для учнів важливо не лише відтворити певну технологічну операцію, а й осмислити її як частину ширшого процесу створення естетично привабливого та функціонального виробу. Саме тому творча складова тут не є «додатком» до навчання, а виступає його органічною основою, яка підтримує інтерес, активізує пізнавальну діяльність і сприяє більш глибокому включенню здобувачів освіти в роботу.

У межах такої діяльності учні можуть створювати не лише сюжетні комікси, а й авторські дизайни виробів, орнаменти, ескізи. Це дає можливість переносити набуті знання у практичну площину: учень не просто слухає пояснення або читає інструкцію, а відразу «проживає» тему через власний творчий продукт. Важливо підкреслити, що процес створення дизайну чи ескізу вимагає від учнів не механічного повторення, а прийняття рішень: обирати форму, компоувати елементи, узгоджувати деталі, продумувати послідовність дій. Саме в такому виборі та конструюванні і проявляється креативна функція – як здатність генерувати ідеї та реалізовувати їх у матеріалі, формі й образі.

Творчий процес формує у здобувачів освіти упевненість у власних можливостях, розвиває ініціативність та здатність до нестандартного мислення. Коли учень бачить результат власної роботи, він отримує не лише оцінку, а й внутрішнє підтвердження того, що може впливати на кінцевий продукт, удосконалювати його та доводити до завершення. Уроки технологій, на відміну від суто теоретичних дисциплін, дозволяють відразу відчувати практичний сенс власних зусиль, а це підсилює впевненість і знижує страх помилки. При цьому ініціативність проявляється у прагненні пропонувати свої варіанти рішень, шукати нестандартні поєднання, експериментувати з формою та прийомами. Важливо й те, що нестандартне мислення тут не існує саме по собі, а прив'язується до конкретного завдання: творчість спрямована на створення речі, яка має певні вимоги та логіку виготовлення.

Окремого значення набуває те, що креативність у технологіях завжди пов'язана з реальними матеріалами, інструментами та техніками. Це дисциплінує творчість, робить її конструктивною: учень не лише «фантазує», а й враховує властивості матеріалу, можливості обробки, доцільність використання певного прийому. Тобто креативна функція в такому контексті не суперечить технологічності, а навпаки – підсилює її, оскільки учень вчиться поєднувати ідею з практичною реалізацією. Так формується корисна установка: творчий задум має бути втілюваним, а естетичний результат – досягатися через грамотну організацію дій.

Поруч із креативною, на уроках технологій виразно проявляється ілюстративна функція, яка забезпечує наочне відображення технологічних процесів, етапів виготовлення виробу, художніх прийомів та способів обробки матеріалів. Для багатьох учнів технології можуть бути складними саме через те, що значна частина змісту пов'язана з діями та операціями, які важко зрозуміти лише на рівні словесного опису. У таких випадках візуальність стає ключовою умовою адекватного сприйняття: учень має «бачити», як виглядає правильне виконання, які інструменти залучаються, у якій послідовності відбуваються операції та яких результатів слід очікувати на кожному етапі. Саме наочність допомагає зменшити ризик помилок і зробити навчання більш прогнозованим та зрозумілим.

Комікс у такій ситуації виступає своєрідним візуальним посібником. Його відмінність від звичайної ілюстрації полягає в тому, що він задає послідовність і логіку руху: від кадру до кадру розгортається процес, а кожен фрагмент пов'язаний із попереднім і наступним. Така форма дозволяє учням не губитися в матеріалі, а «крокувати» за ним, тримаючи в полі уваги як загальну мету, так і конкретні дії. Комікс ніби структурує технологічну інформацію, робить її більш «читабельною» у практичному сенсі: учень може швидко повернутися до потрібного фрагмента, звірити власну дію з еталонним зображенням, уточнити деталі.

При розгляданні теми декоративно-ужиткового мистецтва комікси допомагають учням краще зрозуміти послідовність виконання вишивки, різьблення, бісероплетіння або інших технік. Тут особливо важливо, що багато

художніх прийомів мають не лише інструктивний, а й «руховий» характер: потрібно вловити, як саме тримати інструмент, як змінюється кут, як виглядає проміжний результат. Коли ці моменти представлені у візуальному ланцюжку, учні легше формують уявлення про правильну техніку. Крім того, послідовне зображення зменшує навчальну невпевненість: учень розуміє, що робити далі, і бачить, як виглядає шлях від старту до готового виробу. У результаті практична діяльність стає менш хаотичною і більш організованою.

Важливо підкреслити, що ілюстративна функція в коміксі працює не ізольовано, а в поєднанні з текстом. Саме взаємодія зображення і коротких пояснень забезпечує баланс: з одного боку, учень отримує конкретну візуальну опору, а з іншого – має текстову підказку, яка уточнює сенс або акцентує увагу на ключових моментах. Це дозволяє зменшити перевантаження: замість великого суцільного тексту подається інформація малими смисловими блоками, які легко сприймаються. У практичному навчанні це особливо важливо, оскільки учень одночасно виконує дію, контролює результат і намагається не втратити послідовність операцій.

Завдяки поєднанню зображення і тексту інформативна функція коміксу передбачає також можливість диференціації змісту. У навчальному процесі завжди є учні з різним темпом роботи, різним рівнем підготовки та різними пізнавальними стратегіями. Тому однаковий формат подачі інформації не завжди забезпечує рівні умови для засвоєння. Комікс у цьому сенсі має перевагу: він може бути адаптивним за щільністю матеріалу і при цьому залишатися впізнаваним, структурованим та зручним для використання на уроці. Вчитель може керувати рівнем деталізації без необхідності змінювати саму логіку навчального матеріалу.

Для учнів із різним рівнем підготовки вчитель може добирати комікси з різною щільністю інформації. Для тих, хто має труднощі зі сприйняттям великих текстових масивів, доцільно використовувати історії з мінімальним обсягом тексту та максимально виразними ілюстраціями. Такий підхід дозволяє учням зосередитися на головному й не «втратити» сенс через надлишок тексту. Візуальний ряд у цьому випадку виконує роль провідного каналу: він підтримує розуміння й

допомагає втримати послідовність дій. Учень не відчуває, що матеріал для нього «непідйомний», а навпаки – бачить доступний шлях засвоєння через наочні опори.

Для мотивованих учнів, навпаки, можуть бути корисними комікси з розширеними коментарями, схемами, додатковими завданнями. Тут інформативна функція розкривається через можливість «поглиблення» – коли комікс не лише демонструє процес, а й підштовхує до більш уважного осмислення, аналізу та самоконтролю. Розширені елементи не змінюють основний зміст, але дозволяють включити учня в активнішу роботу: помічати нюанси, співвідносити технологічні етапи, виконувати завдання, що уточнюють розуміння. Таким чином, один і той самий дидактичний формат може бути використаний як для підтримки, так і для розвитку більш високого рівня самостійності.

Таким чином, забезпечується індивідуалізація навчального процесу без суттєвого ускладнення організації уроку. Для вчителя це є принципово важливим, адже диференціація часто потребує додаткового часу, ресурсів і організаційних зусиль. Комікс, як структурований навчальний матеріал, дозволяє частково вирішити це завдання в межах одного уроку: одні учні отримують базову, наочно подану інформацію, інші – працюють із поглибленим варіантом, але всі залишаються в межах спільної теми та загальної логіки навчального модуля. У результаті зберігається керованість навчального процесу й одночасно враховуються індивідуальні особливості учнів.

У межах уроків технологій інформативна функція коміксу може бути спрямована й на інтеграцію міжпредметних зв'язків. Це відкриває можливість подати технологічний матеріал не як ізольований набір операцій, а як частину ширшого культурного та освітнього контексту. Власне, технології, особливо в частині декоративно-ужиткового мистецтва, природно пов'язані з історією, культурою, традиціями, мистецтвом. Коли учень бачить цей зв'язок, навчання набуває більшого сенсу: робота з виробом перестає бути лише справою і стає дотичною до культурної спадщини та естетичних цінностей.

Наприклад, у сюжеті, присвяченому виготовленню декоративної тарілки, доречно вмістити короткі історичні довідки про розвиток української кераміки,

географічні особливості регіонів, посилання на твори народного мистецтва, що зберігаються у музеях. Такий підхід не додає хаотичної інформації, а вплітає її в логіку сюжету, роблячи сприйняття більш природним. Учень отримує уявлення про те, що технологічна дія має культурне коріння та історичні паралелі. При цьому важливо, що довідкова інформація подається «м'яко», у компактному вигляді, не переважуючи основну навчальну лінію. У коміксі вона може бути представлена як короткий коментар або вставка, яка підтримує інтерес і розширює контекст.

У такому разі комікс виконує роль не лише носія технологічних інструкцій, а й засобу розширення культурного кругозору старшокласників, сприяючи реалізації виховної мети навчального модуля [11]. Виховна складова тут проявляється не у формальних закликах, а у формуванні поваги до традицій, усвідомленні значення народного мистецтва, розвитку естетичного сприйняття. Коли учень працює з декоративно-ужитковими техніками, він фактично взаємодіє з культурою через практику. Комікс, у свою чергу, допомагає з'єднати практичну діяльність і культурне осмислення, підкреслити зв'язок між виробом і традицією, між технікою та цінностями, які стоять за нею.

Крім того, інтеграція міжпредметних зв'язків у межах коміксу підсилює загальну цілісність навчального процесу. Учні бачать, що знання не існують у «окремих коробках», а можуть взаємодіяти й доповнювати одне одного. Це важливо саме для старшокласників, оскільки в цьому віці зростає потреба розуміти практичний сенс навчання і бачити, як різні знання можуть бути використані разом. Комікс у такому випадку стає зручним форматом, де технологічний зміст поєднується з культурним та освітнім контекстом без порушення структури уроку.

Таким чином, комікси володіють значним педагогічним потенціалом як засіб навчання у сучасному освітньому процесі. Їх використання сприяє поєднанню теоретичних знань і практичної діяльності, активізації пізнавальної діяльності учнів та формуванню стійкого інтересу до навчального предмета. Важливо, що цей потенціал реалізується через комплекс функцій: креативну, ілюстративну та інформативну. Кожна з них підсилює навчання по-своєму, але разом вони створюють умови для більш ефективного засвоєння змісту уроків технологій.

Комікси допомагають не лише «побачити» матеріал, а й організувати роботу з ним так, щоб учень був активним учасником процесу.

Завдяки інтеграції візуального та текстового компонентів комікси забезпечують доступне сприйняття складної інформації, знижують навчальну тривожність і створюють сприятливі умови для самостійної роботи учнів. Для багатьох учнів саме зрозумілість і прогнозованість навчального матеріалу є фактором, який визначає їхню впевненість. Коли інформація структурована і подана наочно, учень менше боїться помилитися і більше готовий діяти. Самостійна робота в такому форматі також стає реалістичнішою: комікс можна читати покроково, звертатися до нього під час виконання завдання, перевіряти себе, уточнювати деталі. Це підтримує автономність учня та формує звичку працювати з навчальним матеріалом не пасивно, а діяльнісно.

Вони дозволяють організувати навчання з урахуванням вікових і психологічних особливостей учнів, підтримують розвиток творчого, критичного та технологічного мислення. Вікові особливості старшокласників передбачають підвищену потребу в сенсі, самостійності та практичній значущості навчання. Комікси в межах уроків технологій можуть відповідати цим потребам, оскільки поєднують практичну діяльність із зрозумілою подачею і водночас стимулюють мислення через інтерпретацію, аналіз і творчі рішення. Критичне мислення проявляється в умінні оцінювати варіанти, помічати причинно-наслідкові зв'язки, порівнювати результати. Технологічне мислення – у здатності діяти послідовно, планувати, контролювати етапи, дотримуватися логіки процесу. Творче мислення – у створенні власних рішень у межах заданої теми.

Отже, комікси виступають ефективним інструментом модернізації освітнього процесу, підвищуючи його результативність та сприяючи цілісному розвитку особистості учня. Ефективність у цьому випадку пов'язана з тим, що комікси поєднують у собі доступність, наочність і структурованість, що особливо важливо для практико-орієнтованого навчання. Вони створюють умови, за яких учень не просто отримує знання, а активно застосовує їх у діяльності, бачить результат і осмислює його.

1.3 Досвід використання коміксів в освітньому процесі

Використання коміксів в освітньому процесі має досить довгу історію – почалося це десь у середині минулого століття, коли вчителі помітили здатність графічних історій спрощувати складні теми та робити навчання більш доступним. Важливо підкреслити, що в цьому випадку йдеться не про «моду» або випадковий педагогічний експеримент, а про поступове усвідомлення того, що візуально-текстова форма може працювати як справжній дидактичний ресурс. Комікси, як послідовні графічні історії, поєднують дві сильні сторони: з одного боку – образність, яка швидко привертає увагу й допомагає утримувати інтерес, а з іншого – текстову опору, що конкретизує зміст і задає напрямок розуміння. Саме ця комбінація стала тим фактором, який привернув увагу практиків і поступово «легалізував» комікси як інструмент не лише для дозвілля, а й для навчання.

На початкових етапах комікси сприймалися переважно як інструмент для позакласної діяльності. Їх використовували там, де необхідно було зацікавити учнів, підтримати їхню увагу, запропонувати більш невимушений формат взаємодії з навчальним матеріалом. Такий статус коміксів був цілком закономірним: традиційна школа тривалий час орієнтувалася на текстоцентричні підходи, де основою навчання виступали підручник, пояснення вчителя, письмові вправи й контроль засвоєння через відтворення матеріалу. На цьому фоні комікс здавався чимось «нетиповим», а тому його частіше переносили у сферу позакласного читання чи додаткових активностей. Однак поступово, у міру накопичення практичного досвіду, педагоги почали помічати, що потенціал коміксів не обмежується лише розважальною функцією.

Згодом вчителі на практиці переконалися, що від коміксів справді є толк. Це усвідомлення не було одномоментним: воно формувалося через спостереження за тим, як учні реагують на матеріал, як змінюється їхня залученість, як вони відтворюють і пояснюють зміст. Комікси виявилися зручними для ситуацій, коли потрібно «підхопити» увагу класу й утримати її протягом певного часу, не

втрачаючи при цьому змістової лінії уроку. Крім того, вони стали корисними у тих випадках, коли учням важко працювати з великими масивами суцільного тексту або коли навчальна тема видається «важкою» для входження. Послідовність сцен, підтримана короткими репліками або поясненнями, створює відчуття зрозумілого маршруту: учень рухається крок за кроком, не гублячись у матеріалі.

Завдяки поєднанню зображення та тексту комікси сприяли формуванню стійкого інтересу до навчального матеріалу, особливо серед учнів, які мали труднощі з традиційними формами навчання. Тут важливо наголосити, що «стійкий інтерес» виникає не лише через яскравість картинок. Він формується тоді, коли учень відчуває, що матеріал є для нього доступним, зрозумілим і таким, з яким він може взаємодіяти без страху помилитися чи «не встигнути». Комікс у цьому сенсі знижує поріг входження: текст поданий невеликими фрагментами, а зображення підказує контекст і підтримує розуміння. Учень не залишається сам на сам із суцільним блоком інформації, а отримує структуровану подачу, де кожен епізод пов'язаний із попереднім і наступним.

Додатково варто відзначити, що комікси як формат дозволяють учням відчувати навчання менш формально. Це не означає, що навчальна мета розмивається – радше змінюється тональність взаємодії з матеріалом. Замість «прочитай і перекажуй» з'являється інший спосіб включення: учень спостерігає за сюжетом, розуміє мотиви персонажів, співвідносить події, помічає деталі. Така діяльність від природи більш активна, оскільки вимагає інтерпретації. Саме тому комікси стали сприйматися як доречний інструмент підтримки тих учнів, яким складно «втримувати» увагу на традиційному тексті або які потребують додаткових опор для розуміння.

В Україні також існують приклади системного використання коміксів як освітнього ресурсу. Зокрема, активно реалізується масштабний освітній проєкт «Українська література в коміксах», спрямований на оновлення підходів до вивчення художніх творів у закладах загальної середньої освіти. Важливо, що йдеться саме про ініціативу, яка має освітню мету і орієнтована на шкільну практику. Тобто комікси у цьому випадку не просто існують як популярний формат,

а виступають інструментом для вирішення конкретної педагогічної задачі – зробити літературний матеріал ближчим і зрозумілішим для учня, зберігаючи при цьому його змістову та художню сутність.

Основною метою цієї ініціативи є формування стійкого інтересу в учнів до читання українських творів, а також подолання традиційних труднощів, пов'язаних із сприйняттям класичної літератури. Класичні твори часто сприймаються старшокласниками як складні через мовні особливості, обсяг, віддаленість історичного контексту або специфічну стилістику. Навіть коли учень має загальний інтерес до літератури, йому може бути непросто відразу «включитися» в текст. Саме тут візуальний формат може виконувати роль підтримки: він допомагає швидше зорієнтуватися в сюжеті, побачити персонажів і ключові події, а також не втратити логіку розвитку подій.

Візуальний формат допомагає зробити оповіді доступнішими та ближчими до сучасного учня, який звик до мультимедійного та графічного контенту. Сучасний інформаційний простір справді формує інші звички сприйняття: учні часто швидше реагують на візуальні сигнали й легше включаються в матеріал, коли він має чітку структуру та динаміку. Комікс якраз пропонує таку динаміку – через зміну кадрів, сцен, реплік і коротких фрагментів тексту. Водночас важливо, що комікс не просто «спрощує» зміст, а надає інший спосіб входження в нього: сюжет і образи стають стартовою точкою для подальшого осмислення.

Одним із важливих завдань проєкту є популяризація української культури за кордоном. Цей аспект додає ініціативі ширший культурний вимір. Комікси в такому випадку виступають як зручний формат комунікації, який здатний долати мовні та культурні бар'єри завдяки візуальній складовій. Коли читач бачить персонажів, події, атмосферу, він легше «входить» у сюжет навіть за умови, що культурний контекст не є йому повністю знайомим. Саме тому коміксна форма може бути ефективною для презентації літератури та культури в міжнародному середовищі.

Комікси адаптують для англomовних читачів, тому іноземці можуть познайомитися з українською літературою, стилем мислення та національною ментальністю у зручній, візуально привабливій формі. Тут важливо, що йдеться не

просто про переклад тексту, а про передачу змісту в такому форматі, який легше сприймається широкою аудиторією. Візуальна історія не потребує від читача одразу великого занурення в складну стилістику, а натомість пропонує зрозумілу послідовність сцен. Через це знайомство з українськими творами відбувається більш природно, а інтерес до першоджерела може зростати вже на основі позитивного враження від адаптації.

Таким чином, проєкт виконує не лише освітню, а й культурно-дипломатичну функцію. Ця функція проявляється у тому, що комікс стає «носієм» культурного змісту в формі, доступній для ширшого кола читачів. Освітній вимір полягає у підтримці шкільного навчання, а культурно-дипломатичний – у популяризації української літератури та культурних сенсів на міжнародному рівні. Важливо, що обидві функції не суперечать одна одній: навпаки, вони підсилюються, оскільки якісна освітня ініціатива водночас стає культурним продуктом, який може бути цікавим і поза межами школи.

Для українських здобувачів освіти поява таких коміксів стала можливістю інтерактивно та невимушено вивчати історію розвитку української літератури. Коміксна форма дозволяє учневі не лише «знати», а й у певному сенсі «переживати» матеріал, оскільки сюжетна подача формує емоційне включення. У графічній формі подаються сюжети, персонажі, художні образи, особливості епохи та традицій, що допомагає краще зрозуміти контекст твору та авторську ідею. Тут ключовим є саме контекст: учні часто сприймають класичні тексти фрагментарно, якщо не розуміють умов, у яких вони створювалися, або культурних смислів, які в них закладені. Візуалізація дає змогу зробити цей контекст більш очевидним.

Завдяки поєднанню тексту й ілюстрації учень не просто читає класичний твір, а «проживає» його у вигляді сюжетних сцен, що значно підсилює емоційне сприйняття матеріалу. Емоційний компонент тут не є другорядним: він прямо пов'язаний із запам'ятовуванням і розумінням, оскільки те, що викликає реакцію, зазвичай краще утримується в пам'яті. Комікси дозволяють розкрити ті аспекти літературних творів, які у звичайній текстовій формі інколи залишаються поза увагою здобувачів освіти. Йдеться про деталі атмосфери, взаємодію персонажів,

настрій сцен, виразність ситуацій – усе те, що в суцільному тексті може «загубитися», якщо учень читає поверхово або швидко втомлюється.

Проект було реалізовано у 2022 році за фінансової та організаційної підтримки Українського культурного фонду. Від моменту свого запуску він постійно розширюється та вдосконалюється. Така динаміка розвитку свідчить про те, що ініціатива не залишилася разовим явищем, а набула продовження й стала помітною частиною сучасного освітнього простору. У ньому беруть участь художники, літературознавці, педагоги та методисти, що забезпечує високу якість матеріалу. Поєднання цих фахівців є важливим, адже дає змогу одночасно враховувати художній рівень, літературну точність і методичну доцільність. Саме така командна робота дозволяє створювати комікси, які не «спрощують» літературу до поверхового переказу, а намагаються зберегти її сенси в адаптованій формі.

Нині комікси вже офіційно інтегровані у навчальні програми для учнів 7, 9, 10 та 11 класів, що свідчить про визнання їх дидактичної цінності. Факт інтеграції в навчальні програми підкреслює, що комікси тут розглядаються не як випадковий додаток, а як ресурс, який може підтримувати реалізацію навчальних цілей. Таке визнання є важливим індикатором того, що формат відповідає потребам сучасної школи й може бути використаний системно. Для вчителя це також означає, що комікси можуть застосовуватися в межах офіційного навчального плану, а не лише як «неформальний» матеріал.

У поточному навчальному році каталог поповнився п'ятнадцятьма новими адаптаціями класичних творів. Цей факт демонструє, що проєкт не стоїть на місці й продовжує розширюватися, додаючи нові матеріали. Серед них – «Україна в огні» Олександра Довженка, «Камінний хрест» Василя Стефаника, «Наталка Полтавка» Івана Котляревського, «Чорна рада» Пантелеймона Куліша, «Тигролови» Івана Багряного та інші знакові тексти української літератури (див. рисунок 1.12 – 1.15). Сам перелік у цьому контексті підкреслює орієнтацію на твори, які мають помітне місце в літературному каноні і традиційно вивчаються в школі. Кожен із цих творів подано у вигляді динамічної графічної історії, яка зберігає художню сутність оригіналу, але робить матеріал зрозумілішим сучасним учням [12].



Рисунок 1.12 – Комікс-адаптація твору «Слово про похід Ігорів»

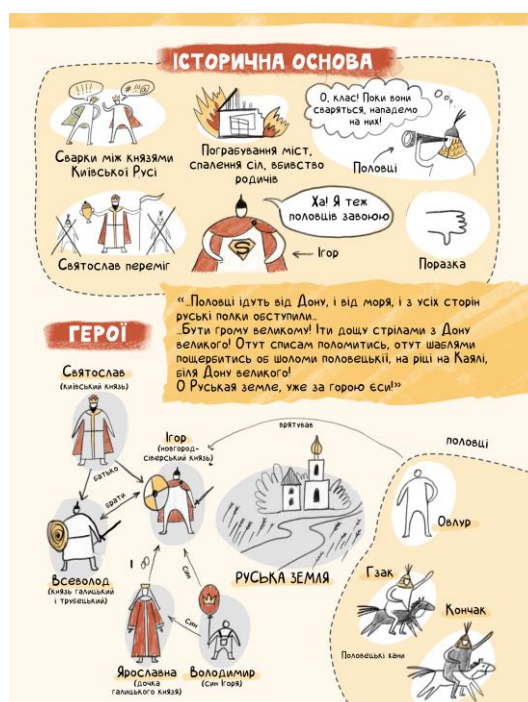


Рисунок 1.13 – Приклад комікс-адаптації твору «Слово про похід Ігорів»

Для підвищення ефективності навчання до кожної комікс-адаптації розроблено спеціальні тестові завдання, що дозволяють перевірити рівень розуміння змісту, аналізу персонажів, проблематики та художніх особливостей твору. Окрім тестів, на офіційному сайті проєкту можна знайти добірки пізнавальних фактів, які доповнюють основний матеріал, розширюють знання учнів та допомагають розкрити літературний і культурний контекст творів у доступній формі. Ці додаткові матеріали виконують роль своєрідного «містка» між традиційним літературознавством та сучасними освітніми технологіями.

Таким чином, проєкт «Українська література в коміксах» є яскравим прикладом інноваційного підходу до викладання літератури. Він поєднує класичні тексти з сучасними видами візуального мистецтва, сприяє розвитку зацікавленості учнів у читанні та робить навчальний процес більш змістовним, різноманітним та емоційно насиченим [12].

У сучасних закладах загальної середньої освіти використання коміксів дозволяє підтримувати інтерес навіть у тих учнів, які мають низький рівень мотивації до читання. Візуалізація інформації допомагає подолати бар'єри розуміння, полегшує сприйняття термінів та технологічних понять. Комікси особливо корисні для учнів з дислексією або тими, хто краще сприймає інформацію через зображення.

Якщо подивитися на всі ці приклади, то стає зрозуміло, що комікси стали повноцінним інструментом освіти. Вони допомагають розвивати ті навички, які потрібні в сучасних закладах загальної середньої освіти: критичне мислення, комунікацію, креативність і вміння презентувати інформацію. Завдяки сюжетності та природній мотивації вони роблять навчання сучасним, цікавим та доступним для різних категорій учнів [12].



Рисунок 1.14 – Комікс-адаптація твору «Кайдашева сім'я»



Рисунок 1.15 – Приклад комікс-адаптації твору «Кайдашева сім'я»

Комікси, створені в межах культурно-мистецького проєкту «Українська література в коміксах», стали ефективним засобом популяризації класичних творів української літератури серед учнів 9–11 класів. До реалізації проєкту долучилися фахівчині з педагогіки, креативних індустрій та ілюстрації, що забезпечило високий методичний і художній рівень матеріалів. У результаті було створено візуальні адаптації знакових творів української літератури, зокрема «Лісова пісня», «Тигролови», «Маруся Чурай», «Україна в огні», «Інтермеццо», «Мина Мазайло», «Кайдашева сім'я», «Марія» та ін., які поєднують збереження художньої сутності оригіналів із доступною для сучасних учнів формою подачі.

Мета цих коміксів – не просто переказати сюжет, а візуально занурити учня в історичну епоху, характер персонажів, атмосферу твору, показати емоційний зміст через образи, кольори та мінімалістичні репліки. У кожному коміксі передано не

лише ключові події, а й культурні коди – традиції, символи, звичаї, що робить матеріал легшим для сприйняття сучасними підлітками. Такі графічні історії скорочують дистанцію між учнем і літературним текстом, дозволяють краще зрозуміти авторські ідеї, а також активізують інтерес до читання.

Усі створені комікси було представлено учням гімназії-інтернату №13 м. Києва, де вони одразу продемонстрували високу ефективність у навчальному процесі. Старшокласники зацікавлено обговорювали сюжети, порівнювали комікси з оригінальними текстами, робили власні інтерпретації. Завдяки візуальному формату учні швидше розуміли конфлікти, характер головних героїв і художні акценти творів, що значно полегшувало подальший аналіз на уроках української літератури.

Реалізація проєкту стала можливою завдяки підтримці Українського культурного фонду, який сприяє розвитку креативної екосистеми та популяризації української культури в сучасних форматах. Комікси мають також англomовну версію, що відкриває можливість представити українську літературу світовій аудиторії у привабливому й доступному вигляді. Таким чином, цей проєкт не лише збагачує навчальний процес у ЗЗСО, а й формує новий, сучасний спосіб взаємодії учнів із культурною спадщиною України.

Комікси поступово стали повноцінним інструментом навчання, адже вони поєднують візуальність, емоційність та доступність подачі інформації, що особливо важливо для сучасних учнів. Освітній проєкт «Українська література в коміксах» наочно доводить, що графічні адаптації здатні не лише спростити сприйняття складних художніх творів, а й суттєво підвищити інтерес до читання. Завдяки підтримці Українського культурного фонду та роботі команди фахівців комікси стали інструментом, який об'єднує освітній, культурний і навіть дипломатичний потенціал. Їх використання у ЗЗСО робить уроки більш змістовними, динамічними та орієнтованими на потреби сучасної молоді. У результаті комікси перетворилися на ефективний засіб формування читацької культури, розвитку критичного мислення та збагачення уявлення учнів про українську літературу.

Українська онлайн-школа All Right активно використовує комікси як ефективний засіб навчання, поєднуючи освітній контент із візуально привабливою формою подачі матеріалу (див. рисунок 1.16). У навчальних курсах застосовуються серії ілюстрованих історій, які не об'єднані єдиним сюжетом, але спрямовані на розвиток мовних навичок, критичного мислення та емоційного інтелекту учнів. Особлива увага приділяється якості ілюстрацій і різноманіттю художніх стилів, що дозволяє залучати дітей з різними типами сприйняття інформації. Більшість коміксів мають повчальний характер і побудовані на зрозумілих життєвих ситуаціях, часто з використанням образів людиноподібних персонажів, що полегшує ідентифікацію учнів із героями.

Методичні рекомендації використання коміксів у школі All Right базується на принципі вікової відповідності та поступового ускладнення матеріалу. За прикладом міжнародних освітніх серій, зокрема Toon Books, комікси поділяються за рівнями складності – від найпростіших для молодших учнів до більш змістовних і текстово насичених для старших. Такий підхід дозволяє адаптувати навчальний матеріал до словникового запасу та когнітивних можливостей учнів, зберігаючи водночас високий рівень зацікавленості. Досвід All Right підтверджує, що комікси можуть бути не лише допоміжним, а повноцінним дидактичним засобом, який сприяє ефективному засвоєнню знань у сучасному цифровому освітньому середовищі [13].



Рисунок 1.16 – Приклад електронного та фізичного коміксів Toon Books

Таким чином, досвід використання коміксів в освітній діяльності української онлайн-школи All Right та приклад серії Toon Books свідчать про високу ефективність візуалізованих навчальних матеріалів у роботі з дітьми. Комікси, адаптовані до вікових особливостей учнів і побудовані на простих, емоційно зрозумілих сюжетах, сприяють розвитку інтересу до навчання, полегшують сприйняття нового матеріалу та формують позитивне ставлення до освітнього процесу. Такий підхід підтверджує доцільність використання коміксів як сучасного педагогічного інструменту, що поєднує навчальну, виховну та мотиваційну складові й може бути успішно інтегрований у різні формати освіти.

Одним із ефективних підходів є обговорення проблемних ситуацій на основі коміксу. Це зазначили у своїй роботі викладачі Київського столичний університет імені Бориса Грінченка. Учням пропонується короткий фрагмент історії, де персонажі допускають помилку у виборі матеріалів, порушують правила безпеки або некоректно поєднують кольори й орнаменти. Після самостійного читання учні в малих групах обговорюють, які саме помилки були допущені, які наслідки вони можуть мати та як їх уникнути в реальній практичній діяльності (див. рисунок 1.17) [14].



Рисунок 1.17 – Фрагмент проблемно-ситуаційного коміксу про правила безпеки під час війни

Важливе місце посідає також групова робота з «читанням» і реконструкцією змісту коміксу. Це зазначили у своїй роботі викладачі Київського столичний університет імені Бориса Грінченка. Учні отримують набір кадрів, який навмисно подано без тексту або у порушеній послідовності. Завдання полягає в тому, щоб спочатку упорядкувати кадри, відновивши логіку технологічного процесу, а потім дібрати репліки персонажів, підписи до зображень, умовні позначення інструментів і матеріалів. Така робота змушує учнів думати, а не просто копіювати - вони справді розуміють, що і як роблять, застосовувати термінологію навчального модуля, домовлятися в межах групи щодо остаточного варіанту історії [14].

Окремого значення набувають творчі завдання зі створення власних міні-коміксів, у яких відображається як процес роботи, так і ставлення учнів до декоративно-ужиткового мистецтва. Учитель може запропонувати теми: «Мій перший досвід у техніці вишивки», «Як ми готувалися до шкільної виставки декоративних виробів», «Що буває, коли ігноруєш ескіз». Учні, працюючи індивідуально або в парах, розробляють персонажів, обирають техніку, яку хочуть показати, продумують композицію кадрів, формулюють короткі діалоги чи монологи.

Ефективним інструментом активізації пізнавальної діяльності є метод «рольової інтерпретації» коміксу зазначають у своїй роботі викладачі Київського столичний університет імені Бориса Грінченка. Учні обирають фрагмент готового сюжету й відтворюють його у формі міні-інсценізації: розподіляють ролі персонажів, озвучують репліки, показують жести та дії, пов'язані з виконанням певних операцій. За бажанням можлива імпровізація: зміна кінцівки історії, додавання нового персонажа (наприклад, майстра-консультанта чи однокласника), що пропонує альтернативний спосіб вирішення проблеми. Така форма роботи сприяє розвитку комунікативних умінь, упевненості в собі, навичок командної взаємодії та водночас закріплює технологічні знання, адже учень має зрозуміти суть дії, перш ніж її зіграти [14].

Комікси на уроках технологій працюють найкраще, коли їх поєднуєш з активними методами навчання. Комікс у цьому разі виступає не лише ілюстрацією,

а й «пусковим механізмом» для дискусії, групової роботи, творчих завдань, проєктної діяльності. Активні методи допомагають зробити так, щоб учні не просто спостерігали, а справді брали участь у навчанні, які аналізують зміст, роблять висновки, приймають рішення та створюють власні продукти діяльності.

Таким чином, аналіз вітчизняного й зарубіжного досвіду використання коміксів в освітньому процесі засвідчує їх ефективність як сучасного педагогічного інструменту, здатного поєднувати навчальну, мотиваційну та виховну функції. Приклади реалізації проєкту «Українська література в коміксах», діяльність онлайн-школи All Right, а також методичні напрацювання викладачів педагогічних закладів вищої освіти доводять, що комікси сприяють підвищенню інтересу учнів до навчання, полегшують сприйняття складного матеріалу та активізують пізнавальну діяльність.

2 МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ У СТАРШИХ КЛАСАХ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ НАВЧАЛЬНОГО МОДУЛЯ « ТЕХНІКИ ДЕКОРАТИВНО-УЖИТКОВОГО МИСТЕЦТВА»

2.1 Комплект коміксів для учнів старших класів з навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»

Розробка та адаптація навчальних коміксів для уроків технологій у старших класах потребує системного й методично обґрунтованого підходу, у якому художня форма підпорядковується дидактичним цілям. У сучасній педагогіці комікс розглядається не як «додаткова картинка», а як повноцінний навчальний ресурс, що поєднує подання інформації, організацію діяльності учнів і стимулювання їхньої пізнавальної та творчої активності. Особливо актуальним це є для навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», адже він інтегрує технологічні, художні та культурологічні компоненти, вимагаючи від учнів не лише знань про матеріали й інструменти, а й сформованих практичних умінь, уважності, точності та естетичного бачення.

Старшокласники перебувають на етапі розвитку абстрактного й образного мислення, формування професійних інтересів і життєвих орієнтирів, тому навчальний матеріал має бути змістовним, логічно структурованим і водночас наочним. Комікс відповідає цим вимогам, оскільки створює «місток» між словесним поясненням і реальним виконанням операцій: учень бачить, що саме робити, у якій послідовності, які інструменти застосовувати й на що звертати увагу під час контролю якості. Завдяки цьому знижується когнітивне навантаження, скорочується кількість непорозумінь на старті практичної роботи та формується більш чітке уявлення про кінцевий результат.

У науково-методичній літературі навчальні комікси класифікують за кількома ознаками, що дозволяє визначити їхнє місце в освітньому процесі та обґрунтувати методичні рекомендації використання. Найпоширенішою є класифікація за педагогічним призначенням, відповідно до якої виокремлюють: інформаційні, інструкційні, проєктні та проблемно-ситуаційні комікси. Важливо підкреслити, що ці типи не завжди існують у «чистому» вигляді: у навчальній практиці часто доцільні змішані формати, де інструкція підсилюється виховним компонентом, а технологічний алгоритм доповнюється елементами проєктного мислення.

Інформаційні (інформаційно-історичні) комікси спрямовані на подання теоретичних відомостей у доступній, візуалізованій формі. Їхня цінність полягає у створенні контексту: учні краще сприймають декоративні техніки, коли розуміють, звідки вони походять, яке мають культурне значення, у яких регіонах побутують певні орнаментальні мотиви й чому саме такі кольори або символи вважаються традиційними.

Інструкційні (технологічні) комікси мають чітко виражену прикладну спрямованість і найтісніше пов'язані з практичною роботою. Їхня ключова ознака – поетапність і алгоритмічність: від підготовки робочого місця та добору матеріалів до виконання основних операцій, проміжного контролю якості й завершального оздоблення. Для уроків технологій саме інструкційні комікси є найбільш результативними, оскільки працюють як візуальна «пам'ятка» та дозволяють учневі швидко повернутися до потрібного кроку без повторного звернення до вчителя. Це підсилює самостійність, зменшує кількість типових помилок і робить темп роботи класу більш рівномірним.

Проєктні комікси демонструють створення виробу як цілісного проєкту – від ідеї до презентації результату. У межах модуля декоративно-ужиткового мистецтва вони доречні тоді, коли учні мають не лише «повторити за зразком», а спланувати власний виріб: обрати стиль, продумати композицію, визначити матеріали, етапи й критерії оцінювання готової роботи. Такий тип коміксу формує вміння планувати діяльність, працювати з обмеженнями (час, матеріал, інструменти), а також презентувати результат як продукт власної творчості. Навіть якщо урок має

переважно практичну мету, елементи проектності є важливими для старшокласників, адже в цьому віці активно формується професійне самовизначення.

Проблемно-ситуаційні комікси будуються навколо помилок або конфліктних ситуацій: порушення техніки безпеки, неправильна розмітка, невдале поєднання кольорів, поспіх, недотримання послідовності операцій. Їх педагогічна сила – в аналізі та рефлексії: учні вчаться помічати помилки, прогнозувати наслідки, аргументувати рішення та пропонувати шляхи виправлення. Такий підхід поєднує навчальну й виховну складові: формує відповідальність за результат і безпеку, підсилює критичне мислення та культуру праці.

Це дозволяє не використовувати комікс випадково, а чітко визначати його функцію в структурі заняття. На мотиваційному етапі комікс може підштовхнути інтерес, сформувані очікування та створити емоційний настрій. На пояснювальному – систематизувати матеріал і показати алгоритм. На практичному – слугувати опорою під час виконання. На рефлексивному – стати основою для обговорення результатів, помилок і шляхів удосконалення.

Передусім логічна структурованість: у коміксі має бути чіткий початок (підготовка), основна частина (послідовність операцій) і завершення (контроль якості та підсумок). Перехід між кадрами має відображати реальні кроки діяльності учня, без «стрибків», які змушують здогадуватися, що відбулося між етапами. Важливо, щоб комікс мав зрозумілу внутрішню навігацію: нумерацію кроків, підписи до операцій, позначення інструментів, за потреби – умовні значки (увага, небезпечно, перевір).

Другий критерій – баланс тексту та зображення. Текст у навчальному коміксі не має перетворюватися на «підручник у хмаринках», але й не може бути надто мінімальним, якщо без нього втрачається зміст інструкції. Оптимально, коли текст уточнює те, що важко передати зображенням (наприклад, правило безпеки, кут нахилу інструмента, застереження щодо сили натиску), а зображення показує те, що важко пояснити словами (положення рук, послідовність рухів, результат після

кожного кроку). Саме така взаємодія двох каналів – візуального й вербального – робить комікс дидактично сильним.

Третій критерій – реалістичність і коректність візуалізації. Для технологічного навчання важливо, щоб інструменти, матеріали й робочі прийоми виглядали правдоподібно та відповідали шкільним умовам. Надмірна стилізація або «мультяшність» може бути доречною в мотиваційних сюжетах, але в інструкційному коміксі вона здатна відволікати й навіть вводити в оману (наприклад, спрощене зображення інструмента без важливих деталей). Реалістичність підсилює довіру до матеріалу й полегшує перенесення побаченого у власні дії.

Четвертий критерій – відповідність нормам безпеки праці. У коміксі повинні демонструватися правильні пози рук, безпечна дистанція, правильне положення заготовки, використання захисних засобів (за потреби), а також типові «не можна», які показані як попередження. Для тем, де застосовуються гострі інструменти або електроприлади, це не просто бажана характеристика, а обов'язкова умова якості матеріалу. Комікс має формувати в учнів «наочні моделі» безпечної поведінки, які легко відтворити.

П'ятий критерій – вікова доцільність і методична лаконічність. Оскільки матеріал орієнтовано на 10–11 класи, комікс має бути достатньо «дорослим» за стилем: без інфантильних жартів, надміру дитячих образів або зайвої емоційної міміки, яка знижує навчальну серйозність. Натомість доречні стриманий реалізм, чіткість подачі та акцент на практичному результаті. Саме старшокласники здатні працювати з довгими алгоритмами, складнішими операціями, але водночас потребують чіткої структури й візуальної опори.

Під час розроблення авторського комплексу навчальних коміксів для учнів 10–11 класів було враховано сучасні підходи до класифікації візуальних засобів навчання, а також дидактичні критерії їх добору з орієнтацією на реальне урочне використання. Ключовим принципом створення комплексу стала його методична доцільність у структурі уроків технологій, а не лише ілюстративна або демонстраційна функція.

До комплекту навчальних коміксів для учнів 10–11 класів у межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» увійшли вісім матеріалів різного дидактичного спрямування: «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком», «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше», «Як створити шкіряний брелок», «Ліжникарство. Частина історії Карпат», «Стамески, різці, волокна. Поради по різбленню», «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного», «Створення рамки для фото», «Кераміка простими словами: що це і коли використовується». Таке наповнення комплекту є цілеспрямованим і логічно вибудованим, оскільки поєднує інформаційні, інструктивні та практико-орієнтовані комікси, що охоплюють різні техніки декоративно-ужиткового мистецтва.

Логіка побудови навчального комплекту ґрунтується на принципі поступового ускладнення навчального матеріалу та поетапного формування технологічних, естетичних і культурних компетентностей старшокласників. Такий підхід відповідає дидактичним принципам системності, доступності та послідовності, а також враховує вікові й пізнавальні особливості учнів старшої школи. На початкових етапах навчання комікси виконують орієнтаційно-інформаційну функцію, допомагаючи учням сформувавши загальне уявлення про матеріали, техніки та культурний контекст декоративно-ужиткового мистецтва.

Зокрема, комікси «Кераміка простими словами: що це і коли використовується» та «Ліжникарство. Частина історії Карпат» виконують переважно пізнавальну й культурологічну функцію. Вони знайомлять учнів з традиційними видами народного мистецтва, їх походженням, призначенням і роллю в українській культурі. Такі матеріали створюють мотиваційне підґрунтя для подальшої практичної діяльності, формують повагу до національних традицій та розширюють світогляд учнів.

Подальше навчання спрямоване на опанування конкретних декоративних технік. Комікси «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком» і «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше» вводять учнів у світ текстильних і дрібнодекоративних технік. Вони знайомлять із матеріалами, інструментами, базовими прийомами та логікою виконання орнаментів. На цьому етапі учні вчаться працювати з дрібними

елементами, дотримуватися точності, ритму й симетрії, що сприяє розвитку дрібної моторики, уважності та естетичного сприйняття.

Практико-орієнтованим ядром комплекту є комікс «Як створити шкіряний брелок», який виступає стартовим практичним завданням у блоці роботи зі шкірою. Вибір саме цього виробу є методично виправданим, оскільки він має просту конструкцію, невеликий обсяг робіт і не потребує складних розрахунків. Це дозволяє учням зосередитися на відпрацюванні базових технологічних операцій: розмітки, різання, формування країв і дотримання правил безпеки. Комікс забезпечує чітке розуміння послідовності дій і слугує візуальною опорою під час виконання практичної роботи.

Робота з деревиною представлена коміксами «Стамески, різці, волокна. Поради по різбленню» та «Створення рамки для фото». Перший із них виконує інструктивно-ознайомчу функцію, знайомлячи учнів з інструментами для різьблення, особливостями деревини та правилами безпечної роботи. Другий комікс має інтегративний характер і спрямований на формування комплексних умінь: точного вимірювання, з'єднання деталей, шліфування та естетичного оформлення виробу. Створення рамки для фото поєднує функціональність і особистісну значущість результату, що підсилює мотивацію учнів і відповідальність за якість виконаної роботи.

Окреме місце в комплекті займає комікс «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного», який демонструє послідовність традиційної техніки писанкарства. Він формує уявлення про логіку багат шарового фарбування, розвиває терпіння, уважність і повагу до народних традицій. Завдяки візуальному поданню складного процесу учні легше засвоюють технологічну послідовність і символічний зміст орнаментів.

Таким чином, розроблений комплект навчальних коміксів утворює цілісну систему, у якій кожен елемент виконує конкретну дидактичну функцію та доповнює інші. Комікси забезпечують поєднання теоретичних відомостей, практичної діяльності й культурного контексту, сприяють поступовому ускладненню навчальних завдань і формуванню стійкого інтересу до декоративно-ужиткового

мистецтва. Така структура комплексу дозволяє ефективно використовувати комікси на різних етапах уроку та забезпечує методично вивірене впровадження візуальних засобів у процес навчання технологій.

2.2 Методичні рекомендації щодо використання комплексу коміксів для учнів старших класів з навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва»

Ефективне використання навчальних коміксів на уроках технологій у 10–11 класах потребує не епізодичного, а системного підходу. Це означає, що комікси мають застосовуватися не випадково й не «коли є настрій», а як передбачуваний та продуманий інструмент у межах навчального процесу. У старшій школі учні вже мають певний досвід роботи з різними форматами подачі матеріалу, тому комікс буде результативним лише тоді, коли він органічно вбудований у структуру уроку й виконує зрозумілу дидактичну роль. Якщо комікс використовується «для краси» або лише як елемент розваги, він швидко втрачає навчальну цінність і перестає сприйматися як серйозний ресурс. Натомість системність забезпечує стабільність впливу: комікси стають частиною методичної логіки й працюють на досягнення конкретних результатів навчання.

У межах навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» комікс доцільно розглядати не як «картинку до пояснення», а як продуманий елемент методичної системи. Такий підхід дозволяє перевести комікс із категорії допоміжних матеріалів у категорію повноцінних навчальних засобів. Важливо, що комікс у цьому випадку є не одиничним додатком, а ресурсом, який підсилює структуру уроку й допомагає організувати діяльність учнів. Коли вчитель заздалегідь розуміє, на якому етапі уроку і з якою метою буде використано певний комікс, навчальний процес набуває чіткішої організації, а учні краще орієнтуються

в тому, що саме від них очікується. Саме тому комікс має бути логічно пов'язаний із цілями модуля, змістом теми та практичними завданнями.

Комікс у такій системі виконує одразу кілька функцій. По-перше, він задає логіку діяльності учня, тобто допомагає вибудувати послідовність операцій або послідовність міркувань. Для уроків технологій це має принципове значення, оскільки виконання практичної роботи завжди складається з етапів, які потребують правильного порядку та узгодженості. Учень, спираючись на комікс, має можливість бачити не лише окрему дію, а й цілісну «картину процесу», що знижує ймовірність хаотичних або пропущених кроків. У результаті зростає керованість навчальної діяльності: учні розуміють, що робити спочатку, що – потім, і як оцінювати, чи рухаються вони правильно.

По-друге, комікс підтримує самостійність під час практичної роботи. У технологіях самостійність не означає «роби як хочеш», а передбачає здатність діяти без постійних підказок учителя, спираючись на зрозумілі інструкції та візуальні опори. Комікс у цьому сенсі стає зручним інструментом, адже учень може в будь-який момент звернутися до нього й звірити власні дії зі зразком. Така можливість особливо важлива, коли в класі одночасно працює багато учнів, а вчитель фізично не може постійно контролювати кожного. Комікс частково бере на себе функцію «підказки» і допомагає зберігати темп роботи та дисципліну процесу. При цьому учень не відчуває себе залишеним, оскільки має перед очима зрозумілу та послідовну опору.

По-третє, комікс підсилює мотивацію завдяки зрозумілій візуалізації процесу та очікуваного результату. Для багатьох старшокласників мотивація прямо пов'язана з тим, наскільки їм ясно, що саме вони отримають у підсумку і чи виглядає це результатом, який вартий зусиль. Комікс демонструє логіку роботи і водночас показує, до чого веде кожен крок, а це робить діяльність більш «прозорою». Учень бачить не абстрактне завдання, а зрозумілий шлях до готового виробу або до певного завершеного етапу. Крім того, візуальна форма подачі допомагає зменшити напруження перед практичною роботою: коли учень розуміє,

що його чекає, і бачить, як це виглядає, рівень невпевненості знижується, а готовність включатися в роботу зростає.

Для декоративно-ужиткового мистецтва така роль коміксу особливо актуальна. Це пояснюється тим, що модуль поєднує технологічні дії та художні рішення, і учневі потрібно одночасно тримати в полі уваги точність виконання та творчий компонент. З одного боку, необхідні дії на кшталт розмітки, різання, шліфування, з'єднання, фінішної обробки вимагають уважності, послідовності та акуратності. З іншого боку, декоративно-ужиткове мистецтво передбачає роботу з композицією, орнаментом, кольором, фактурою, тобто з такими елементами, де важливі естетичні рішення й авторське бачення. У такій ситуації комікс може виступати «містком» між технологічною точністю та художньою ідеєю: він допомагає впорядкувати процес і водночас не пригнічує творчість, а задає рамки, у яких творчий задум можна реалізувати більш організовано.

Таким чином, навчальний комікс у межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» не лише демонструє «як зробити», а й допомагає вибудувувати навчальну траєкторію. Саме системний підхід дозволяє вчителю планувати використання коміксів як елементів методичної системи, а не як епізодичних вставок. Це важливо і з точки зору якості навчання, і з точки зору організації уроку: комікс стає інструментом, який підтримує структуру заняття, темп роботи та послідовність опрацювання матеріалу. Для учнів це також створює більш комфортні умови: вони розуміють, що комікс є частиною навчання, а не випадковою «перервою» від нього.

Запропонований комплект із восьми коміксів вибудовує цілісну освітню траєкторію: від вступного розуміння матеріалів та інструментів – до виготовлення практичних виробів, а далі – до узагальнення й оцінювання якості результату. Цілісність тут проявляється у тому, що комікси підібрані не хаотично, а таким чином, щоб учні поступово переходили від базового ознайомлення до активної практики й подальшого осмислення результатів. Тобто комікси формують послідовний навчальний маршрут, у якому кожен елемент має своє місце і доповнює інші. У межах такого маршруту учні не просто виконують окремі

завдання, а рухаються через логіку модуля, де знання й уміння накопичуються та закріплюються в діяльності.

Важливо, що в комплекті поєднано різні типи навчальних коміксів: вступно-інформаційні (для ознайомлення з темою), інструкційні (для супроводу практичної роботи), проблемно-ситуаційні (для аналізу помилок і правил безпеки) та проєктно-узагальнювальні (для планування і презентації результату). Таке поєднання робить комплект універсальнішим і дозволяє застосовувати його на різних етапах уроку, залежно від мети. Уступно-інформаційні комікси допомагають сформувати загальне уявлення про тему та налаштувати учнів на роботу. Інструкційні підтримують практичну діяльність і створюють умови для більшої самостійності. Проблемно-ситуаційні акцентують увагу на типових помилках і правилах безпеки, що є особливо важливим у технологічній діяльності. Проєктно-узагальнювальні, у свою чергу, сприяють переходу від виконання до осмислення, планування і представлення результату, тобто підтримують логіку завершення навчального циклу.

Саме така комбінація дозволяє вчителю використовувати комікси не лише як «тutorіали виробів», а як гнучкий методичний інструмент на різних етапах уроку. Це підсилює методичну доцільність комплекту, оскільки вчитель отримує не один формат на всі випадки, а набір ресурсів, які можна комбінувати відповідно до потреб конкретного заняття. У різні моменти уроку учням потрібні різні види підтримки: інколи – введення у тему, інколи – чітка інструкція, інколи – акцент на безпеці та аналізі помилок, інколи – узагальнення та оцінювання. Наявність різних типів коміксів забезпечує можливість такої гнучкості без зміни загальної логіки навчального матеріалу.

До комплекту увійшло вісім коміксів.

1. «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком».
2. «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше».
3. «Як створити шкіряний брелок».
4. «Ліжникарство. Частина історії Карпат».
5. «Стамески, різці, волокна. Поради по різбленню».

6. «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного».
7. «Створення рамки для фото».
8. «Кераміка простими словами: що це і коли використовується».

Перелік коміксів у складі комплекту є важливим не лише як формальна інформація, а як відображення загальної структури навчального задуму. Кожна назва тут виступає орієнтиром для вчителя, який планує урок, і для учня, який розуміє тематику та спрямованість матеріалу. У межах навчального модуля така різноманітність тем підтримує зацікавлення учнів і допомагає показати декоративно-ужиткове мистецтво як багатогранну сферу, де можна застосувати різні техніки та художні підходи. При цьому цілісність комплекту зберігається, оскільки всі комікси пов'язані з логікою технологічної діяльності та художнього результату.

Завдяки цьому комікси можна впевнено «вмонтовувати» в поурочний план заняття. Для вчителя це означає, що комікси стають не випадковим доповненням, а передбачуваним елементом заняття, який можна планувати заздалегідь. Один комікс працює як «вхід у тему», інший – як інструкція, ще інший – як цікаві факти та інформація. Така можливість дає змогу організувати урок більш різноманітно і водночас методично обґрунтовано: не змінюючи навчальної мети, вчитель варіює способи подачі та підтримки діяльності учнів. Це важливо, адже уроки технологій поєднують теорію і практику, і кожен етап потребує своїх засобів.

Коли комікси використовуються в системі, їх легше прив'язати до етапів уроку: мотиваційного, пояснювального, практичного, підсумкового. Навіть без зміни змісту теми комікси допомагають зробити структуру заняття більш чіткою та зрозумілою для учнів. Вони можуть виступати стартовим стимулом, наочним супроводом практики або опорою для самооцінки результату. При цьому важливо, що вчителю не потрібно кардинально змінювати організацію уроку: комікси інтегруються в наявний формат, підсилюючи його, а не ускладнюючи. Саме тому їх можна застосовувати не лише як разовий експеримент, а як стабільну практику.

Використання навчальних коміксів на уроках технологій подано у таблиці 2.1. Зазначення цього моменту підкреслює, що впровадження коміксів не залишається

на рівні загальних міркувань, а переходить у практичну площину – до конкретного планування. Таблиця в такому випадку виступає засобом упорядкування: вона допомагає систематизувати, який комікс і на якому етапі уроку доцільно застосовувати, якої мети досягати та який навчальний ефект очікувати.

Таблиця 2.1 – Використання навчальних коміксів на уроках технологій

Тема модуля	Етап уроку	Назва коміксу	Значення для навчання
Робота зі шкірою: базові операції	Пояснення нового матеріалу, вступний інструктаж перед практичною роботою	«Як створити шкіряний брелок»	Забезпечує поетапне ознайомлення з властивостями шкіри, інструментами та базовими операціями; формує початкові практичні навички й культуру праці.
Декоративні техніки: писанкарство	Пояснення нового матеріалу та ознайомлення з технологічною послідовністю виконання	«Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного»	Формує розуміння послідовності фарбування писанки, уважність, акуратність і естетичне сприйняття традицій
Конструювання виробів з деревини	Пояснення нового матеріалу та практична діяльність	«Створення рамки для фото»	Формує вміння вимірювання, з'єднання деталей, акуратної обробки поверхні; інтегрує технічні й естетичні складові виробу.
Декоративні техніки: бісероплетіння	Ознайомлення з темою та пояснення основних прийомів	«Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше»	Ознайомлює з матеріалами й інструментами; розвиває дрібну моторику, уважність, почуття ритму та композиції.
Текстильні техніки: вишивка	Пояснення нового матеріалу та демонстрація зразків	«Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком»	Формує базові вміння вишивки, охайність, посидючість; знайомить із орнаментальними мотивами та їх значенням.
Декоративно-ужиткове мистецтво: традиційні ремесла України	Ознайомлення з темою, мотиваційний етап	«Ліжникарство. Частина історії Карпат»	Розширює уявлення про народні ремесла, формує культурну обізнаність і повагу до національної спадщини.
Декоративні техніки: різьблення по дереву	Пояснення нового матеріалу, інструктаж з безпеки	«Стамески, різці, волокна. Поради по різьбленню»	Ознайомлює з інструментами й напрямками волокон; формує навички безпечної роботи та просторового мислення.
Декоративно-ужиткове мистецтво: кераміка	Ознайомлення з темою, пояснення технологічного процесу	«Кераміка простими словами: що це і коли використовується»	Формує уявлення про матеріали, етапи виготовлення керамічних виробів і роль декору в кінцевому результаті.

Розробка та використання навчальних коміксів у межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» для учнів 10–11 класів ґрунтується на принципі поєднання наочності, практичної спрямованості та культурно-естетичного змісту. У сучасних умовах викладання навчального предмета «Технології» особливої актуальності набувають такі форми подання матеріалу, які дозволяють не лише передати технологічні знання, а й сформувати в учнів усвідомлене ставлення до процесу виготовлення виробів, культури праці та естетики результату. Саме тому використання коміксу як навчального засобу розглядається не як ілюстративне доповнення, а як структурований інструмент методичної підтримки навчальної діяльності.

Першим у серії навчальних коміксів, розроблених для уроків технологій у 10–11 класах, є комікс «Як створити шкіряний брелок» (див. рисунок 2.1). Вибір саме цього виробу як стартового практичного зразка є методично обґрунтованим і педагогічно доцільним. Шкіряний брелок має просту конструкцію, невеликі розміри та не потребує складного обладнання, що робить його доступним для виконання в умовах шкільної майстерні. Водночас процес його виготовлення включає достатню кількість базових технологічних операцій, необхідних для формування початкових практичних умінь і навичок у роботі з матеріалом.



Рисунок 2.1 – Комікс «Як створити шкіряний брелок»

У ході виготовлення шкіряного брелока учні засвоюють основи розмітки заготовки, навчаються точно переносити розміри, виконувати різання матеріалу, обробляти краї та встановлювати фурнітуру. Окрему увагу приділено організації робочого місця, дотриманню послідовності дій і акуратності виконання. Таким чином, комікс сприяє формуванню культури праці, що є важливою складовою навчального предмета «Технології». Робота зі шкірою дозволяє учням отримати відчутний результат за відносно короткий проміжок часу, що позитивно впливає на мотивацію та інтерес до подальшої навчальної діяльності.

Практична цінність виробу відіграє ключову роль у формуванні навчальної мотивації старшокласників. Брелок не є умовним навчальним об'єктом, створеним лише для відпрацювання прийомів, а має реальне повсякденне застосування. Усвідомлення того, що результат власної праці можна використовувати в побуті або подарувати, формує в учнів відчуття значущості виконаного завдання та підвищує відповідальність за якість виконання кожної операції. Саме через такі вироби навчальна діяльність набуває практичного сенсу й перестає сприйматися як формальна.

Коміксний формат подання матеріалу у випадку шкіряного брелока дозволяє чітко продемонструвати логіку технологічного процесу. Послідовність кадрів і короткі пояснювальні репліки формують уявлення про те, як одна операція переходить в іншу, і чому порушення цієї послідовності може призвести до помилок або зниження якості готового виробу. Наочна демонстрація дій з інструментами також зменшує психологічну напругу перед практичною роботою та сприяє більш усвідомленому дотриманню правил безпеки.

Наступним важливим елементом комплекту є комікс «Створення рамки для фото», який орієнтований на формування в учнів практичних умінь роботи з деревиною, розвиток конструктивного мислення, просторової уяви та естетичного бачення (рисунок 2.2). Вибір фоторамки як об'єкта праці є педагогічно доцільним, оскільки цей виріб поєднує функціональність і декоративність, а також має особистісну значущість для учня. Рамка для фотографії може використовуватися в побуті або як подарунок, що підсилює мотивацію до якісного виконання завдання.



Рисунок 2.2 – Комікс «Створення рамки для фото»

Процес виготовлення рамки передбачає виконання низки послідовних технологічних операцій: вимірювання, розмітки деталей, підготовки заготовок, з'єднання елементів конструкції, шліфування та завершального оздоблення. Комікс наочно демонструє кожен з цих етапів, що дозволяє учням краще зрозуміти логіку роботи та усвідомити, як точність на початкових стадіях впливає на кінцевий результат. Такий підхід сприяє формуванню вмінь планувати діяльність, контролювати проміжні результати та відповідально ставитися до якості виконаної роботи.

Важливим є і розвивальний потенціал цього коміксу. Учні аналізують форму майбутнього виробу, співвідношення деталей, пропорції та загальну композицію. У процесі виконання завдання розвиваються уважність, терпіння, послідовність і здатність до самоконтролю. Виховний аспект полягає у формуванні ціннісного ставлення до ручної праці, розуміння її значущості та поваги до матеріалу й інструментів.

Значну роль у комплекті відіграє комікс «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком», який знайомить учнів з основами текстильних технік декоративно-

ужиткового мистецтва (див. рисунок 2.3). Вишивка хрестиком є однією з найбільш доступних і водночас виразних технік, що дозволяє формувати дрібну моторику, точність рухів і посидючість. Комікс наочно демонструє етапи підготовки тканини, закріплення нитки, виконання основних стібків і завершального оформлення виробу.



Рисунок 2.3 – Комікс «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком»

Важливим аспектом роботи над нашивкою є формування естетичного смаку та розуміння орнаментальних мотивів. Учні навчаються добирати кольори, дотримуватися ритму й симетрії, що сприяє розвитку художнього мислення. Нашивка для рюкзака має прикладне значення, оскільки може використовуватися як елемент індивідуалізації особистих речей, що додатково підсилює мотивацію до виконання завдання.

Комікс «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше» виконує орієнтаційну та пояснювальну функцію в блоці декоративних технік. (див. рисунок 2.4) Його зміст спрямований на систематизацію знань про матеріали та інструменти, що використовуються в бісероплетінні. Учні знайомляться з різновидами бісеру,

особливостями ниток і допоміжних матеріалів, що формує матеріалознавчу грамотність і допомагає уникати типових помилок у практичній роботі.

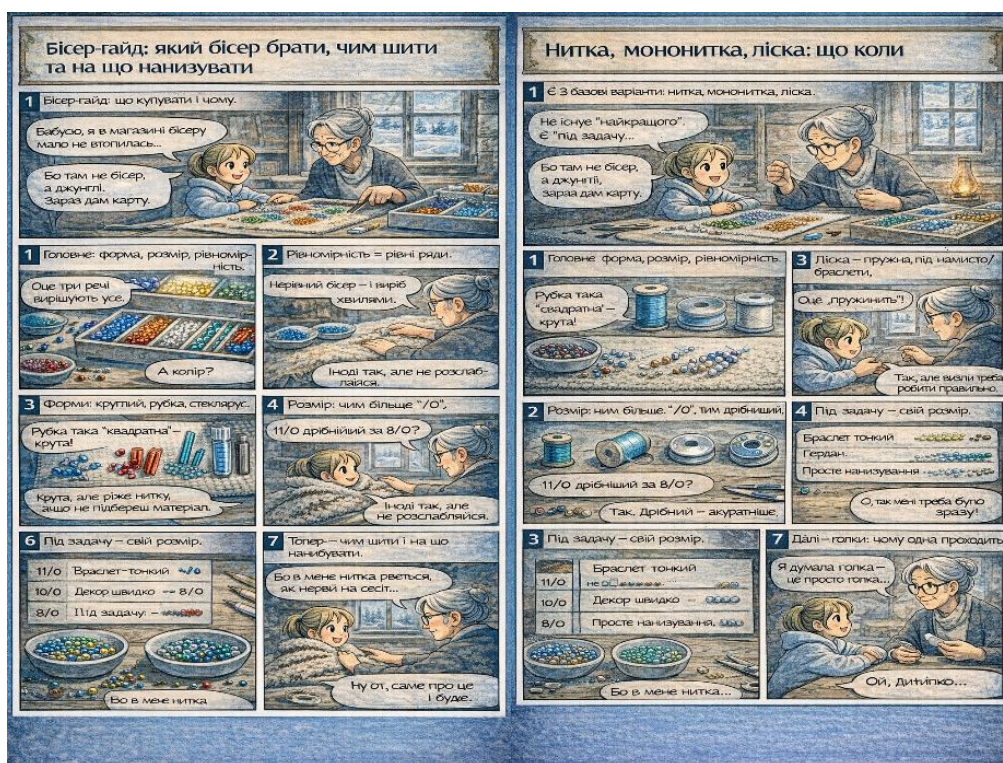


Рисунок 2.4 – Комікс «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше»

Такий комікс не передбачає безпосереднього виготовлення конкретного виробу, проте створює необхідну теоретичну основу для подальшої діяльності. Він допомагає учням усвідомлено підходити до вибору матеріалів і розуміти, як властивості бісеру та ниток впливають на зовнішній вигляд і міцність готового виробу. У методичному плані цей комікс доцільно використовувати як вступний або пояснювальний матеріал перед практичними завданнями.

Комікс «Стамески, різці, волокна. Поради по різьбленню» має виражене практичне спрямування та знайомить учнів з інструментами для художньої обробки деревини (див. рисунок 2.5). Особливу увагу приділено напрямку волокон деревини та впливу цього чинника на якість різьблення. Наочна демонстрація роботи інструментів дозволяє сформуванню уявлення про безпечні та ефективні прийоми обробки матеріалу.

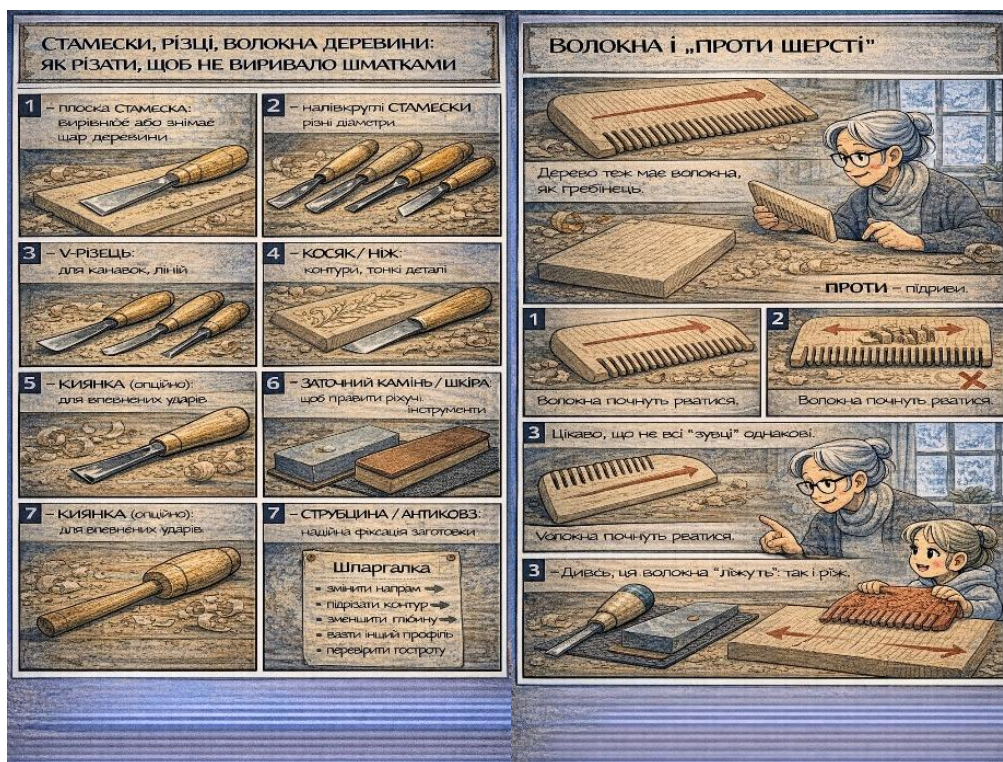


Рисунок 2.5 – Комікс «Стамески, різці, волокна. Поради по різьбленню»

Цей комікс сприяє розвитку просторового мислення, уважності та обережності під час роботи з інструментами. Він також формує розуміння того, що якість декоративного оздоблення залежить не лише від художнього задуму, а й від знання матеріалу та правильного вибору технологічних прийомів. Таким чином, комікс виконує важливу роль у підготовці учнів до більш складних видів декоративно-ужиткової діяльності.

Культурно-пізнавальний аспект навчального модуля підсилює комікс «Ліжникарство. Частина історії Карпат», який знайомить учнів з традиційним ремеслом українських Карпат (див. рисунок 2.6). Через візуальний формат подається інформація про історію виникнення ліжникарства, особливості матеріалів і технологій, а також його значення в культурі регіону. Такий підхід сприяє формуванню національної ідентичності та поваги до народних традицій.



Рисунок 2.6 – Комікс «Ліжникарство. Частина історії Карпат»

Комікс не лише інформує, а й формує емоційно-ціннісне ставлення до декоративно-ужиткового мистецтва як складової культурної спадщини. Учні усвідомлюють, що технологічні прийоми мають історичне підґрунтя та пов'язані з побутом і світоглядом народу. Це розширює межі навчального предмета «Технології» та інтегрує його з гуманітарними дисциплінами.

Подібну функцію виконує комікс «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного», який знайомить учнів з традиційною українською технікою писанкарства (див. рисунок 2.7). Наочна демонстрація послідовності фарбування має принципове значення для розуміння технології створення писанки. Комікс показує логіку переходу від світлих до темних кольорів, що дозволяє учням усвідомити причинно-наслідкові зв'язки в процесі оздоблення.

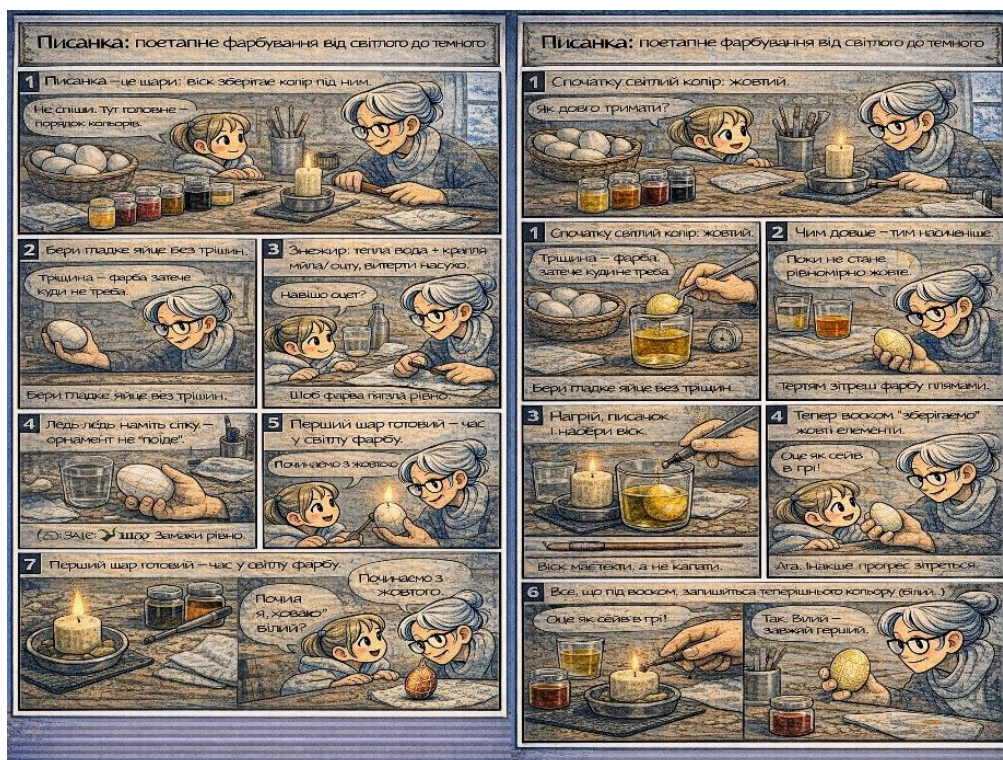


Рисунок 2.7 – Комікс «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного»

Окрім технологічного аспекту, комікс містить культурно-естетичний зміст, пов'язаний із символікою орнаментів і кольорів. Це сприяє розвитку естетичного смаку, уважності до деталей і розумінню декоративної мови народного мистецтва. Використання такого коміксу дозволяє поєднати практичну діяльність з ознайомленням із культурними традиціями.

Завершує комплект комікс «Кераміка простими словами: що це і коли використовується», який виконує узагальнювальну та орієнтаційну функцію (див. рисунок 2.8). Він знайомить учнів з основними поняттями керамічного виробництва, видами матеріалів, етапами виготовлення та роллю декоративного оздоблення. Комікс подає складні технологічні процеси у доступній формі, що дозволяє сформуванню загального уявлення про кераміку як важливу галузь декоративно-ужиткового мистецтва.

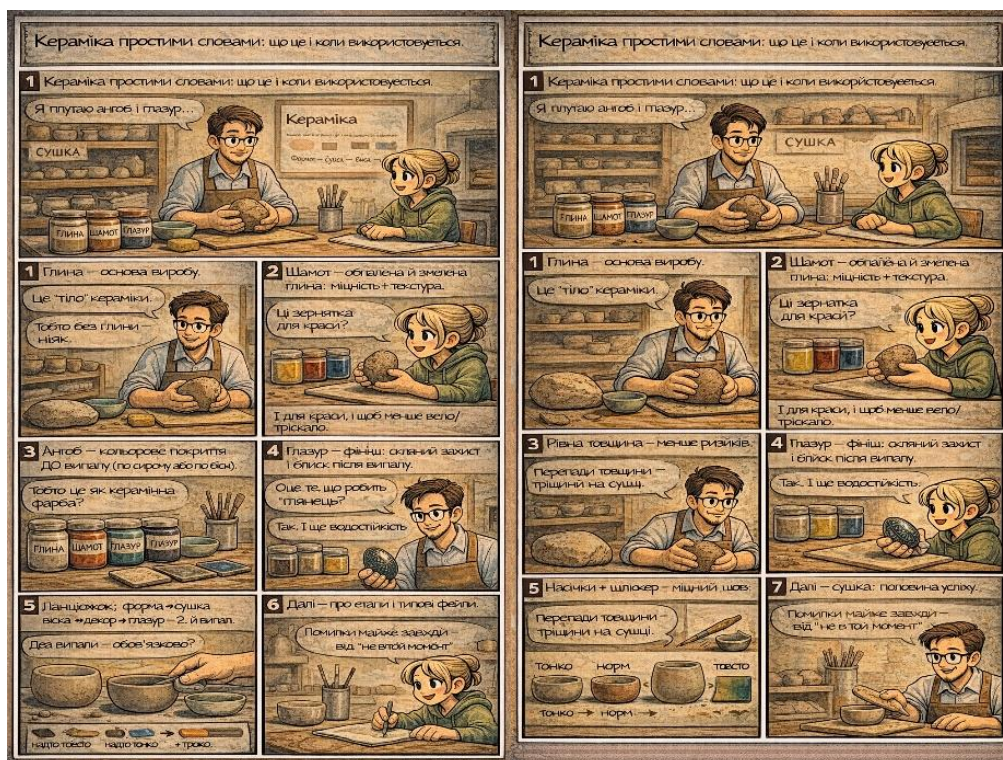


Рисунок 2.8 – Комікс «Кераміка простими словами: що це і коли використовується»

У методичному плані цей комікс доцільно використовувати для розширення кругозору учнів і формування цілісного бачення різноманіття декоративно-ужиткових технік. Він не дублює практичні інструкції, а створює теоретичне підґрунтя для розуміння місця кераміки в системі художніх ремесел.

Таким чином, комплект із восьми навчальних коміксів утворює логічно вибудовану систему, що охоплює різні матеріали та техніки декоративно-ужиткового мистецтва. Кожен комікс має чітке дидактичне призначення та спрямований на формування технологічних, естетичних і культурних компетентностей учнів старшої школи. Використання коміксів дозволяє поєднати теоретичні знання з практичною діяльністю, забезпечує наочність і структурованість навчального матеріалу та сприяє підвищенню зацікавленості учнів у вивченні предмета «Технології».

2.3 Хід та результати експериментальної роботи

Експериментальна робота проводилася під час проходження педагогічної практики на базі Ліцею №1 Гніванської міської ради. Метою експерименту було визначення результативності використання навчальних коміксів у навчальному процесі та встановлення їхнього впливу на рівень навчальних досягнень здобувачів освіти. Дослідження мало прикладний характер і здійснювалося в умовах реального освітнього процесу, що забезпечує практичну значущість отриманих результатів.

У дослідженні брали участь здобувачі освіти двох класів: 10 клас (15 учнів) та 11 клас (13 учнів). У 10 класі навчання проводилося відповідно до традиційної організації освітнього процесу та звичайної навчальної програми. У 11 класі реалізовувався експериментальний підхід із систематичним використанням навчальних коміксів як засобу подання, пояснення та закріплення навчального матеріалу. Така організація дала можливість порівняти результати навчання за різних методичних умов та оцінити динаміку змін у навчальних досягненнях.

На початку практики в обох класах було проведено вхідне тестування з метою визначення початкового рівня навчальних досягнень. Результати тесту було узагальнено за трирівневою шкалою: низький, середній і високий рівні. Низький рівень відображав недостатню сформованість знань і вмінь, труднощі у виконанні типових завдань та значну кількість помилок; середній рівень характеризувався наявністю базових знань із частковими неточностями; високий рівень – системністю знань і здатністю впевнено застосовувати їх у навчальних ситуаціях.

За підсумками вхідного тестування було зафіксовано загальну картину сформованості показників у двох вибірках. У десятому класі переважали учні із середнім рівнем підготовленості, тоді як частка учнів із низьким рівнем була помітно меншою, а високий рівень демонструвала приблизно чверть учасників. Аналогічна тенденція спостерігалася й в одинадцятому класі: основна маса учнів

також перебувала на середньому рівні, а низький і високий рівні були представлені значно скромніше. Загалом, стартові позиції обох класів можна вважати співставними: домінування середнього рівня відповідає типовій ситуації для масової школи, а наявні відмінності не мали принципового характеру. Це створювало коректні умови для подальшого порівняння змін і простеження динаміки результатів у ході експерименту.

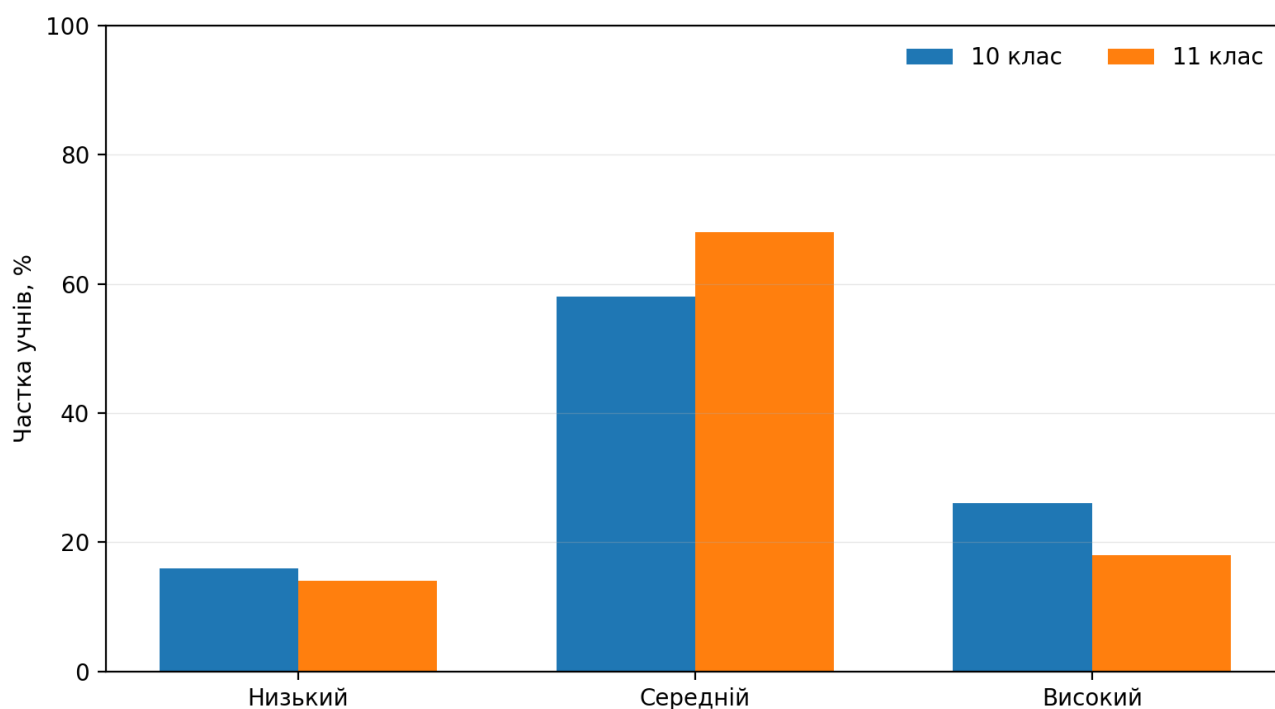


Рисунок 2.1 – Діаграма результатів вхідного тестування учні 10 та 11 класів

Подальший навчальний процес у 10 класі реалізовувався за традиційною моделлю організації уроку на прикладі теми різьблення по деревині. Засвоєння матеріалу забезпечувалося переважно через словесне пояснення вчителя, опрацювання відомостей за конспектом та демонстрацію окремих зразків інструментів і прийомів роботи (стамески, різці, базові напрямки різьби). Після пояснення учні виконували типові практичні завдання, а результати обговорювалися фронтально. Закріплення здійснювалося через повторення основних правил, тренувальні вправи й контрольні запитання щодо техніки безпеки та послідовності дій. У межах такого підходу структура навчального матеріалу

визначалася здебільшого логікою усного викладу, а візуальні матеріали використовувалися епізодично – як допоміжні ілюстрації.

Водночас у 10 класі проявлялися характерні особливості традиційного навчання: учні засвоювали матеріал із різною швидкістю, частина здобувачів освіти потребувала повторних пояснень одного й того самого прийому (наприклад, як правильно вести різець з урахуванням напрямку волокон), а під час опрацювання теоретичних аспектів (поняття «волокна», причини сколювання деревини, вибір інструмента під тип лінії) було складніше утримувати стабільну увагу всього класу. У таких умовах навчальний прогрес досягався переважно через багаторазове повторення та практичне тренування під контролем учителя.

У 11 класі навчальний процес з теми різьблення по деревині було організовано за експериментальною методичною рекомендацією, ключовим елементом якої стало систематичне використання навчального коміксу «Стамески, різці, волокна. Поради по різьбленню». Комікс застосовувався як навчально-методичний інструмент, що поєднує лаконічні пояснення з наочною візуалізацією та покроковим поданням матеріалу. Завдяки цьому зміст теми подавався у зрозумілому для старшокласників форматі: учні не лише слухали пояснення, а й бачили послідовність правильних дій через систему кадрів – від знайомства з інструментами до техніки безпечного різання та типових помилок.

На етапі мотивації й актуалізації знань комікс забезпечував швидке занурення в тему: демонстрував практичну цінність навички, задавав контекст роботи з деревиною та формував уявлення про очікуваний результат. Під час пояснення нового матеріалу комікс допомагав структурувати інформацію й перетворював її на алгоритм дій: який інструмент обрати, як тримати стамеску чи різець, у якому напрямку виконувати різ з урахуванням волокон, як уникати сколів. Така форма подачі зменшувала випадки, коли учні плутали послідовність операцій або втрачали логіку теми, оскільки кожен крок був підкріплений візуальним прикладом.

Особливо відчутним ефект використання коміксу був під час практичної роботи. Комікс виступав інструктивною опорою і «швидкою пам'яткою»: учні могли самостійно звіряти свої дії з ключовими кадрами (постановка рук, положення

заготовки, напрямок різу відносно волокон, контроль натиску), відновлювати потрібний етап без постійного звернення до вчителя та перевіряти проміжний результат. Це підвищувало самостійність, скорочувало кількість однотипних запитань і зменшувало типові помилки, зокрема пов'язані зі сколюванням деревини, неправильним вибором інструмента або порушенням техніки безпеки. Додатковою перевагою було те, що комікс підтримував увагу учнів навіть за нижчої навчальної мотивації: інформація сприймалася легше завдяки поєднанню короткого тексту та наочних прикладів.

На етапі закріплення матеріалу комікс використовувався як засіб самоконтролю й узагальнення: після виконання окремих вправ учні поверталися до ключових фрагментів, аналізували помилки, порівнювали власні дії з рекомендованими прийомами та коригували виконання. Таким чином, комікс у навчальному процесі поєднував інформаційну, інструктивну та частково контролювальну функції, а експериментальна методична рекомендація створювала умови для більш усвідомленого засвоєння теми, оскільки учні діяли не лише за усним поясненням, а й за чітко структурованою наочною схемою.

На завершальному етапі практики в обох класах було проведено контрольний зріз, що дозволив оцінити результати навчання після проходження відповідного циклу занять. За отриманими результатами у 10 класі низький рівень становив 13%, середній – 58%, високий – 29%. У 11 класі низький рівень становив 6%, середній – 61%, високий – 33%.

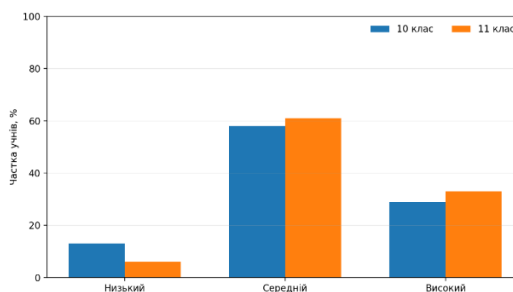


Рисунок 2.2 – Діаграма результатів контрольного зрізу учнів 10 та 11 класів

Порівняльний аналіз вхідного тестування та контрольного зрізу свідчить про позитивну динаміку в обох класах, однак інтенсивність змін є різною. У 10 класі, де використовувався традиційний підхід, зміни мають помірний характер: частка

учнів із високим рівнем зросла з 26% до 29%, а частка учнів із низьким рівнем зменшилася з 16% до 13%. Така динаміка узгоджується з очікуваними результатами систематичного навчання за традиційною моделлю.

Водночас у 11 класі, де навчання проводилося з використанням коміксів, зафіксовано більш виражене покращення: частка учнів із низьким рівнем зменшилася з 14% до 6%, а частка учнів із високим рівнем зросла з 18% до 33%, тобто на 15 відсоткових пунктів, що відповідає загальній оцінці підвищення результативності навчання приблизно на 15%.

Таблиця 2.4 – Порівняння результатів вхідного тестування та контрольного зрізу знань учнів 10 та 11 класів

Група	Рівень навчальних досягнень					
	Початковий тест			Контрольний зріз		
	низький, %	середній, %	високий, %	низький, %	середній, %	високий, %
10 клас	16	58	26	13	58	29
11 клас	14	68	18	6	61	33

Таким чином, проведена експериментальна робота показала доцільність використання навчальних коміксів у старшій школі, як ефективного дидактичного інструмента, що підвищує якість засвоєння матеріалу та забезпечує кращу навчальну динаміку порівняно з традиційною організацією навчання.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було теоретично обґрунтовано та практично реалізовано використання навчальних коміксів у процесі викладання модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» на уроках технологій у старших класах. Для досягнення мети застосовано комплекс теоретичних, емпіричних і статистичних методів, що дало змогу не лише створити комплект коміксів для навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», а й експериментально перевірити ефективність методичних рекомендацій щодо його використання на уроках.

Проаналізовано науково-педагогічну та методичну літературу щодо поняття «комікс», його значення та педагогічного потенціалу в освітньому процесі. Узагальнення підходів засвідчило, що навчальний комікс є ефективним інструментом поєднання візуальної наочності й короткого текстового супроводу, який спрощує сприйняття складного матеріалу та допомагає структурувати навчальну інформацію. Визначено, що для практикоорієнтованих тем технологій комікси особливо корисні, оскільки підтримують поетапне засвоєння змісту, сприяють запам'ятовуванню послідовності операцій, підвищують мотивацію та зменшують кількість типових помилок під час виконання практичних робіт.

Схарактеризовано досвід використання коміксів в освітньому процесі та систематизовано найбільш результативні підходи до їх упровадження. Встановлено, що найкращий ефект досягається тоді, коли комікси інтегровані в структуру уроку й застосовуються як засіб пояснення нового матеріалу, інструктажу та супроводу практичної діяльності учнів. З'ясовано, що ефективність таких матеріалів зростає за умов технологічної точності, логічної послідовності кадрів, лаконічності формулювань, чіткої візуальної читабельності та відповідності віковим особливостям старшокласників, оскільки це забезпечує активну залученість учнів і підтримує їхню самостійність у роботі.

Обґрунтовано та розроблено комплект навчальних коміксів для уроків технологій у старших класах під час викладання навчального модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва». Під час проектування комплекту враховано принципи наочності, доступності, послідовності та практичної спрямованості, а також вимоги щодо безпеки праці й організації робочого місця. Розроблені комікси орієнтовані на покрокове виконання технологічних операцій і містять зрозумілий алгоритм дій, що може використовуватися як навчальна опора під час уроку та як засіб повторення і самоконтролю. У результаті створено матеріал, який підтримує формування практичних умінь і сприяє підвищенню якості виконання учнями виробів декоративно-ужиткового спрямування.

Розроблено методичні рекомендації щодо використання комплекту коміксів на уроках технологій у старших класах під час викладання модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» та експериментально перевірено їх ефективність. Рекомендації визначають місце коміксів у структурі уроку, доцільні способи роботи з ними на етапі пояснення, інструктажу, виконання практичної роботи й підбиття підсумків, а також форми організації навчальної діяльності та підходи до оцінювання результатів. Дані спостережень, анкетування та аналізу результатів практичної діяльності учнів, опрацьовані кількісно й якісно, засвідчили позитивний вплив запропонованого підходу на інтерес учнів до навчання, їхню активність на уроках та якість виконання практичних завдань.

Отже, мету кваліфікаційної роботи досягнуто: обґрунтовано й розроблено комплект навчальних коміксів для уроків технологій у старших класах у межах модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», створено методичні рекомендації щодо його використання та підтверджено їх результативність у ході педагогічного експерименту. Перспективи подальшої роботи вбачаються у розширенні тематики коміксів для інших модулів технологій, адаптації матеріалів до різних рівнів підготовленості учнів та розвитку цифрових і інтерактивних форматів навчальних коміксів.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Ministry of Education and Science of Ukraine. Нова українська школа. [Електронний ресурс] <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 02.11.2025).
2. Тлумачний словник української мови: «комікс». [Електронний ресурс] <https://goroh.pp.ua/%D0%A2%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F/%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81> (дата звернення: 02.12.2025).
3. Аксанса, N. Educational Comics: Alternative Science Teaching Tool. ERIC Doc. EJ1271026, 2020. [Електронний ресурс] <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1271026.pdf> (дата звернення: 02.11.2025).
4. Український інститут книги – Офіційний портал. [Електронний ресурс] <https://ubi.org.ua/uk> (дата звернення: 03.11.2025).
5. Уроки навчання грамоти за букварем. [Електронний ресурс]. https://yakistosviti.com.ua/userfiles/file/Vashylenko/Uroki_navch_gram_1kl.pdf (дата звернення: 03.11.2025).
6. UNESCO. The Use of modern media for rural education in developing countries: the organisational problems. [Електронний ресурс] <https://www.iiep.unesco.org/en/publication/use-modern-media-rural-education-developing-countries-organisational-problems> (дата звернення: 03.11.2025).
7. Comics in Education – офіційний міжнародний ресурс. [Електронний ресурс] <https://www.comicsineducation.com> (дата звернення: 04.11.2025).
8. Українська Вікіпедія – Буквар. [Електронний ресурс] <https://uk.wikipedia.org/wiki/Буквар> (дата звернення: 04.11.2025).
9. European Comics Organization – educational resources. [Електронний ресурс] <https://euro-comics.org/resources/> (дата звернення: 04.11.2025).
10. Національна бібліотека України ім. Вернадського. [Електронний ресурс] <http://www.nbuv.gov.ua/> (дата звернення: 04.11.2025).

11. National Council of Teachers of English (NCTE). Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel. [Електронний ресурс] <https://www.readwritethink.org/professional-development/professional-library/building-literacy-connections> (дата звернення: 05.11.2025).

12. Українська література в коміксах. [Електронний ресурс] <https://ukrlitcomics.com.ua/> (дата звернення: 05.11.2025).

13. Комікси для вивчення англійської. Онлайн школа All Right. [Електронний ресурс] <https://allright.com/uk/blog/korisni-poradi/komiksi-dlya-vivchennya-anglijskoji-z-ditmi> (дата звернення: 05.11.2025).

14. Методичні особливості застосування коміксів у процесі підготовки вчителів початкової школи. [Електронний ресурс] https://www.researchgate.net/publication/380269383_METODICNI_OSOBLIVOSTI_ZASTOSUVANNA_KOMIKSIV_U_PROCESI_PIDGOTOVKI_VCITELIV_POCHATKOVOI_SKOLOI (дата звернення: 05.11.2025).

15. Перше Інформаційне Агенство. Історія України буде у коміксах. [Електронний ресурс] https://www.volynnews.com/news/society/istoriya_ukrayiny_bude_u_komiksakh_interviu/ (дата звернення: 06.11.2025).

16. Комікси з національної безпеки. [Електронний ресурс] <https://shatsk.rayon.in.ua/news/509849-volinyani-mozhut-bezplatno-zavantazhiti-komiksi-pro-bezpeku-ditey-pid-chas-viyni/amp> (дата звернення: 06.11.2025).

17. Супергерої України: безстрашних кіборгів увіковічили у серії коміксів. [Електронний ресурс] <https://znaj.ua/society/supergeroi-ukra%D1%97ni-bezstrashnih-k%D1%96borg%D1%96v-uv%D1%96kov%D1%96chnili-u-ser%D1%96%D1%97-kom%D1%96ks%D1%96v> (дата звернення: 06.11.2025).

18. UA Comix – українське комікс-видавництво. [Електронний ресурс] <https://uacomix.com> (дата звернення: 07.11.2025).

19. Edutopia. Using Graphic Novels and Comics in the Classroom. [Електронний ресурс] <https://www.edutopia.org/blog/graphic-novels-comics-andrew-miller> (дата звернення: 07.12.2025).

20. Graphic Novels. [Електронний ресурс] https://cdn.ncte.org/nctefiles/resources/books/sample/03920chap01_x.pdf (дата звернення: 07.12.2025).
21. Офіційна сторінка III Grok. [Електронний ресурс] <https://grok.com/> (дата звернення: 07.12.2025).
22. Canva Education – інструменти для візуальних матеріалів. [Електронний ресурс] <https://www.canva.com/education> (дата звернення: 07.12.2025).
23. Cohn N. Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension. London: Bloomsbury Academic, 2020. С.256 p.
24. Chute H., Jagoda P. Comics Studies: A Guidebook. New York: Routledge, 2020. 330 p.
25. Mikkonen K. Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form. London: Routledge, 2020. 198 p.
26. Hammond H., Danaher M. Graphic Novels and Student Engagement. *Journal of Visual Literacy*. 2020. Vol. 39(2). P. 101–117.
27. Thomas E., Dyches J. Using Graphic Novels to Engage Students in Critical Reading. *Literacy Research and Instruction*. 2021. Vol. 60(1). P. 34–49.
28. Evans J. Exploring the Pedagogical Value of Graphic Narratives. *English in Education*. 2022. Vol. 56(3). P. 267–283.
29. Smyth T. Teaching with Comics and Graphic Novels: Fun and Engaging Strategies to Improve Close Reading and Critical Thinking in Every Classroom. New York: Routledge, 2023. 218 p.
30. Novak R. J. Teaching Graphic Novels in the Classroom: Building Literacy and Comprehension (Grades 7–12). New York: Routledge, 2021. 175 p.
31. Gritter K., Bian X., Van Duinen D., Boerman-Cornell W. Teaching Graphic Novels to Adolescent Multilingual (and All) Learners: Universal Design, Pedagogy, and Practice. New York: Routledge, 2023. 196 p.
32. Aman R., Wallner L. (eds.). Teaching with Comics: Empirical, Analytical, and Professional Experiences. Cham: Palgrave Macmillan, 2022. XIX, 323 p.

33. Kirtley S. E., Garcia A., Carlson P. E. (eds.). *With Great Power Comes Great Pedagogy: Teaching, Learning, and Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2020. 270 p.
34. Smith C., Wysocki A. *Visual Rhetoric and Multimodal Pedagogy*. *Journal of Literacy and Technology*. 2023. Vol. 24(1). P. 55–78.
35. Xu Y., Wong M. *Comics as Scaffolding Tools in Visual Learning*. *Teaching and Teacher Education*. 2022. Vol. 118. P. 1–12.
36. National Academy of Educational Sciences of Ukraine. *Візуальна педагогіка: нові підходи*. Київ: НАПН України, 2021. 142 с.
37. Про карикатуру як засіб комунікації та пізнання. *Енциклопедія Сучасної України*. [Електронний ресурс] <https://esu.com.ua/article-9807> (дата звернення: 10.12.2025).
38. Про комікс як форму поєднання тексту й зображення. [Електронний ресурс] <https://www.britannica.com/art/comic-strip> (дата звернення: 10.12.2025).
39. Encyclopaedia Britannica – Editorial cartoon (caricature). [Електронний ресурс] <https://www.britannica.com/art/caricature-and-cartoon> (дата звернення: 10.12.2025).
40. National Association of Comics Art Educators (NACAE) – Comics in Education. [Електронний ресурс] <https://www.cartoonstudies.org/teachingcomics/> (дата звернення: 10.12.2025).
41. Українська Вікіпедія – Комікс. [Електронний ресурс] <https://uk.wikipedia.org/wiki/Комікс> (дата звернення: 11.12.2025).

Додаток А
(обов'язковий)

Комікси

Комікс «Як створити шкіряний брелок»



Рисунок А.1 – Комікс до теми «Виготовлення шкіряного брелка», частина 1



Рисунок А.2 – Комікс до теми «Виготовлення шкіряного брелка», частина 2

Комікс «Створення рамки для фото»



Рисунок А.3 – Комікс до теми «Обробка деревини. Виготовлення рамки», частина



Рисунок А.4 – Комікс до теми «Обробка деревини. Виготовлення рамки», частина 2

Комікс «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком»



Рисунок А.5 – Комікс до теми «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком», частина 1

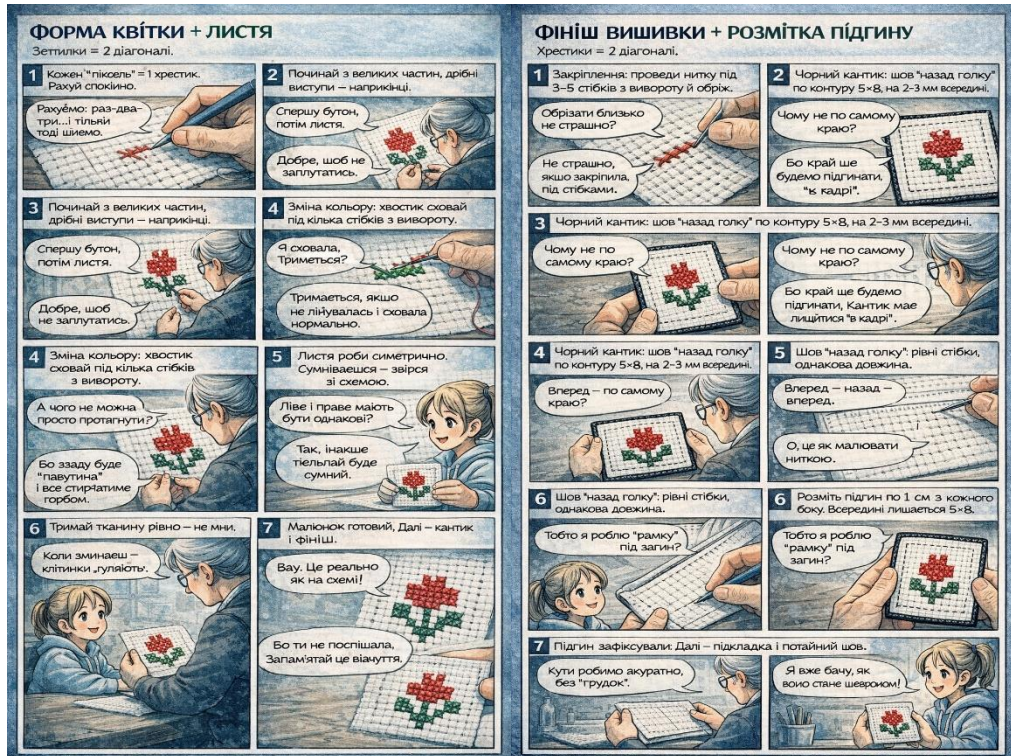


Рисунок А.6 – Комікс до теми «Вишивання нашивки для рюкзака хрестиком», частина 2

Комікс «Бісер-гайд. Види бісеру, типи ниток та інше»

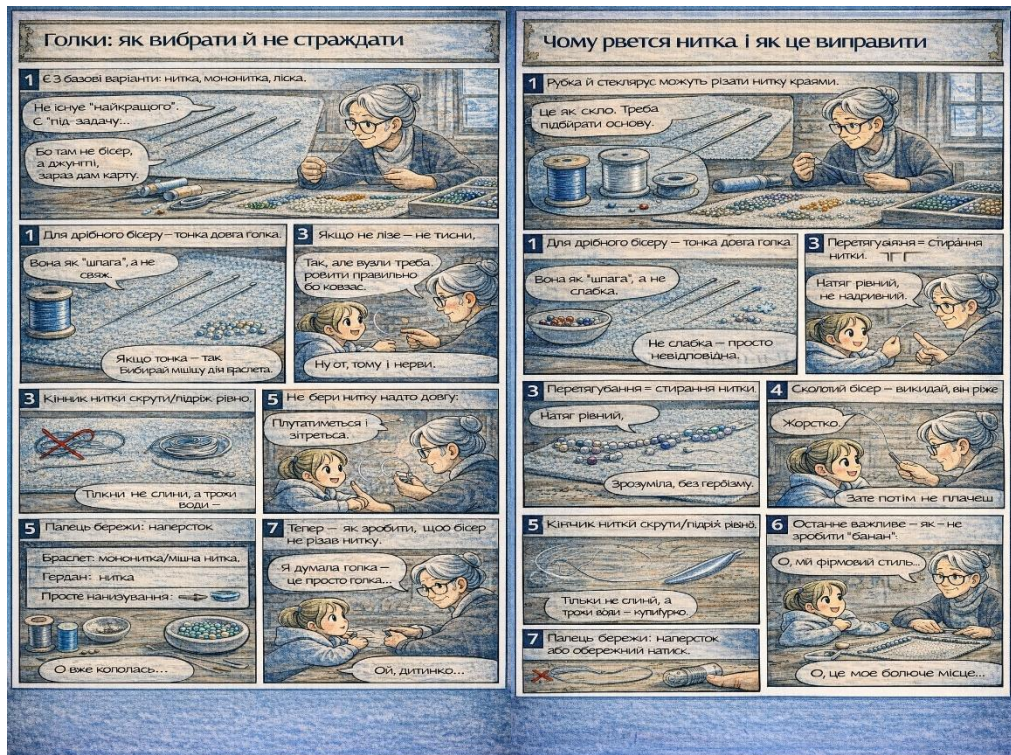
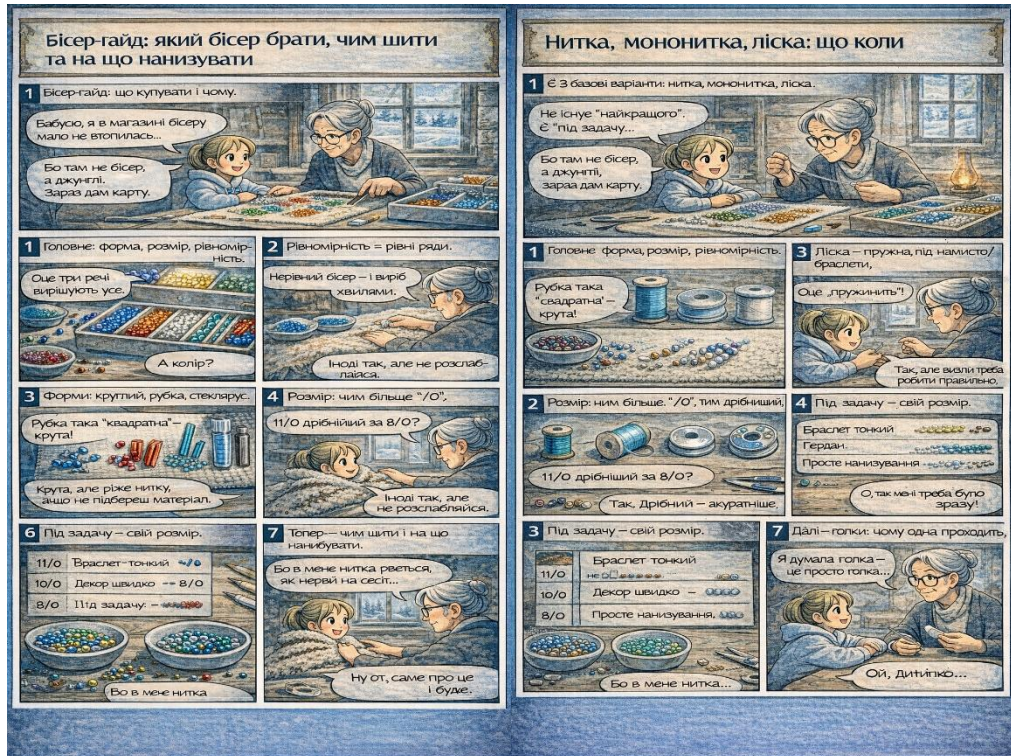


Рисунок А.7 – Комікс до теми «Бісер-гайд.

Види бісеру, типи ниток та інше», частина 1

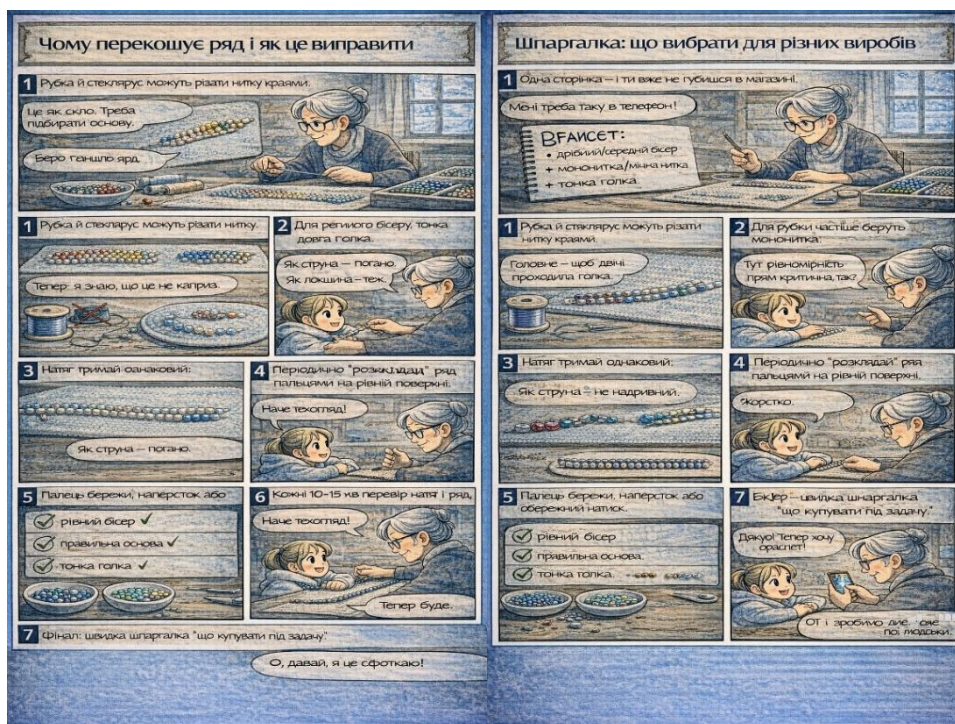


Рисунок А.8 – Комікс до теми «Бісер-гайд.

Види бісеру, типи ниток та інше», частина 2

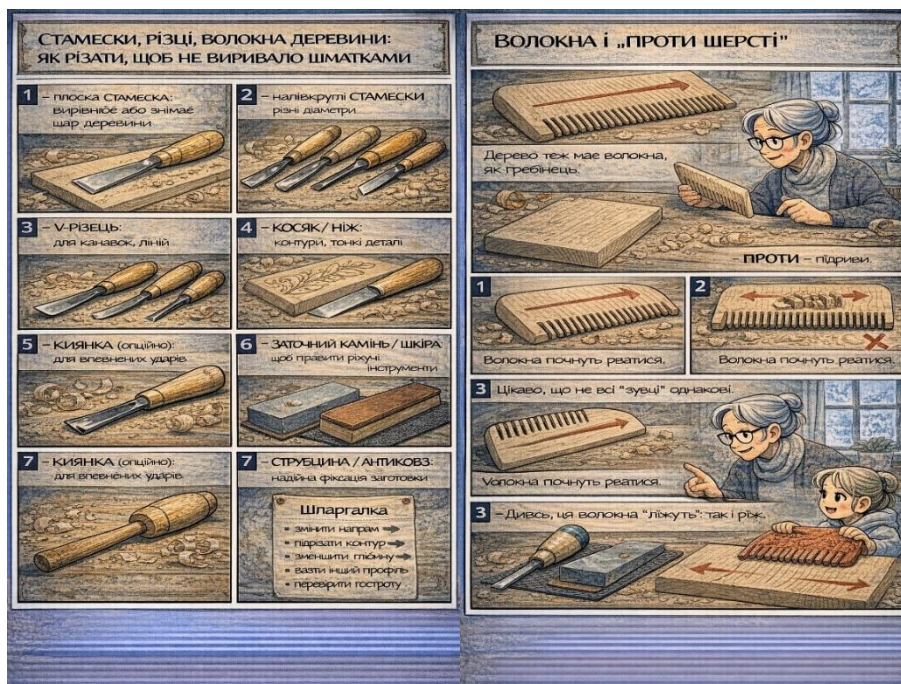
Комікс «Стамески, різці, волокна. Поради по різьбленню»

Рисунок А.9 – Комікс до теми «Стамески, різці, волокна.

Поради по різьбленню», частина 1



Рисунок А.10 – Комікс до теми «Стамески, різці, волокна.

Поради по різьбленню», частина 2

Комікс «Ліжникарство. Частина історії Карпат»



Рисунок А.11 – Комікс до теми «Ліжникарство. Частина історії Карпат»,



Рисунок А.12 – Комікс до теми «Ліжничарство. Частина історії Карпат», частина 2

Комікс «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного»

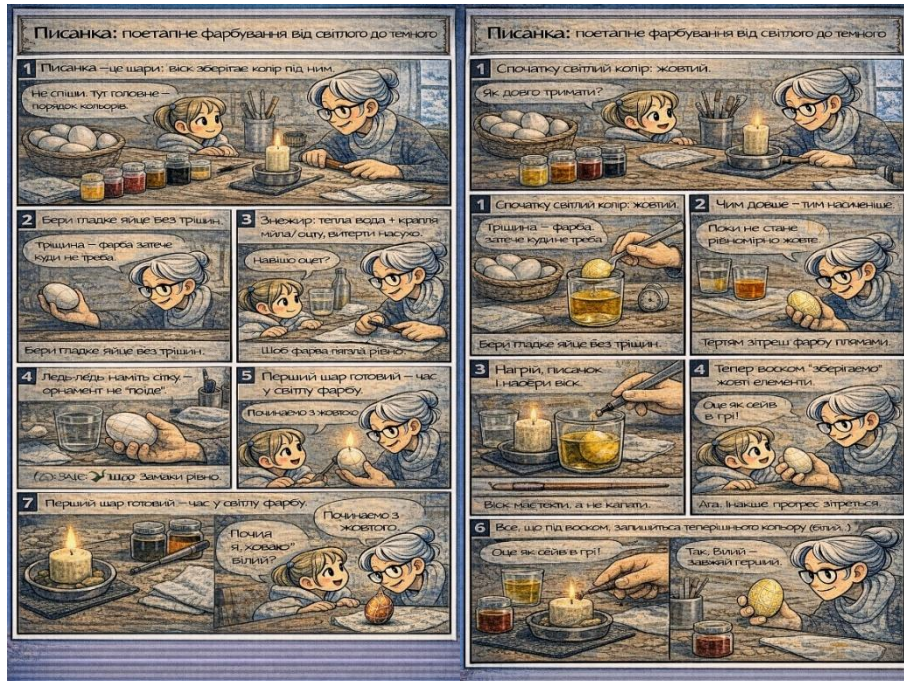


Рисунок А.13 – Комікс до теми «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного», частина 1



Рисунок А.14 – Комікс до теми «Писанка: поетапне фарбування від світлого до темного», частина 2

Комікс «Кераміка простими словами: що це і коли використовується»



Рисунок А.15 – Комікс до теми «Кераміка простими словами: що це і коли використовується», частина 1

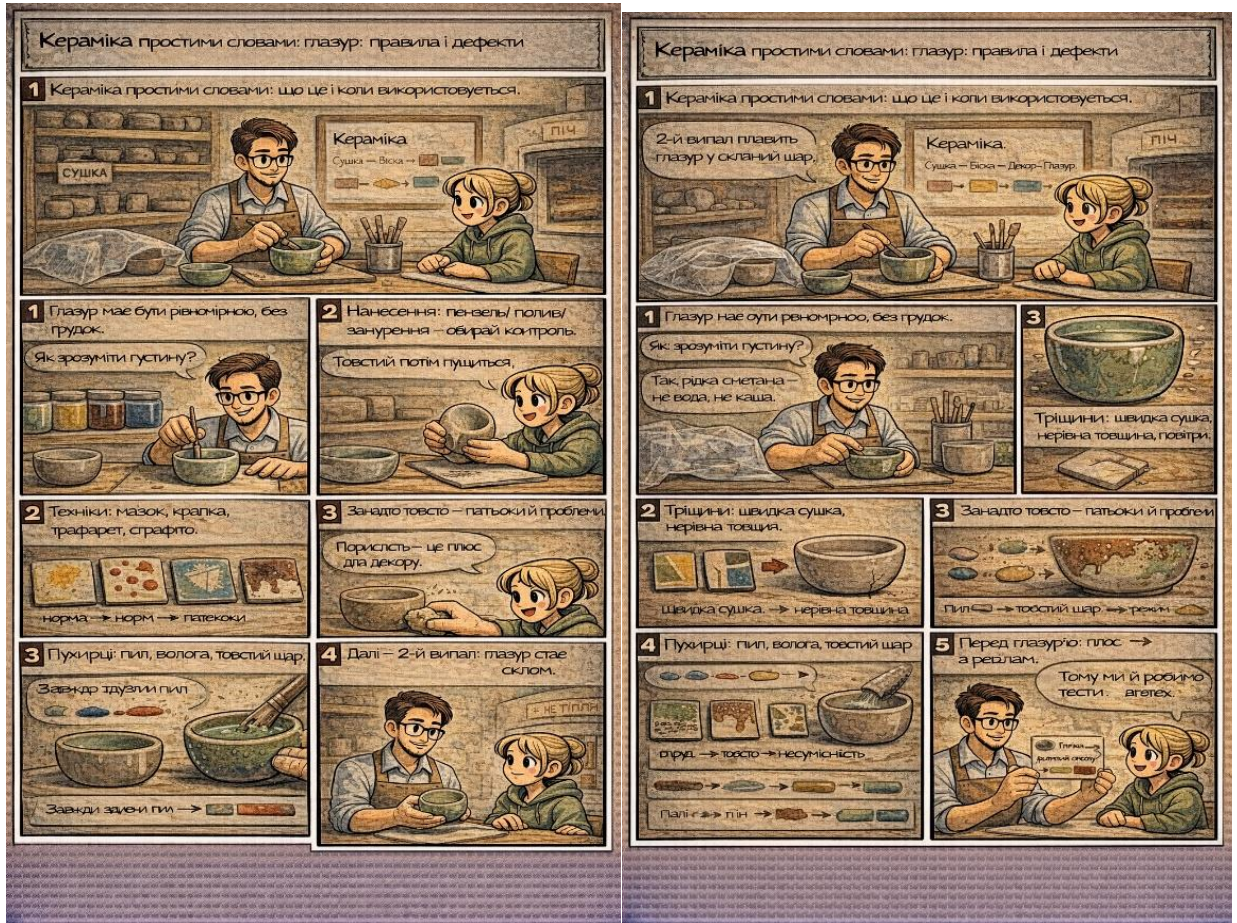


Рисунок А.16 – Комікс до теми «Кераміка простими словами: що це і коли використовується», частина 2

Додаток Б
(обов'язковий)

Анкета

1. Чи сподобалося вам навчання з використанням коміксів на уроках технологій?

- Дуже сподобалося
- Скоріше сподобалося
- Байдуже
- Скоріше не сподобалося
- Не сподобалося

2. Чи були комікси зрозумілими для сприйняття навчального матеріалу?

- Так, повністю
- Переважно так
- Частково
- Переважно ні
- Зовсім ні

3. Чи допомагали комікси краще зрозуміти послідовність виконання практичних робіт?

- Так
- Частково
- Ні

4. Чи зросла ваша зацікавленість уроками технологій завдяки використанню коміксів?

- Значно зросла
- Трохи зросла
- Не змінилася
- Зменшилася

5. Як ви оцінюєте рівень наочності коміксів?

- Дуже високий
- Високий
- Середній
- Низький

6. Чи було вам легше запам'ятовувати матеріал, поданий у вигляді коміксів?

- Так
- Частково
- Ні

7. Яка форма навчання вам більше сподобалася?

- Комікси
- Традиційне пояснення вчителя
- Поєднання коміксів і пояснення вчителя

8. Чи сприяли комікси вашій активності на уроці?

- Так, значно
- Частково
- Ні

9. Чи хотіли б ви, щоб комікси використовувалися й надалі на уроках технологій?

- Так
- Не має значення
- Ні

10. Як ви загалом оцінюєте ефективність використання коміксів у навчанні?

- Дуже ефективно
- Ефективно
- Середньо
- Неefективно

11. Що вам найбільше сподобалося у навчанні з використанням коміксів?

12. Що, на вашу думку, можна покращити у коміксах для уроків технологій?

13. Які теми або види робіт ви хотіли б бачити у вигляді коміксів?

14. Чи допомогли комікси вам почуватися впевненіше під час виконання практичних завдань? Чому?

15. Ваші загальні враження та пропозиції щодо використання коміксів на уроках технологій:

Додаток В

(обов'язковий)

**Вступний та контрольний тест для здобувачів освіти 10 та 11 класів Ліцею
№1 Гніванської міської ради**

Вступний тест

1. Який стібок найчастіше використовується для вишивання “хрестиком”?
А) петельний В) хрестик С) шов “назад голку” D) шов “через край”
2. Для нашивки на рюкзак найкраще брати основу, яка:
А) дуже тонка й тягнеться
В) щільна, тримає форму (канва/фетр/щільна тканина)
С) слизька (атлас)
D) прозора плівка
3. Для бісероплетіння найзручніша нитка/основа зазвичай:
А) вовняна товста
В) монопітканка або капронова/нейлонова нитка
С) бавовняна пухка
D) мотузка
4. “Калібр бісеру” означає:
А) колір бісеру
В) розмір/однорідність зернинок
С) краї отвору
D) краї виробу
5. Найважливіше правило при роботі зі шкірою ножем:
А) різати на вазі
В) різати по лінійці на підкладці, тримаючи ніж вертикально
С) різати дуже швидко
D) різати тупим ножем
6. Щоб отвори під кільце/фурнітуру в шкірі вийшли рівні, найкраще використовувати:
А) виделку
В) дирокол по паперу
С) пробійник/револьверний пробійник
D) ножиці

7. Ліжникарство – це традиційне:
- A) гончарство
 - B) ткацтво/виготовлення вовняних ліжників (ковдр)
 - C) різьблення по дереву
 - D) вишивання сорочок
8. “Волокно” в контексті різьблення по дереву – це:
- A) тканина
 - B) напрямок деревних волокон (структура дерева)
 - C) інструмент для свердління
 - D) клей
9. Стамеска і різець – це інструменти переважно для:
- A) роботи з металом
 - B) різьблення/обробки деревини
 - C) фарбування
 - D) плетіння бісеру
10. У писанкарстві фарбування роблять від світлого до темного, тому що:
- A) темні фарби не існують
 - B) світлий колір перекриє темний
 - C) темний перекриває світлий, а віск “зберігає” попередні кольори
 - D) так просто швидше
11. Найлогічніша послідовність при створенні рамки для фото:
- A) лак → нарізка → розмітка → склеювання
 - B) розмітка → нарізка деталей → складання/склеювання → шліфування → декор
 - C) декор → нарізка → розмітка → шліфування
 - D) склеювання → розмітка → шліфування → нарізка
12. Опиши 3-5 кроків, як зробити нашивку хрестиком для рюкзака (від підготовки до кріплення).
13. Поясни, які 2-3 види бісеру ти знаєш і чим вони відрізняються (розмір/форма/якість).
14. Назви мінімум 3 правила безпеки при різьбленні по дереву стамескою/різцями.
15. Коротко поясни, що таке ангоб і глазур (коли застосовуються в кераміці).

Контрольний зріз

1. Для охайного хрестика важливо, щоб:
 - A) нитка була максимально товста
 - B) усі верхні діагоналі “дивилися” в один бік
 - C) голка була без вушка
 - D) тканина була мокра
2. Найкращий спосіб закріпити нитку на початку вишивки (без вузлів) на щільній основі:
 - A) зробити великий вузол
 - B) закріпити стібками з вивороту / “петлею”
 - C) приклеїти скотчем
 - D) обрізати нитку коротко
3. Для бісеру важлива рівномірність, бо:
 - A) інакше він зламає голку
 - B) різний розмір дає “хвилі” і перекося виробу
 - C) він стане прозорим
 - D) це впливає лише на колір
4. Яка голка найчастіше підходить для бісеру?
 - A) товста штопальна
 - B) тонка бісерна
 - C) для шкіри (трикутне вістря)
 - D) для в’язання
5. Для шкіряного брелка край можна зробити акуратнішим, якщо:
 - A) не обробляти його взагалі
 - B) злегка зашліфувати і заполірувати (або обпалити/заокруглити)
 - C) залити водою
 - D) порізати “зубчиками”
6. Щоб поставити заклепку/хольнітен на шкірі, зазвичай треба:
 - A) молоток і встановлювач/набір для заклепок
 - B) праску
 - C) клей ПВА
 - D) лезо без підкладки
7. Ліжник традиційно виготовляють переважно з:
 - A) синтетики
 - B) вовни

- C) паперу
 - D) глини
8. При різьбленні по дереву безпечніше різати:
- A) на себе
 - B) у напрямку до руки, що тримає заготовку
 - C) від себе/з фіксацією заготовки
 - D) без фіксації заготовки
9. Чому важливо враховувати напрямок волокон при різьбленні?
- A) щоб інструмент був красивий
 - B) щоб дерево не “рвалося” і не сколювалося
 - C) щоб фарба не висохла
 - D) щоб бісер не сипався
10. У писанкарстві віск на яйці потрібен для:
- A) зробити яйце важчим
 - B) “заблокувати” ділянки від фарби і зберегти попередній колір
 - C) склеїти тріщини
 - D) щоб фарба стала темнішою
11. Керамічний виріб перед першим випалом має бути:
- A) мокрим
 - B) повністю висушеним
 - C) пофарбованим лаком
 - D) замороженим
12. Опиши повну послідовність виготовлення шкіряного брелка (мінімум 6 кроків: від розмітки до фурнітури).
13. Наведи 4-5 кроків пофарбування писанки від світлого до темного з поясненням “чому так”.
14. Склади коротку інструкцію: як зробити рамку для фото (мінімум 6 кроків + де потрібне шліфування).
15. Поясни, як комікс/покрокова інструкція допомагає в навчанні технологій: назви мінімум 3 переваги.