



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор ТОВ

«Академія інноваційного розвитку освіти»

«04» січня 2026 р.

 Олена ГРОМСЬКА

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

КОМІКСИ ЯК МОВА СУЧАСНОГО УРОКУ: ВІД ІДЕЇ ДО ПРАКТИКИ

Розробники освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів:

- ТОВ «Академія інноваційного розвитку освіти» (Громська О. І., директор «Академія інноваційного розвитку освіти»);
- Григор'єв Михайло Олександрович, вчитель біології, спеціаліст I кваліфікаційної категорії, голова методичного об'єднання вчителів природничо-математичного циклу, Дніпровський ліцей №123 «ТАНДЕМ».

Напрямок підвищення кваліфікації: використання сучасних інтерактивних методів і цифрових інструментів у базовому предметному навчанні здобувачів освіти другого циклу базової середньої освіти шляхом застосування коміксів як візуальної мови сучасного уроку, спрямованої на підвищення навчальної мотивації, емоційної залученості, розвитку творчого мислення та ефективного засвоєння навчального матеріалу.

Розроблено на основі типової програми підвищення кваліфікації (вказати вихідні дані): Типова програма підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти (наказ МОН від 12.10.2022 № 904).

Термін дії програми: 04.01.26 до 04.01.2031 року.

Рецензенти:

Пушкарьова Тамара, доктор педагогічних наук, професор, дійсний член (академік) НАПН України, автор і науковий керівник педагогічної технології “Росток” й освітньої інновації “Академія інноваційного розвитку освіти”, головний науковий співробітник відділу STEM-освіти Інституту педагогіки НАПН України.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність:

Сучасна освіта потребує динамічних, візуально привабливих і нестандартних підходів, які активізують учнівство, підтримують інтерес до навчання та роблять освітній процес емоційно насиченим і зрозумілим. Одним із таких ефективних інструментів є освітні комікси — поєднання візуального мистецтва, короткого тексту, сюжету та навчального змісту. Комікси допомагають перетворити складну інформацію на доступні образи, сприяють розвитку творчого мислення та залучають здобувачів освіти до активної взаємодії з навчальним матеріалом.

Використання коміксів у навчальному процесі має низку переваг:

- **Підвищення мотивації учнівства:** яскравий візуальний формат, цікаві персонажі та сюжетність викликають зацікавлення, підтримують увагу й стимулюють бажання активно долучатися до навчання.
- **Полегшення сприйняття та засвоєння навчального матеріалу:** поєднання зображень, коротких реплік і послідовності подій допомагає краще розуміти, структурувати та запам'ятовувати навчальні поняття, явища, процеси й причинно-наслідкові зв'язки.
- **Розвиток творчого та критичного мислення:** створення власних коміксів спонукає учнівство аналізувати інформацію, виокремлювати головне, будувати логічні зв'язки, добирати влучні образи та презентувати власні ідеї.
- **Емоційна залученість:** гумор, емоції, сюжетні ситуації та впізнавані образи створюють позитивну атмосферу, сприяють зниженню навчального напруження й підтримують психологічний комфорт учасників освітнього процесу.
- **Формування комунікативних і цифрових навичок:** робота з коміксами розвиває вміння висловлювати думки лаконічно й зрозуміло, працювати в команді, створювати візуальний контент, використовувати цифрові інструменти та критично оцінювати інформацію.
- **Інтеграція сучасних форматів навчання:** комікси поєднують освіту з мистецтвом, літературою, медіа та цифровими технологіями, роблячи навчальний матеріал ближчим і зрозумілішим для сучасного учнівства.
- **Гнучкість у застосуванні:** комікси легко адаптувати до різних навчальних предметів, тем і вікових груп. Їх можна використовувати для пояснення нового матеріалу, повторення, узагальнення, закріплення знань, оцінювання та творчих проєктів.

Використання коміксів у навчальному процесі перетворює урок на цікаву, інтерактивну та змістовну подію, сприяє кращому розумінню й засвоєнню знань, розвитку творчих здібностей та формуванню позитивного ставлення до навчання. Це сучасний підхід, що поєднує візуальність, емоції, творчість і навчальний зміст, створюючи умови для ефективного, доступного та захопливого освітнього процесу.

Цільова група: педагогічні працівники закладів загальної середньої освіти (вчителі базових навчальних предметів другого циклу базової середньої

освіти), класні керівники, педагог-організатори та заступники керівників закладів освіти

Обсяг (тривалість): 3 академічні години, 0,1 ECTS кредиту

Особливості реалізації програми: Програма реалізується в інтенсивній формі як короткостроковий курс у форматі вебінару з інтенсивним графіком навчання. Викладання за програмою можуть здійснювати тренери, практики, педагогічні та науково-педагогічні працівники, які пройшли відповідне навчання або підготовку за змістом програми та мають досвід упровадження інтерактивних, травмаінформованих і цифрових освітніх методів. Особливістю реалізації програми є використання інтерактивних форматів роботи, практичних завдань і обговорень, а також залучення викладачів, які пройшли попередню методичну або тренерську підготовку за змістом програми; за потреби передбачається участь у тренінгах для тренерів з метою забезпечення якості реалізації програми та дотримання принципів психосоціальної підтримки й травмаінформованого навчання.

Форма (форми) підвищення кваліфікації: інституційна (мережева).

Мета підвищення кваліфікації: підвищення професійної компетентності педагогічних працівників щодо впровадження сучасних інтерактивних і візуальних підходів у базовому предметному навчанні шляхом використання освітніх коміксів, цифрових інструментів та технологій штучного інтелекту з метою підвищення навчальної мотивації, емоційної залученості, розвитку творчого й критичного мислення здобувачів освіти другого циклу базової середньої освіти та підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу.

Завдання підвищення кваліфікації:

1. **Сформувати розуміння теоретичних основ використання коміксів** в освітньому процесі як сучасного візуального та інтерактивного інструменту навчання з урахуванням вікових, психологічних і пізнавальних особливостей здобувачів освіти другого циклу базової середньої освіти.
2. **Ознайомити слухачів із дидактичними можливостями освітніх коміксів**, цифрових платформ, графічних редакторів та інструментів штучного інтелекту для підвищення навчальної мотивації, емоційної залученості й ефективності засвоєння навчального матеріалу.
3. **Розвинути практичні навички проєктування**, створення та впровадження освітніх коміксів для пояснення нового матеріалу, закріплення знань, повторення, узагальнення, розвитку творчого мислення та організації навчальної взаємодії.
4. **Удосконалити вміння добирати й адаптувати комікс-контент** до потреб різних учнівських груп, поєднуючи предметний зміст із принципами

доступності, інклюзивності, емоційної підтримки, цифрової безпеки та етичного використання цифрових технологій.

5. **Сформувати навички аналізу та оцінювання ефективності** використання освітніх коміксів, визначаючи їхній вплив на навчальні результати, рівень мотивації, емоційну залученість, розвиток творчого й критичного мислення та якість засвоєння навчального матеріалу.

6. **Сприяти розвитку професійної рефлексії** та обміну педагогічним досвідом щодо використання коміксів, цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту в освітньому процесі, формуючи готовність слухачів до подальшого застосування здобутих компетентностей у власній педагогічній практиці..

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

- **Педагогічна (професійна) компетентність** — здатність проєктувати та реалізовувати освітній процес із використанням коміксів як сучасного візуального й інтерактивного інструменту навчання, ураховуючи вікові, психологічні та пізнавальні особливості здобувачів освіти другого циклу базової середньої освіти, забезпечуючи доступність, наочність та ефективне засвоєння навчального матеріалу.
- **Психолого-педагогічна компетентність** — уміння створювати емоційно комфортне, безпечне, підтримувальне та інклюзивне освітнє середовище, використовувати візуальні образи, сюжетність, гумор і творчі завдання для підтримки навчальної мотивації, емоційної залученості та позитивного ставлення здобувачів освіти до навчання.
- **Цифрова компетентність** — здатність використовувати цифрові інструменти, графічні редактори та засоби штучного інтелекту для створення, адаптації й поширення освітніх коміксів, а також критично оцінювати якість, доцільність, достовірність, етичність і безпечність їх застосування в освітньому процесі.
- **Інноваційна та методична компетентність** — готовність упроваджувати сучасні візуальні, інтерактивні та креативні методи навчання, використовувати комікси на різних етапах уроку, адаптувати їх до різних навчальних предметів, тем і потреб учнівства, аналізувати ефективність педагогічних рішень та вдосконалювати власну професійну діяльність.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

- Застосовувати знання про дидактичні, психолого-педагогічні та візуально-комунікативні можливості коміксів для створення доступного, емоційно комфортного, підтримувального та інклюзивного освітнього середовища у другому циклі базової середньої освіти.
- Проєктувати та створювати освітні комікси для пояснення нового навчального матеріалу, закріплення й повторення знань, узагальнення

вивченого, розвитку творчого та критичного мислення, підвищення навчальної мотивації й емоційної залученості учнівства.

- Використовувати можливості цифрових платформ, графічних редакторів та інструментів штучного інтелекту для створення й адаптації навчального комікс-контенту з урахуванням вікових особливостей, освітніх потреб і рівня підготовки різних груп здобувачів освіти.
- Аналізувати ефективність використання освітніх коміксів і цифрових візуальних методів навчання, оцінювати їхній вплив на рівень засвоєння навчального матеріалу, розвиток ключових компетентностей, навчальну мотивацію, емоційну залученість і творчу активність учнівства.
- Розробляти окремі елементи уроків, навчальні завдання та освітні проекти із використанням коміксів, спрямовані на підвищення результативності навчання, розвиток візуальної грамотності, формування предметних і ключових компетентностей та подолання освітніх втрат.
- Здійснювати професійну рефлексію та обмін педагогічним досвідом щодо використання коміксів, цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту в освітньому процесі для вдосконалення власної педагогічної практики.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації: (Це сукупність правил, підходів і показників, за якими визначається, наскільки успішно педагогічний працівник засвоїв програму підвищення кваліфікації. Для успішної реалізації програми підвищення кваліфікації суб'єкт має чітко й детально описати систему та критерії оцінювання результатів, що дозволить вимірювати реальний прогрес учасників, а також установити, як саме оцінюватимуться результати — за бальною, рівневою, описовою чи іншою шкалою. Суб'єкт підвищення кваліфікації визначає умови отримання документа про підвищення кваліфікації: необхідно вказати прохідний поріг (бал) або відсоток успішності (правильно виконаних завдань) для отримання документа (свідоцтва, сертифіката тощо) Оцінювання результатів підвищення кваліфікації здійснюється на основі комплексного підходу та передбачає поєднання формульовального й підсумкового оцінювання. Система оцінювання спрямована на визначення рівня засвоєння теоретичних знань, сформованості практичних умінь і навичок, а також здатності учасників застосовувати отримані компетентності у професійній діяльності.

Оцінювання проводиться за **рівневою та бальною шкалою** і включає такі компоненти:

- **участь в інтерактивних заняттях, обговореннях та аналізі можливостей використання коміксів у сучасному освітньому процесі;**

- **виконання практичних завдань із розробки освітніх коміксів**, окремих елементів уроків, навчальних вправ і візуальних матеріалів із використанням цифрових інструментів та технологій штучного інтелекту, з урахуванням вікових особливостей і освітніх потреб здобувачів освіти;
- **виконання рефлексійних завдань, самооцінювання та аналіз ефективності використання коміксів** для підвищення навчальної мотивації, емоційної залученості й якості засвоєння навчального матеріалу;
- **підсумкове завдання** — презентація власного мініпроєкту, освітнього коміксу або методичного напрацювання щодо його практичного застосування в освітньому процесі.

Критеріями оцінювання є:

- відповідність виконаних завдань змісту програми та заявленим компетентностям;
- практична доцільність і можливість застосування результатів у професійній діяльності;
- креативність, обґрунтованість рішень та дотримання принципів травмаінформованого навчання;
- активність і залученість у навчальний процес.

Умовою отримання документа про підвищення кваліфікації є виконання не менше **70 %** програмних завдань та активна участь у підсумковому заході. За результатами успішного проходження програми слухачам видається сертифікату становленого зразка із зазначенням обсягу навчання в академічних годинах та ECTS-кредитах.

Документ про підсумки підвищення кваліфікації: сертифікат про підвищення кваліфікації, який буде видано слухачам за результатами виконання програми.

Вартість – 200 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено інтерактивні лекції, практичні заняття, самостійну роботу та підсумкові заходи.

- **Інтерактивні лекції:** знайомлять учасників із теоретичними основами використання коміксів в освітньому процесі, їхніми дидактичними, візуально-комунікативними та психолого-педагогічними можливостями, а також із сучасними цифровими інструментами й технологіями штучного

інтелекту для створення навчального комікс-контенту. Особливістю є активне залучення слухачів через обговорення прикладів, аналіз освітніх коміксів, мультимедійні демонстрації та обмін педагогічним досвідом.

- **Практичні заняття:** передбачають створення освітніх коміксів за допомогою цифрових платформ та інструментів штучного інтелекту, розробку коміксів для пояснення нового матеріалу, закріплення й узагальнення знань, виконання інтерактивних вправ, а також аналіз практичних кейсів щодо використання коміксів на різних етапах уроку.

- **Самостійна робота:** включає розробку власного освітнього коміксу, серії коміксів або навчального завдання для конкретного предмета й теми, підготовку презентації чи методичного матеріалу, а також здійснення професійної рефлексії щодо ефективності використання коміксів для підвищення навчальної мотивації, емоційної залученості та якості засвоєння навчального матеріалу.

- **Підсумкові заходи:** охоплюють презентацію створених освітніх коміксів, мініпроектів і методичних напрацювань, тестування знань, самооцінювання та обговорення результатів. Це дає можливість оцінити рівень сформованості професійних компетентностей, розвитку творчого й критичного мислення та готовності застосовувати комікси, цифрові інструменти й технології штучного інтелекту у власній педагогічній практиці.

3.1. Орієнтовний перелік практичних завдань

У цьому розділі можуть міститися приклади практичних завдань, які учасники виконуватимуть з метою закріплення здобутих знань, формування практичних навичок та перевірки розуміння матеріалу. Завдання мають відповідати тематиці програми та очікуваним результатам навчання. Орієнтовно в цьому розділі можуть бути такі типи практичних завдань: аналіз ситуацій / кейсів (розбір професійних ситуацій з практики учасників; вирішення педагогічних / управлінських задач; обговорення варіантів дій в етичних або конфліктних ситуаціях) тощо; 31 розробка методичних матеріалів (створення планів уроків / занять / тренінгів; розробка презентацій, дидактичних матеріалів; написання алгоритмів дій або інструкцій); практичні тренінгові вправи (рольові ігри (моделювання ситуацій); робота в групах / парах); проєктна робота (розробка та презентація мініпроектів); виконання тестових / діагностичних завдань (рефлексійні анкети / опитування / самооцінювання); робота з нормативними документами (аналіз змін у законодавстві; оцінка відповідності освітньої діяльності вимогам державних стандартів) тощо.

Практичні завдання спрямовані на закріплення здобутих знань, формування практичних умінь і навичок щодо використання коміксів в освітньому процесі, розвиток творчого мислення та перевірку розуміння змісту програми. Учасники аналізують приклади освітніх коміксів і педагогічні ситуації з власної практики, визначають дидактичні можливості візуального сторітелінгу, розробляють комікси, окремі елементи уроків, навчальні вправи та методичні матеріали для різних предметів і вікових груп із використанням цифрових інструментів та технологій штучного інтелекту.

3.2. Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання (за потреби)

1. Розробка методичних матеріалів:

- створення сценаріїв і сюжетів освітніх коміксів для пояснення навчального матеріалу;
- розробка планів уроків та інтерактивних занять із використанням коміксів, візуального сторітелінгу, цифрових платформ і технологій штучного інтелекту;
- підготовка мініпроектів, презентацій, серій освітніх коміксів і дидактичних матеріалів із застосуванням візуального формату.

2. Практичні вправи та тренінги:

- моделювання навчальних ситуацій із використанням освітніх коміксів на різних етапах уроку;
- створення власних навчальних коміксів для пояснення понять, процесів, явищ, правил або розв'язання проблемних ситуацій;
- виконання індивідуальних і групових творчих вправ, що поєднують навчальний зміст, візуалізацію, сюжетність, діалог і гумор із урахуванням вікових та освітніх потреб здобувачів освіти.

3. Аналіз та оцінка ефективності:

- самооцінювання та професійна рефлексія щодо використання коміксів в освітньому процесі;
- оцінювання впливу освітніх коміксів і візуальних навчальних активностей на мотивацію, емоційну залученість, творчу активність і якість засвоєння навчального матеріалу;
- аналіз педагогічної доцільності, доступності, етичності та безпечного використання цифрових платформ, графічних редакторів і технологій штучного інтелекту для створення освітнього комікс-контенту.

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Модуль 1. Теоретичні основи інтерактивного та травмаінформованого навчання

Тема 1.1. Психосоціальна підтримка та травмаінформоване навчання

Ознайомлення з принципами психосоціальної підтримки здобувачів освіти та основами травмаінформованого навчання у другому циклі базової середньої освіти. Вивчення впливу емоційного стану учнів на ефективність засвоєння навчального матеріалу.

Тема 1.2. Інтерактивні методи та цифрові інструменти у навчанні

Розгляд інтерактивних методів, освітніх флешмобів і цифрових інструментів, зокрема ШІ, для підвищення мотивації, креативності та залученості учнів у навчальний процес.

Модуль 2. Практичне застосування коміксів в освітньому процесі

Тема 2.1. Розробка власних коміксів

Практичні вправи зі створення освітніх коміксів, візуальних історій, мініпроектів та інтерактивних навчальних завдань із використанням цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту. Формування навичок адаптації комікс-контенту до різних навчальних предметів, тем, вікових особливостей та освітніх потреб здобувачів освіти.

Тема 2.2. Оцінювання ефективності та рефлексія використання відеоформату

Аналіз і оцінка впливу освітніх коміксів, візуального сторітелінгу та цифрових інструментів на засвоєння навчального матеріалу, підвищення навчальної мотивації, емоційну залученість і розвиток творчого та критичного мислення здобувачів освіти. Самооцінювання, професійна рефлексія та обмін педагогічним досвідом щодо впровадження коміксів, цифрових платформ і технологій штучного інтелекту в освітній процес.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial, 1994.
2. Eisner W. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: W. W. Norton & Company, 2008.
3. Cary S. *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. Portsmouth: Heinemann, 2004.

4. Ranker J. *Comics, the Canon, and the Classroom: A Case for Graphic Novels in Education*. New York: Routledge, 2017.
5. *Educational Comics*. EBSCO Research Starters. Матеріали щодо використання освітніх коміксів і графічних історій для пояснення складних понять та підвищення ефективності навчання. [EBSCO Research Starters: Educational Comics](#)
6. *Comics as Visual Storytelling*. EBSCO Research Starters. Матеріали з основ візуального сторітелінгу, послідовної побудови сюжету та поєднання тексту й зображень у коміксах. [EBSCO Research Starters: Comics as Visual Storytelling](#)
7. Huang Y. *Applying Comics as Learning Tools: A Thematic Review*. Матеріали щодо дидактичних можливостей коміксів, їхнього впливу на доступність і привабливість навчання. [Applying Comics as Learning Tools: A Thematic Review](#)
8. UNESCO. *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Рекомендації щодо безпечного, етичного та людиноцентричного використання генеративного штучного інтелекту в освіті. [UNESCO: Guidance for Generative AI in Education and Research](#)
9. [Canva for Education](#) — цифрова платформа для створення навчальних презентацій, інфографіки, візуальних матеріалів та освітніх коміксів.
10. [Canva: створення освітніх коміксів](#) — практичні рекомендації щодо використання коміксів для пояснення навчальних понять, явищ і ситуацій.
11. [Pixton for Schools](#) — цифрова платформа для створення освітніх коміксів, розвитку візуального мислення, читацької грамотності та творчих здібностей учнівства.
12. [Pixton: Comics as a Learning Tool](#) — методичні матеріали щодо використання коміксів у навчанні, індивідуальній і груповій роботі та розвитку навичок візуального сторітелінгу.