

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХМЕЛЬНИЦЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ

ФАКУЛЬТЕТ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ ТА ФІЛОЛОГІЇ

Форма навчання: денна  
Кафедра: культурології та зарубіжної літератури

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

на тему:

**СКРАЙБІНГ ТЕХНОЛОГІЯ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ  
ЛІТЕРАТУРИ: ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ**

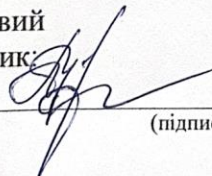
Виконала: магістрантка 2 курсу  
спеціальності 014 Середня освіта (Англійська  
мова та зарубіжна література)



**Анастасія  
СУПРУНОВА**

(підпис)

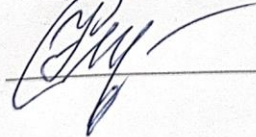
Науковий  
керівник:



**Світлана  
ПРОШЕНКО,  
к.філол.н., доцент**

(підпис)

Рецензент:



**Ірина  
СЛОНЕВСЬКА,  
к.філос.н., доцент**

(підпис)

Хмельницький – 2024 рік

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. СКРАЙБІНГ ТЕХНОЛОГІЯ В СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ: ПОНЯТІЙНИЙ АСПЕКТ.....</b>	<b>8</b>
1.1. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації: виникнення та наукові підходи щодо змістових дефініцій.....	8
1.2. Види, техніки, ознаки та структурні компоненти скрайбінгу.....	15
1.3. Алгоритм роботи над скрайбінгом в сучасній школі: методичні підходи. .....	21
<b>РОЗДІЛ 2. ОСНОВНІ ВИДИ СКРАЙБІНГУ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ У ПРАКТИЧНОМУ ЗАСТОСУВАННІ.....</b>	<b>30</b>
2.1. Скрайбінг-фасилітація: способи реалізації підвидів на різних етапах уроку. .....	30
2.2. Відеоскрайбінг: підтехніки та їх створення під час різноманітних видів навчальної діяльності.....	46
2.3. Розробка комбінованого скрайбінгу (на прикладі твору Антуана де Сента- Екзюпері «Маленький принц»).....	57
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>68</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>71</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>79</b>

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Сучасна освіта стоїть сьогодні перед новими викликами, зумовленими необхідністю адекватно реагувати на події часу, реагувати на фундаментальні зміни у запитах суспільства. Система загальної освіти переживає свій найбільший період трансформації, долаючи традиційну інерційність і консерватизм, в умовах постійного оновлення в контексті інформаційних технологій та відкритого доступу до Інтернету. І найголовніше в умовах постійного оновлення змісту, програм і засобів навчання, в умовах приходу до школи нового покоління дітей, які по-іншому сприймають інформацію, по-іншому навчаються і мають інші навички.

Сучасне вивчення літератури передбачає нові шляхи використання інноваційних технологій, які трансформуються та підштовхують до пошуку інших видів діяльності для кращого сприйняття інформації. Під цим складним процесом розуміється плавний перехід від простого до складного, що забезпечує якісний навчальний процес, підвищення рівня мотивації, вдосконалення знань та навичок, розвиток критичного мислення.

У сучасного покоління загалом переважає «кліпове» сприйняття світу, візуальна пам'ять та образне мислення, їм швидко набридають текстові елементи. Це так зване «покоління Z», яке «характеризується сприйняттям інформації переважно через образи». Учні мають перевагу до сприйняття знань у вигляді образів, натомість виявляється їхня недостатня адаптаційна спроможність до лінійних, однорідних матеріалів, тобто книжкових текстів. Тому слід обирати методи, які роблять таку інформацію зрозумілою та заохочують учнів до виконання активної творчої діяльності. Постійно зростаюча кількість навчальних матеріалів ускладнює їх запам'ятовування, збереження та відтворення. Це спонукає до пошуку нових ефективних форм роботи в класі. Одним із таких виступає *скрайбінг* (візуальне мислення) – ефективний вид діяльності використання графічних форм під час навчального процесу. Ця ідея не є новою, але зараз набула широкого розголосу та активно

використовується не тільки на уроках літератури, а й на інших предметах завдяки узагальненню, можливості коротко та чітко формулювати головні аспекти у доступній формі. Створюючи візуальні «конспекти» або схеми, здобувачі освіти краще можуть уявляти абстрактну інформацію за допомогою органів чуття: зір, слух, уява, а також розвивати креативність, запам'ятовувати більше матеріалів, отримувати досвід, формувати власні думки, схиляються до аналізу.

Так, особливого значення для вчителів-словесників скрайбінг набуває через: доступність; якісне та зручне засвоєння; універсальність; залучення учнів; розвиток критичного мислення, уяви, творчого розбору твору; пізнавальну діяльність; структуровану інформацію; актуальність; підсумування інформації; тощо. Окрім того, завдяки цьому виду діяльності організація навчального процесу стає легшою, учні з глибокою зацікавленістю беруть участь як у процесі створення, так і у вивченні та дослідженні.

**Ступінь дослідженості проблеми.** Дослідження різних аспектів застосування технологій візуалізації відображені як у зарубіжних, так і в українських роботах. На сьогодні в теорії і практиці професійної освіти накопичено певний досвід, який охоплює проблеми використання інноваційних технологій у навчально-виховному процесі. Численними опрацюваннями процесу скрайбінгу займалися багато науковців з усього світу, зокрема книги: «The Sketchnote Handbook: The Illustrated Guide to Visual Note Taking» (М. Роджерс) [71], «The Doodle Revolution: Unlock the Power to Think Differently» (С. Браун) [60], «Visual Note-Taking for Educators: A Teacher's Guide to Student Creativity» (В. Пілерс) [68] та праці: Л. Гайдай, Н.Житеньової, І. Андрощук Л. Білоусової, Л. Кошкіної, М. Орешко, Т. Сороки, М. Інгліса, С. Дірксена, М. Еплбі, С. Кемпа, М. Фавера, М. Мартіні, Б. Сандерса як у загальному, так і в контексті навчання [9;27;28;39;48] . Ця технологія як окреме завдання в освітньому процесі відображено в наукових дослідженнях Н. Сидорчук, Л. Онофрійчук, Л. Білоусової та інших [44;50]. Проте впровадження таких форм в освітній процес при викладанні літератури

не було предметом окремого наукового дослідження. Незважаючи на широке вивчення теми, ми вважаємо що не усі фактори були повністю розкриті. Тому нами була обрана тема наукового дослідження: **«Скрайбінг технологія на уроках зарубіжної літератури: практичний аспект».**

**Об'єкт дослідження:** скрайбінг технологія в сучасному освітньому просторі.

**Предмет дослідження:** основні види скрайбінгу та їх практичне застосування на уроках зарубіжної літератури.

**Мета кваліфікаційної роботи:** розкрити та проаналізувати науково-методичні потрактування визначення технології скрайбінгу; розглянути особливості практичного застосування основних видів скрайбінгу на уроках зарубіжної літератури на прикладі програмованих творів.

Досягнення поставленої мети передбачає постановку і вирішення **наступних завдань:**

1. Дослідити скрайбінг як сучасну форма візуалізації навчального процесу, а саме виникнення та наукові підходи щодо змістових дефініцій.
2. Розглянути види, техніки, ознаки та структурні компоненти скрайбінгу.
3. Розкрити алгоритм роботи над скрайбінгом у методичному аспекті.
4. Проаналізувати особливості практичного використання основних видів скрайбінгу на уроках зарубіжної літератури (на прикладі зазначеної програми та підручника для 10-го класу).

**Матеріали для дослідження:**

Програма для 10–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання (авторський колектив *Л. Юлдашева, О. Ніколенко, О. Ісаєва та інші*). Програму рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ від 03 серпня 2022 року).

Підручник «Зарубіжна література» для 10 класу (рівень стандарту) під ред. Ісаєва О., Клименко Ж., Мельник А. 2023. 240 с.

Підручник «Зарубіжна література» для 10 класу (профільний рівень) під ред. Ісаєва О., Клименко Ж., Мельник А. 2023. 288 с.

**При проведенні даного дослідження були використані наступні методи:** теоретичні: вивчення, аналіз і систематизація наукової, літературознавчої та методичної літератури для визначення наукових засад і стану теоретичної розробленості проблеми; описовий метод, що реалізується в прийомах спостереження, зіставленні та узагальненні розроблення проблеми, визначення фундаментальних понять, методологічних засад розвідки; аналіз чинних програм, підручників із зарубіжної літератури; узагальнення педагогічного досвіду вчителів літературознавчого циклу для з'ясування сучасного стану проблеми; метод контекстуального аналізу, який реалізовано у представленні художніх творів в контексті наведених прикладів щодо.

**Наукова новизна.** В роботі з'ясовано значення та зміст поняття «скрайбінг», сучасний алгоритм реалізації технології скрайбінгу у методичному аспекті. Так, проаналізовано особливості застосування скрайб технології на заняттях із зарубіжної літератури (на прикладі програмових творів із зарубіжної літератури за сучасними програмами). Наведено найбільш показові приклади візуального контенту скрайбінг-фасилітації та характеристики її підвидів, а також визначено підтехніки відеоскрайбінгу та їх застосування на конкретних прикладах уроків зарубіжної літератури у старшій школі.

**Апробація результатів дослідження:** Основні положення кваліфікаційної роботи обговорювались на IV Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми іноземної філології та перекладознавства» (9 – 10 листопада 2023 рік, м. Полтава), Науково-практичному семінарі «Компетентнісний вимір шкільної освіти в умовах нової української школи (23 листопада 2023 рік, м. Хмельницький) та Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Студентська молодь у науці» (13 травня, 2024 рік, м. Хмельницький), V Міжнародній

науково-практичній конференції «Актуальні проблеми іноземної філології та перекладознавства» (7 – 8 листопада 2024 рік, м. Полтава); окремі аспекти дослідження висвітлені у тезах «Скрайб-технологія на уроках зарубіжної літератури: сучасний контент», «Скрайбінг як сучасна форма візуалізації: алгоритм роботи на уроках зарубіжної літератури», «Технологія відеоскрайбінгу: підвиди та способи реалізації на уроках із зарубіжної літератури В НУШ», «Скрайбінг-фасилітація: способи реалізації підвидів на різних етапах уроку зарубіжної літератури».

**Структура кваліфікаційної роботи:** робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (73 найменувань) та додатків. Основний зміст роботи викладено на 67 сторінках.

## РОЗДІЛ 1.

### СКРАЙБІНГ ТЕХНОЛОГІЯ В СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ: ПОНЯТІЙНИЙ АСПЕКТ

#### 1.1. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації: виникнення та наукові підходи щодо змістових дефініцій

XXI століття називають століттям високих комп'ютерних технологій, інформація та інформаційні процеси стали найважливішою складовою життєдіяльності людини. Новий час диктує нові вимоги. Сучасні методи розпізнавання інформації є дуже необхідними у розвитку сучасних технологій. В умовах великих інформаційних потоків наш мозок поступово стає так званим «кліповим мисленням». Це явище, при якому ми починаємо сприймати світ через яскраві образи, картинки, пости, новинні стрічки, відеокліпи.

Ще у 60-70 роках минулого століття приділяли чимало уваги візуальним засобам відтворення інформації та продуктивності у 60% при залученні зорових та слухових органів чуттів одночасно. С. Симоненко у дослідженнях стверджував, що видимі зразки певних предметів чи явищ спрощують процес створення уявних, мисленнєвих образів, а також додавання інших елементів до існуючих моделей, які залишаються унікальними, такими як створив їх «проектувальник» [50].

На кожному етапі розвитку як людства, так і інших сфер продиктованих людиною, спостерігається відображення, певний відблиск реального, умовного та змінного. Це певний процес, який пов'язує щось із чимось. Саме за цим принципом можна об'єднати багато об'єктів та явищ, наприклад, літературу, яка описує певні часові рамки, суспільство, історію буття, проблеми, емоційні стани, відношення автора до своєї праці та навчальний процес, що вміщує цілу низку характерологічних особливостей і поділяється



на чимало напрямків, зокрема, методи та засоби, за допомогою яких відбувається взаємодія для ефективного результату навчання.

При усвідомленні такого взаємовпливу, потрібно враховувати і сучасного учня з поганими вміннями зосереджувати увагу більше ніж на 45 хвилин та звиклого до коротких відео у соцмережах (TikTok), яскравих картинок (Instagram, Pinterest). Сьогодні сучасному школяреві для успішного освоєння знань потрібно мінімум витрат, максимум результат.

Тому поміж різних форм роботи найбільшої популярності набув *скрайбінг* – спосіб передачі інформації шляхом розширення аудіовізуального простору, який охоплює провідне значення в лаконічній формі. Основне завдання - креативно, чітко за допомогою малюнків, відео, презентацій, звукових доріжок передати та створити «план», занотувати та засвоїти найважливішу інформацію.

Коріння скрайбінгу сягають далекого минулого, коли люди використовували малюнки для передачі інформації. Однак сучасний скрайбінг, який ми знаємо сьогодні, з'явився відносно недавно. Поштовхом до його розвитку стали: розвиток мультимедійних технологій; поява потужних комп'ютерів, графічних редакторів та програм для створення анімації зробила скрайбінг доступним для широкого кола користувачів. У сучасному світі, де інформації надто багато, люди все більше цінують візуальний контент, який дозволяє швидко сприймати складні ідеї. Скрайбінг став одним із інструментів для створення цікавого та оригінального контенту для онлайн-платформ.

Хоча скрайбінг є відносно молодим явищем, він вже привернув увагу дослідників. Вчені намагаються визначити основні компоненти скрайбінгу та розробити теоретичні основи для його ефективного використання.

Сьогодні в освіті доступний широкий спектр засобів візуалізації, і їх кількість постійно зростає з розвитком сучасних технологій та появою нових засобів та інструментів для навчальної діяльності.

Науковці зазначають, що поширеною технікою візуалізації на стадії розвитку є скрайбінг (від англійського слова *scribe* - писар). Це насамперед

техніка відображення свого мовлення в малюнках, причому процес відбувається в реальному часі паралельно з доповіддю спікера. Скрайб-презентація відбиває ключові поняття оповідання та взаємозв'язку між ними. На сьогоднішній день скрайбінг є інноваційною технологією, важливо привернути увагу слухачів та надати додаткову інформацію, виділити головні моменти доповіді. Популярність цієї технології забезпечується тим, що людський мозок мислить образами, а малюнок є універсальною мовою. Сьогодні поняття «скрайбінг» є відносно новим, і аналіз літератури показує, що «скрайбінг» ще не набув широкого розповсюдження. Це поняття ще не увійшло в широкий науковий обіг [4].

В освіту скрайбінг прийшов з бізнес-додатків, де під скрайбінгом розуміють підтримку презентації доповідача ілюстраціями. Загальноприйняте визначення скрайбінгу таке – це найсучасніша технологія презентацій, яка має синхронний характер. Синхронне додавання малюнків до усних повідомлень (наприклад, доповідей, промов, презентацій навчальних матеріалів тощо) та малювання на дошці (або папері) фломастером.

Термін «скрайбінг» походить від англійського слова «scribe», тобто замалювати, накреслити, намалювати, переписувати, «водити ручкою» якщо перекладати у контексті виразу «drive a pen». Існує й інше похідне англійське слово «doodle», яке означає каракулі, малюнок від руки, щось схоже на те, що учні малюють від нудьги на полях у зошиті, те що існує, функціонує тут і зараз, що відображає міркування, емоційність та реальність [24].

Першим, хто створив та ввів скрайбінг, створивши близько 14 анімацій-скрайбів для «Британської асоціації наукових знань», вважається художник Ендрю Парк, але широкого застосування цей засіб тоді не набув, використовувався лише для презентації бізнес-ідей, створення різноманітних проектів. Техніку винайшов англійський художник із опорних схем, графіків, конспектів для засвоєння інформації.

А от першим, хто застосував цей прийом у навчальних потребах - вважається американський викладач - Пол Богуш, який перекреслив основний

методологічний принцип *«прочитай розділ – дай відповідь»*, обґрунтував корисність та результативність скрайбінгу під час здобування знань. Тому, після 70-тих років ХХ століття розпочався новий етап для використання візуально-інформаційних технологій для передачі та демонстрації матеріалів.

Після цього, Кен Робінсон, автор книг, міжнародний радник з питань освіти та інноваційних технологій, створив один із найкращих прикладів представлення скрайбу на веб-просторі, що підсилило вагомість вжитку прийому.

В Україні мобільні оператори «Київстар» у співпраці з освітянами також започаткував щорічне святкування екранізації скрайбінгу мобільного інтернету по всій Україні.

Зазначають і поняття *«скрайбер»* - той, хто створює скрайбінг, а результат роботи *«скрайб»* або *«скрайб-презентація»*. Для цього не потрібно бути художником, письменником чи дослідником, це може бути будь-яка людина чи учень, який здатен малювати примітивні малюнки, застосовувати комп'ютерні програми онлайн у мережі [46].

Британський тлумачний словник визначає цей термін у двох значеннях. Це іменник і дієслово. Як іменник означає професійного переписувача, людину, яка знімає копію з рук опису перед тим, як його надрукувати. І як дієслово (з об'єктом), описувати, записувати, коментувати.

Вільний словник Farlex дає таке визначення терміну, а саме: особа, переписувач або офіційний переписувач, який копіює документ до того, як він буде надрукований, і виготовляє рукописну копію [39].

Скрайбінг (від англ. «scribe» - накидати ескізи та малюнки) – гармонійне поєднання слів та ілюстрацій, здатне наочно відобразити основні ідеї презентації [51].

Скрайбінг – це динамічний метод візуалізації інформації, який поєднує в собі елементи малювання, анімації та озвучування. Ця техніка набирає все більшої популярності в освіті, бізнесі та маркетингу завдяки своїй здатності перетворювати складну інформацію на яскраві та запам'ятовувані образи.

Л. Білоусова у своєму науковому доробку «*Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя*» визначила, що поняття «скрайбінг» - технологія візуалізації, яка відображає основні моменти та поняття змісту матеріалів, зовнішні та внутрішні аспекти об'єкта та зв'язки прикладом застосування символів, схем, малюнків, які з'являються на екрані або на дошці [9].

Інша дослідниця Житеньова Н.В., яка зосереджувалася на вивченні впливу та якості інформаційних «трендів» на навчання, до дидактичної праці додала, що традиційні підручники неповністю відповідають вимогам «цифрових аборигенів», які люблять робити все й одразу та швидко абстрагуватися від нецікавих сюжетів, тому використання технологій візуалізації може допомогти стимулювати інтерес до навчання та розвинути пізнавальний інтерес [27].

Науковиці виділяють такі можливості скрайбінгу [9;27] :

- Доступність, повна реалізація наочності, формування нових можливостей навчання.
- Щільна, але чимала демонстрація смислової інформації, що сприяє кращому запам'ятовуванні.

Але існує багато інших праць та досліджень в контексті як явища, так і засобу, яким можна користуватися на уроці. Так, Н. Сидорчук, Д. Безуглий, О. Башкір пізнавали скрайбінг як загальне явище та його вплив, застосування. Вивчення практичних аспектів, а саме використання для викладання української та зарубіжної літератури вивчали І. Мегедь, Н. Рева, О. Міщенко, А. Шитель, Н. Шаралай, О. Дубовик, Л. Каптенко тощо [4;5;20;24;50].

С. Денисенко зауважує , що людина бачить не просто одну ілюстрацію, а перед її очима розгортається цілісний візуальний образ, що відображає повний блок інформації [24]. Унаслідок чого підтверджує взаємозв'язок і цілісність між повідомленням та наочним представленням.

При дослідженні впливу технології скрайбінгу на процес навчання Д. Безуглий зазначав, що один із чинників результативності проявляється в

тому, що все відбувається за допомогою пояснювального ілюстративно-«миттєвого» методу, що сприяє звуженню, концентрації уваги учня саме на основні проблеми ідеї та теми [6].

В роботах М. Жовтухіної та Є. Пономаренка скрайбінг-технологія визначена як універсальний засіб для забезпечення інтерактивної візуальної комунікації. Її універсальність детермінується можливістю використання в різних сферах професійної діяльності та на різних етапах: представлення нового матеріалу, закріплення та узагальнення пройденого, як проектне творче завдання, брейн-стормінг, рефлексія тощо [43].

Інший науковець О. Башкір наголошував на тому, що поєднання структурно-логічних схем з коміксами сприяло появі графіті, малювання невеликих малюнків полегшує розуміння змісту уроку [18].

Відмітимо думку І. Андрощук Л. Білоусової, Л. Кошкіної, які зауважують, що скрайбінг, спрямований на донесення ємного для людського розуміння сенсу у вигляді простих образів на основі схемних та знакових моделей навчального матеріалу. Під навчальним скрайбінгом вони розуміють графічний спосіб залучення уваги аудиторії та забезпечення її додатковою навчальною інформацією. Тобто скрайбер здійснює техніку презентації навчального матеріалу з метою його структурування та швидкого запам'ятовування [9].

У наш час скрайбінг набуває різного звучання, а так має значення засобу, який зможе зосередити слухачів, сконцентрувати увагу, зацікавити широку аудиторію на тривалий час, а особливо, мотивувати учнів до пізнавальної діяльності у формі *«ефекту рівнобіжного слідування»*, коли аудиторія бачить і чує майже те саме, але не відходить від основної розкритої інформації. Учень не просто бачить певну картинку, а повністю уявляє та створює цілісний образ одразу, не відокремлює текстовий та видовий матеріал, що дає змогу не відриватися від одного до іншого.

Пояснення змісту та значення скрайбу в новітньому прояві, можна простежити у монографії *«Visual Note-Taking for Educators: A Teacher's Guide*

to Student Creativity» (В. Пілерса), в якій описується пізнавальне й візуальне мислення. Цей методичний орієнтир може дати відповіді на багато запитань, а саме, наприклад: «Що це?», «Як правильно подати, «скрайбувати» матеріал?», «Як користуватися технологією?», «З якими темами поєднати?» тощо [68].

Отже, проаналізувавши наукові підходи, відмітимо, що універсальність скрайбінг-технології пов'язана не тільки з можливістю її застосування на різних етапах навчання. Вона має властиву тільки їй особливість, яка полягає в можливості її використання вчителем у ході подання нового матеріалу так і в різних контекстах вивчення.

Врахувавши наукові погляди, можна окреслити перспективи скрайбінгу:

- Цілеспрямоване та яскраве представлення інформації;
- Спрощена форма прояву складних матеріалів для кращого розуміння великого обсягу тексту;
- Послідовний процес запам'ятовування;
- Створений скрайб у будь-яких проявах можна використовувати як опорну схему, до якої можна повернутися та повторити вивчене.

Отже, можна назвати ключові аспекти, які вивчаються вченими на сучасному етапі. Дослідники вивчають, як різні візуальні елементи (колір, форма, композиція) впливають на сприйняття інформації та емоційний відгук аудиторії. Також досліджується роль анімації в залученні уваги, покращенні запам'ятовування та створенні емоційного зв'язку з аудиторією. Вивчається взаємозв'язок між візуальними елементами та звуком, а також вплив різних типів звукового супроводу на сприйняття інформації. Досліджується роль тексту в скрайбінгу, оптимальний розмір і розташування тексту на екрані, а також вибір шрифтів. Вчені вивчають, як скрайбінг впливає на когнітивні процеси, такі як увага, пам'ять і мислення.

Відмітимо, що в сучасній освіті з'являється все більше засобів для спрощення та покращення навчально-виховної організації здобування знань шляхом випередження та стрімкого розвитку цифрових технологій. Це передбачає формування, досягнення, активізацію умінь для створення

дослідницького середовища, де переважатиме пізнавальна діяльність для пришвидшення передачі досвіду. Безумовно, набагато легше використовувати вже набуті, традиційні, перевірені прийоми, але не усі учні й вчителі можуть пристосуватися під один темп та один одного, що сприяє виникненню умовного бар'єру. Тому, ми потрактуємо скрайбінг як невід'ємну, допоміжну частину, яка спроможна не тільки представити, а й спрямувати на самостійну, осмислену співпрацю педагога та учня.

## **1.2. Види, техніки, ознаки та структурні компоненти скрайбінгу**

У контексті загальних сучасних тенденцій інформатизації та тотальної комп'ютеризації особливого значення набуває візуалізація навчального матеріалу. Візуалізація (з лат. *visualis* - сприймається візуально, наочний) - це процес представлення даних у вигляді зображень для полегшення розуміння та засвоєння; ілюстрація будь-якого об'єкта, суб'єкта, процесу.

Численні дослідження доводять, що сухе сприймання тексту чи розповіді без супроводжуючих засобів запам'ятовується учнями лише близько 10% з умовою, що вони зможуть відтворити й реалізувати його після заняття, а з наочними ефектами – 40%. Можлива, ще краща реалізація, якщо слухач брав участь у створенні та обговоренні – 65%. Технологія скрайбінгу, яка зосереджується саме на візуалізації, займає вагоме місце в освітніх процесах [3].

Скрайбінг не обмежується лише «каракулями» або ж простим копіюванням без осмислення головних ідей відносно чого він створюється. Це цілісна система, яка поділяється на види, способи реалізації, техніки, форми, інтеграції та етапи створення.

За формою скрайбінг поділяють на [24] :

❖ *Скрайбінг фасилітація (статичний скрайбінг або скрайб-ілюстрація).*

Англійське слово «*facilitate*» означає полегшити, сприяти в межах реального часу. Тобто, це коли скрайбер перетворює словесний матеріал в ілюстрований, замінюючи слова або дії на картинки. Кінцевий результат, продукт можна вивчати при збереженні логічної послідовності та наявного своєрідного «ланцюжка», етапності та зв'язності між окремими елементами. Найчастіше реалізований педагогами на уроках, де потрібно задіяти учнів до групової або індивідуальної творчої роботи.

❖ *Відеоскрайбінг.*

Реалізовується способом використання голосу спікера водночас з малюванням та прописом (графіка й текст) основного «месенджу» відповідних матеріалів для кращого пізнання й запису на відео. Тобто проявляється головна відмінність простого відеоряду та відеоскрайбінгу, який вміщує в одному прояві ключові елементи, які слугують «помічником» для опанування складного, замінюючи доступністю та легкістю донесення тверджень при демонстрації.

Також серед багатьох видів скрапбукінгу, які виділяють дослідники (Н. Сидорчук, Д. Безуглий), цієї нової техніки, вважають, що існує три види скрапбукінгу [6;50]:

- скрапбукінг, створений вручну за допомогою традиційних матеріальних інструментів;
- скрапбукінг, створений за допомогою програмних засобів;
- скрапбукінг, в якому різні техніки є поєднанням.

До першої категорії відноситься мальований скрапбукінг, який передбачає ручне малювання малюнків, схем і таблиць на дошках або папері; Аплікаційний скрапбукінг, який формує зображення із заздалегідь виготовлених фрагментів; складання зображень з магнітних заготовок, прикріплених до магнітних дошок для презентацій.

До другої категорії можна віднести комп'ютерний скрапбукінг, для якого використовуються спеціальні комп'ютерні програми або онлайн-сервіси



та відеоскрапбукінг. Відеоскрапбукінг передбачає зйомку процесу створення скрап-альбому у за допомогою відеоредактора.

Онлайн-сервіси PowToon, VideoScribe, які найчастіше використовуються при комп'ютерному скрайбінгу, особливо, якщо ви володієте сучасними ІТ-технологіями. Можна використовувати програму Power Point, але непросто для створення презентацій, презентація демонструється поступово відповідно до розповіді доповіді, чи підготовки звіту [70;73] .

Дослідник Я.А. Забалуєва виділяє також такий вид скрайбінгу, як цифровий [22]. У зв'язку з стрімким розвитком цифрових технологій цифровий скрайбінг може розглядатися дослідниками як один з переконувачів способів подання навчальної інформації.

Серед методичних особливостей використання технології цифрового скрайбінгу можна відзначити такі компоненти:

- наявність можливості відтворення навчальної інформації з навчального цифрового скрабінгу;
- колір може нести певне смислове навантаження;
- використання усвідомленої композиції елементів-конструктів, так як їх розташування на місці простору позначає зв'язки між образами, дозволяючи виявити особливості композиції всієї опорної схеми, забезпечуючи контекст, зрозумілий аудиторії.

Так, наприклад, незрозумілі для розуміння учнями фрагменти тексту можуть бути розміщені під знаком питання у лівому верхньому розі конспекту. За допомогою запиту можна отримати додаткову інформацію щодо них.

Однією з труднощів, з якими може зіткнутися скрайбер при використанні технології цифрового скрайбінгу, є важливість дотримання певного регламенту, в який має вкластися учень-скрайбер, а також вміння вловити суть навчального контенту, виділити основні терміни і схематично представити їх графічними образами в цифровому форматі. Для того, щоб

нівелювати низку труднощів, учень може використовувати як додатковий засіб навчання – технології використання штучного інтелекту, зокрема технологію емоційного штучного інтелекту, що представляє собою чат-бот зі штучним інтелектом для пошуку інформації та генерації тексту, яка застосовується для вирішення практичних проблем.

Читання цифрового скрайбу – це отримання інформації з нього. На перший план виходять такі взаємопов'язані вміння: побачити зміст-повідомлення цифрового скрайбу, сприйняти те, що він говорить; інтерпретувати візуальний конспект в аспекті заданого тематичного питання чи проблемно-орієнтованої задачі.

Дослідники виділяють наступні переваги технології цифрового скрайбінгу [39]:

- ефективність, що виявляється у можливості наочно, доступно, якісно, емоційно, забарвлено викласти та пояснити ємний іншомовний навчальний матеріал, донести ключову ідею;

- універсальність візуалізації, у розумінні мови графічного малюнка кожною людиною.

Розглянемо загалом різні види скрайбінгу. Відповідно до Х.І. Хамхоева, Л.С. Кодзоєва, К.В. Муцольгового [43], можна умовно виділити два типи навчального скрайбінгу за типом їх умов створення: аудиторний та самостійний. Перший тип передбачає навчальну діяльність із створенням скрайбінгу в аудиторії на заняттях, другий тип – організації діяльності учнів із самостійно створеними скрайбами у позаурочній діяльності.

Дослідниками також виділяються такі підвиди навчального скрайбінгу, як спільний та індивідуальний. Особливістю скринкастів є те, що зображення не подаються в готовому вигляді, а доповнюються, конструюються і розвиваються паралельно з усним викладом доповіді (або аудіо у випадку відео) ніби вони зроблені рукою художника, олівцем чи пензлем. Ефект «живого створення» зображень привертає вагу аудиторії. Крім того, зображення можуть бути алегоричними, привносити нотку гумору, що

дозволяє спікеру заручитися підтримкою аудиторії та створити позитивний настрій презентації. При подальшому перегляді готового скринкасту аудиторія може легко відтворити не тільки зміст доповіді, але й емоційний контекст, загальну атмосферу та настрій, створений доповіддю.

У той час як комп'ютерні презентації мають очевидні переваги з точки зору простоти створення, модифікації, подальшого використання та розміщення на веб-сайтах, презентації, зроблені вручну, дозволяють варіювати, як того вимагає унікальність кожного уроку, групи учнів також ситуації, що виникає в процесі навчання. Вони корисні для використання в ситуаціях, коли комп'ютеризовані класи недоступні, оскільки мають більше можливостей для варіативності.

Практично на кожному занятті будь-який педагог використовує наочність у вигляді малюнків, схем, діаграм, таблиць, картинок, відеороликів, презентацій, які спонукають учнів мислити, уявити поняття, образ героя й ситуацію, активізувати мозок до дискусії, формулювання чітких відповідей на поставлені запитання. З метою регулювання відношення ступеня візуального супроводу та очікуваних результатів виділяють такі техніки скрайбу [28]:

- *Рисований або мальований* – відтворюється у формі малюнку та написанні головних ідей або поняття + пояснення, тексту у кадрі, будь-якій поверхні, зазвичай супроводжується голосом.

- *Аплікаційний* – готові зображення прикріплюються, клеються на дошці або білому аркуші. Озвучування відповідає демонстрації.

- *Магнітний* – зображення, малюнки, текст, вирізки прикріплюються до твердої поверхні, зазвичай до магнітної дошки або парти за допомогою магнітів.

- *Фланелеграфний* – за допомогою фланеграфа кріпляться зображення: навчального посібника, дошки чи обтягнутого картону; ворсистій поверхні з липучками.

- *Комп'ютерний* – застосовуються спеціальні сервіси та програми, або ж онлайн-ресурси для розгляду картинок, тексту.

- *3D* – використання об'ємних малюнків, створених 3D ручкою та допоміжним обладнанням.

- *Комбінований* – використовуються кілька описаних вище одночасно.

Варто знати, що при створенні відеоматеріалів для корисного скрайбу потрібно усвідомлювати не тільки підготовку, творчі ідеї, стислу передачу об'ємних частин тексту, а й поділ на види відображення за змістом й метою відтворення саме відеоскрайбу.

Виділяють наступні [28]:

- *Відеоінфографіка* – (поєднання відеоефектів та графіки в презентаціях для чітких даних та теоретичних понять).

- *Вайтборд-відео* – (звукове відео з промальованими маркером елементами на дошці, білому фоні з подальшим записом, монтажем, відеоефектами).

- *Дудл відео* – (анімація звукової інформації для невимушеного сприйняття).

Як при цілеспрямованому визначенні у творах вічних образів добра й зла, так і важливим напрямом нашого дослідження виступають слабкі та сильні сторони технології, особливо при організації навчальної діяльності вчителя у ЗОШ. Проаналізувавши багато досліджень Л. Білоусової, Н. Житеньової, С. Денисенка, М. Кутузова, Ю. Меленчук, Б. Сандерса, С. Дірксена та інших можна вирізнити такі позитивні та негативні ознаки цієї технології [23;24;27].

*1. Позитивні ознаки скрайбінгу:*

- Легкість у пристосуванні до аудиторії та високий рівень залученості уваги.

- Якісне та ефективне засвоєння інформації простим шляхом.

- Безперервна співпраця та спілкування з учнями.

- Швидка передача інформації.

- Підвищення рівня мотивації, розвиток критичного мислення, підсилення пізнавального інтересу.

## *2. Негативні ознаки скрайбінгу:*

- Підготовка, пошук, виділення чіткого, основного з-поміж великої частки запланованого для вивчення матеріалу.
- Витрачання немалої кількості часу на виготовлення скрайбу.
- Різний рівень обізнаності та підготовки вчителів у вміннях користування онлайн-ресурсами, програмами.

Отже, простеживши наукові підходи щодо визначення технології скрайбінг, її видів, зазначимо, що при використанні технології можна зміщувати скрайбінг у межах донесення необхідного до свідомості учнів, наголошувати на базових судженнях, систематизувати та висвітлювати інформацію. Будь-яка тематика, вміння та креативність можуть створити щось нове, інше та цікаве. Головне, щоб мета скрайбу була досягнута, тобто відбувався процес активного обговорення та запам'ятовування. З іншого боку, це опрацювання текстових форм у стилі мінімалізму без зайвих, обтяжливих елементів й деталізації з більш контурними елементами, утворюючи щось «живе» у реальному часі. Тому варто наголосити, що успішне використання скрайбінгу надає можливість здійснювати навчальну діяльність відповідно до вимог сучасної візуально-комунікативної концепції.

### **1.3. Алгоритм роботи над скрайбінгом в сучасній школі: методичні підходи**

Зміни в сучасній освіті, пов'язані з безперервністю процесу навчання, з розвитком професійних навичок, підготовкою випускників з проектним мисленням та вмінням орієнтуватися в потоці інформації, сприяють пошуку навчальним педагогічним інноваціям. Причиною для переосмислення підходів у навчанні є формування нового психофізичного типу учнів, що мислять коротко, фрагментарно, але, які не люблять слухати, віддають перевагу візуальній інформації.

Під інноваціями в освітньому процесі розуміються зміни структури та змісту програм, навчальних матеріалів, форм та методів організації навчального процесу, а також системне та комплексне використання нових педагогічних прийомів та методів навчання.

На думку багатьох педагогів, які займаються пошуком і розробкою сучасних технологій, даний процес може розвиватися в наступних напрямках [36;39]:

- модернізація традиційних репродуктивних методів навчання.
- трансформація навчального процесу з орієнтації на дослідницький підхід у навчанні, на формування у учнів досвіду самостійного пошуку нових знань та шляхів їх застосування в сучасних умовах.

Орієнтуючись на вищевказані напрямки, вчителі в процесі пошуку нових методичних інструментів у навчанні звертаються до візуалізованих технологій.

Адже візуалізація навчальної інформації - це набагато ширше поняття, ніж просто візуальні образи. Воно передбачає не лише пояснювальну функцію, а й розміщення певного змісту в межах конкретного візуального образу, який сприймається глибше, ніж просто конкретне зображення, особливо в контексті його застосування.

Сучасні школярі народилися і виростили у світі, насиченому потужними та інтенсивними інформаційними потоками. Основою їхньої «картини світу» є не стільки поняття, скільки смисловий образ, створений візуальним мисленням. Врахування психологічних особливостей учнів призводить до використання технік візуалізації інформації, які компактно, виразно і динамічно подають зміст матеріалу, доносять до учнів його основний сенс, створюють платформу для залучення їх до колективної творчої роботи, а в процесі відтворюють і застосовують отриманні знання на практиці. Так на сьогодні однією із новітніх технологій і є візуалізація, яка активно використовується в шкільній освіті, а саме - скрайбінг.

Проаналізувавши багато наукових підходів щодо обраної технології, можна підкреслити, що теорія і практика співіснують разом, але водночас різняться. Під навчальним скрайбом розуміється загальна картинка, представлена у цифровому форматі, яка виходить після завершення навчальної діяльності та є опорною схемою як огляд всієї отриманої навчальної інформації [46;55].

Сутність полягає у тому, що по-перше, особливості унікальність цієї технології; по-друге, кожен «переварює» інформацію на свій манер; по-третє, результат додавання двох попередніх причин відображається у кожного автентично в залежності від рівня винятковості завдання. Учень може читати один і той самий твір кілька разів, а потім робити відмінні висновки раз за разом.

Традиційний варіант скрайбінгу, що застосовується для подання навчального матеріалу повинен складатися з 5 ступенів [41] :

- 1) визначення актуальної проблеми дослідження;
- 2) виділення важливої інформації та її аналіз;
- 3) подання матеріалу в образному вигляді з використанням кольору, різних схем, малюнків, структур, композицій;
- 4) створення на основі переробленого матеріалу нового контенту;
- 5) подання отриманого результату.

Так, Д. Пінк зазначав: «Затребуваними будуть тільки великі ідеї і «масштабні смисли» [69]. Щоб йти в ногу з часом потрібно думати «діаметрально протилежно» і бути максимально творчим до поставлених задач. Але щоб дійти до того ступеня розуміння та усвідомлення потрібно знати «що воно таке і з чим його їдять». Якщо перша частина про усвідомлення про поняття «скрайбінг» представлена вище, то друга – ще не повністю розкрита. Розпочнемо з того, що вимагає від скрайбера Д. Пінк [69]:

1. Скрайбер має володіти базовими навичками візуалізації, тобто представляти та визначати на чому буде концентруватися увага. Якщо ж завчасно практикуватися та виділити для себе певні елементи, які можуть

знадобитися в майбутньому, так звана «папка-помічник» то демонстрація, створення скрайбу стане легшою.

2. Скрайбер має володіти хорошими навиками спілкування, хорошими вміннями пояснювати, задіювати слухачів до обговорення, підтримувати інтерес та притримуватися певної послідовності представлення.

3. Окрім того, що скрайбер може виділити головне та гарно структурувати, користуючись різними інтерактивними програмами або просто фломастером на білому аркуші. Готовий скрайб може бути різним, але простим, конструктивним та логічним щоб слухачі могли повернутися до схеми чи відео та повторити матеріал.

З огляду на вищесказане, можна підсумувати, що це щось більше схоже на професію, ніж технологію. Хоча, було б чудово довести навик до ідеалу просто для того, щоб бути впевненішим у роботі, а також для самовдосконалення. У цілому, для того, щоб базово використовувати скрайбінг як допоміжну наочність, яка підсилюватиме увагу учнів, достатньо вміти говорити, знаходити цікаві зображення якщо вони потрібні, малювати, але не бути художником, знати моменти, коли такий вид діяльності можна використовувати.

Для того, щоб якісно підготуватися до створення такого виду потрібно дотримуватися певних кроків [11]:

- 1) Обрати тему, підібрати матеріали під той вид заняття, який потрібно.
- 2) Створити план або уявні кроки, які б відображали головні елементи.
- 3) Відібрати зображення, малюнки, відео, схеми або таблиці.
- 4) Якщо обрано комп'ютерний або відеоскрайбінг, де використовуються допоміжні ресурси заздалегідь обрати ті, які лаконічні і зручні в користуванні.
- 5) «Таймінг» - продумайте скільки часу знадобиться для представлення, роз'яснення, опрацювання, обговорення щоб не виходити за рамки та оволодіти повним обсягом інформації.



У силу того, що зараз учні – це прогресуюча сила, яка з пелюшок користується гаджетами та усіма програмами, які тільки можна уявити, варто удосконалити, підсилити підготовку та поділити на наступні етапи [16]:

- Підготовчий: обрання теми; виділення головного та додатково; підбір проблемних питань; визначення кількості та тривалості.
- Обробки і аналізу: складання текстового супроводу; встановлення зв'язку між візуальним та тим що буде озвучуватися.
- Прикладний: перевірка дібраних матеріалів; визначеного часу; логічної структури.

Варто зауважити про зв'язок скрайбінгу та вивчення літератури, а саме, що найчастіше та найефективніше скрайбінг можна використовувати на таких типах уроку, як от: вивчення нового матеріалу, засвоєння нових знань, умінь та навичок, опрацюванні біографії письменників, узагальненні, систематизації, контролю, дискусії, лекції, практичного використання, творчості, відкриття, співпраці, проекту тощо.

Скрайбінг – це візуальна інформація, який все частіше використовується в освітньому процесі. Щоб ефективно застосовувати цей метод у школі, необхідно дотримуватися певного алгоритму дій.

*Етапи створення скрайбу в освітньому процесі (за методичними ідеями)* [17;19]:

1. Визначення мети та аудиторії: яку інформацію необхідно передати? Який вік учнів? Які в них знання з теми?
2. Створення сценарію. Визначення ключових моментів, які необхідно відобразити у скрайбі. Складання логічної послідовності подання інформації. Вибір стилю і тональності.
3. Розробка візуальної концепції. Вибір кольорової гами, шрифтів, стилю малюнків. Створення ескізів основних кадрів. Визначення анімаційних елементів.

4. Підготовка текстового супроводу. Написання тексту, який буде озвучуватися або відображатися на екрані. Вибір стилю мовлення, адаптація до вікової категорії учнів.

5. Створення скрайбу. Вибір програмного забезпечення (наприклад, Adobe After Effects, Powtoon, Moovly).

6. Перегляд готового скрайбу для виявлення помилок. Внесення необхідних змін.

Методичні підходи до використання скрайбінгу в школі [21;22;23]:

- залучення учнів до процесу створення скрайбу розвиває їхню креативність, критичне мислення та навички співпраці.

- скрайбінг допомагає візуалізувати абстрактні поняття та процеси, що полегшує їх розуміння.

- скрайби можуть використовуватися як самостійні навчальні матеріали або як доповнення до традиційних уроків.

- роблять презентації більш цікавими та ефективними.

- на основі скрайбів можна розробляти різноманітні завдання для закріплення матеріалу.

Скрайбінг – це сучасний і ефективний інструмент, який може значно урізноманітнити навчальний процес і зробити його більш цікавим та продуктивним. Застосування скрайбінгу в школі сприяє розвитку критичного мислення, творчих здібностей та інформаційної грамотності учнів.

Тому, виділяють чітку структуру організації та проведення уроків, звернувши увагу, на яких етапах ефективно використовувати цю технологію:

- Мотиваційний: найперша проблема, з якою стикаються як вчителі, так і учні: «Для чого воно мені потрібно?». Тому, для того щоб зберігати інтерес потрібно зацікавити найголовнішим – темою. Для цього можна використати від простішого – малюнок, складнішого – відеоскрайбінг.

- Опрацювання та пояснення теми: будь-яке складне поняття або структури можна розібрати, якщо чітко, логічно і структуровано подати за допомогою карток, схем, малюнків, відео-пояснень тощо. Це допоможе не

просто запустити процес запам'ятовування, а також і уявити, перенести в голівки учнів образно.

- Закріплення: за допомогою скрайбінгу можна узагальнити та систематизувати подану інформацію. У разі потреби повернутися та освіжити пам'ять. Таким чином, при повторенні, за таким способом, автоматично з'являються «картинки» у голові, які візуально сприймалися раніше, що спрощує максимально цей процес для учня.

- Контролю знань: використовуючи комп'ютерний, аплікаційний скрайбінг можна перевірити рівень закріплення вивченого матеріалу під час активного відповіді.

- Домашнього завдання: коли традиційні види діяльності починають працювати не так ефективно як завжди, можна розбавити творчим завданням у групах або індивідуально. Наприклад, створити мальований скрайб на тему: «Жанрові особливості роману» або «Оберіть ключові моменти твору Оскара Вальда «Портрет Доріана Грея» тощо.

Завдання можуть бути різноманітними від створення логічного ланцюжка подій до загальних характеристик персонажів, понять, образів та жанрових особливостей. Також, форми роботи індивідуальна, групова, парна залежить від мети застосування скрайбінгу, яка включає такі аспекти:

- Створення творчої діяльності та взаємодії вчителя та учнів.
- Розширити можливості використання комп'ютерних технологій та підсилити користь традиційних.
- Залучити учнів до пошукової та пізнавальних активності під час пошуку відповідей на проблемні завдання та питання.
- Розвивати критичне мислення та вміння аналізувати, шукати шляхи вирішення та осмислення труднощів.
- Дати чітке поняття того, де і як подану інформацію можна використовувати у реальному житті.
- Навчити працювати з різною інформацією, вміти відбирати та структурувати, узагальнювати, аргументувати тощо.

На нашу думку, у процесі навчання, вчитель виступає у ролі не тільки експерта, який має знати майже все відносно предмету, який він викладає, а й бути у ролі мотиватора, наставника, контролера, натхненника. Окрім того, існує й ціла низка інших особливостей, наприклад, стрімкий темп здобування знань як педагогами, так і учнями, розвиток ІТ сфер, які впливають на якість, ефективність та результати. У ту ж мить, з'являються все нові активності та способи їх реалізації, які потрібно знати та визначити їх місце порівнюючи з іншими. Тому, завдяки скрайбінгу, навпроти цих поставлених завдань можна поставити «+», тому що він комбінує багато освітніх цілей в один єдиний об'єкт, майже з мінімальними недоліками, які компенсуються вміннями влучно використовувати технологію у навчальному процесі.

Підкреслюючи зручність використання скрайберів у навчальному процесі з точки зору впливу на учнів, ми хотіли б звернути увагу на кілька важливих аспектів з точки зору вчителя. По-перше, спектр високотехнологічних педагогічних інструментів, якими вчитель може впевнено користуватися, відкриває більше можливостей для прояву своєї педагогічної майстерності та реалізації творчих задумів. По-друге, вчителі, які впроваджують новітні технології у викладання свого предмету, демонструють свою професійну компетентність, яка невіддільна від їхніх навичок роботи з ІКТ. По-третє, репутація таких вчителів підвищується не лише в учнівському середовищі, а й у середовищі вчителів. По-четверте, скрайбінг є універсальним інструментом, і зрозуміло, що вчителі відчувають спокусу спробувати нові можливості для модернізації своїх методів викладання, але вони повинні робити це з обережністю, щоб уникнути помилок перших днів використання мультимедіа, коли яскравість подачі матеріалу затьмарювала освітню мету уроку.

Так, відмітимо, що візуалізація розвиває критичне мислення учнів. Взаємозв'язок словесної та візуальної інформації допомагає вільно відновлювати в пам'яті прослухані доповіді, лекції, оскільки, як правило, різноманітна суха інформація перетворюється скрайбером у прості символи і

предмети, що зустрічаються в повсякденному житті. Універсальність візуалізації за допомогою мови малюнків доступна всім: і слухачам різного віку, і тим, хто розмовляє різними мовами, і людям з обмеженими можливостями. Так, скрайбінг певною мірою є універсальною мовою спілкування. На основі зазначеного робимо висновок, що скрайбінг – це технологія візуалізації, яка забезпечує відображення ключових моментів змісту освітнього матеріалу шляхом використання простих графічних елементів, які послідовно створюються відповідно до їх усного викладу, що залучає зір, слух та уяву.

Отже, скрайбінг дозволяє засвоювати інформацію більш ефективно, ніж багато інших видів презентацій та успішно замінює собою нудні та багатослівні пояснення. А ще скрайбінг допоможе учням придбати якості, які в майбутньому стануть їхньою опорою – це логічне, образне, креативне мислення, здатність ефективно працювати в команді, приймати швидкі, практичні рішення. Адже використання гнучких та ефективних інструментів, таких як скрайбери, має бути дидактично обґрунтованим і добре продуманим та підготовленим у методичному контексті.

## РОЗДІЛ 2.

### ОСНОВНІ ВИДИ СКРАЙБІНГУ НА УРОКАХ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ У ПРАКТИЧНОМУ ЗАСТОСУВАННІ

#### 2.1 Скрайбінг-фасилітація: способи реалізації підвидів на різних етапах уроку

Пошук нових форм навчальних матеріалів пов'язаний зі зміною мислення сучасного молодого покоління. Усвідомлення того, що ми живемо у 21 столітті, має бути спроектоване і на викладання шкільних предметів. Більшість учнів, які сьогодні навчаються в школі, є візуалами і краще сприймають візуальну інформацію. Адже щоб досягнути ефективного вивчення матеріалів та об'єднати два суміжні процеси вчителі послуговуються на мальовані, схематичні, презентаційні, коміксні та мемні скрайби для вивчення літератури.

Сучасні вчителі-словесники повинні вміти ефективно використовувати високотехнологічні педагогічні інструменти для створення предметно-орієнтованих навчальних середовищ. Вони можуть ефективно заохочувати та створювати комфортні умови для набуття кожним учнем нових предметних знань та навичок. Тому так важлива готовність вчителя до швидкого оволодіння сучасними засобами подання навчальної інформації, творче та ефективне використання цієї інформації в освітній практиці.

Скрайбінг - це сучасний механізм, який дозволяє учасникам якнайкраще використати свої комунікативні та творчі навички в процесі навчання. Ці навички можуть бути побудовані на матеріалі власне художньої літератури.

У скрайбінгу давнє коріння: родом він із опорних схем та конспектів, що представляють шкільні теми у вигляді таблиць-схем-графіків для зручності запам'ятовування та засвоєння інформації. Просто скрайбери пішли далі, адже скрайб-презентація складається не так зі схем та діаграм, як із картинок-пиктограм, що ілюструють ключові поняття виступу [29].

У контексті нашого дослідження ми звертаємо увагу на те, що візуальна насиченість навчального матеріалу на уроках зарубіжної літератури робить його яскравим, переконливим, створює наочні ефектні образи, сприяє підвищенню інтересу до навчальних дисциплін, дозволяє акцентувати увагу аудиторії на значних моментах інформації, що подається.

У процесі дослідження ми беремо до уваги визначення А. Мошникової, яка зазначає, що візуалізація – це спосіб фіксації та трансляції інформації, який не лише доповнює, а й слугує альтернативою вербально-писемній комунікації [39].

Оскільки ми розглядаємо скрайбінг з точки зору його застосування в освітньому процесі, пропонуємо своє розуміння цього поняття. Ми розглядаємо скрайбінг як техніку візуалізації, змісту навчального матеріалу за допомогою простих графічних елементів (схем, малюнків, креслень).

Запропоновані у кваліфікаційній роботі основні види застосування скрайб технології на уроках зарубіжної літератури складені відповідно до тем нової програми із зарубіжної літератури (Програма для 10–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання (авторський колектив *Л.Юлдашева, О.Ніколенко, О.Ісаєва та інші*). Програму рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ від 03 серпня 2022 року) [40].

В процесі дослідження використано теми підручника «Зарубіжна література» для 10 класу (профільний рівень) під ред. О. Ісаєва, Ж. Клименко, А. Мельник, 2023 рік. 288 с. [30].

Наведені приклади скрайберів можна застосовувати під час вивчення кожної теми на різних етапах уроку зарубіжної літератури, провести закріплення матеріалу як фронтально, так і індивідуально. Саме наведені форми роботи дадуть змогу перевірити біографію письменника, зміст художнього твору, характеристику образів, поняття теорії літератури, визначити проблеми твору, формувати компетентності. Наведені нижче

прикладі можна використовувати як на уроках під час очного чи дистанційного навчання, та і для групової та індивідуальної роботи.

На нашу думку, найбільш доцільними вважаються наступні сфери використання скрайбінгу на уроках зарубіжної літератури:

- для презентації навчальних матеріалів вчителями;
- скрайбінг як дидактичний електронний ресурс для самостійного вивчення учнями навчального матеріалу в рамках технології «перевернутого класу»;
- скрайбінг як предмет учнівської проектної діяльності тощо.

Якщо перша сфера застосування скрайбінгу передбачає можливість використання всіх видів скрайбінгу, то друга та третя сфери зосереджені на використанні скрайбінгу як програмного продукту. Слід зазначити, що вище зазначені напрями можуть пропонувати різні методичні підходи до використання скрайбінгу.

Зауважимо, що фасилітація скрайбінгу - це переведення інформації з вербальної форми у візуальну та її запис у реальному часі, що супроводжуються графіками та діаграмами. Цей вид роботи може бути застосований як для вчителів, так і для учнів.

Варто відмітити, що скрайб-аплікація не означає щось дуже унікальне чи важке, це може бути й те чим ми користуємось кожного дня. Окрім того, сучасна молодь все глибше пізнає інформаційні технології, які облегшують процес навчання. Наприклад, це може бути той самий Google який вміщує все більше і більше відомостей з кожним роком, Pinterest – веб-сторінка і додаток, з якого можна черпати ідеї для винахідливих та оригінальних задумів, ChatGPT – штучний інтелект, який подає інформацію різного виду та може допомогти удосконалити, полегшити роботу, а й інколи виконати правильно ціле завдання. Проблема полягає лише у тому щоб навчитися правильно вводити ці технології та засоби, показати учням інший бік цікавого, пізнавального навчання і довести що читати – це не нудно, це «файно і



відпадно», задати тренд не пустих речей, а який пропонував би різнобічні знання для молодого покоління [61] .

Організація скрайб-фасилітації в методичній площині [53]:

1. Визначте мету. Чого ви хочете досягти за допомогою скрайбу?
2. Підготуйте матеріали. Великий аркуш паперу, маркери різних кольорів, стікери.
3. Розподіліть ролі. Один учень може бути скрайбером, інші – учасниками.
4. Створіть спокійну атмосферу, де всі почуваються комфортно.
5. Встановіть правила роботи в групі.
6. Почніть з центральної ідеї і поступово розгалужуйте її.

Скрайб-фасилітація може зробити уроки зарубіжної літератури більш цікавими та ефективними, допомагаючи учням глибше зануритися у світ літератури.

Скрайб-фасилітація – це чудовий інструмент для візуалізації думок, ідей та результатів групової роботи на уроках. На уроках зарубіжної літератури цей метод може бути особливо ефективним, оскільки дозволяє:

- Візуалізувати сюжет: Створити графічну схему розвитку подій, персонажів, конфліктів.
- Аналізувати символи: Візуалізувати символи, які використовуються в творі, та їхнє значення.
- Порівнювати твори: Створити діаграму Венна для порівняння двох або більше творів.
- Систематизувати думки: Створювати ментальні карти для узагальнення інформації про твір.

На нашу думку, можна використовувати скрайбінг під час різних видів навчальної діяльності, зокрема на лекційних оглядових уроках, для виконання самостійної роботи учнів, для презентації результатів обговорення твору. Наведемо приклад схеми-орієнтиру для вчителів літератури щодо

застосування техніки скрайбінгу під час пояснення учням особливостей літературного спрямування під час уроків зарубіжної літератури [41].

1. Ознайомтеся з інформацією про художній напрям, що міститься в літературознавчих словниках, підручниках з вступу до літературознавства та теорії літератури. 2. Визначте виразні ознаки художнього напрямку, які відрізняють його від інших феноменів, допоможуть учням зрозуміти особливості художніх творів, які представляють це явище. 3. Випишіть їх на окремий аркуш паперу, сформулюйте їх лаконічно та зрозуміло, встановіть між ними причинно-наслідкові зв'язки. Подумайте, як можна візуалізувати кожне з положень. Не намагайтеся досягти художньої досконалості зображень, дбайте про те, щоб вони були зрозумілими для учнів, повно та виразно відтворювали теоретичне становище. 4. Розташуйте всі вказані компоненти відповідно до логіки вашої розповіді (лекції), підготовленої для уроку літератури. Наголошуємо, що під час заняття викладач чи вчитель не повинні одразу представляти готову схему, вони мають створювати її синхронно зі своєю розповіддю, поступово відбиваючи на дошці теоретичні положення, залучаючи до обговорення учнів.

Наведемо приклади скрайб-фасилітації на уроках зарубіжної літератури:

1. Аналіз образу головного героя. *Завдання: створюємо колективну скрайб-карту, де кожен учень додає асоціації, риси характеру, цитати, які характеризують головного героя.* Елементи скрайбу: Центральне зображення героя, промені, що відходять від нього з ключовими словами та фразами, цитати з твору, образи, які асоціюються з героєм.

2. Порівняння двох творів. *Завдання: створити діаграму Венна, де в центральній частині будуть розміщені спільні риси двох творів, а в окремих частинах – відмінності.* Елементи скрайбу: Два кола, що перетинаються, у кожному колі – ключові слова, образи, ідеї, характерні для кожного твору.

3. Розкриття теми твору. *Завдання: створити ментальну карту, де центральне місце займає тема твору, а від неї відходять гілки з підтемами, прикладами з тексту, думками учнів.* Елементи скрайбу: Центральне слово

або фраза, що виражає тему, гілки, що розходяться від центру, ключові слова, образи, цитати.

4. Аналіз композиції твору. *Завдання: створити графічну схему, яка відображає послідовність подій, експозицію, кульмінацію, розв'язку.* Елементи скрайбу: Горизонтальна лінія часу, на якій розміщені ключові моменти сюжету, зображення, що ілюструють ці моменти.

5. Виявлення символів у творі. *Завдання: створити таблицю, де в одному стовпчику будуть перераховані символи, а в іншому – їхнє значення.* Елементи скрайбу: Таблиця з двома колонками, в кожній клітинці – зображення символу та його інтерпретація.

Наприклад, використовуйте дудлінг на уроках літератури. Цікаво відмітити, що гугл ще в 2016 році вшанував 400 річницю від дня смерті видатного трагіка Шекспіра, наведеним нижче символічним дудлом, в якому зосереджені найкращі твори прозаїка. Так, цей скрайбінг можна обіграти питанням до учнів: Чи ви впізнали знайомих вам пересонажів? Назвіть епізоди творів автора, які ви впізнали?



Як показує педагогічна практика, коли учням задають написати реферат чи створити презентацію, то вони часто копіюють інформацію з інтернету, іноді навіть не читаючи сам текст і не обробляючи малюнки. Скрайб-технологія змушує учня глибше осмислити проблему, структурувати та візуалізувати отриману інформацію, розкласти її «по полицкам», зафіксувати ключові моменти у графічному вигляді.

Ключові концепти роботи та взаємозв'язок між ними відображені в дудл презентації. Так, скрайб-презентація складається з піктограм, що ілюструють ключові поняття, що виступає і ілюструється малюнками, виходить «ефект паралельного прямування». Ця технологія сприяє кращому освоєнню навчального матеріалу, засвоєнню інформації, тобто мова малюнка зрозуміла слухачам різного віку (дітям, підліткам, абітурієнтам), іноземним студентам, людям з обмеженими можливостями.

На сьогоднішній день скрайб-презентація є ще новою, але добре зарекомендувала себе технологією, засобом досягнення нових освітніх результатів. Щоб зробити хорошу з точки зору дизайну, скрайб-презентацію, необхідно пройти п'ять шаблів [42]:

1. Позначення проблеми дослідження, обґрунтування її актуальності.
2. Пошук та аналіз інформації, застосування методів картування.
3. Візуалізація ідеї у графічному вигляді, з урахуванням концептуального, композиційного та колірної рішення.
4. Моделювання та проектування контенту, обробка відео, монтаж, коригування, деталізація.
5. Презентація концепції (проекту, реферату, доповіді, наукового дослідження тощо), виступ перед цільовою аудиторією.

При створенні екранної презентації вчитель повинен спочатку визначити тему та етапи уроку. Самим ефективним є використання скрайбінгу щодо нової теми.

Учні зацікавлюються різними графічними зображеннями, безпосередньо пов'язаними з новим навчальним матеріалом, і засвоюють основні поняття та терміни. Це стане відмінним стартом для придбання нових знань, умінь та навичок.

До прикладу, при розгляді розділу «Сучасна література в юнацькому читанні» (*вивчення літературної творчості Нела Геймана*) запропонуйте поділитися на міні групи і виконати наступне завдання. Так, обрати одну із соціальних мереж Ніла Геймана, підготувавши скрайб-презентацію: «Що

нового я дізнався/дізналася про письменника». Вчителі можуть підготувати список запитань до презентації, щоб обговорити їх з класом на наступному уроці.



Можна організувати роботу у групах для обговорення скрайбу (яка головна ідея?). Вчителі розвивають у школярів креативне мислення, асоціативну пам'ять та творчі здібності. До прикладу, під час вивчення повісті Ніла Геймана «Кораліна» схарактеризувати проблематику даного твору за схемою скрайбу.





Твір "Кораліна" - це багате поле для творчої візуалізації. Ще наведемо приклади скрайб-фасилітації, які можна використати на уроці [31]:

1. Порівняння двох світів. *Завдання: створити діаграму Венна, яка відобразить схожість та відмінність реального світу Кораліни та паралельного світу.* Елементи скрайбу: Два кола, що перетинаються. В одному – характеристики реального світу (сірі тони, нудьга, відсутність уваги), в іншому – паралельного (яскраві кольори, забави, небезпека). В перетині – спільні елементи (будинки, кімнати, персонажі).

2. Образ Кораліни. *Завдання: створити ментальну карту, яка відобразить зміни, що відбуваються з Кораліною протягом твору.* Елементи скрайбу: центральне зображення Кораліни, від якого відходять гілки з описом її почуттів, дій, взаємин з іншими персонажами на різних етапах сюжету.

3. Сюжетна лінія. *Завдання: Створити графічну схему, яка відображає розвиток сюжету від початку до кінця.* Елементи скрайбу: Горизонтальна лінія часу, на якій розміщені ключові моменти сюжету (знаходження дверей, перший контакт з паралельним світом, випробування Кораліни, фінал).

4. Страхи Кораліни. *Завдання: створити колаж, який відобразить страхи та тривоги героїні.* Елементи скрайбу: Зображення, які асоціюються зі страхами Кораліни (темрява, самотність, втрата близьких), цитати з твору, які це підтверджують.

5. Порівняння Кораліни з іншими літературними героями. *Завдання: створити діаграму Венна, порівнявши Кораліну з іншим літературним героєм, наприклад, Алісою з країни чудес.* Елементи скрайбу: Два кола, що перетинаються. В одному – характеристики Кораліни, в іншому – Аліси. В перетині – спільні риси (допитливість, подорож у інший світ, зіткнення з дивними істотами).

6. Тема домашнього вогнища та сім'ї. *Завдання: створити ментальну карту, яка відобразить різні аспекти цієї теми в творі.* Елементи скрайбу: Центральне слово "сім'я", від якого відходять гілки з ключовими поняттями (любов, турбота, відсутність, маніпуляція), прикладами з тексту.

Додаткові ідеї: створити комікс, який би візуалізував одну з найцікавіших сцен з твору; розробити інтерактивний плакат, де читачі зможуть самі доповнювати інформацію про твір; створити відеоролик, в якому учні будуть розповідати про твір, використовуючи скрайб як візуальний супровід.

Старшим учням можна дати домашнє завдання створити власну екранну презентацію. Безпосередньо при створенні скрайбінгу варто дотримуватися наступних етапів:

- Планування презентації -визначення основних питань для обговорення;

- Аналіз-проаналізуйте основні ідеї та візуальні ефекти презентації. (Вона має бути простою і зрозумілою для всіх).

Для створення дудлів можна використовувати такі сервіси [66;67;70;73]:

1. GoAnimate – дозволяє анімувати презентацію. Кожен елемент має стандартні налаштування (колір, розмір) та індивідуальні налаштування (символ настрою, розкладання фону).

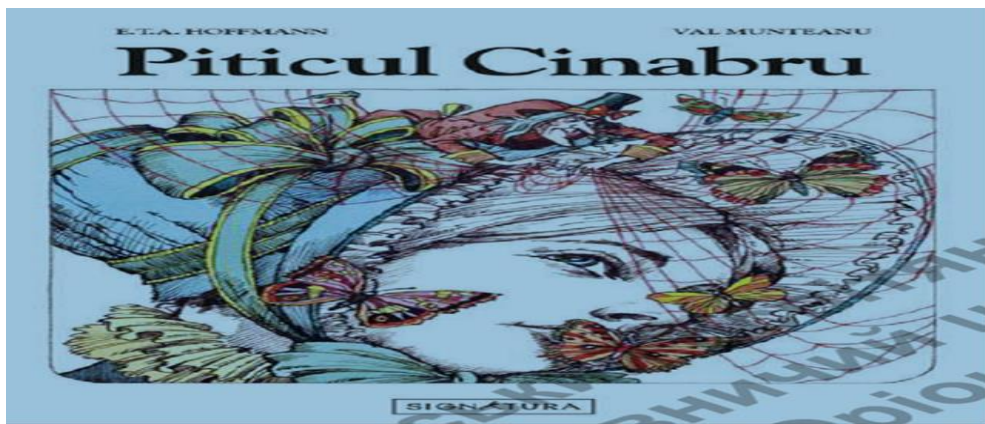
2. PowToon- всі анімації створюються від слайда до слайда. Робоча область має кнопки управління, тимчасову шкалу, вікно перегляду, список слайдів і перемикач у виборі елементів.

3. Wideo – дозволяє додавати до презентації зображення, текст, текст і музику.

4. Moovly – один з найпростіших інструментів для створення анімованих презентацій, багато елементів яких намальовані ручкою. Сервер дозволяє користувачам безкоштовно створювати необмежену кількість презентацій тривалістю приблизно 10 хвилин.

5. Explainer – це додаток для iPad, який дозволяє створювати прості скринкасти. Спочатку потрібно записати аудіо частину презентації (завантажити готовий аудіофайл), а потім вирізати ілюстрації до кожного документу. У додатку немає готових шаблонів, тому візуальна частина презентації залежить від ваших здібностей до малювання.

6. Video Scribe базується на принципі «від окремого до цілого». Після завершення роботи замість інтерактивної презентації створюється відео. Також на уроці зарубіжної літератури можна запропонувати зробити власну обкладинку після вивчення програмового твору на основі розповіді вчителя, тобто поєднати теоретичний матеріал зі змістом роботи. До прикладу, роздивитися обкладинку до румунського видання відомого твору *Гофмана* «Крихітка Цахес» та спробувати створити свою, використовуючи для скрайбу різні сервіси.



Так, у процесі використання візуалізації в процесі роботи з теоретико-літературними поняттями на уроці літератури потрібно забезпечити два аспекти: застосування графічних редакторів та скрайбінгу у навчальному процесі під час викладання історико-літературних, теоретико-літературних, дидактико-методичних задач.

Також використовувати скрайбінг можна як домашнє завдання. Для цього учні повинні мати доступ до презентації (наприклад, через веб-сайт школи/вчителя, канал YouTube або Інтернет). Так, учні працюють у групах над створенням та обговоренням скрапбуку. В результаті покращується творче мислення, асоціативна пам'ять та креативність.

Як приклад докладніше розглянемо використання техніки скрайбінгу на уроці, присвяченому образу Тараса Бульби. Вчитель чи спеціально підготовлений учень робить повідомлення про історію створення повісті «Тарас Бульба», Ці два слова записуються в середині фліпчарта і в центрі



учнівських листків – без лапок. Учні згадують визначення літературного героя, діляться своїми враженнями, розповідають, що здалося незрозумілим у герої, що здивувало і змусило замислитись. У кут конспекту під знаком запитання коротко записуємо те, що учні не приймають чи не розуміють у героя. За допомогою фронтального опитування з'ясуємо, які засоби та прийоми використовує автор для створення образу: відповідні записи робляться у конспекті. Слова «портрет», «інтер'єр», «мовленнєва характеристика», «авторська характеристика», «дії героя» поміщаються у контейнери у вигляді прапорів і розташовуються навколо портрета.

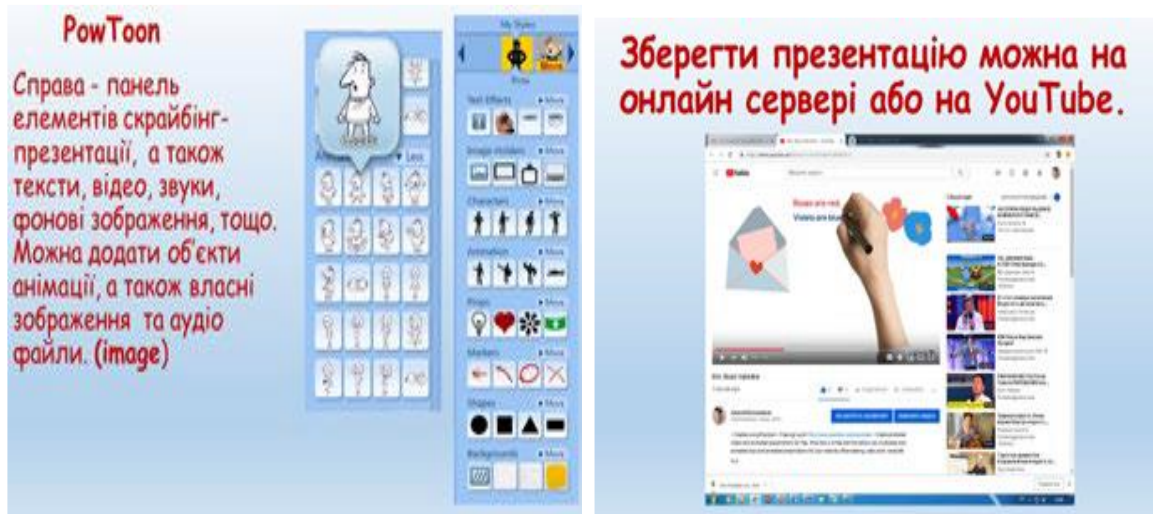
Щодо позитивних аспектів використання скрайбінгу, то вчителі наголошують на таких моментах:

- Подання теоретичного матеріалу у вигляді відеопрезентацій з використанням техніки скрайбінгу сприяє кращому засвоєнню учнями знань та підвищує їхню зацікавленість у застосуванні на практиці;
- Історії з картинками краще запам'ятовуються, оскільки учні отримують естетичне задоволення;
- Подання нестандартного матеріалу справляє позитивне враження на учнів, і вони очікують таких уроків;
- Участь учнів у процесі створення графіті розвиває вміння орієнтуватися в інформаційному просторі та опановувати сучасні засоби обробки різних видів інформації;
- Дудл приваблює учнів своєю новизною, фантазією та креативністю; це захоплення допомагає учням набути навичок та досвіду у вирішенні нестандартних завдань і стимулює розвиток критичного мислення.

При створенні скрайбу вчителю зарубіжної літератури необхідно виконати певні кроки:

- 1) Спланувати презентацію;
- 2) проаналізувати основні ідеї та візуальні образи
- 3) визначити час, необхідний для розкриття теми.

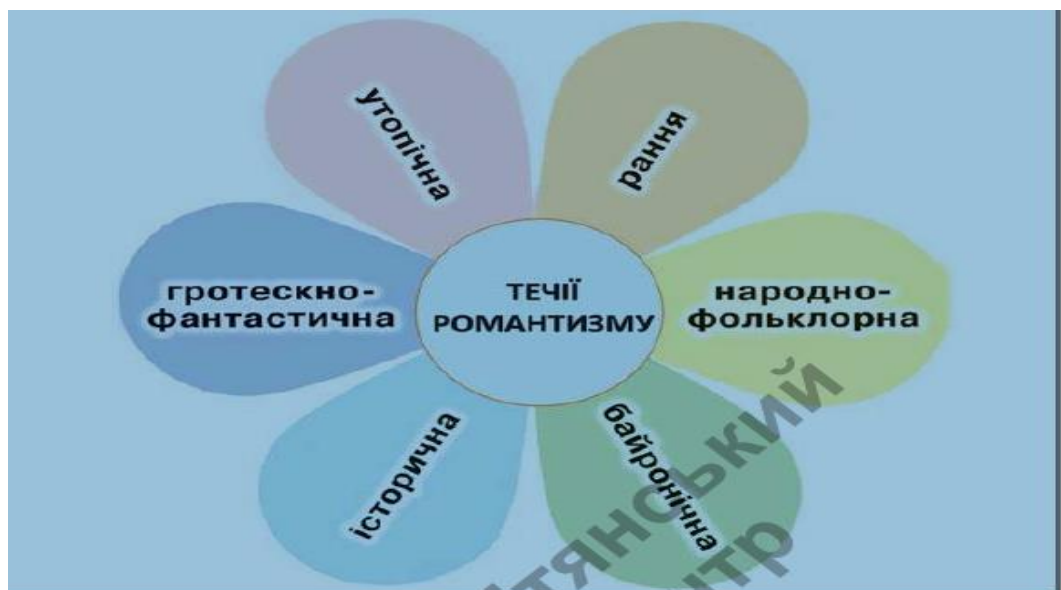
Так, сервіс Pow Toon може бути використаний для створення цікавих скринкастів [70].



Також звернемо увагу на комп'ютерний дудлінг, який має низку переваг, які допомагають урізноманітнити уроки, зацікавити учнів і полегшити їм сприйняття нового матеріалу.

Цю технологію можна використовувати на будь-якому етапі уроку та при вивченні будь-якої теми:

- Для пояснення нового матеріалу. Наведемо наступний приклад використання аплікаційного скрайбу при вивченні теми «Розвиток романтизму в Європі та США», де поділ на течії є досить умовним.



Вчитель може запропонувати завдання та запитання. Прокоментуйте цю схему нижче. Як ви думаєте, чи можна на вітрило корабля додати й твір *Овідія «Метаморфози»*?

- Для перевірки засвоєння вивченого; Так, до прикладу, при вивченні тем з античної літератури учням запропонувати наочне представлення теми *«Стародавні і героїчні епоси»*. Нижче наведено приклад схеми-скрайбу форми корабля.



- Як засіб узагальнення вивченого матеріалу. При вивченні твору *Оскара Вайлда «Портрет Доріана Грея»* за наведеним плакатом комп'ютерного скрайбуку схарактеризувати образ Доріана Грея, підтвердити цитатами з тексту риси вдачі героя.



- Як засіб організації проектної діяльності або міждисциплінарної проектної діяльності; До прикладу: підготуйте комп'ютерну презентацію «*Одіссеї*» Гомера, проілюстровану художниками різних епох.

Цікавою у цьому контексті буде вправа на опрацювання медіа-контенту, до прикладу про творчість *Вільяма Шекспіра*. Учні працюють над терміном «шекспірівське питання». Вчитель пропонує об'єднатися в групи для дослідження цього поняття. Групи отримують картки з QR-кодами, які вони можуть відсканувати, щоб знайти інформацію про кожного кандидата на роль Шекспіра.



Скрайб-фасилітація - це інтерактивний метод візуалізації інформації, який дозволяє учасникам дискусії бачити свої ідеї в графічному вигляді. На уроках літератури, а особливо при аналізі таких складних творів як "Матінка Кураж та її діти", цей метод може стати справжнім помічником.

Наведемо приклад як можна застосувати скрайб-фасилітацію при вивченні *н'єси Брехта «Матінка Кураж та її діти» (11 клас)*.

1. Створити центральний образ Кураж, оточивши його ключовими словами, які характеризують її (виживання, комерційність, материнська любов, жорстокість світу).

2. Зобразити кожного з дітей як окрему гілку від центрального образу, підписавши їхні імена та ключові риси характеру.

3. Зобразити війну як руйнівну силу, яка впливає на всіх персонажів. Показати, як війна впливає на кожного з персонажів: Провести стрілки від образу війни до кожного персонажа і показати, як війна змінила їхнє життя.

4. Створити ментальну карту. В центрі розмістити основну проблему п'єси (відносини між людиною і війною). Від центральної проблеми провести гілки до підтем: Материнська любов в умовах війни, комерціалізація війни, безглуздість людських страждань.

5. Створити діаграму Венна: Порівняти "Матінку Кураж" з іншим твором про війну (наприклад, "Троє товаришів" Ремарка). Визначити спільні риси і відмінності.

6. Створити цитатну хмару: Зібрати ключові цитати з п'єси, які відображають авторську позицію. Проаналізувати ці цитати: Який меседж автор хотів донести до читача?

Таким чином, використання скринкастів на уроках літератури зацікавлює учнів, залучає їх до обговорення презентації, відтворює комунікацію, креативне мислення та творчі навички, а також допомагає вчителям організувати навчальну діяльність у легкий та нестандартний спосіб.

Підсумовуючи вищесказане, можна охарактеризувати сильні та слабкі сторони сценаристів, які складають скрайбук, такі як:

- Привабливість та оригінальність цієї технології, компактність та імідж;
- Високі часові витрати на створення фільму (озвучка, зйомка монтаж зображень тощо);
- Допомагає підвищити пізнавальний інтерес учнів.
- Технічна та художньо-естетична сторона створення.

Отже, варто підкреслити, що скрайблери - це нова форма подання навчального матеріалу. Використання їх на уроках зарубіжної літератури дозволяє зацікавити учнів, залучити їх до обговорення презентації, розвинути їхні комунікативні навички, креативне мислення та творчі здібності, допомагає вчителю легко і нестандартно організувати навчальну діяльність і урізноманітнити урок.

Відмітимо, що незалежно від того, яка тема надана для опрацювання з літератури на заняттях, можна зробити її унікальною та поєднати багато видів роботи, які з'єднують у команду всіх учасників освітнього процесу і розвиватимуть особистість максимальними засобами, тобто поєднанням зорового та слухового апаратів разом. Якщо послуговуватись основними знаннями про скрайб-фасилітацію та користуватись основними підвидами будь-який урок «заграє іншими барвами» й новаторські зміни відбуватимуться дуже швидко.

Відмітимо переваги скрайб-фасилітації на уроках зарубіжної літератури:

- кожен учень може додати свій внесок у створення спільного твору.
- скрайби допомагають учневі краще зрозуміти та запам'ятати інформацію.
- створення візуальних образів стимулює творче мислення.
- скрайби сприяють розвитку навичок співпраці та комунікації [47].

Отже, наведений скрайбінг дозволяє забезпечити захоплення уваги аудиторії, перетворити тези навчальної презентації на слова та образи, підкреслює ключові моменти, сприяє підвищенню динамічності подачі навчального контенту на уроках літератури.

## **2.2. Відеоскрайбінг: підтехніки та їх створення під час різноманітних видів навчальної діяльності**

Сучасний світ та сучасні технології швидко змінюються, ось уже і Power Point став нудним, нецікавим, перестав привертати увагу, і людям захотілося чогось нового, сучасного. Так, у шкільне життя поступово почав входити скрайбінг, запозичений із бізнес-середовища.

Творчість, креативність, вміння правильно подавати ідеї, критично мислити, правильно демонструвати проекти є одними з ключових компетентностей розвитку здібностей школярів для сьогочасної навчальної сфери. Тому, для формування такого середовища потрібно змінювати



традиційні форми роботи, які в цілому зорієнтовані більше на вчителя ніж на учня, правильно балансувати між рекомендованими засобами, втілювати все нові інструментарії. Тож, головна умова цих трансформацій - учитель, який обожнює свій предмет, постійно вдосконалюється, використовує інноваційні підходи та активні учні, з якими можна адаптувати нові технології [38].

Відеоскрайбінг - це захоплююча техніка візуального оповідання, яка захоплює увагу аудиторії своїм динамізмом та креативністю. Поєднуючи анімовані ілюстрації, озвучку та текст, даний метод є справжнім художнім мистецтвом у русі. Завдяки своїй наочності та здатності спрощувати складні концепції, відео скрайбінг знаходить широке застосування в багатьох сферах.

Відеоскрапбукінг – це динамічний вид скрапбукінгу, в основі якого лежать ілюстрації та схеми, що використовуються у відеоряді. Скрайби можуть бути виражені у вигляді статичних діаграм/графіків, скрайб-малюнків та скрайб-історій, простих написів, зроблених в особливому стилі [21].

Створення якісного відео скрайбінгу - це клопіткий процес, що вимагає ретельного планування та уваги до деталей. Перед початком роботи необхідно визначити цілі та цільову аудиторію, а також розробити чіткий сценарій, що охоплює всі ключові ідеї та повідомлення.

Провідним ефектом цього виду скрайбінгу є захват уваги аудиторії специфічними графічними образами, що створюються тут і зараз, виразно акцентуючи на заздалегідь визначених ключових моментах матеріалу, що подається, – ідеях, особливостях, відмітних рисах тощо, тобто саме на тому основному, що потрібно сприйняти, усвідомити, запам'ятати. Варто підкреслити, що сучасні учні звикли до швидких темпів життя, вони непосидючі, їх увагу важко сконцентрувати на тривалий час.

Скрайбінг виступає зручним інструментом не тільки для викладу навчального матеріалу. Новизна й привабливість цієї технології дає змогу на її основі організувати самостійну роботу учнів, спрямовану на опрацювання ними вивченого матеріалу, відтворення власного ставлення до об'єкта навчання. Використання скрайбінгу дає змогу надати такій роботі

привабливості для учнів, забезпечити її творчий характер, сприяти зацікавленню школярів у набутті нових предметних знань і технологічних умінь.

Основні етапи створення [13]:

1. Підготовка робочої області – вибір програмного забезпечення для малювання та анімації, налаштування цифрового полотна та інструментів. Популярні програми включають Videoscribe, PowToon, Animaker та інші.

2. Створення розкадрування — візуальне представлення послідовності кадрів та сцен, що допомагає структурувати зміст та планувати анімацію.

3. Малювання та анімація – пошкваллення ілюстрацій шляхом поетапного додавання елементів та анімаційних ефектів. Тут потрібен творчий підхід та увага до деталей.

4. Озвучування та монтаж – синхронізація зображень, анімації та звукового супроводу для створення гармонійного та захоплюючого відео.

Правильне поєднання всіх цих елементів дозволить створити захоплюючий відео скрайбінг, здатний донести складні ідеї простим і незабутнім способом.

Скрейпінг відео включає в себе монтаж, обробку та редагування відео. Ця технологія широко використовується при створенні оголошень та реклами. Перевагами цього виду скрайбінгу є те, що його можна використовувати необмежену кількість разів. Так наприклад, демонструючи фрагментам, доносити певну інформацію з заданої теми.

Відеоскрайбінг має низку незаперечних переваг, які роблять його ефективним інструментом для навчання та презентацій. Головне з них — це здатність привернути увагу учнів завдяки візуальним елементам та анімації.

Для впровадження методу скринкасту вчителям потрібно обрати зручний спосіб розповсюдження навчальних матеріалів серед учнів. Для цього вчителі можуть використовувати власні веб-сайти чи блоги і вбудовувати туди відеоматеріали, або ж розміщувати їх на каналі YouTube, щоб на них можна було перейти за посиланням. Інший спосіб використання –



у хмарному середовищі вчителі можуть розміщувати відео, а учні можуть переглядати їх у зручний для них час.

Скрайбінг - це ефективний та цікавий спосіб допомогти учням запам'ятати та засвоїти інформацію. Ось деякі приклади освітніх ігор, в яких можна використовувати скрайбінг та робити відеоскрайб [14]:

"Скрайб-головоломки": Створіть головоломки або завдання, де учням необхідно використовувати скрайбінг для вирішення завдань. Наприклад, вони можуть візуалізувати послідовність подій, скласти діаграму або створити зведення за певною темою. Завдання можуть бути індивідуальними або груповими, і переможцем може стати той, хто першим правильно вирішить головоломку.

"Скрайб-перегони": Це командна гра, де учні змагаються у створенні скрайбінгів на певну тему. Команди отримують завдання та обмежений час створення візуальних нотаток. Після закінчення часу команди представляють свої роботи, і журі оцінює їх за критеріями, такими як зрозумілість, повнота та естетичне оформлення. Це стимулює змагальний дух та творче мислення учнів.

Скрайб-вікторина: Створіть вікторину, де питання представлені у вигляді візуальних елементів скрайбінгу. Учні повинні правильно відповісти на питання, ґрунтуючись на візуалізації. Це допомагає їм пов'язати інформацію з образами та символами, що сприяє кращому запам'ятовуванню.

"Скрайб-розмальовка": Запропонуйте учням розфарбувати попередньо створені скрайбінги, дотримуючись певних правил. Наприклад, вони можуть використовувати різні кольори для виділення ключових слів, використовувати певні символи або шаблони для визначення певних елементів. Ця гра допомагає учням звернути увагу на деталі та структуру інформації, що покращує їхнє візуальне сприйняття та пам'ять.

"Скрайб-історія": Попросіть учнів створити скрайбінг, який розповідає історію або пояснює концепцію. У грі "Скрайб-історія" учні можуть використовувати скрайбінг для візуалізації послідовності подій, персонажів та

ключових моментів історії. Вони можуть створювати скрайбінг на папері, використовувати цифрові інструменти і навіть анімацію для поживлення своїх історій.

Методика створення відеоскрайбу [29]:

- Для створення відеоскрайбінгу можна використовувати такі програми, як Adobe After Effects, Powtoon, Moovly.

- Вибирайте музику, яка відповідає настрою та тематиці кожної сцени.

- Використовуйте професійний голос для озвучування тексту або створіть власний запис.

- Виберіть стилістику анімації, яка підходить до загального настрою відео.

- Використовуйте яскраві та лаконічні фрази, які легко запам'ятовуються.

Можна відмітити і переваги відеоскрайбінгу: висока залученість аудиторії, поєднання візуальних та звукових елементів робить відео більш цікавим і запам'ятовуваним; відеоскрайбінг дозволяє по-новому поглянути на твір і зрозуміти його глибинний зміст; створення відеоскрайбінгу вимагає творчого підходу та вміння мислити образами; відеоскрайбінг можна використовувати для презентації будь-якого літературного твору.

Звісно, відеоскрайб технологія може бути корисною для вивчення зарубіжної літератури. Наведемо ще кілька прикладів використання різних видів та технік скрайб технології.

1. Створення інтерактивних відеоскрайбів з основними темами та персонажами літературного твору. Учні можуть додавати пояснювальні примітки, малюнки та ілюстрації для кращого розуміння матеріалу.

*Моріс Метерлінк, вивчення п'єси «Блакитний птах» (характеристика образів)*



2. Створення цифрових буклетів або презентацій з аналізом твору, його автора та історичного контексту. Це дозволить учням представляти свої думки й ідеї у більш зручній формі.

3. Організація онлайн дискусій та обговорень на основі відеоскрайбів, де учасники можуть спільно вивчати та обговорювати текст, обмінюючись враженнями й думками.

4. Використання відеоскрайбів для створення віртуальних книжкових клубів, де учні можуть ділитися враженнями від прочитання та обговорювати різні аспекти твору.

Також можна створити відеоскрайбук на певну тему, залишивши відео на деякий час не переглянутим і надавши учням самостійності у роботі. Так, наприклад, можна створити відеоальбом з певної теми. Так, під час творчої роботи в групах підсумуйте та візуалізуєте вивчене. Як варіант, пропонується наступне:

- за допомогою своїх гаджетів створити відео-скринкаст на одну з тем, які вони вивчили (10 клас, програмові твори: Стендаль роман «Червоне і чорне», Гюстав Флобер «Пані Боварі», Оскар Вайлд «Портрет Доріана Грея», Мо Янь, оповідання «Геній» тощо).

- створіть відеоролик на одну з тем, що вивчалися.

Наведемо приклад відеоскрайбінгу за оповіданням *Мо Яня «Геній»*. Вивчення цього твору в такому форматі може стати справжнім відкриттям, дозволивши глибше зануритися в атмосферу оповідання та краще зрозуміти його ідею.

Ідеї для відеоскрайбінгу за мотивами цього оповідання.

1. Біографія генія. Візуалізація: хронологічна лінія життя головного героя, супроводжувана ключовими подіями, цитатами з твору та відповідними ілюстраціями. Аудіо: тихий, спокійний голос оповідача, який розповідає про життя і досягнення генія. Ключові моменти: дитинство, шкільні роки, наукові відкриття, ставлення суспільства.

2. Проблема булінгу. Візуалізація: чергування сцен з насильства та наслідків булінгу з яскравими образами, що символізують талант і потенціал жертви. Аудіо: драматургічна музика, яка підкреслює трагічність ситуації, та голос, що читає сильні цитати про булінг. Ключові моменти: сцени цькування, наслідки для психіки жертви, необхідність боротьби з булінгом.

3. Контраст між селом і містом. Візуалізація: порівняння двох світів за допомогою протиставних образів: спокійне сільське життя, метушливе місто, природа і техніка. Аудіо: зміна музичного супроводу та звукових ефектів для створення відповідної атмосфери. Ключові моменти: вплив середовища на формування особистості, пошук власного шляху.

4. Символіка землетрусу. Візуалізація: анімація землетрусу, руйнувань, а також спроби людини протистояти природним силам. Аудіо: драматичні звукові ефекти, що передають силу землетрусу, та спокійний голос, що пояснює символічне значення цього явища. Ключові моменти: землетрус як символ змін, непередбачуваності життя, необхідності адаптації.

5. Внутрішній світ генія. Візуалізація: абстрактні візуальні образи, що відображають думки, почуття та переживання головного героя. Аудіо: спокійна, медитативна музика, що створює атмосферу роздумів. Ключові моменти: пошук істини, самотність генія, прагнення змінити світ.

Така робота дозволить учням розвивати soft- навички та розвивати творчі здібності.

*Ще приклад одного відеоскрайбінгу до твору Маркеса "Стариган із крилами" (11 клас).*

Твір Габріеля Гарсія Маркеса "Стариган із крилами" – це багатий на символи та метафори розповідь, який ідеально підходить для візуалізації за допомогою відеоскрайбінгу. Ось декілька ідей та підходів, які можна використати для створення такого відео:

1. Ангел як символ. Зобразити ангела не лише як літаючу істоту, але й як символ самотності, відторгнення, дива і божественного. Можна використовувати анімацію, яка передає його погляд, рухи крил, щоб показати його внутрішній світ. Село як символ. Село можна зобразити як замкнуте, консервативне суспільство, яке не готове до змін і не розуміє іншого. Використовувати темні кольори, статичні кадри для передачі атмосфери.

2. Візуалізація фантастичного елемента. Крила: Зобразити крила ангела як символ свободи, але також і як тягар. Можна показати їх як великі, білі і прекрасні, але одночасно і як щось, що відрізняє його від інших. Політ: створити анімацію польоту ангела, використовуючи різні техніки. Можна показати його як легкого і граціозного, або ж як важкого і незграбного. Реакція людей: зобразити реакцію людей на ангела за допомогою різних емоцій: страх, здивування, цікавість, жорстокість.

3. Використовувати теплі кольори для зображення сонця, землі, людей, і холодні – для зображення неба, ангела, відчуття самотності. Обрати музику, яка підкреслить атмосферу твору: спокійна, меланхолійна, з елементами містики. Використовувати звуки природи, шепіт вітру, крики птахів, щоб створити атмосферу віддаленого села.

4. Інтерактивні елементи. Запропонувати глядачеві самому обрати, якою буде доля ангела. Додати до відео текстові цитати з твору, цікаві факти про автора або про символи, використані в творі.

Створення відеоскрайбу за мотивами "Старого із крилами" – це творчий процес, який дозволить не тільки візуалізувати твір, але й глибше зрозуміти його ідеї та символи.

Ще одним різновидом, з яким варто працювати на уроках зарубіжної літератури в контексті скрайбінгу є відеопоезія. Це новий вид мистецтва, який органічно поєднує відео та поетичний текст. Вона представлена графічно. Саме у зв'язку з появою та поширенням цифрових технологій відкрився широкий горизонт для візуалізації поезії. З'явилися нові можливості проілюструвати вірш бажаним відеорядом.

Відеопоезія як новий жанр і напрям у кіно також розвивається в Україні. Підбір візуального ряду до поезії, пошук найкращих прикладів відеопоезії з відповідною аргументацією та створення власних прикладів відеопоезії може бути цікавим завданням на уроках літератури (*наприклад, до вірша Г. Аполлінера « Міст Мірабо »*).

Поезія Гійома Аполлінера "Міст Мірабо" - це прекрасний матеріал для створення відеоскрайбу. Її ритмічність, повторювані мотиви та атмосферність створюють ідеальний фундамент для візуальної інтерпретації. Наведемо приклади технік, які можна використати для створення такого відео:

1. Візуалізація часу та руху. Рух води: Зобразити річку Сена як безперервний потік часу, який несе все з собою. Можна використовувати ефекти розмиття, хвилювання, щоб передати відчуття руху.

- Показати міст як сполучну ланку між минулим і майбутнім, життям і смертю. Можна використовувати різні ракурси, щоб підкреслити його велич і статичність на тлі рухомого міста.

- Зобразити зміну дня і ночі, щоб підкреслити безкінечність часу. Можна використовувати різні кольори, світлотінь, щоб передати атмосферу різних часів доби.

2. Символіка міста. Зобразити Париж як живий організм, який ніколи не спить. Можна використовувати різні локації міста: вулиці, будинки, мости, щоб створити атмосферу великого міста.

- Показати, як міст є свідком багатьох історій кохання і розставань. Можна використовувати силуети людей, які прогулюються по мосту, щоб передати це відчуття.

3. Емоційна палітра. Використовувати приглушені кольори, м'які лінії, щоб передати відчуття меланхолії, яке пронизує вірш.

- Зобразити останні рядки вірша як проблиск надії, використовуючи яскраві кольори і динамічні кадри.

- Використовувати ефекти повторення, дзеркального відображення, щоб підкреслити циклічність часу і нескінченність життя.

4. Техніки відеоскрайбінгу. Використовувати різні види анімації: ручна, векторна, 2D, 3D.

- Зобразити рух часу за допомогою швидкої зміни кадрів.

- Каліграфія: Використовувати каліграфічні елементи для написання вірша або ключових слів.

5. Музичний супровід. Класична музика: Вибрати музику, яка відповідає атмосфері вірша, наприклад, твори Дебюссі або Равеля.

- Створити оригінальний музичний супровід, який підкреслить емоції вірша.

Важливо давати учням можливість самостійно використати багатофункціональний фоторедактор (наприклад, Photoshop). Наприклад, дати наступне завдання: створіть власну версію одягу, який би обрали відомі класики, якби вони були живі сьогодні. І ще, які заходи вони відвідують, які книги читають тощо.

Наведемо методичні рекомендації, як зробити скрапбук за літературними творами у формі відеоскрайбу [32] :

- Оберіть художній твір, якому б ви хотіли присвятити свій альбом.

- Намалюйте ескіз сторінки альбому.

- Виберіть матеріали, необхідні для вашого альбому.

- Розробіть дизайн та створіть обкладинку альбому.

- Об'єднайте всі сторінки та обкладинки альбому в одну палітурку.

Існує багато програм, де можна створювати відеоскрайб, послуговуючись на тему та мету. Ось ще дві з них: Moovly [] та GoAnimate []. Основна функція така ж як у попередніх двох, видозмінність лише у панелі інструментів,

форматах, шаблонах та у способах користування. Тому, важливо, підібрати саме ту програму чи онлайн-ресурс, який підходитиме вчителю та учням.

Серед позитивних аспектів цієї технології у викладанні зарубіжної літератури ми виділяємо наступні моменти [33]:

- Візуалізація є універсальною та доступною, що привертає увагу та участь аудиторії;
- Висока якість засвоєння інформації та легке запам'ятовування ключових моментів;
- Легке розпізнавання інформації;
- Можливість безперервної комунікації з учнями;
- Візуалізація в навчальному процесі допомагає учням систематизувати та аналізувати отриману інформацію, інтегрувати нові знання та розвивати критичне мислення.

Спостереження показують, що використання сучасних цифрових технологій у навчанні є дуже ефективним і доречним, у тому числі при роботі з навчальним відеоматеріалом. Розглянутий метод транскрибування відеоматеріалів дозволяє вчителям впроваджувати в навчальний процес додаткові навчальні ресурси з матеріалом, який є цікавим і захоплюючим для учнів.

Отже, загалом, скрайб технологія може стати важливим інструментом у вивченні зарубіжної літератури, допомагаючи створювати цікаві та інтерактивні заняття для учнів. Спільною рисою для запропонованих технологій відеоскрайбінгу є створення на уроках літератури пізнавального середовища, активізацію креативних навичок, надання комфортних умов для комунікації, дискурсу та аналізу. Візуалізація відкриває нові можливості як для здобувачів освіти, так і для вчителів.

Така візуалізація навчальної інформації зумовлена особливістю врахування когнітивних особливостей сучасного покоління, тому що необхідно подавати навчальний матеріал у формі, найбільш зручній для його



сприйняття, розуміння та запам'ятовування, використовуючи при цьому сучасні технології візуалізації в освітньому процесі.

Можна стверджувати, що використання відео скрайбінгів дозволяє підвищити запам'ятовування контенту, що особливо важливо для освітніх цілей. Адже використання сучасних технологій візуалізації в навчальному процесі створює передумови для підвищення якості й результативності навчання. Візуальна фасилітація в режимі реального часу дає змогу ефективно утримувати фокус уваги учнів на ключових моментах навчального матеріалу, відкриває нові перспективи для реалізації провідних дидактичних принципів у навчанні. Разом з тим, візуалізація є потужним дидактичним інструментом, застосування якого повинно бути стратегічно вмотивованим, педагогічно доцільним, методично підкріпленим.

### **2.3. Розробка комбінованого скрайбінгу (на прикладі твору Антуана де Сента-Екзюпері «Маленький принц»)**

Відповідно до рівня складності поданих за програмою матеріалів з літератури та учнів підбирається концепція уроку, методи, засоби й технології, на які можна покладатися для досягнення запланованих цілей. Перш за все, орієнтування основних етапів зосереджується на поєднанні пошукових та продуктивних видів діяльності, які розраховані на різні форми роботи: індивідуальну, групову та парну. Особлива увага приділяється так званому «інтегруванню», яке вміщує безліч підтекстів і реалізацій, ми зупинимось на поєднанні наочного та слухового, або картинка-голос.

Розглянемо цей процес застосування комбінованого скрайбінгу з реалізацією різних підтехнік та видів на основі твору Антуана де Сента-Екзюпері «*Маленький принц*» [49].

За затвердженою загальною програмою зарубіжної літератури МОН твір вивчається із використанням системного читання, співставлення в контексті

світових культурних аспектів, відображення та зіставлення учнівської індивідуальності й самоствердження, розширення світогляду [40].

Нами представлено розробку різних видів скрайб-фасилітації упродовж різних етапів уроку на тему *«Антуан де Сент-Екзюпері «Маленький принц»*. *Моральні цінності та людські взаємини, філософський зміст у казці-притчі»*.

Перший підвид скрайб-фасилітації, який можна помітити в розробці – *магнітний скрайбінг* на другому етапі оголошення мети та теми уроку, мотивації навчальної діяльності учнів для підтримання інтересу й зацікавленості, формування асоціативного мислення, створення логічного ланцюжка для подальшої роботи у формі картинок, які демонструються за допомогою дошки та магнітів або представленні як картинки зі супроводжуваними запитаннями до них. Завдання вміщує дві картини пов'язані з автором (пілот та процес писання) і дві з його твором (планети та роза). Основна сутність саме такого прояву в тому щоб підвищити рівень зацікавленості й спонукати до пізнавальної активності, яка матиме віддзеркалення впродовж цілого уроку, залучить до бесіди. Має багато переваг: легко у створення та використанні; знайти, підібрати картини можна в пошуковій системі Google або DALL-E [62], яка за власним описом створює унікальний малюнок; можна використати й учнів у відтворенні та представленні, тобто створює баланс між учнями та вчителем.

Другий підвид – *комп'ютерний скрайбінг*. У конспекті уроку реалізовується майже на початку для вивчення біографії письменника (на етапі засвоєння нового матеріалу) у вигляді презентації, яка створюється за допомогою ілюстрації, схем, знаків, онлайн-ресурсів, спеціальних програмних сторінках у мережі. Представлена активність застосовується за допомогою QR-коду та вміщує інформацію про Антуана де Сента-Екзюпері з анімованими сторінками, які перегортаються як книжка.

Це лише одна ідея для адаптування на уроці літератури, але вона може видозмінюватися і проявлятися у різних формах, відповідно до потрібної теми.

Існує багато програм, де ще (окрім названих) можна створити не просто презентацію, а інтерактивний, мультиплікаційний супровід: від найпростішого PowerPoint - проста програма на технічних носіях, до складнішого Emaze [63] (*Додаток В*) - онлайн-ресурс з готовими шаблонами, анімаціями та можливістю модифікувати готовий продукт у різні формати), Tome [72] (*Додаток В*) - також онлайн-ресурс, який зможе на задану тему створити файл для демонстрації, але без можливості скачування, а також підібрати, створити до заданої теми ілюстрації. Хоча, які б джерела не були, потрібно розуміти алгоритми роботи та їх пристосування, панельні інструменти й можливості.

Тому, під час формування складної, великої за обсягом інформації, як представлено у нашому завданні, слід користуватися тим, що зможе структурувати та не займатиме багато часу як на створення, так і на виконання. Слід пам'ятати й про те, що немає необхідності вміщувати додаткову та основну інформацію разом, а обирати щось середнє і формувати класт або схему з візуальними ефектами.

Третій підвид – *мальований скрайбінг*, сутність якого полягає в тому, що хтось озвучує вже намальоване, або безпосередньо під час малювання. Якщо це групова чи парна робота то відповідно реалізується трохи по-іншому, займатиме більше часу, але виконуватиме інші функції з поєднанням широкої комунікації та дослідницької роботи. Особливість саме цієї технології у тому, що все створюється вручну з мінімальними, простими предметами: ручка, олівець і листок, цупкий папір (ватман) і кольорові олівці чи фломастери тощо. Відтворюється у конспекті уроку на етапі сприйняття та засвоєння нових знань (другий пункт), а саме для аналізу та розгляду основних елементів твору «Маленький принц». До того ж, ефективний спосіб для залучення класу та активної співпраці в системах: учень-учень, учень-вчитель, вчитель-учень, а також для створення експериментальної атмосфери з елементами бесіди, монологу та діалогу одночасно. Головна функція даного завдання – перевірити розуміння тексту або подати твір у неординарний спосіб, охарактеризувати

героїв, своєрідний задум автора, відображення світогляду та філософії на основі якої учні формуватимуть власні висновки й ідеї. Тому, це те що потрібно надати сучасному здобувачу освіти – знання й мотивацію до читання та пізнання літературного світу навіть тоді, коли стикаємось з проблемою діджиталізації підлітків й установкою «читати – нудно».

Якщо ж потрібно перевтілитися у формат дистанційного навчання, то можемо використати додатки, веб-сторінки такі як: найпростіша програма за замовчуванням на кожному комп'ютері Paint, інтерактивні дошки для навчання Migo та Padlet [65;67], найрозповсюдженіший додаток, веб-сайт Canva, який вміщує вже готові елементи для створення малюнку чи таблиці, схеми з додаванням анімаційного відтворення, де вчитель та учні в реальному часі можуть одночасно створювати завдання та виконувати їх, та багато інших. Головне дотримуватись ідеї, що основну роботу мають виконувати учні, це їх розуміння запропонованої проблеми чи теми, їхнє бачення та спосіб прояву відносно їхнього сприйняття та розвитку.

Четвертий підвид - *аплікаційний скрайбінг*, основне завдання якого підсилити навчальний процес, об'єднати візуальне та слухове сприйняття. Представлений нами приклад такого виду скрайбу спрямований на облегшення розуміння теоретичних понять такі як: казка, притча, казка-притча та їхні ознаки за зазначеним твором. Саме таке подання цієї технології відображає більше вчительську роботу, а потім учнівську, водночас це не означає що не може бути навпаки, лише в іншій інтерпретації.

Визначеним прикладом впровадження новітнього задуму при вивченні літератури на основі того ж уроку про казку-притчу «Маленький принц» у нашому дослідженні є динамічний відеоскрайбінг, який створюється за допомогою ілюстрацій, схем, малюнків, описів, тексту, підказок, голосу або аудіо доріжки, що вміщено у один відеоряд. Застосування саме такої техніки допомагає пов'язати предмети та явища, зіставити умовне, тобто уявне та явне. Це чудовий спосіб пояснення абстрактних, складних елементів, які є важкими для розуміння, пояснення у легкій, ігровій формі. Хоча, з іншого боку,

створення відеоролику не є легким завданням насамперед для вчителя, а потім і для учня. Тому, потрібно обрати що краще – посидіти за ресурсами та технічними засобами тривалий час, але ефективно подати матеріали наприклад поняття або жанрові особливості чи сконцентруватися на інших видах діяльності, які не вимагають стільки зусиль і концентрації.

Перший приклад застосування відеоскрайбу у нашій розробці уроку на етапі сприйняття та засвоєння нових навичок за допомогою тексту книги «Маленький Принц» є використання техніки відеоряду, який супроводжується голосом і ілюстраціями по створеному плану для переказу даного твору. Створення саме цього відео відбувалося через програму VideoScribe [73] (Додаток В) з деякими готовими шаблонами для загального використання, але для того щоб змонтувати щось особливе потрібно підготувати, знайти окремі елементи, картинки, записати аудіо супровід і з'єднати щоб стикалося по часу та проявом зображень на екрані.

З огляду на це, представлений нами наступний відеоскрайб зосереджений на переповіданні ключових ситуацій із сюжету, короткій характеристиці персонажів і вираженні основного філософського помислу, повчального змісту казки-притчі. Тобто, ролик займає 4 хвилини, в яких розповідається історія життя головного героя Маленького принца та його пригод. Причиною впровадження саме на цій стадії, у такий спосіб, полягає у тому, щоб краще передати та відобразити сам твір навіть тим учням, які його не читали. Водночас, це удосконалення, спрощення процесу вивчення великого обсягу матеріалу і упущення багатьох деталей. Однак, це відбувається лише тоді коли, вчитель створює повністю відеоскрайб, з іншого ж боку, якщо будуть задіяні учні, придумують концепт, тематику, підберуть матеріали, напишуть текст, запишіть та змонтують це буде унікальна проєктна робота, яка запам'ятається надовго і поповнить новими емоціями. Залишається лише один недолік, таке завдання не можна давати виконувати часто тому що втратиться інтерес, знизиться рівень мотивації, до того ж, не всі можуть осилити, знати як його виконати.

Другий представлений нами відеоскрайб відрізняється суттєвого від першого та створюється трішки легше, без записування голосу, лише з музикою та текстом. Головна сутність відображається у тому щоб демонструвати матеріали з додатковою візуалізацією. Створюється ролики на веб-сайті, програмі PowToon [70] (*Додаток В*), яка функціонує онлайн, має багато вже готових шаблонів, додаткових смайлів, картинок, анімацій та зображає в цілому текстовий посил з рукою, яка пише заданий текст і додатково проявляються анімовані картинки у форматі png за виставленими налаштуваннями.

Зважаючи на вище подані критерії, нами запропоновано ще одна форма прояву відеоскрайбінгу на майже заключному етапі того ж сприймання та засвоєння матеріалу після розгляду тексту та його окремих частин. Дане відео спрямоване на міні-перевірку, самоусвідомлення прочитаного. Тобто, використані питання на які потрібно дати відповідь і які пов'язані з твором, символікою, аналізом. За загальною ідеєю, можна давати час після кожного питання щоб учні могли продумати свою відповідь та зрівняти з правильною, або ж повністю переглянути повне відео, а після – обговорювати у парах, групах, індивідуально. У будь-якому випадку, першочерговим та основним залишається потрібний нам результат, а форма проведення може варіюватися.

Наведемо приклад застосування технології скрайбінгу на різних етапах уроку зарубіжної літератури.

**Тема:** Антуан де Сент-Екзюпері «Маленький принц». Моральні цінності та людські взаємини, філософський зміст у казці-притці.

**Мета:** ознайомити учнів із життєвим шляхом та творчістю письменника, визначити особливості світогляду, філософські ідеї та проблематику у творі, розвиток навичок аналізу тексту, вміння створювати власні висновки.

**Наочність до уроку:** кілька видів наочних скрайбінгу (мальований, аплікаційний, магнітний, два елементи відеоскрайбу)

**Тип уроку:** урок-подорож.

**Епіграф:**

*«Ти живеш у своїх вчинках, а не в тілі.*

*Ти — це твої дії, і немає іншого тебе».*

Антуан де Сент Екзюпері

**Перебіг уроку****I. Організаційний момент**

Доброго дня, ласкаво просимо на сьогоднішню подорож фантастичним світом, але спочатку, зверніть увагу на дошку, а особливо на епіграф сьогоднішнього уроку.

- Як ви розумієте цей вислів?
- Чому особистість співвідноситься до вчинків та дій?
- Який приклад ви можете навести до цього вислову?
- Який результат ми отримаємо якщо дії будуть позитивними або негативними?

**II. Оголошення теми та мету уроку. Мотивація навчальної діяльності учнів.**

*Пояснення теми та мети уроку (за допомогою магнітного скрайбу).*

Розпочнемо наше заняття з біографії та чудового твору Антуана де Сент-Екзюпері «Маленький принц», у якому відображається багато глибоких думок та філософських питань, які можуть стати вихідними точками нашого дослідження. Наша мета – визначити власні ідеї та думки, розглянути моральні цінності, використовуючи за основу життєвий та творчий шлях письменника, його авторську позицію, підтекст у творі.

Для початку, хотілося б вас запитати: хто з вас мав можливість ознайомитися з автором та прочитати «Маленького принца»? Якщо ж вам не вдалося, не хвилюйтеся – ми разом дослідимо ці аспекти. Погляньте на картинки на дошці. Ці картинки пов'язані з нашою темою: дві картини з автором та дві з твором. Поміркуйте, які з них відображають подані елементи.



Наша подорож стартує з першої точки – вивчення життєвого та творчого шляху, філософських роздумів та переконань Антуана де Сента-Екзюпері. Скануйте код та перейдіть за посиланням на презентацію, головне запишемо у зошит. *(Основні елементи біографії на яких зосереджена увага: дитинство та освіта, творчих шлях, філософія життя, творча спадщина)*

*б) Робота з твором «Маленький принц» (на вибір 1 – 2 етап)*

*1) Оглядове ознайомлення. (за допомогою відеоскрайбу)*

Для того щоб краще зрозуміти світогляд та переконання автора, які ми почали розглядати, потрібно зануритися у його твір «Маленький принц».

У безмежному космосі де зорі танцюють, де планети створюють свою мелодію, де відбуваються нові зустрічі, які можуть змінити наш світогляд – ми натрапимо на історію, що стала улюбленою для багатьох читачів і стала умовним позначення дива, мудрості та ніжних відчуттів. Це саме наша сьогоднішня друга зупинка, пригоди головного героя та його друзів.



Гляньте на екран, для вас я підготувала відео, короткий переказ твору.  
([https://youtu.be/gL3NaE0O3\\_s](https://youtu.be/gL3NaE0O3_s))

Безумовно, це історія про маленького принца. Спостерігаючи за ним, ми опиняємось у світі, де метафори стають живими, а літаки, предмети набувають душі. Це саме той твір, де тварини прагнуть любові, а троянда розповідає про самотність. А які ваші відчуття після знайомства з твором? Що ви можете виокремити для себе? Їмете ви можете поєднати перше завдання з картинками, твір, та біографію?

*2) Відтворення подій (за допомогою мальованого скрайбу).*

Чудово, що ви поділяєте думки автора та Маленького Принца, але тепер поділимося на дві групи. Завдання полягає у тому, щоб обговорити та відтворити цю історію. Тобто, перша група розпочинає малювати основні епізоди першої частини, поки інша обговорює. Далі, навпаки. Малювати потрібно схематично та швидко, один за одним. Після виконання завдання кожна група презентуватиме свою частинку.

*(Зразок виконання мальованого скрайбінгу)*



*в) Обговорення основних символів, ознак твору. (за допомогою відеоскрайбінгу)*

Наша подорож майже завершується, ми прямуємо до останньої зупинки на сьогодні. Подивимось відео, та виділимо найголовніше. (<https://youtu.be/96-gFSHNkRo>).

Ну що ж, я сподіваюся що на усі запитання ви знали відповідь і це завдання було для вас легким. А зараз обговоріть ще раз ці питання із сусідом по парті.

*г) Подання теоретичного матеріалу. (за допомогою апікаційного скрайбінгу)*

Погляньте на стенівку. Що вам спадає на думку коли ви дивитись на нього? Правильно, подорож по різних планетам та свої особливості їх. Також, можемо порівняти з пригодами нашого принца. Але спочатку, пригадайте що означає казка та притча. Прочитайте та випишіть визначення, ознаки. Після цього дайте відповідь на запитання: Які ознаки були присутні у творі «Маленький принц»? Чи є ці ознаки спільними як для казки так і для притчі? Так, все вірно. Твір Антуана де Сента-Екзюпері об'єднує ці два жанри та має назву казка-притча. Запишіть усе у зошит.

#### **IV. Підсумок.**

*1) Підбиття підсумків уроку.*

На цьому наша подорож та урок закінчується. Сподіваюсь, кожен з вас виділив та зрозумів певні якості та їх значення. Це мудрість, уява, відповідальність, емпатія, наївність. Саме вони будуть супроводжувати вас усе життя, тому поверніться до епіграфу нашого уроку та ще раз прочитайте. Я впевнена, що ббепе рви повністю зрозуміли роль наших вчинків.

*2) Оголошення домашнього завдання. (на вибір)*

а) Напишіть лист від Маленького принца до жителів планет. Оберіть одного героя і відобразіть його проблему та шлях вирішення, описуючи головні елементи твору. Б) Намалуйте улюблений епізод з книжки «Маленький принц» і доберіть цитати до малюнка.



*(Зразок аплікаційного скрайбінгу до уроку)*

Отже, варто зауважити, що на уроці зарубіжної літератури можна створити завдання, які б полягали у підготовці такого собі комбінованого скрайбу в групах, індивідуально чи в парах. Обрані можуть бути будь-які теми для дослідження, визначення необхідних проблемних запитань аналізу художнього твору з подальшою презентацією однокласникам/ми на уроці. Таким чином, розподіл ролей буде іншим та завдання набуватиме статус проєкту, але сутність, алгоритм опрацювання матеріалу суттєво не видозміниться. За помітками та коментарями вчителів літератури, така різноманітність призводить до підвищення рівня розуміння і засвоєння, обговорення проблем і мислення, прикладаючи не так багато зусиль задля виконання. До того ж, учні розвивають креативність, можуть втілювати ідеї та думки, усвідомити шлях до пізнання себе, розкрити таланти та задатки, свою різносторонність, використовуючи прості ресурси.

## ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження свідчать про актуальність обраної нами теми і дають підставу зробити наступні висновки:

Дослідивши скрайбінг як сучасну форма візуалізації навчального процесу, а саме виникнення та наукові підходи щодо змістових дефініцій, ми дійшли висновку, що технологія візуалізації – скрайбінг, зародилася ще у минулому столітті та відображалася за допомогою анімованого тексту для бізнесу Ендрю Парком, а лише через певний проміжок знайшла своє місце і у освітньому середовищі, зокрема завдяки Полу Богощу. Визначено, що поняття скрайбінгу, перекладаючи з базового англійського слова «scribe» означає надписи, малюнки, процес водіння ручкою по паперу та того хто його виконує, тобто скрайбер («scriber»). Зазначено й те, що вивченням візуалізації в контексті вивчення шкільних предметів займалися безліч науковців, які стверджували перспективи та позитивний вплив на процес опрацювання об'ємної інформації задля структурування, виокремлення й подачі головного творчим шляхом.

Ми розглянули види, техніки, ознаки та структурні компоненти скрайбінгу. Найбільш частішого використання набувають відеоскрайбінг та скрайб-фасилітація. Один з яких зосереджуються на використанні відео, а інший на малюнках із їх описом. Окремо виділяють магнітний, фланеграфний, 3D, комп'ютерний, аплікаційний, мальований, комбінований тощо. А також, відеоінфографіку, вайтборт-відео та дудл-відео. Кожен з них має спільну рису– наочність, візуальні ефекти та озвучування лише в різних варіаціях за способом відтворення.

Розкривши алгоритм роботи над скрайбінгом у методичному аспекті, визначили основні підходи, для того щоб створити якісний скрайб. Ми виділили більш загальні риси такі як: обрання теми, матеріалів; створення плану дій; підбір візуальних ефектів; розподіл часу. А також етапи створення: підготовчий, обробка та аналіз, прикладний або заключний. Далі розподіл по можливих етапах на яких можна використовувати скрайбінг різного виду:

мотиваційний, опрацювання та пояснення теми, мети, закріплення, контролю знань, домашнього завдання. У результаті цих трьох важливих пунктів, отримуємо результат, тобто готовий продукт з демонстрацією для учасників.

Нами проаналізовані особливості практичного використання основних видів скрайбінгу на уроках зарубіжної літератури (на прикладі програми та підручника для 10-го класу).

- Скрайбінг-фасилітація: способи реалізації підвидів на різних етапах уроку. Наведені приклади скрайберів можна застосовувати під час вивчення кожної теми на різних етапах уроку зарубіжної літератури, провести закріплення матеріалу як фронтально, так і індивідуально. Саме ці форми роботи дадуть змогу перевірити біографію письменника, зміст художнього твору, характеристики образів, поняття теорії літератури, визначити проблеми твору, формувати компетентності. Наведені нижче приклади можна використовувати як на уроках під час очного чи дистанційного навчання, та і для групової та індивідуальної роботи. Доцільними вважаються наступні сфери використання скрайбінгу на уроках зарубіжної літератури: для презентації навчальних матеріалів вчителями; скрайбінг як дидактичний електронний ресурс для самостійного вивчення учнями навчального матеріалу в рамках технології «перевернутого класу»; скрайбінг як предмет учнівської проектної діяльності тощо. Ми навели приклади створення інтерактивних відеоскрайбів з основними темами та персонажами літературного твору, звернули увагу на організацію онлайн дискусій та обговорень на основі відеоскрайбів, використання відеоскрайбів для створення віртуальних книгових клубів, де учні можуть ділитися враженнями від прочитання та обговорювати різні аспекти твору.

- Відеоскрайбінг: підтехніки та їх створення під час різних видів навчальної діяльності. Відеоскрапбукінг – це динамічний вид скрапбукінгу, в основі якого лежать ілюстрації та схеми, що використовуються у відеоряді. Скрайби можуть бути виражені у вигляді статичних діаграм/графіків, скрайб-малюнків та скрайб-історій, простих написів, зроблених в особливому стилі.

Можна відмітити і переваги відеоскрайбінгу: висока залученість аудиторії, поєднання візуальних та звукових елементів робить відео більш цікавим і запам'ятовуваним; відеоскрайбінг дозволяє по-новому поглянути на твір і зрозуміти його глибинний зміст; створення відеоскрайбінгу вимагає творчого підходу та вміння мислити образами; відеоскрайбінг можна використовувати для презентації будь-якого літературного твору.

- Розглянули комбінований скрайбінг на прикладі казки-притчі Антуана де Сента-Екзюпері «Маленький принц». Це один із найвідоміших творів для читання та пізнання особливої філософії людини та її вчинків. Для того щоб краще реалізувати основні скрайби, ми розподілили їх на різні етапи й формати для якісного відтворення, презентації. Було використано магнітний, аплікаційний, мальований, комп'ютерний, два види відеоскрайбу з корисними програмами, веб-сторінками, пошуковими системами для їх створення. Такі як: Google, Paint, DALL-E, Moovly, PowToon, VideoScribe, Emaze, Tome та інші. Зосереджено увагу на такій інформації: зміст твору, жанрові ознаки, героїв, проблемних питаннях, біографії, повчальних ситуаціях.

Отже, на сьогоднішній день є чимало різноманітних інноваційних педагогічних прийомів, методів та технологій, які можуть успішно застосовуватися у навчанні учнів із кліповим мисленням. Ми торкнулися технології скрайбінгу, її прийомів та методів навчання, які, на нашу думку, мають найбільший потенціал для розвитку та застосування в освітній практиці XXI століття.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрощук І. В., Андрощук І. П. Скрайбінг-презентація як засіб підвищення ефективності освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Том 72. № 4. С. 67–80.
2. Бабенко О. М., Харченко Ю. В. Впровадження скрайб-презентацій у процесі вивчення в 9 класі. 2019. Випуск 2 (14). С. 98–104.
3. Башкір О.І. Активні й інтерактивні методи навчання у вищій школі. *Педагогіка та психологія : збірник наукових праць*. 2018. Вип. 60. С. 33-44.
4. Безуглий Д . Технології візуалізації навчального матеріалу у фаховій підготовці сучасного вчителя. *Вісник Черкаського університету. Серія : Педагогічні науки : наук. журн.* Черкаси : Черкаський національний університет, 2016. № 11. С 48-52.
5. Безуглий Д. Прийоми візуального подання навчальної інформації. *Фізико-математична освіта*. Науковий журнал. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2014. № 2(3). С 7-15.
6. Безуглий Д.С. Візуалізація як сучасна стратегія навчання. *Фізико-математична освіта*. 2014. Вип. 1. С. 5–11. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/fmo\\_2014\\_1\\_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/fmo_2014_1_3) (дата звернення: 03.05.2024).
7. Беседіна Л.М. Педагогічна майстерність, активні методи навчання та методична робота у навчальних закладах: Методичний посібник. Видання 2-е, переробл. і допов. Київ: Логос, 2009. 204 с.
8. Биков В.Ю. Сучасні завдання інформатизації освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*, том 15, № 1, 2010. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/25> (дата звернення: 15.04.2024).
9. Білоусова Л.І, Житеньова Н.В., Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя. URL: 2016.: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/fmo\\_2016\\_1\\_6](http://nbuv.gov.ua/UJRN/fmo_2016_1_6). (дата звернення: 10.07.2024).

10. Бобраков С. Реформування змісту професійної підготовки вчителів у ВНЗ Німеччини: практико орієнтований підхід. Порівняльна професійна педагогіка. № 2. 2012. С. 161-168.

11. Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/vizualizatsiya-navchalnogo-materialu-z-vikoristannyam> (дата звернення: 10.07.2024).

12. Гарна С. Інтерактивний плакат як один із засобів дистанційного навчання зарубіжної літератури. *Теоретичні й прикладні проблеми сучасної філології*. 2017. Вип. 5. С. 234-242. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/tppsf\\_2017\\_5\\_31](http://nbuv.gov.ua/UJRN/tppsf_2017_5_31) (дата звернення: 0506.2024).

13. Гарна С. Сайт і блог учителя зарубіжної літератури як інструментарій професійної діяльності педагога в системі дистанційного навчання учнів. *Нова педагогічна думка: науково-методичний журнал*. Київ. 2019. С. 5-9.

14. Гарна С.Ю. Організація уроку зарубіжної літератури в системі дистанційного навчання школярів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 62, № 6, с. 47 – 57.

15. Гнатюк О.В. Дистанційне навчання: проблеми, пошуки, виклики. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/728350/1/Текст.pdf> (дата звернення: 05.09.2024).

16. Голодюк Л. Моделювання уроку у площині використання інформаційно-комунікаційних технологій навчання. *Наукові записки. Серія : Педагогічні науки*. Випуск 108. Кіровоград, 2009. С. 186 – 192.

17. Гриценчук О.О., Овчарук О.В. Цифрові інструменти для створення та підтримки середовища освіти для демократичного громадянства у європейських країнах. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : збірник наукових праць. Вінниця : ТОВ «Друк плюс», 2021. Вип. 60. 465 с.



18. Гуревич Р. С. Комп'ютерно орієнтовані засоби та мультимедійні технології навчання : навчальний посібник. Вінниця: ТОВ Фірма «Планер», 2012. 619 с.

19. Гуревич Р. С. Формування інформаційної компетентності майбутніх учителів засобами мультимедійних технологій. *Наукові записки*. Серія: Педагогіка. 2007. С. 38 – 41.

20. Гуржій А. М. Візуальні та аудіовізуальні засоби навчання : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Київ: Ін-т педагогіки АПН України, 2003. 173 с.

21. Дев'ять прийомів візуалізації для використання на уроці. На Урок. 5 серпня 2018. URL: <https://naurok.com.ua/post/9-priyomiv-vizualizaci-dlya-vikoristannya-na-uroci> (дата звернення: 1.11.2024).

22. Дегтярьова Г.А. Підготовка вчителя до проведення сучасного уроку в умовах інформатизації освіти: навчально-методичний посібник. Харків: ХАНО, 2011. 220 с.

23. Денисенко С. Сучасні форми візуального представлення інформації і можливості їх використання в інформаційно-освітньому просторі. Сучасне репродукування: інжиніринг, моделювання, мульти- та кросмедійні технології: Матеріали наук.-практ. семінару кафедри репрографії КПІ ім. Ігоря Сікорського, 24 жовтня 2018 р. Київ : «Політехніка», 2018. С. 47-50. 6.

24. Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti> (дата звернення: 15.03.2024)

25. Дячок С. О. Урок світової літератури і комп'ютер. 5-11 класи. Тернопіль: Мандрівець, 2011. 168с.

26. Житеньова Н. В. Сутність візуалізації в навчальному процесі. Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету ім. Івана Огієнка. Сер. : Педагогічна освіта. 2013. Вип. 19. С 18-21. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpkp\\_ped\\_2013\\_19\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpkp_ped_2013_19_8) (дата звернення: 05.06.2024).

27. Житєньова Н.В. Технології візуалізації в сучасних освітніх трендах. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2016. № 2. С. 170-178.
28. Ідеї використання гіфок на уроках світової літератури. Журнал «*На урок*». URL:<https://naurok.com.ua/post/ide-vikoristannya-gifok-na-urokah-svitovoliteraturi> (дата звернення: 11.06.2024).
29. Ісаєва О., Клименко Ж., Мельник А. Зарубіжна література (профільний рівень): підруч. для 10 кл. закл. заг. середньої освіти. Київ : УОВЦ «Оріон», 2023. 288 с.
30. Ісаєва О., Клименко Ж., Мельник А. Зарубіжна література (рівень стандарту): підруч. для 10 кл. закл. заг. середньої освіти. Київ : УОВЦ «Оріон», 2023. 240 с.
31. Клименко Ж. Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. *Всесвітня література в школах України*. 2019. № 3 (453). С. 2–11.
32. Кодола В.І. Інтерактивні та мультимедійні технології на уроках зарубіжної літератури в системі особистісно зорієнтованого навчання. *Зарубіжна література в школі*. 2017. № 21. С. 40–53.
33. Концепція Нової української школи. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 15.04.2024)
34. Клочек Г.Д., Баранюк О.Ф. Слово і слайд у лекції: проблема синергетичного ефекту. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019, Том 72, № 4. С. 26-40.
35. Ковальчук В.І. Методичні рекомендації щодо застосування ігрових технологій в процесі викладання дисциплін соціально-гуманітарного циклу. Київ: Видавничо-редакційний відділ НУБіП України. 2017.
36. Майстер-клас. Скрайбінг – як намалювати презентацію. URL: <https://sites.google.com/site/mkskrajbing/home> (дата звернення 02.06.2024)

37. Метод скрайбінг – яскраве подання навчального матеріалу. URL: <https://naurok.com.ua/post/metod-skraybing-yaskrave-podannya-navchalnogo-materialu> (дата звернення: 12.07.2024).

38. Мошникова А. Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей: Інтерв'ю з Оленою Любченко. Журнал «Освіторія». URL: <https://osvitoria.media/opinions/yak-vchytelyamporozumitysya-z-tsyfrovym-pokolinnnyam-ditej-poradypsyhologa/> (дата звернення: 15.08.2024).

39. Навчальна програма зарубіжної літератури за МОН. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/navchalna.programa-2022.zarubizhna.literatura-6-9.pdf> (дата звернення 15.08.2024).

40. Ніколенко О. М. Когнітивне картування як технологія літературних компетентностей у сучасну добу. Всесвітня література в середніх навчальних закладах України. 2022. № 2. С. 2-7.

41. Ніколенко О.М., Куцевол О.М. Сучасний урок зарубіжної літератури. Київ: ВЦ «Академія». 2013. 45 с.

42. Нісімчук А.С. Сучасні педагогічні технології. Навчальний посібник. Київ: Просвіта, 2000. 368 с.

43. Онофрійчук Л. О. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації навчального матеріалу в закладі вищої освіти. URL: [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=6068](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=6068) (дата звернення: 04.10.2024).

44. Позднякова Т. Є. Візуалізація та структурування інформації за допомогою ментальних карт на уроках: [науково-методичний посібник]. Рівне: РОІППО, 2018. 50 с.

45. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А. С. К., 2004. 192с.

46. Редькіна А. С. Використання відеоматеріалів та світової мережі Інтернет на уроках зарубіжної літератури. *Англійська мова і література*. 2008. № 7. С. 23-26.

47. Семеніхіна О.В., Юрченко А.О., Безуглий Д. С Візуалізація як тренд інноваційного розвитку освіти в Україні. *Інформаційні технології*. 2017. зб. тез IV Всеукраїнської наук.-практ. конф. Молодих науковців, 18 травня 2017 рік, Київ : Київ, ун-т ім. Б. Грінченка, 2017. С. 227-229.

48. Сент-Екзюпері А. Маленький принц Пер. С. Вишневської. Київ : Видавничий союз «Андронум» 2021. 90 с.

49. Сидорчук Н. Г. Скрайбінг : інновації та традиції аудіовізуальної підтримки навчального процесу. *Креативна педагогіка: наук.-метод. журнал*. Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки. Житомир: Полісся, 2016. Вип. 11. С. 57–64.

50. Сорока Т. В. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації навчального матеріалу. URL: <http://journal.osnova.com.ua/article/51806> (дата звернення 24.09.2024).

51. Сучасні педагогічні технології. URL: <http://kurskorped.bpc.ks.ua/mod/book/view.php?id=205> (дата звернення 26.10.2024).

52. Сучасні технології навчання та їх використання на уроках зарубіжної літератури URL: <https://vseosvita.ua/library/sucasni-tehnologii-navcanna-ta-ih-vikoristanna-na-urokah-zarubiznoi-literaturi-194704.html> (дата звернення 1.10.2024).

53. Толмач М. Цифрові технології в освіті. Можливості й тенденції застосування. URL: <http://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/247474/244932> (дата звернення: 12.10.2023)

54. Ціко І. Шрифтова композиція як вид креолізованого тексту. Портал «Світліт». URL: [http://svitlit.ipro.kubg.edu.ua/?page\\_id=1](http://svitlit.ipro.kubg.edu.ua/?page_id=1) 161 (дата звернення: 07.04.2024).

55. Швед О.В. Інфографіка як засіб візуальної комунікації в сучасній журналістиці. *Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах: зб.наук, праць*. Київ : Університет «Україна», 2014. Вип. 30. С. 305-313.

56. Штейнбук Ф.М. Методика викладання зарубіжної літератури в школі: навч. посібник. Київ, 2007. С. 7-39.

57. Шуляр В.І. Методика літератури: Інтерактивне навчання. Тлумачення понять.

58. Як зробити творчість класиків ближчою до сучасних школярів. Журнал «На урок». URL: <https://naurok.com.ua/post/yak-zrobiti-tvorcrriist-klasikivblizhchoyu-do-suchasnih-shkolyariv> (дата звернення: 11.03.2024).

60. Brown, Sunni. The doodle revolution: Unlock the power to think differently. Penguin, 2015.Canva. URL: <https://www.canva.com/> (дата звернення: 12.08.2024)

61. ChatGPT: URL: <https://openai.com/blog/chatgpt/> (дата звернення: 10.11.2023)

62. DALL-E URL: [<https://openai.com/product/dall-e-2/>] (дата звернення: 07.12.2023).

63. Emaze URL: <https://app.emaze.com/> (дата звернення: 05.12.2023).

64. GoAnimate URL: <https://learning.goanimate.com/> (дата звернення: 10.11.2023).

65. Miro URL: <https://miro.com/> (дата звернення: 17.04.2024).

66. Moovly URL: <https://www.moovly.com/> (дата звернення: 08.12.2024).

67. Padlet URL: <https://padlet.com/> (дата звернення: 08.03.2024).

68. Pillars, Wendi. Visual note-taking for educators: A teacher's guide to student creativity. WW Norton & Company, 2015. URL: <https://wnorton.com/books/9780393708455> (дата звернення: 12.05.2024).

69. Pink, Daniel, and A. Whole New Mind. Why right-brainers will rule the future. Riverhead Trade (Paperbacks). 2006. URL: <https://www.amazon.co.uk/Whole-New-Mind-Right-brainers-Future/dp/1594481717> (дата звернення: 11.05.2024)

70. PowToon URL: <https://www.powtoon.com/> (дата звернення: 15.03.2024).

71. Rohde, Mike. The sketchnote handbook: The illustrated guide to visual notetaking. Peachpit Press, 2013. URL: <https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321857897/samplepages/0321857895.pdf> (дата звернення: 15.03.2024).

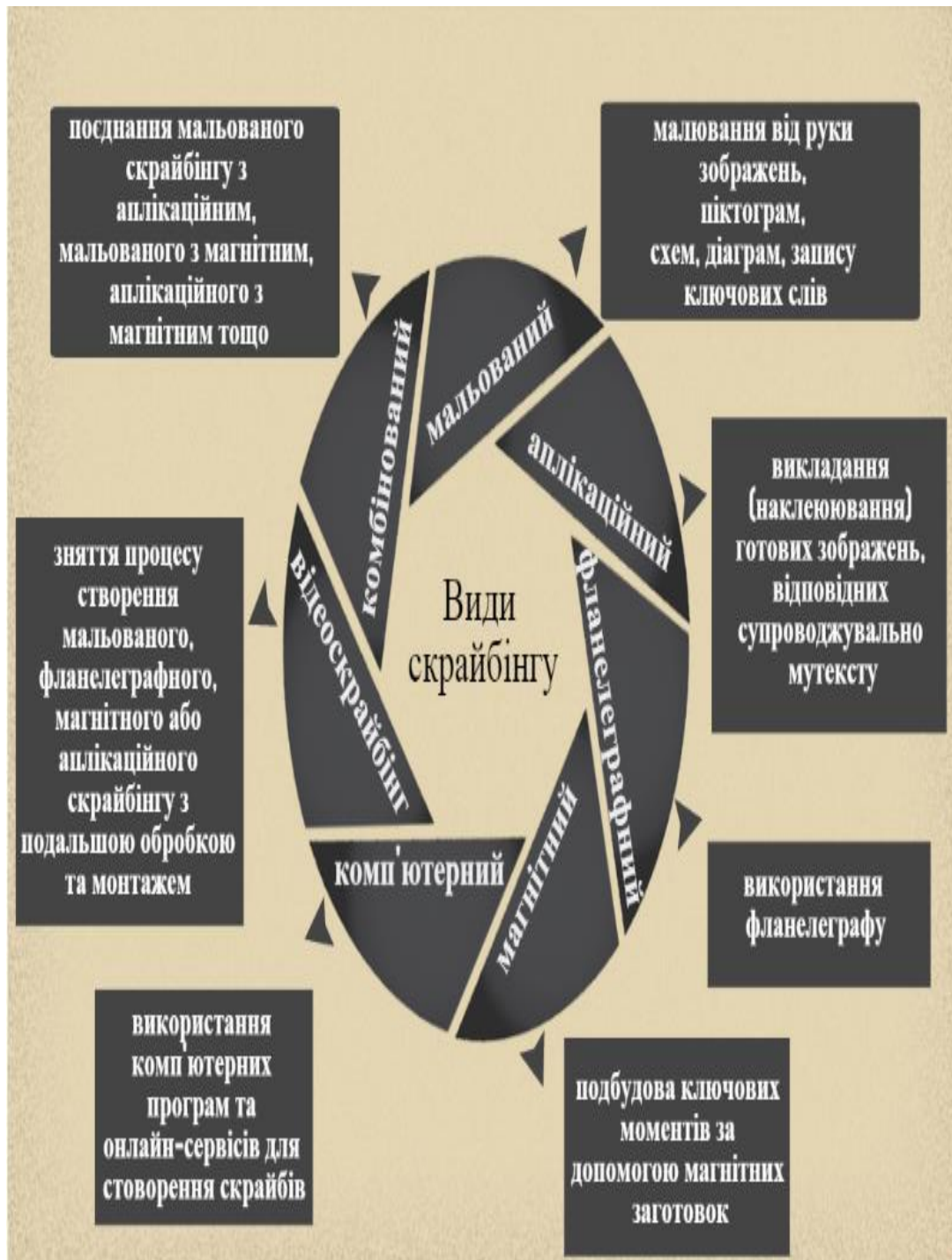
72. Tome URL: <https://tome.app/> (дата звернення: 10.11.2023).

73. VideoScribe URL: <https://www.sparkol.com/en/> (дата звернення: 12.10.2024)

## ДОДАТКИ

## Додаток А

## Види скрайбінгу



## Особливості скрайбінгу

★★★★★

### СКРАЙБІНГ НА УРОКАХ

- яскравість;
- лаконічність;
- інформативність;
- креативність



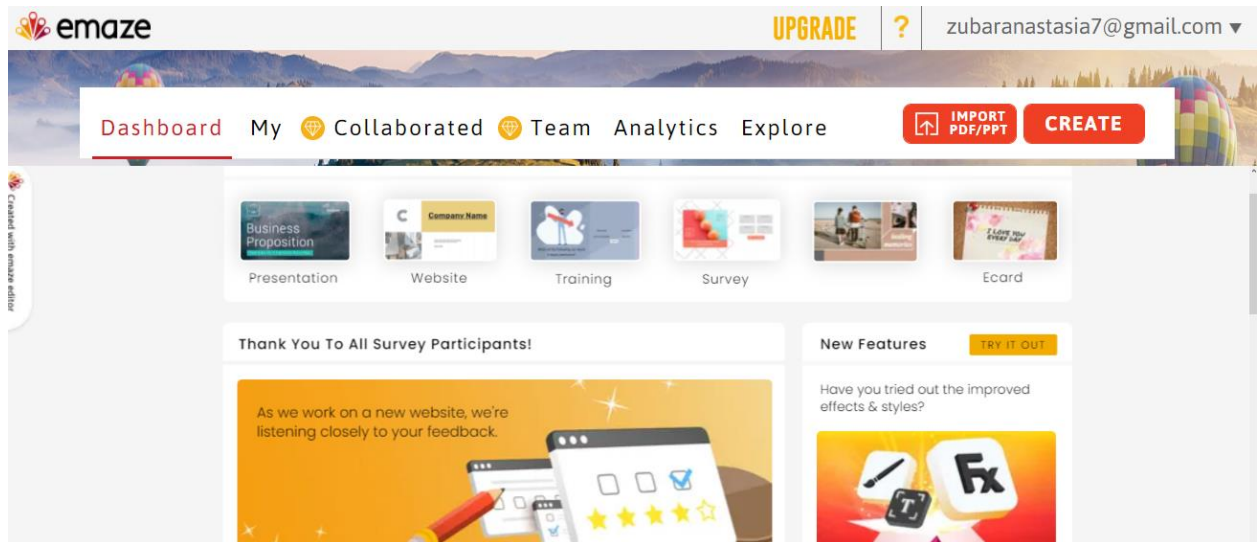
НУШ

проєкти  
відео уроки

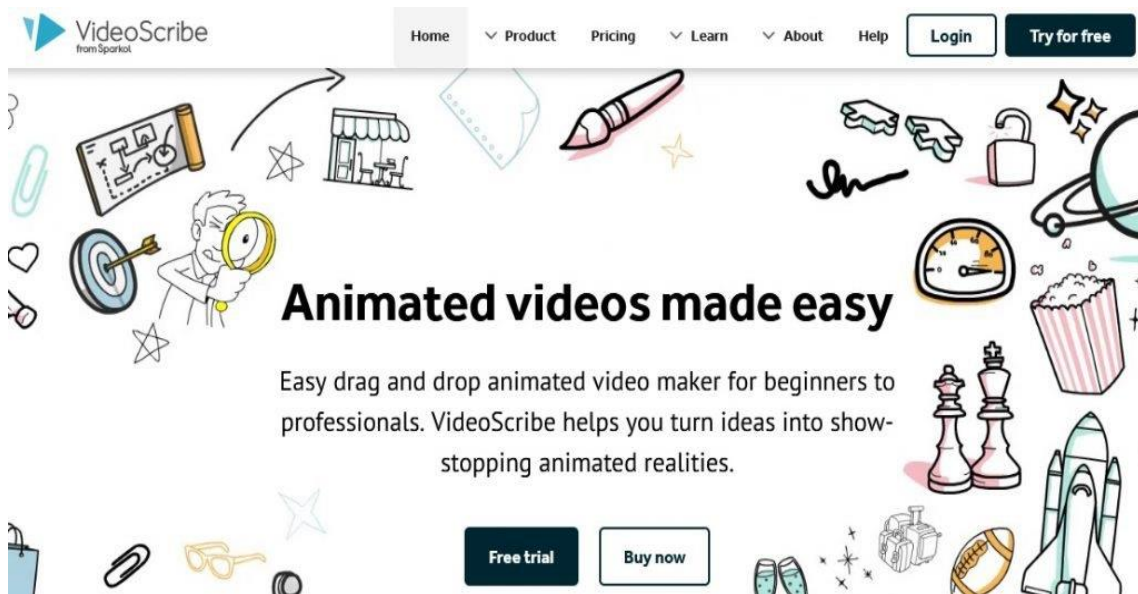


## Онлайн-сервіси для створення скрайбів

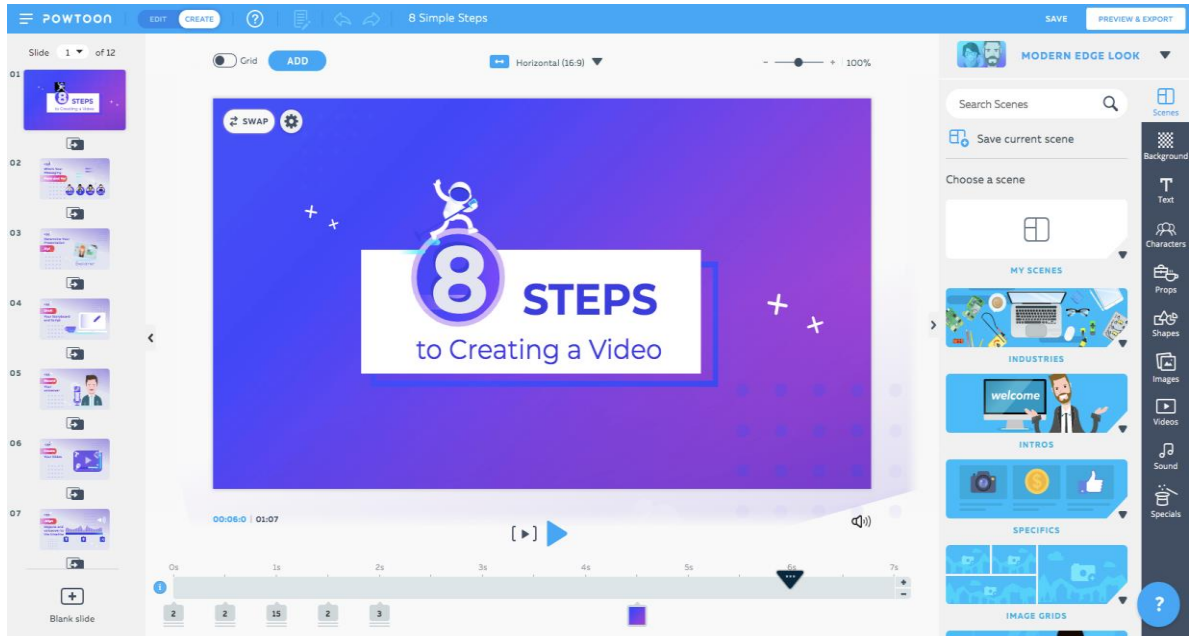
*Знімок екрану веб-сайту Emaze*



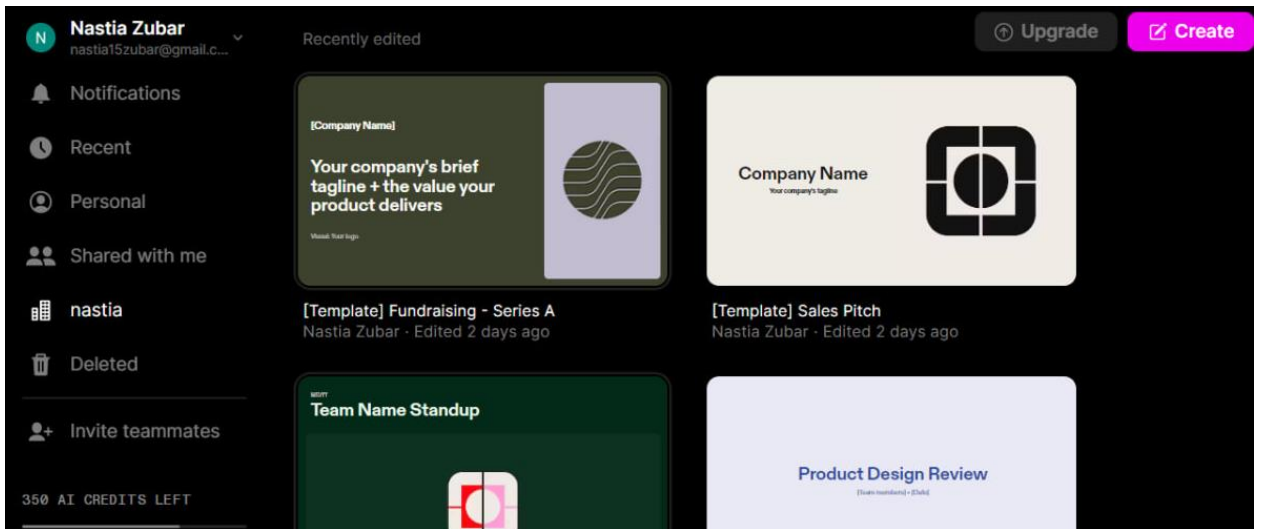
*Знімок екрану веб-сайту VideoScribe*



Знімок екрану веб-сайту Powtoon



Знімок екрану веб-сайту Tome



Виконала магістрантка  
2 курсу 21 групи

«25» листопада 2024 р.

  
підпис

Анастасія  
СУПРУНОВА

**Робота допущена до захисту:**  
завідувач кафедри  
к.філос.н., доцент

«10» грудня 2024 р.

  
підпис

Ірина  
СЛОНЕВСЬКА

Декан факультету

  
підпис

Ірина ДАРМАНСЬКА