



УДК 37-042.4:004

**Затверджено на засіданні кафедри філософії і освіти дорослих**  
(протокол №1 від 05.01.2021 р.)

**Рецензенти:**

**Рябова З. В.** – докторка педагогічних наук, професорка, завідувачка кафедри менеджменту освіти та права ЦПО ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України;

**Завалевський Ю. І.** – доктор педагогічних наук, професор, перший заступник директора Інституту модернізації змісту освіти;

**Бульвінська О. І.** – кандидатка педагогічних наук, старший науковий співробітник, старший науковий співробітник НДЛ освітології Київського університету імені Бориса Грінченка.

***Навчальні тексти нової природи: творимо, радимо, тренуємо:*** Методичні рекомендації / М. І. Скрипник, Т. С. Кравчинська, Н. П. Волинець. – К. : ЦПО, 2021. – 60 с.

Навчальний текст – стрижень педагогічної взаємодії. Методичні рекомендації прагнуть не лише звернути увагу читача на тому, що навчальні тексти нової природи змінюють мотивацію школярів Цифрової ери до учіння, спрямовують зміст і технології навчання предмета на реалізацію особистісно орієнтованого та компетентнісного підходів. Відібраний та розроблений авторами вміст рекомендацій, що ґрунтується на дослідженнях з навчальної текстотеки, розвідках зі створення текстів, орієнтованих на використання різних платформ семіотичних систем, напрацюваннях з дизайну (графічного, веб) та візуалізації, навчить практично застосовувати можливості цифрових інструментів для якомога яснішого донесення педагогом навчального матеріалу до учнів.

У зручній і доступній формі – порад та вправ – читач навчиться розвивати нові ідеї, розв'язувати проблеми якісного представлення змісту предмета в умовах онлайн та дистанційного навчання.

Методичні рекомендації будуть цікаві педагогам, науковцям, організаторам навчання і освіти дорослих.

Педагогічне дослідження, що розглядається, проводиться в рамках науково-дослідної роботи кафедри філософії і освіти дорослих ЦПО ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України «Трансформація професійного розвитку педагогічних і науково-педагогічних працівників в умовах відкритого університету післядипломної освіти» (державний реєстраційний номер 0120 U104637 (2020–2025 рр.).

## **ЗМІСТ**

<b><i>ДО ЧИТАЧА:</i></b> як створити ідеальний навчальний текст нового типу	4
Два типи навчальних текстів у Цифровій освіті	6
Текстотека: креолізований текст	9
Як класифікують креолізовані тексти?	13
Мультимедіа: підходи до створених текстів	15
Візуалізація & інтерактивність & креолізований текст & мультимедіа	19
Цифрові інструменти для створення креолізованих навчальних текстів	24
Десять порад для створення інтерактивних режимів презентацій навчальних текстів	27
Практикум	30
<i>Чтиво: цікаво і корисно</i>	42
<i>Сайти для розвитку дитини й навчання</i>	47
<i>Короткий термінологічний словник</i>	54

## ДО ЧИТАЧА:

### ЯК СТВОРИТИ ІДЕАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ТЕКСТ НОВОГО ТИПУ

Розділяємо скептицизм читача щодо слова «ідеальний» у назві, але використовуємо його у значенні: «який існує в свідомості, уяві; абстрактний, уявний; протилежне дійсний»<sup>1</sup>. Щодо ідеального навчального тексту, то акцентуємо:

✓ *по-перше*, навчальний текст сьогодні стає предметом особливої уваги не лише в контексті підручникотворення<sup>2</sup>, а й медіаосвіти;

✓ *по-друге*, «хорошим» навчальним текстом визначається якість освіти<sup>3</sup>, адже навчальний текст – засіб формування мовної, мовленнєвої та соціокультурної компетенції, наділений багатим дидактичним потенціалом, бо слугує для: навчання рецепції; розуміння й осмислення; інтерпретації; стимулювання розвитку мовлення.

Як зазначає Н. Баландіна, «дидактично сильний текст сприяє тому, що навчальний дискурс стає менш спонтанним, більш регламентованим, оскільки організовується за заданими самим текстом правилами. Особливу роль у цьому процесі відіграють зміст, оригінальна структура чи яскраві художньо-виражальні засоби»<sup>4</sup>.

Навчальні тексти, з якими доводиться мати справу педагогу, умовно можна розділити на дві групи: тексти, що він створює, і тексти, які йому доводиться використовувати у своїй діяльності або піддавати експертизі. Усі ці тексти створюють дидактичні матеріали, у тому числі й текстотеку з предмета.

Інформаційні та глобалізаційні процеси теперішнього століття змінюють освіту індустріальної ери. Вчити тепер так, як здійснювалося протягом кількох століть, а саме: шляхом передачі знань від вчителя до учнів – загрозове явище для суспільного й культурного розвитку.

Інформаційне ХХІ ст. спонукає педагогів створювати власні навчальні

---

<sup>1</sup> URL : <https://u.to/R002Gg>

<sup>2</sup> Теорія підручникотворення в контексті педагогічних систем була розроблена В. Беспальком та представлена в його монографії [Беспалько В. П. Теория учебника: Дидактический аспект. М. Педагогика, 1988. 160 с.]. Основою підходу вченого до побудови теорії підручника є загальна теорія педагогічних систем, в якій підручник розглядається як засіб, за допомогою якого моделюються основні властивості системи, а потім реалізується відповідний педагогічний процес.

<sup>3</sup> За результатами тестувань згідно з вимогами міжнародної програми оцінювання освітніх досягнень учнів PISA (Program for International Student Assessment) здатності до читання, розуміння й інтерпретації текстів, з якими учні матимуть справу і в майбутньому, а також пов'язані з ними вміння і навички знаходяться на невисокому рівні [Ломакович С. В., Панченков А. О., Терещенко В. М. Участь у проекті PISA як потенційна можливість побачити вітчизняну освіту без “прикрас”. Вісник ТІМО. 2015. № 11–12. С. 19–22].

<sup>4</sup> Баландіна Н. Ф. Навчальний текст як засіб породження нових смислів. URL : <https://u.to/H0S2Gg>

тексти, поширювати їх, опановувати цифровими інструментами для розроблення та презентації таких текстів. Попри численні публікації з проблеми медіакомпетентності педагога<sup>5</sup>, введення в систему освіти медіаосвіти<sup>6</sup> залишається актуальним питання практичної підготовки педагогів до розроблення навчальних текстів нового типу. За результатами дослідження<sup>7</sup> в Україні медіаосвіта успішно інтегрується у різні предмети, включаються елементи курсу медіаграмотності у виховний процес, поширюється медіаосвіта на різні вікові аудиторії – починаючи з молодшої й до старшої школи. Водночас серед потреб<sup>8</sup> педагогів – запит на практичні завдання та доступну систематизовану медіатеку.

Це видання переслідує такі цілі. Перша – дати уявлення про сформовані в науці підходи до креолізованого навчального тексту. Адже перш ніж створювати такі тексти педагог має знати сутність і сформовані вимоги до текстів нового типу. Тому звідси випливає друга мета даної праці: дати поради до найскладнішого, важко помітного і персонального – творчої складової самої роботи над креолізованими навчальними текстами. Для цього використовуються напрацювання зі створення текстів, орієнтованих на використання різних платформ семіотичних систем, розвідки з дизайну (графічного, веб), візуалізації та особистий досвід авторів. Тут немає історії візуалізації у вітчизняній та закордонній педагогічній думці, немає авторської систематики цифрових інструментів для реалізації складових педагогічного процесу. Розвиток цих позицій – у подальших публікаціях.

Амбітною метою цієї праці було створення авторами практичних завдань із розробки креолізованих навчальних текстів як робочих інструментів педагога в інтерактивній взаємодії в Цифровій школі (розділ «Практикум»). Навігатором для подальшої самоосвіти читача стануть рубрики «Чтиво: цікаво і корисно» та «Короткий термінологічний словник». Візуалізований анований контент - <https://www.youtube.com/watch?v=e-a7DAgcksE>

---

<sup>5</sup> *Евристичний освітній матеріал подано в бібліотеці лабораторія психології масової комунікації та медіаосвіти ІСПП НАПН України. URL : <http://mediaosvita.org.ua/uk/>. Разом з тим системних практичних напрацювань із проблеми підготовки педагога до розроблення креолізованих навчальних текстів на тепер немає.*

<sup>6</sup> *Медіаосвіта — частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні (комп'ютерно опосередковане спілкування, інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Медіаосвіта вперше була введена в систему освіти у Великій Британії. Там, з 1930-х років, були зроблені перші освітні ініціативи, спрямовані на захист споживачів від шкідливого впливу ЗМІ. Інші провідні країни в цій галузі також є англomовними: Австралія, Південна Африка, Канада і США. URL : <https://u.to/J07BGg>.*

<sup>7</sup> *У 2014–2016 рр.. ГО «Європейська дослідницька асоціація» за підтримки Internews Network здійснила дослідження на тему «Впровадження медіаосвіти та медіаграмотності в загальноосвітніх школах України» та подали Аналітичні звіти (у 2015 та 2016 рр..) за результатами комплексного дослідження. URL : <https://u.to/GE-BGg>.*

<sup>8</sup> *URL : <https://u.to/GE-BGg>*

Автори висловлюють щире подяку рецензентам Зої Вікторівні Рябовій, Юрію Івановичу Завалевському, Оксані Іванівні Бульвінській за рецензування розробки.



## Два типи навчальних текстів у Цифровій освіті

Шкільна практика доводить, що підручники, навчальні посібники у паперовому форматі як лінійні дидактичні тексти вже не мотивують покоління Цифрової ери. Особливо це актуалізується в умовах онлайн навчання. Педагоги констатують проблему створення навчальних текстів нового типу, бо наявні численні цифрові інструменти спонукають до проєктування нелінійних, мультимедійних текстів, але педагоги через об'єктивні та суб'єктивні чинники неготові до створення якісного навчального тексту нового типу.

Як тексти стають навчальними? На думку вітчизняної дослідниці Н. Баландіної<sup>9</sup>, більшість авторів, що використовують номінацію<sup>10</sup> навчальний текст, насамперед мають на увазі інформацію, представлену в підручниках, посібниках і довідниках, графічно оформлених і створених з навчально-виховною метою.

Так, А. Бабайлова зазначає: «Навчальний текст – це одиниця навчання текстової діяльності, навчальної текстової комунікації. Це текст, організований з дидактичною метою у смислосмістовому, мовному і композиційному відношенні в єдину систему, частина сукупної інформації, призначена для керованого становлення текстової діяльності, на основі якої

---

<sup>9</sup> Баландіна Н. Ф. *Навчальний текст і навчальний дискурс: ключі до розуміння*. URL : <https://u.to/RZHdGg>

<sup>10</sup> **Номінація (мовознавство)** – іменування як процес співвіднесення мовних одиниць з об'єктами, що вони позначають, та увесь комплекс лінгвістичних питань, пов'язаний з цим процесом. Деякі вчені вживають термін «номінація» для позначення розділу мовознавства, яке вивчає структуру актів найменування. В цьому значенні номінація – те саме, що ономазіологія ((від грец. ономазія «називання, йменування» і логос «наука») – підрозділ лінгвістики, який вивчає процеси найменування. Її називають ще теорією номінації), і протиставляється семасіології ((грец. *sēmasía* – значення, зміст і грец. *lógos* – слово), давніша назва семантики – наука, яка досліджує фактичні значення слів, незалежно від їхньої вимови, зокрема в діахронному й психолінгвістичному розумінні, включаючи вчення про розвиток значень граматичних категорій та про засвоєвання дитиною й мовцем нових понять, слів і значень і про виникнення нових значень). URL : <https://u.to/sZHdGg>

подається система знань з певної дисципліни, прививаються вміння і навички людям певної групи (вікової, національної тощо) і на певному етапі навчання»<sup>11</sup>.

Слідом за С. Фоломкіною, під «навчальним текстом» розуміємо будь-який текст, що лежить в основі навчання, незалежно від того, чи є він оригінальним, чи складеним авторами навчальних матеріалів<sup>12</sup>.

Щоб текст став навчальним, він має бути наділений дидактичним потенціалом для:

- 1) навчання рецепції;
- 2) розуміння й осмислення;
- 3) інтерпретації;
- 4) стимулювання продуктивного мовлення.

Навчальний текст має реалізовувати кілька пізнавальних і комунікативних дій:

- сприйняття (через читання чи слухання),
- розуміння й осмислення (через говоріння, відповіді на завдання, запитання учителя чи учня),
- інтерпретація (через вибір власної думки, прийняття рішення),
- створення вторинного “зустрічного” тексту (через написання анотації, резюме, рецензії, твору, виступу, презентації тощо)<sup>13</sup>.

Як зазначає М. Тимошик, **тексти для навчальних видань** – це особливо складні тексти. «Така складність обумовлюється як змістовою, так і структурною їх специфікою. З одного боку, тексти для навчальних видань виконують чи не найвідповідальніші функції: інформаційну, пізнавальну, виховну – вони мають безпосереднє відношення до формування в читача не лише базових знань, а й основних етичних норм, моральних засад особистості. З іншого – такі видання потребують складнішої внутрішньої конструкції, вибудова якої значною мірою залежить саме від умінь і навичок як автора, так і його майбутнього редактора»<sup>14</sup>.

У наукових виданнях дедалі більше з’являється досліджень, де об’єктом вивчення є не традиційний текст, а текст, орієнтований на використання різних платформ семіотичних систем. Варто зазначити, що науковці ще не виробили

---

<sup>11</sup> Бабайлова А. Э. *Текст как продукт, средство и объект коммуникации при обучении неродному языку*. Саратов. Изд-во Саратовского ун-та. 1987. 130 с.

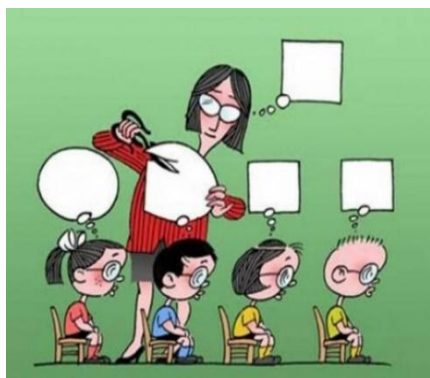
<sup>12</sup> Фоломкина С. К. *Обучение чтению на иностранном языке в неязыковом вузе: учеб.-метод. пособие для вузов*. М. Высш. шк. 1987. 207 с.

<sup>13</sup> Баландіна Н. Ф. *Навчальний текст як засіб породження нових смислів*. URL : <https://u.to/H0S2Gg>

<sup>14</sup> Тимошик М. С. *Методика підготовки до друку текстів для наукових, науково-популярних, довідкових та навчальних видань*. URL : <https://u.to/XZLdGg>

загального терміна на позначення таких текстів. Українські та закордонні дослідники найчастіше використовують у своїх наукових розвідках такі термінологічні номінації: креолізований текст (психолінгвісти Ю. Сорокін, Є. Тарасов)<sup>15</sup>, ізовербальний комплекс (ізоверб) (А. Бернадська)<sup>16</sup>, гетерогенний (негомогенний) текст (А. Сонін)<sup>17</sup>, полікодовий текст (Л. Большіянова)<sup>18</sup>, «тексти нової природи» (О. Казакова)<sup>19</sup> тощо.

Поява таких текстів зумовлена, на наш погляд, кількома причинами. Звісно, що серед них – це розвиток онлайн технологій. Але це також відповідь і на найпотужнішу тенденцію останніх десятиріч (починаючи принаймні з 1970-х рр.), яку філософ Володимир Єрмоленко називає, як герменевтично-лінгвістично-прагматично-семіотичним поворотом, «коли мова й мовлення постають як «перша філософія». Цей поворот узагальнюється концептами діалогу, спілкування, дискурсу, перетворюючись на парадигму комунікації, що «знімає» онтологічну та ментальну парадигми»<sup>20</sup>.



Для сучасної комунікації важливим стають нові засоби трансляції й передачі інформації.

Відтак тепер активізуються дослідження креолізованих або полікодових текстів – ілюстрованих текстів, де вербально виражено інформацію, яка комбінується з іконічним складником, що забезпечує ефективний вплив на реципієнта.

Питанню вивчення такого типу текстів присвячено праці

---

<sup>15</sup> Сорокін Ю., Тарасов Е. Креолізованні тексти і їх комунікативна функція. Оптимізація речового впливу. Москва. Наука. 1990. 240 с.

<sup>16</sup> Бернадська А. К проблемі «креолізації» тексту: історія і сучасне становище. Речове спілкування: спеціалізований вестник. Краснояр. гос. ун-т. Красноярск. 2000. Вип. 3 (11). С. 104–110.

<sup>17</sup> Сонін А. Розуміння полікодових текстів: когнітивний аспект. Монографія. Москва. 2005. 220 с.

<sup>18</sup> Большіянова Л. Зовнішня організація газетного тексту полікодового характеру. Типи комунікації і змістовий аспект мови. Москва. 1987. С. 50–56.

<sup>19</sup> Казакова Е. І. Тексти нової природи: проблеми міждисциплінарного дослідження. URL : <https://u.to/G5PdGg>

<sup>20</sup> Єрмоленко Володимир. Дискурс в архітектоніці мовної прагматики. Філософська думка. 2016. № 4. С. 69–86. URL : <https://u.to/KkO7Gg>



О. Анісімова<sup>21,22</sup>, О. Корда<sup>23</sup>, Е. Нежура<sup>24</sup>, О. Селіванової<sup>25</sup> та ін. Учені наголошують на природі полікодового тексту, впливі трансформації традиційної подачі інформації у сферах його функціонування.

Найбільш поширеним є метафоричний термін **креолізований текст**, який належить Ю. Сорокіну та Є. Тарасову<sup>26</sup>.

**Креолізований текст** – текст, фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної (мовна/мовленнєва) та невербальної (належить до інших знакових систем, ніж природна мова)<sup>27</sup>.



### Тестотека: креолізований текст

**Креолізований навчальний текст (або навчальні тексти нового типу)** – полікодовий текст, у якому вербальні й невербальні елементи спрямовані на активізацію мозкової діяльності реципієнта. Окрім вербальних знаків, у тексті використовуються піктографічні зображення, зміна кольору, шрифтове виділення – з метою збудження різних видів пам'яті<sup>28</sup>.

---

<sup>21</sup> Анисимова Е. *Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов)*: учеб. пособ. для студ. фак-тов иностр. яз. вузов. Москва. Изд. центр «Академия». 2003. 128 с.

<sup>22</sup> Анисимова Е. *Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов)*. Вопросы языкознания. 1992. № 1. – С. 71–78.

<sup>23</sup> Корда О. *Креолизованный текст в современных печатных СМИ: структурно-функциональные характеристики*: автореф. дис. канд. фил. Наук: спец. 10.01.10. Екатеринбург. 2013. 24 с.

<sup>24</sup> Нежура Е. *Новые типы креолизованных текстов в коммуникативном пространстве интернета. Теория языка и международная коммуникация*. Вып. 12. URL: [https://u.to/\\_vW9Gg](https://u.to/_vW9Gg)

<sup>25</sup> Селіванова О. *Сучасна лінгвістика: термінол. енцикл.* Полтава. Довкілля-К. 2006. 716 с.

<sup>26</sup> Сорокин Ю., Тарасов Е. *Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. Оптимизация речевого воздействия*. Москва. Наука. 1990. С. 180–181.

<sup>27</sup> Там само, С. 180–181.

<sup>28</sup> Вержанська О. М., Лагута Т. М. *Функції тексту в електронному навчанні*. URL: <https://u.to/uGfjGg>

Дослідження креолізованих навчальних текстів доцільно здійснювати, інтегруючи постулати теорій медіа: семіотичної (Semiotic Approach)<sup>29</sup>, культурологічної (Cultural Studies Approach)<sup>30</sup>, естетичної / художньої (Aesthetical Approach)<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> **Семіотична теорія медіа** (автори – Р. Барт, К. Метц). Основні розробники: Дж. Гербнер. Час появи: 60–70 р. ХХ ст. Основна теза : медіа намагаються завуалювати багатозначний знаковий характер своїх текстів, що загрожує свободі споживання інформації з медіа; завдання медіаосвіти – навчити правильно «читати» медіатекст; більш важливим є не зміст повідомлення, а його форма. Об'єкт вивчення: мова медіа, символи, структури медіатекстів. Прогнозований результат: аудиторія володіє різноманітними навичками декодування медіа. Актуальність у сучасних умовах: є актуальною, однак, на нашу думку, однобокою, адже на сьогодні важливим є розуміння не лише зовнішніх структур медіаповідомлень, але й внутрішніх [Осюхіна М. О. Медіа- та інформаційна грамотність як складова сучасних інформаційно-комунікаційних обмінів (національна концепція у контексті світового досвіду). 27.00.01 – теорія та історія соціальних комунікацій. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата наук із соціальних комунікацій (доктора філософії). Дніпро. 2018. URL: <https://u.to/UJXdGg>].

<sup>30</sup> **Культурологічна теорія** (Cultural Studies Approach). Теорія медіа, яка лежить в основі: культурологічна теорія медіа (медіа не нав'язують, а пропонують інтерпретацію медіатекстів). Основні розробники: найбільш досліджена у Великобританії (Д. Бекінгем, К. Безелгет, Е. Харт та ін.) і Канаді (Б. Дункан, К. Ворсноп і ін.); серед інших – Д. Консідайн, Е. Хейлі. Час появи: 276 середина 60-х р. ХХ ст. Основна теза: аудиторія не просто «зчитує» медіаінформацію, а вкладає в неї різні смисли, самотійно їх аналізує; споживач медіаінформації не є пасивним, він активно відбирає потрібну йому інформацію та реагує на неї в залежності від комунікативної ситуації. Об'єкт вивчення: ролі та стереотипи в медіа, смисли медіатекстів, реальність, яку конструюють медіа, контекст медіа. Прогнозований результат: допомогти аудиторії зрозуміти, як медіа можуть збагатити сприйняття, знання і т.д. аудиторії. Актуальність у сучасних умовах: концепція є актуальною, адже розглядає роботу з медіа як обов'язкову умову суспільного життя, однак, варто зазначити, що ідеальний представник аудиторії за твердженнями теорії – активний споживач, однак, на сьогоднішній день активна частка медіааудиторії є відносно малою, а тому культурологічна концепція може бути направлена лише на невелику частину суспільства [Осюхіна М. О. Медіа- та інформаційна грамотність як складова сучасних інформаційно-комунікаційних обмінів (національна концепція у контексті світового досвіду). 27.00.01 – теорія та історія соціальних комунікацій. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата наук із соціальних комунікацій (доктора філософії). Дніпро. 2018. URL : <https://u.to/UJXdGg>].

<sup>31</sup> **Естетична / художня теорія** (Aesthetical Approach). Теорія медіа, яка лежить в основі: культурологічна теорія медіа та медіаосвіти. Основні розробники: С. Холл, В. Монастирський, С. Пензін, К. Тайнер, Ю. Усов, О. Баранов, І. Вайсфельд, Ю. Рабінович, І. Левшина. Час появи: 20–80-ті рр. ХХ ст. (інколи поєднувалася з ідеологічною). Основна теза: аудиторія постійно знаходиться в діалозі з медіа, оцінює якість художніх медіатекстів. Об'єкт вивчення: художні медіатексти (наприклад кіно), мова медіа, авторський стиль, історія медіамистецтва, кіноосвіта. Прогнозований результат: допомогти аудиторії зрозуміти основні закони і мову медіатекстів, що мають пряме відношення до мистецтва, розвинути естетичне / художнє сприйняття і смак, здібності до кваліфікованого художнього аналізу. Актуальність у сучасних умовах: не є досить актуальною, адже наперед формує в аудиторії «правильні» смаки, у той час, як медіаосвіта має надати інструменти, за допомогою яких споживач має сам робити висновки щодо користі й цінності того чи іншого медіапродукту; може бути цінною як складова загальної концепції, але не її основою; втратила свою актуальність у Північній

Сутність креолізованих текстів активно осмислюють лінгвісти. Власне термін креолізований походить від поняття креолізована мова, яке О. Селіванова<sup>32</sup> описує як мову, сформовану внаслідок взаємодії мови-джерела й іншої (місцевої) мови без піджинації<sup>33</sup>.

Дослідниця О. Анісімова<sup>34</sup> до креолізованих зараховує тексти, «у структуруванні яких залучено коди різних знакових систем, передусім засоби вербального й іконічного (образотворчого) кодів».

Також креолізований текст визначають як ілюстрований текст, у якому вербально виражена інформація сполучається із зображенням; вербальні й зображувальні компоненти утворюють візуальне, структурне, змістове й функціональне ціле, яке забезпечує комплексний, прагматичний вплив на адресата<sup>35</sup>.

Вітчизняна науково-педагогічна література містить дослідження окремих аспектів креолізованих текстів, зокрема:

- запроваджено використання креолізованих текстів української реклами та здійснено їх лінгвометодичну класифікацію як навчальних автентичних матеріалів (А. Гадамська<sup>36</sup>);
- розроблено дискурсивно-прагмалінгвістичну полікодову методику

---

*Америці й Західній Європі ще в 70-х рр. минулого століття [Осюхіна М. О. Медіа- та інформаційна грамотність як складова сучасних інформаційно-комунікаційних обмінів (національна концепція у контексті світового досвіду). 27.00.01 – теорія та історія соціальних комунікацій. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата наук із соціальних комунікацій (доктора філософії). Дніпро. 2018. URL : <https://u.to/UJXdGg>].*

<sup>32</sup> Селіванова О. Сучасна лінгвістика: термінол. енцикл. Полтава. Довкілля-К. 2006. 711 с.

<sup>33</sup> **Піджін** (англ. pidgin, МФА: [ˈpɪdʒɪn]) – загальна назва мов, які виникли в екстремальній ситуації міжетнічних контактів при гострій потребі досягти взаєморозуміння. Для виникнення піджину, як правило, необхідно дві чи більше мов. Походження слова «піджін» неясне: відоме, що вперше воно з'явилося в пресі в 1876 р. і його попередником був термін *pidgeon English*, можливо, пов'язаний з китайською вимовою англ. *Business* (тобто «ділова англійська»). Зазвичай піджінізовані мови виникали при контактах представників європейської цивілізації з колонізованими народами, або як лінгва-франка, – в результаті торговельних стосунків. Як правило, ці утворення відрізняються примітивністю і залишаються лише засобами міжетнічного спілкування. Словниковий запас такої мови зазвичай не перевищує 1500 слів. У випадку, якщо піджін буде засвоєний дітьми і стане їх рідною мовою (як це відбувалось, наприклад, з дітьми рабів на плантаціях), він може розвинути до стану креольської мови. URL : <https://u.to/dfS9Gg>

<sup>34</sup> Анисимова Е. Паралінгвістика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов. Вопросы языкознания. 1992. № 1. С. 71–79.

<sup>35</sup> Загнітко А. П. Лінгвістика тексту : теорія і практикум: наук.-навч. посібник. Донецьк. ДонНУ. 2006. С. 159–160.

<sup>36</sup> Гадамська А. А. Методика мовленнєво-культурної адаптації іноземних студентів засобами креолізованих рекламних текстів. 13.00.02 – теорія та методика навчання (українська мова). Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук. Одеса. 2017. 257 с.

дослідження рекламного дискурсу друкованих ЗМІ, що представлений двома мовними видами (Т. Безугла<sup>37</sup>);

– розкрито потенціал креолізованих текстів на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності (О. Ісаєва<sup>38</sup>);

– розглянуто візуально-вербальну архітектуру англомовних коміксів і досліджено функціонування екстралінгвальних засобів вираження мультимодальності (на прикладі мультимодальності англомовних коміксів) (М. Івасишин<sup>39</sup>);

– вивчено особливі форми репрезентації (меми, демотиватори, колажні картини-«фотожаби») ціннісно-сміслових сенсів постфольклору у повсякденних комунікативних практиках, заснованих на інтертекстуальному переплетенні інформаційних модулів (Ж. Денисюк<sup>40</sup>);

– визначено засоби медіаосвіти (інноваційні дидактичні інструменти організації й забезпечення освітнього процесу, технічні, програмні, мережеві, креолізовані, аудіовізуальні засоби навчання, що сприяють ефективному вирішенню професійних завдань) з формування компетентної мовної особистості школяра, його соціалізації, морального, громадянського, естетичного виховання (М. Ячменик<sup>41</sup>).

Зазначені дослідження роковують креолізований текст як засіб мультимодальності, орієнтують педагогічних працівників на розроблення для сучасної освітньої практики креолізованих текстів, адже завдяки своїй полікодованості (бо використовують елементи різних семіотичних систем (зображення, рідше – анімація, музичний супровід тощо)), оптимально доносять навчальну інформацію. Це передусім тексти, у яких взаємодіють вербальні й візуальні компоненти. Серед можливих способів візуалізації найчастіше використовують фотографії, малюнки, інфографіку, фотоколажі, діаграми, графіки, схеми, картини тощо<sup>42</sup>.

---

<sup>37</sup> Безугла Т. А. *Англо- і німецькомовний рекламний дискурс: полікодовий лінгвопрагматичний підхід. Спеціальність 10.02.04 – германські мови. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук. Харків. 2017. 304 с.*

<sup>38</sup> Ісаєва О. *Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності. URL : [https://u.to/QQW\\_Gg](https://u.to/QQW_Gg)*

<sup>39</sup> Івасишин М. Р. *Мультимодальність англомовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри. 10.02.04 – германські мови. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук. Івано-Франківськ. 2019. 404 с.*

<sup>40</sup> Денисюк Ж. З. *Постфольклор комунікативних інтернет-практик у функціонуванні аксіосфери суспільства. 26.00.01 – теорія та історія культури. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора культурології. Київ. 2018. 454 с.*

<sup>41</sup> Ячменик М. М. *Підготовка майбутніх учителів української мови і літератури до використання засобів медіаосвіти у професійній діяльності. 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук. Суми. 2019. 23 с.*

<sup>42</sup> Кузнецова Т. В., Герман О. А. *Особливості концептуального сприйняття креолізованих медіа-текстів. Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації. № 2(10). Запоріжжя. 2012. С. 64–68.*



**Візуальні елементи** можуть передавати змістовно-фактуальну й змістовно-концептуальну інформацію.

Серед візуальних елементів-носіїв **змістовно-фактуальної інформації** найбільш частотними є такі:

- портрет персонажа,
- місце (простір) події,
- час події, зокрема етапи її часового розвитку.

**Змістовно-концептуальна інформація** дозволяє візуально передати авторську оцінку подій, дати концептуально значущу ілюстрацію вербального змісту, доповнити й підкреслити вираження головної думки й інших елементів концепції автора<sup>43</sup>.

Креолізація текстів буває **частковою** (візуальний компонент лише доповнює текст) і **повною** (складні семантичні відношення між вербальним і візуальним компонентами в тексті, без візуального компонента текст втрачає зміст).



**Як класифікують креолізовані тексти?**

Сучасні вчені пропонують класифікації креолізованих текстів на основі різних критеріїв, а саме:

- 1) за мірою злитості в них вербальних і невербальних компонентів (гомогенні вербальні/іконічні тексти, паралінгвістично активні тексти, тексти з частковою/повною креолізацією);
- 2) за характером іконічного компонента (статичний/динамічний, двомірний і тривимірний);
- 3) за характером вербального компонента (усний/письмовий; такий, що включає знаки однієї або декількох природних мов);
- 4) за співвідношенням обсягу інформації, яка передається різними знаками, і за роллю зображення: (репетиційні, адаптивні, видільні, опозитивні, інтеграційні, образотворчо-центричні);

---

<sup>43</sup> Корда О. А. Креолізований текст в сучасних друкованих ЗМІ: структурно-функціональні характеристики. Автореф. дис. канд. філ. наук. Спец. 10.01.10. Екатеринбург. 2013. 24 с.

5) за характером зв'язків, що об'єднують вербальний і образотворчий компоненти (експліцитно виражені/експліцитні невиражені (імпліцитні));

б) за соціокультурною орієнтованістю (інтеркультурно орієнтовані, транскультурно орієнтовані). Таким чином, зображення різною мірою бере участь в організації тексту. Функціонуючи та взаємодіючи в єдиному семантичному просторі, вербальний і невербальний компоненти забезпечують цілісність і зв'язність креолізованого тексту, його комунікативний ефект<sup>44</sup>.

Існує також класифікація креолізованих текстів за впливом на різні органи чуття: візуальні (друковані тексти: текст підручника, таблиці, демонстраційні картки, роздавальний матеріал, схеми, картини, малюнки, екранні засоби); аудіальні (аудіозаписи: звукові посібники, фрагменти зразків мовлення; аудіовізуальні (навчальні відеофільми, мультимедійні програми, гіпертекст)<sup>45</sup>.

Види креолізованих текстів, які пропонують дослідники<sup>46</sup> до впровадження в освітній процес, такі:

– комікси, як жанр, що об'єднує літературу та образотворче мистецтво, оскільки є історією в малюнках;

– буктрейлер (від англ. *Book* – книга, англ. *trailer* – тягач, причіп) – відеоролик рекламного характеру про книгу, метою якого є популяризація певного твору;

– постер (укр. – настінка, плакат)<sup>47</sup> чи мотиватор з літературної теми – художньо оформлений плакат, що рекламує певний твір чи письменника;

– буклет або брошура, що містить текстову та графічну інформацію про певну книгу або творчість письменника;

– фотоколаж з літературної теми з метою популяризації конкретного художнього твору або творчості певного письменника;

– логотип (дав.-гр. ὁ λόγος – слово, ἰ ὁ τύπος знак, відбиток, укр.<sup>48</sup> – познака, словознак) – оригінальний графічний або текстовий символ, який представляє якийсь конкретний суб'єкт або об'єкт з теми;

– «дудл» (англ. *doodle* – каракулі, рисочки, укр.<sup>49</sup> – замальовка) – незвичайні святкові версії логотипу головної сторінки Google на честь річниць важливих подій чи ювілеїв осіб, що змінили хід історії;

---

<sup>44</sup> Завадська О. В. Феномен креолізованого тексту: актуальна проблема сучасних лінгвістичних досліджень. *Лінгвістичні дослідження*. 2016. Вип. 43. С. 163-169. URL : <https://u.to/J4DjGg>

<sup>45</sup> Методика використання креолізованих текстів при вивченні творів із екологічної тематики на уроках української літератури в 5 класі. URL : [https://u.to/FAS\\_Gg](https://u.to/FAS_Gg)

<sup>46</sup> Ісаєва О. О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності. URL : [https://u.to/QQW\\_Gg](https://u.to/QQW_Gg)

<sup>47</sup> **Постер** (англ. *poster* – «афіша, оголошення») – художньо оформлений плакат для рекламних чи декоративних цілей із зображенням актора, музиканта чи спортсмена. URL : <https://u.to/jpjdGg>

<sup>48</sup> Див. : *Словотвір*. URL : <https://u.to/YZjdGg>

<sup>49</sup> Див. : *Словотвір*. URL : <https://u.to/r5jdGg>

– скрапбукінг (від англ. scraps – дрібні папірці, записки та book – книжка, укр.<sup>50</sup> – витинанка, збиранка) – це створення альбомів на основі фотографій та різноманітних вирізок, присвячених певному літературному твору або творчості письменника;

– кардмейкінг (від англ. card – листівка та making – робити, укр.<sup>51</sup> – листівкарство) передбачає створення листівок ручної роботи з певної тематики.



### Мультимедіа: підходи до створених текстів

У дослідженні Л. Гаврілової «Система формування професійної компетентності майбутніх учителів музики засобами мультимедійних технологій»<sup>52</sup> визначено поняття «мультимедіа» з різних позицій, зокрема, як:

– інформаційна технологія, що поєднує в одному програмному продукті різноманітні види інформаційних ресурсів: тексти, ілюстрації, аудіо-, відео-, інші дані (Н. Анісімова, Т. Балаховська, Р. Гуревич, В. Імбер, В. Інгенблек, М. Кадемія, М. Кирмайер, Ю. Машбиць, О. Міщенко, Н. Морзе, О. Осін, О. Пушкар, І. Роберт, О. Чайковська та ін.);

– ідея, новий підхід у мистецтві до комплексного, синергетичного впливу на психофізіологію користувачів (О. Горюнова; А. Буров, А. Дриккер, І. Елінер, К. Ліберовська (K. Liberovs'ka), Л. Манович (L. Manovich), Б. Светлов, О. Шликова та ін.);

– новий вид мистецтва зі специфічними засобами художньої виразності (А. Денікін, Л. Манович (L. Manovich), Н. Кайе (N. Kaye), М. Трайб (M. Tribe) та ін.).

«Мультимедіа» як *інформаційну технологію* зазвичай розглядають в аспекті нового підходу до існування та збереження інформаційних ресурсів різного виду, сучасного обладнання, яке дозволяє оперувати різною інформацією, окремого програмного продукту. Почасти в технологічному погляді на мультимедіа акцентується створення єдиного інформаційного

<sup>50</sup> Див. : Словотвір. URL : <https://u.to/zZjdGg>

<sup>51</sup> Див. : Словотвір. URL : <https://u.to/55jdGg>

<sup>52</sup> Гаврілова Л. Г. Система формування професійної компетентності майбутніх учителів музики засобами мультимедійних технологій. 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ. 2015. URL : <https://u.to/3NewGg>

середовища з метою впливу на сприймання людини через органи чуття (А. Крапивенко).

*Культурологічний погляд* на мультимедіа акцентує інтеграцію технологій та ідей, а також аналізує широкий спектр можливостей мультимедіа для збереження й трансляції культури в яскравих образних формах. Культурологи вбачають витoki концепції мультимедіа в історії західного мистецтва, передусім у художніх практиках авангарду ХХ ст., який знівелював принципи класичної естетики й висунув на перший план процесуальність художньої форми, що стало типовою рисою художніх практик мультимедійного цифрового мистецтва ХХІ ст.

Мультимедіа як *явище культури виступає і як новий засіб електронної комунікації* – результат еволюції медіа (від писемності, друкованих медіа, електричних, мас-медіа до цифрових), що характеризується інтегруванням усіх засобів комунікації, усних, писемних, аудіовізуальних; і як форма художньої творчості новими засобами – дигітальне (цифрове) втілення ідей синтезу художніх форм. Приклади нових форм художньої творчості: мережеве мистецтво (NetArt), “кіберкультура”, комп’ютерна музика, інтерактивний комп’ютерний перформанс, – види мистецтва, які не могли бути реалізованими традиційними засобами.

Мультимедійні технології мають істотний вплив на психофізіологію людини: різні медіакомпоненти мультимедійного середовища можуть впливати на розумову діяльність користувачів, розвиток певних видів мислення; кольори й звуки, зокрема музичні, по-різному позначаються на емоційному фоні людини, прискорюючи чи уповільнюючи сприйняття інформації.

У сучасному мистецтвознавстві терміном “мультимедіа” почасти називають художні практики візуального мистецтва, художньої акції у формі перформансу чи інсталяції, коли до структури твору включено декілька видів мистецтва: танець, цитати з музичних творів, фрагменти відео- й кінофільмів, рухома скульптура, поезія, фотографії тощо Використовують також термін “мультимедіаарт”, синонімічним поняттям “цифрове мистецтво” (digitalart) та “мистецтво нових медіа” (newmediaart). Музикознавці (О. Єгорова, Ю. Холопов, В. Ценова) вважають мультимедіа одним із напрямів музичного авангарду, разом із серіалізмом, сонористикою, електронною й конкретною музикою, інструментальним театром, хеппенінгом, інсталяціями, які вступають у взаємодію з техніками інших мистецтв і утворюють своєрідну “поліпросторову політехніку”.

Поняття медіаосвіта пройшло етапи трансформації. Дослідниця М. Осюхіна здійснила генезис поняття медіаосвіта<sup>53</sup> (таблиця 1).

---

<sup>53</sup> Осюхіна М. О. *Медіа- та інформаційна грамотність як складова сучасних інформаційно-комунікаційних обмінів (національна концепція у контексті світового досвіду). 27.00.01 – теорія та історія соціальних комунікацій. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата наук із соціальних комунікацій (доктора філософії). Дніпро. 2018. URL : <https://u.to/UJXdGg>*



Порівняльна таблиця основних понять медіаосвіти (за М. Осюхіною)

Вид грамотності, роки появи	Узагальнене визначення	Головний концепт	Цільова аудиторія	Є сферою зацікавлення	Головні компетенції
Грамотність 1950-ті	здатність виявляти, розуміти, інтерпретувати, створювати інформацію, комунікувати й робити прогнози, використовуючи друковані та письмові матеріали, пов'язані з різними контекстами	Текст, універсальні методи, алгоритми	Діти	Педагогів	Читати, писати, спілкуватися, використовувати універсальні алгоритми для вирішення поставлених задач, повсякденних проблем.
Медіаграмотність 1970-ті	розуміння ролі й функцій ЗМК та інших джерел інформації в суспільстві, критична оцінка медіаконтенту, взаємодія із ЗМК для самовираження, міжкультурного діалогу, вироблення власного контенту	ЗМК, медіа, медіатекст, аудіовізуальні ЗМІ (кіно, телебачення, Інтернет	Діти, підлітки	Журналістів, медіаекспертів, мистецтвознавців, соціологів, психологів	Навички роботи зі ЗМІ (розуміти роль та функції), сприйняття, аналіз, інтерпретація медіатекстів, наявність інформаційної цілі, уміння правильно поставити питання, створення власних проєктів.
Інформаційна грамотність 1980-ті	здатність висловлювати інформаційні потреби, знаходити і	Текст, інформація (текстова, цифрова, мультимедійна),	Діти, підлітки	Педагогів, бібліотекарів, інформатиків, кібернетиків,	Пошук, перевірка (оцінка), аналіз, систематизація, передача інформації, використання комп.

	оцінювати якість інформації, зберігати, поширювати інформацію, ефективно і етично використовувати її, застосовувати для створення і обміну знань	документ		лінгвістів	технологій, вирішення наявних освітніх та професійних проблем, запам'ятовування.
Медіаекологія 1970-1980-ті	теоретична наука; вчення про медіа як про середовище.	Середовище, патогенний вплив, психологічний імунітет, медіакритика	Всі вікові, соціальні групи	Науковців (комунікативністи, медійники)	Визначення впливу медіа на особистість, захист від патогенного впливу.
Медіа- та інформаційна грамотність 2010-ті	сукупність знань, установок, умінь і навичок, які дозволяють отримувати доступ до інформації та знань, аналізувати, оцінювати, використовувати, створювати та поширювати їх з максимальною продуктивністю відповідно до законодавчих та етичних норм і з дотриманням прав людини	Знання, всі типи інформаційних ресурсів, вихід за межі ІКТ	Дорослі і (використовують МІГ в особистому, соціальному, освітньому, професійному житті)	Представників майже всіх наук (діалогові медіакомунікації на основі партнерства)	Критичне мислення за межами ІКТ, створення власних медіапродуктів, формування громадянського суспільства, самоосвіта протягом життя, етичне й толерантне ставлення, здатність до діалогу



## Візуалізація & креолізований текст & інтерактивність & мультимедіа

Звертання до візуальних образів було постульовано як педагогічний принцип ще у XVII ст.<sup>54</sup> Педагогіка запозичила ідеї відомих педагогів, мислителів і їх послідовників, тому пояснення вчителя зв'язувалися з необхідністю демонструвати предмет засвоєння, представлений у почуттєвій формі, у вигляді речі, картини тощо, за допомогою наочних приладів.

В останні роки в педагогіці з'явився термін «візуальна освіта», що «віддзеркалює роль візуалізації, що зростає, у навчанні, тенденцію витіснення звичних текстів і схем зображеннями, моделями, образами, знаками тощо»<sup>55</sup>.

Що ж розуміють під візуальною освітою?<sup>56</sup> Один із підходів до визначення такої<sup>57</sup>: це опанування принципами й прийомами організації

---

<sup>54</sup> *Уперше візуалізацію як принцип навчання ввів у теорію й практику навчання Я. Коменський. Сформульоване ним «золоте правило» говорить, що все підлягає засвоєнню треба дати учням для попереднього сприйняття, якому підлягає все те, що сприймається органами почуттів. Ян Амос Коменський вважав візуальність джерелом накопичення знань. Його послідовник, Песталоцці, стверджував, що візуальність є ще й засобом розвитку здібностей і духовних сил дитини. Він усвідомлював, що не всяка візуалізація служить джерелом знань і не всяка візуалізація сприяє розвитку [Бельчев П. В. Комп'ютерно-орієнтована лекція з фізики зі зворотнім зв'язком. Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору. Додаток 4. Т. 4 (18). 2009. Тематичний випуск. Київський національний університет імені Тараса Шевченка. С. 27–36.]. К. Ушинський вказував, що візуалізація відповідає психологічним особливостям дітей, які мислять «формами, звуками, фарбами, відчуттями». Наочне навчання К. Ушинський визначав як «таке навчання, що будується не на далеких від дійсності уявленнях і словах, а на конкретних образах, безпосередньо сприйнятих дитиною» [Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі : посібник [для пед. працівників і студ. пед. навч. закл.]. Вінниця. ДОВ «Вінниця». 2002. 116 с.]. До вивчення наочності і її ролі в процесі навчання й пізнання зверталися відомі дидакти, психологи, фахівці в галузі теорії й методики навчання.*

<sup>55</sup> *Житеньова Н. В. Сутність візуалізації в навчальному процесі. Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету ім. Івана Огієнка. Сер. Педагогічна. 2013. Вип. 19. С. 18–21.*

<sup>56</sup> *Клименко Жанна. Два візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. URL: <https://u.to/K5rdGg>*

<sup>57</sup> *Мирошниченко Е. Смотри и учись! К. Агенція «Айтію». 2016. 216 с.*

інформації через візуальні засоби (образи, символи, моделі тощо), які дають змогу ефективно сприймати, засвоювати, зберігати в пам'яті й відтворювати знання.

У біології, а заодно й у сфері PR технологій, активно використовується теорія «стародавнього мозку»<sup>58</sup>, згідно з якою наше сприйняття набагато ефективніше вбирає картинку, ніж текстову інформацію.

У процесі формування «**homo sapiens**» людський мозок пройшов кілька етапів, і здатність сприймати на слух та читати сформувалася у нього набагато пізніше. Саме тому дивитися відеоролики набагато зручніше та зрозуміліше, адже тут на перший план виходить саме зорове сприйняття, це є звичним та легким<sup>59</sup>.

Сьогодні візуалізації як освітній стратегії присвячено низку праць американських та європейських науковців. Загальні засади візуалізації висвітлені у дослідженнях британських науковців Е. Тафте («Візуальне зображення кількісної інформації», 2001)<sup>60</sup>, К. Гілберта, американського дослідника Д. Райсберга («Пізнання», 1997)<sup>61</sup> та ін. Практичні рекомендації щодо застосування окремих виявів цієї стратегії знаходимо в працях Р. Штайнера, Б. Ашера<sup>62</sup>, Т. Поплавські<sup>63</sup> (евритмія), Р. Кроулі, Дж. Мілза<sup>64</sup> (образні метафори), Р. Маккіма<sup>65</sup> (ескіз ідеї), В. Сполін<sup>66</sup> (навчальний театр) тощо. Вітчизняна дослідниця О. Заболотна<sup>67</sup> досліджує теоретичні засади стратегії візуалізації та виявів її реалізації в альтернативній освіті.

Що ж таке візуалізація? Цей термін походить від лат. «*visualis*» – той, що сприймається зором, наочний. Пояснюючи сутність поняття, дослідники часто спираються на думку А. Вербицького про те, що «процес візуалізації – це процес згортання розумових змістів у наочний образ; коли він сприйнятий, образ може бути розгорнутий і служити опорою адекватних розумових

---

<sup>58</sup> URL : <https://u.to/WZrdGg>

<sup>59</sup> Див. : Тыщенко О. Б. Границы возможностей компьютера в обучении. М. В. Уткес. Образование. 2002. № 4. С. 85–91.

<sup>60</sup> Tufte E. R. *The visual display of quantitative information* (2 nd ed.). Cheshire. C T. Graphics Press. 2001. 197 p.

<sup>61</sup> Reisberg D. *Cognition*. New York. Norton. 1997. 230 p.

<sup>62</sup> Steiner R., Usher B. *Eurythmy : An Introductory Reader*. Londo. Rudolf Steiner Press. 2007. 309 p.

<sup>63</sup> Poplawski Th. *Eurythmy : Rhythm, Dance and Soul*. London. Steiner Books. 1998. 109 p.

<sup>64</sup> Crowley R., Mills J. *Therapeutic Metaphors for Children and the Child Within Richard*. NY. Psychology Press. 2001. 261 p.

<sup>65</sup> McKim R. *Experiences in visual thinking*. Brooks/Cole Pub. Co. 1972. 171 p.

<sup>66</sup> Spolin V. *Theater Games for the Classroom : A Teacher's Handbook*. Northwestern University Press 1986. 233 p.

<sup>67</sup> Заболотна О. А. Візуалізація як стратегія впровадження освітньої альтернативи. Пед. науки. зб. наук. пр. 2012. Вип. 62. С. 101–106.

і практичних дій»<sup>68</sup>.

Українські вчені вказують, що «під візуалізацією розуміють процес демонстрації чогось, який вимагає не лише відтворення зорового образу, але і його конструювання. Зазначене в умовах розвитку інформаційного суспільства вимагає вмінь залучати засоби комп'ютерної візуалізації, під якими слід розуміти середовища, де розробниками передбачені можливості моделювання процесів, створення образів об'єктів та оперування ними»<sup>69</sup>.

На думку Жанни Клименко, візуалізація не зводиться до ілюстрування навчального процесу вчителем, а передбачає, щоб учні видобували зі свого внутрішнього плану мислеобрази, які й представлятимуть їхні уявлення в зоровому вигляді. Саме цим візуалізація відрізняється від звичайного унаочнення<sup>70</sup>.

Актуальними з погляду шкільної освіти є такі **типи візуалізації**<sup>71</sup>:

– Схематична репрезентація кількісної інформації, яка відповідає на запитання «скільки?». До цієї групи відносять кругові та стовпчикові діаграми<sup>72</sup>, лінійний графік<sup>73</sup>, гістограми<sup>74</sup> й таблиці.

– Візуальне представлення даних для розширення уявлень про об'єкт.

---

<sup>68</sup> Вербицкий А. А. *Активное обучение в высшей школе: контекстный подход* М. Высш. шк. 1991. 207 с.

<sup>69</sup> 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.- практи. конф. молодих науковців, 18 травня 2017 р., м. Київ. Київський ун-т ім. Б. Грінченка. 2017. С. 227–229.*

<sup>70</sup> Клименко Жанна. *Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури — незабутніми.* URL : <https://u.to/K5rdGg>

<sup>71</sup> Герасимова И. С. *Зарубежный опыт визуализации научной информации в массмедиа. Медиаскоп. 2016. Вып. 4.* URL : <http://www.mediascope.ru/node/2185>

<sup>72</sup> **Діаграма** – один із графічних засобів зображення співвідношення між величинами, які порівнюють.

<sup>73</sup> **Графіком лінійної функції** є пряма, тому для побудови графіка досить побудувати таблицю для двох значень аргументу і функції. Див.: *Як зробити і форматувати лінійний графік у форматі Excel – 2021.* URL : <https://u.to/wgLdGg>

<sup>74</sup> **Гістограма** (від грец. *histos*, тут *стовп* + *грамма* – межа, буква, написання) – спосіб графічного представлення табличних даних, приблизне представлення розподілу числових даних. Являє собою діаграму, що складається з прямокутників без розривів між ними. Кількісні співвідношення деякого показника представлені у вигляді прямокутників, площі яких пропорційні. Найчастіше для зручності сприйняття ширину прямокутників беруть однаковою, при цьому їх висота визначає співвідношення відображуваного параметра. URL : <https://u.to/6APdGg>

Наприклад, ієрархічна карта, семантична мережа<sup>75</sup>, діаграма Венна<sup>76</sup>.

– Концептуальна візуалізація дає змогу представити складні концепції, ідеї й плани за допомогою концептуальних карт, діаграм Ганта<sup>77</sup>, графіків з мінімальним шляхом та інших подібних видів діаграм.

– Метафорична візуалізація подає інформацію і відображає її основні характеристики за допомогою метафор (наприклад, схеми у вигляді дерева, піраміди, будинку тощо). Комбінована (складна) візуалізація поєднує в собі елементи всіх інших візуалізацій. До неї відносять комікси, навчальні

---

<sup>75</sup> **Семантична мережа** – інформаційна модель предметної області, що має вигляд орієнтованого графа, вершини якого відповідають об'єктам предметної області, а ребра задають відносини між ними. Об'єктами можуть бути поняття, події, властивості, процеси [Roussopoulos N. D. A semantic network model of data bases. TR No 104, Department of Computer Science, University of Toronto. 1976]. У назві сполучені терміни з двох наук: семантика у мовознавстві вивчає сенс одиниць мови, а мережа в математиці є різновидом графу – набору вершин, сполучених дугами (ребрами). У семантичній мережі роль вершин виконують поняття бази знань, а дуги (причому направлені) задають відношення між ними. Не можна змішувати поняття «Семантична мережа» (англ. semantic Network) і «Семантична павутина» (англ. semantic Web). **Семантична павутина** (англ. Semantic web) – нова концепція розвитку Всесвітньої павутини і мережі Інтернет, яка створена і впроваджується Консорціумом Всесвітньої павутини (англ. World Wide Web Consortium, W3C). Інші назви – семантичний веб, семантична мережа. Хоча поняття семантична мережа, яке виникло раніше, породило поняття **семантична павутина**, їх слід відокремлювати. Концепція полягає у впровадженні спільних, стандартних форматів даних у Мережі. URL : <https://u.to/hP7cGg>

<sup>76</sup> **Діаграма Венна** (англ. Venn diagram) – діаграма, що показує всі можливі логічні відношення для скінченного набору множин. Діаграми Венна придумані приблизно в 1880 Джоном Венном. Використовуються для вивчення елементарної теорії множин, та ілюстрування простих співвідношень в теорії ймовірностей, логіці, статистиці, мовознавстві та інформатиці. Окрім діаграм Венна, для зображення множин використовують також кола Ейлера. Кола Ейлера використовуються для зображення всіх можливих відношень між різними множинами, в тому числі й таких, коли одна множина містить іншу або взагалі відсутні перетини множин. Діаграма Венна зображує, всі можливі перетини множин. Всього таких перетинів буде  $2^n$ , де  $n$  – кількість множин. Для трьох множин діаграма Венна звичайно зображується у вигляді трьох кіл з центрами в вершинах рівностороннього трикутника і однакоvim радіусом, приблизно рівним довжині сторони трикутника. URL : <https://u.to/ppzdGg>

<sup>77</sup> **Діаграма Ганта** (також **стрічкова діаграма, графік Ганта**) – діаграма, яка використовується для ілюстрації плану, графіка робіт за будь-яким проектом. Є одним з засобів планування та управління проектами. Перший формат діаграми був розроблений Генрі Л. Гантом (Henry L. Gantt, 1861-1919) у 1910 р. Діаграма Ганта являє собою відрізки (графічні плашки), розміщені на горизонтальній шкалі часу. Кожен відрізок відповідає окремому завданню або підзадачі. Завдання і підзадачі, складові плану, розміщуються по вертикалі. Початок, кінець і довжина відрізка на шкалі часу відповідають початку, кінцю і тривалості завдання. На деяких діаграмах Ганта також показується залежність між завданнями. Діаграма може використовуватися для представлення поточного стану виконання робіт: частина прямокутника, що відповідає завданню, заштриховується, відзначаючи відсоток виконання завдання; показується вертикальна лінія, що відповідає моменту «сьогодні». Часто діаграма Ганта використовується спільно з таблицею зі списком робіт, рядки якої відповідають окремо взятій задачі, зображеній на діаграмі, а стовпці містять додаткову інформацію про задачу. URL : <https://u.to/VJ7dGg>

карти тощо.

У книзі «The Visual Display of Quantitative Information» Е. Тафті<sup>78</sup> визначаю закон теорії візуальної аргументації.

1. Максимум інформації в мінімумі форми.
2. Когнітивна візуалізація покликана допомагати учня зрозуміти, що стоїть за даними.
3. Якщо у візуалізації використані цифри, вони не повинні суперечити за змістом одна одній.
4. Більше ніж 20 записів необхідно заносити в таблиці для того, щоб спотворень було якомога менше, а сприйняття даних здійснювалося на високому рівні.
5. У випадку з великим обсягом складних даних переважно використовувати графіку й уникати таблиць.
6. Спотворення даних в угоду красі – недопустиме.
7. Якщо дані відірвані від контексту, процес знаходження висновків значно ускладнюються, а в деяких випадках стане неможливим взагалі.
8. Не відволікайте учня від даних та основного матеріалу зайвими чорнилами.
9. Недопустиме дублювання даних. Треба стерти чорнило, за яким немає даних, бо дані зажди первісні.
10. Суперяскраві декорації повинні бути відсутні.
11. Творець інфографіки може декорувати своя конструкція, але не конструювати декорації.
12. Виявляйте велику обережність у використанні різних кольорів. Якщо їх буде занадто багато, ваша когнітивна візуалізація стане незрозумілою і складною для сприйняття.
13. Якщо ви хочете створити корисну інфографіку, підвищуйте платність когнітивної інформації, але до певної межі, доступної для розуміння учнів залежно від їх віку й рівня розвитку.
14. Довіра до інформації, укладеної в вашій візуалізації буде тим вища, чим більше вірогідних даних буде в ній представлено.
15. Намагайтеся збільшити щільність даних шляхом зменшення формату когнітивної візуалізації.
16. Якщо ваш дизайн простий, чіткий та зрозумілий – ваша інфографіка може претендувати на графічну елегантність.
17. Якщо ви хочете, щоб ваша інфографіка читалася легше, використовуйте шрифт із зарубками, тому що в такому шрифті сильніше контраст між формами букв.
18. Використання горизонтального формату когнітивної візуалізації з шириною приблизно на 50 % більше висоти є найзручнішим.

---

<sup>78</sup> Tufte Edward R. *The Visual Display of Quantitative Information Paperback*. February 14, 2001. URL : <https://u.to/bbTfGg>



## Цифрові інструменти для створення креолізованих текстів

Поєднання принципів поступового розвитку когнітивних навичок суб'єктів навчання з використанням відповідних застосунків<sup>79</sup> представлено у Педагогічному колесі Алана Керрінгтона<sup>80</sup>.

Колесо розвивається навколо навичок та характеристик учня. У такий спосіб педагог орієнтується на особливості учня, для якого, рухаючись колесом, підбирає відповідні інструменти для навчання й розвитку мисленневих навичок.

Найпопулярнішими Е-ресурсами є:

✓ **LearningApps** – сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи;

✓ **Сервіси Google**: карти, презентації, Google Sites, додаток Google Arts & Culture тощо;

✓ інтерактивні дошки **Padlet, Linoit**;

✓ **Kahoot** – сервіс для створення інтерактивних навчальних вправ;

✓ Генератори QR-кодів (**Plickers, qrcoder.ru**);

✓ **Wordart, Wordle** – сервіси для створення хмаринки слів;

✓ **Geogebra** – для викладання математики;

✓ **YouTube** – для перегляду роликів за темою уроку та завантаження

створених учнями робіт

Також корисні такі інструменти як:

✓ **Canva** (для візуалізацій),

✓ **Timeline, ThingLink** (дозволяють додавати на фото текст та інтерактивні мітки),

✓ **Ourboox** (електронна книжка),

✓ **Icograms 3D Map Designer**,

✓ додаток доповненої реальності **Futurio**,

✓ **Mindmeister** для створення ментальних карт,

✓ **PhET** для інтерактивних симуляцій,

✓ **Glogster** для інтерактивних презентацій,

✓ ресурси з медіаграмотності **МедіаДрайвер**,

✓ гра **Медіаграмотна місія**.

---

<sup>79</sup> *Застосунок*, застосовна програма, прикладна програма або додаток (англ. application, application software, app) – користувацька комп'ютерна програма, що дає змогу розв'язувати прикладні задачі. URL : [https://u.to/Zy\\_\\_Gg](https://u.to/Zy__Gg)

<sup>80</sup> *Педагогічне Колесо*. URL : <https://u.to/dEA7Gg>



У журналі освітнього проєкту «На Урок»<sup>81</sup> пропоновано популярні прийоми візуалізації за допомогою Е-ресурсів:

<b>Буктрейлер</b> <sup>82</sup> -	короткий відеоролик, що відтворює у довільній формі розповідь про певну книгу. Створюється за аналогією до трейлерів у кіно. Як правило, такий метод роботи використовують для підвищення зацікавленості до прочитання книги. Що важливо, буктрейлер може робити й вчитель, і учні, залежно від того, що є метою роботи. Цікава його особливість – у специфічній подачі інформації, здатної інтригувати.
<b>Гіфки та соціальні мережі</b> -	оригінальний засіб осучаснення образів класиків світової та української літератури. Ви можете створити профіль письменника у соцмережі або уявне онлайн-листування двох митців, чи навіть розробити тематичні гіфки та емоджі.
<b>Інтелект-карти</b> <sup>83</sup> -	універсальний спосіб організації інформації, адаптований для максимально продуктивного сприйняття мозком. Технологія вчить мислити у новій площині, залучаючи до активної роботи обидві півкулі мозку. Думки та висновки викладаються у зручному форматі, з довільним додаванням малюнків та інших допоміжних елементів. Найпопулярніша схема містить кілька складових: ключові слова з теми, графічні зображення, стрілки, що поєднують між собою різні блоки. Все це покликано формувати інтуїтивне сприйняття інформації.
<b>Інтерактивні книги та підручники</b> -	осучаснення звичного формату книг, яке стало можливим завдяки останнім здобуткам в ІТ сфері. У книзі текст доповнюється 3D моделями, аудіо, відеоматеріалами та тематичними анімаціями. Найчастіше інтерактивні книги можна придбати на сайтах видавництва.
<b>Інтерактивні стрічки часу</b> <sup>84</sup> -	динамічний спосіб вивчення хронологічного перебігу подій шляхом його візуалізації. Прийом не втрачає своєї актуальності на жодному з предметів.
<b>Інтернет-меми</b> -	Це будь-яка інформація, подана лаконічно і дотепно, щоб привернути увагу користувачів інтернету. Вона відтворює певне ставлення до подій чи обставин. Найпопулярнішими є інтернет-меми у форматі зображення із влучним жартівливим текстовим поясненням. Тривалий час вважалося, що їх використовують у мережі тільки з розважальною метою, проте доведено, що у навчанні вони теж є доволі ефективними.
<b>Лепбук</b> <sup>85</sup> -	саморобна інтерактивна тека чи зошит, де збираються і

<sup>81</sup> URL : [https://u.to/dzC\\_Gg](https://u.to/dzC_Gg)

<sup>82</sup> Створювати відео можна за допомогою спеціальних програм, які встановлюються на персональний комп'ютер чи у мобільний телефон. Для користувачів ПК будуть корисні такі програми, як Windows Movie Maker (для початківців) Vegas Pro (для більш впевнених користувачів). Якщо створювати відео вам зручніше через мобільні додатки, то зверніть увагу на PowerDirector Video Editor.

<sup>83</sup> Інтелект-карту можна створити за допомогою паперу та кольорових маркерів, а можна скористатися безкоштовними онлайн сервісами Coggle Freemind.

<sup>84</sup> За допомогою онлайн сервісів Time.Graphics Sutori Tline.

<sup>85</sup> Щоб створити власний лепбук, знадобляться аркуші картону, білий та кольоровий папір, стрічки для квілінгу, кольорові олівці, ручки, маркери, звичайні та фігурні

	яскраво оформлюються різноманітні пізнавальні матеріали з певної теми, що вивчається. Головна перевага лепбука в тому, що він створюється власноруч і оформлюється за власним смаком – з додаванням різноманітних рухливих деталей, кишеньок, конвертиків, мінікнижечок чи інших елементів. Це дозволяє структурувати інформацію, активно долучатися до навчального процесу і виявляти творчі здібності школярів.
<b>Скрайбінг</b> <sup>86</sup> -	(укр. – супись <sup>87</sup> ) метод розповіді чи пояснення, що супроводжується паралельним створенням схематичних малюнків, які відтворюють ключовий зміст сказаного. Завдяки залученню цього прийому можна, розповідаючи про будь-що, підкріплювати сказане графічно у максимально зрозумілому і привабливому для слухача форматі.
<b>Хмара слів</b> <sup>88</sup> –	візуальне відтворення списку слів, категорій чи міток на єдиному спільному зображенні. За допомогою хмар слів можна візуалізувати термінологію з певної теми. Це сприяє швидкому запам'ятовуванню інформації. Хмару слів можна легко згенерувати власноруч, використавши спеціальні програми.

Соціальні мережі на сьогодні є універсальним засобом не лише комунікації, а й навчання. Цифрові технології дозволяють організовувати навчання від цілком індивідуальної діяльності до роботи в групі. Відтак теорія, що описує процеси й принципи сучасного навчання, неминуче повинна відбивати й особливості такого соціального середовища, принципи функціонування. На тепер обґрунтовано коннективістську теорію<sup>89</sup>. Саме таку теорію навчання для цифрової епохи запропонував у 2004 р Дж. Сіменс. За цією теорією, процес навчання – це створення персональної мережі, в якій розміщуються знання того, хто навчається. З'явилися нові підходи, які називаються електронною педагогікою<sup>90</sup> – це різноматична теорія, парагогіка, хютагогіки та інші. Показовим є образ мережі навчання, запропонований С. Даунс: все, що ми знаємо (уявляємо, придумуємо ...), – це 100 трильйонів зв'язків, що утворюються між 100 мільярдами нейронів нашого мозку в результаті нашого досвіду. І навчання можна уявити не як ознайомлення з конкретним знанням і його запам'ятовування, а як процес формування нових зв'язків у зовнішній «нейронній» мережі.

ножиці, клей, скотч, степлер, декоративні елементи (наліпки, фото, малюнки, гудзики тощо) та трохи уяви.

<sup>86</sup> За допомогою таких програм як Power Point GoAnimate Animaker.

<sup>87</sup> Перекладаємо слово скрайбінг. URL : <https://u.to/yxrdGg>

<sup>88</sup> Сервіси для створення хмаринки слів – Wordart, Wordle.

<sup>89</sup> Siemens G. *Connectivism : A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. 2005. Vol. 2. No. 1. P. 1–8. 11. Downes S. «Connectivism» and Connective Knowledge. 2011. URL : <https://u.to/F6DdGg>*

<sup>90</sup> Див. : Кухаренко В. М., Березенська С. М., Бугайчук К. Л., Олійник Н. Ю., Олійник Т. О., Рибалко О. В., Сиротенко Н. Г., Столяревська А. Л. *Теорія та практика змішаного навчання. Монографія. Харків. «Міськдрук». НТУ «ХПІ». 2016. 284 с. URL : <https://u.to/Ew-dGg>*

Отож *додатки Facebook* можуть слугувати в освітніх цілях:

- Книги *weRead* – цей додаток дозволяє ділитися думками про книги, писати свої коментарі та дізнаватися думку інших читачів про книги.
- *Flashcards* – за допомогою цього додатка можна створювати флешкарти, які допоможуть вчитися на Facebook.
- *DoResearch 4ME* – цей додаток призначений для збирання інформації за допомогою тез, інструкцій та багато іншого.
- *Study Groups* – за допомогою цього додатку можна реалізувати груповий проект. Такий, наприклад, як курсова робота тощо.
- *HeyMath!* – ці міні-фільми пояснюють складні поняття математики, що допомагають студентам краще зрозуміти матеріал.
- *SlideShare* – це додаток дає можливість створення презентацій для відправлення учням слайд-шоу.
- *BookTag* – програма пропонує відмінний спосіб поділитися книгами, а також створювати цікаві тести для вивчення.
- *Docs* – додаток дозволяє створювати та обмінюватися документами Microsoft Office у Facebook.
- *Zoho Online Office* – користувачі мають можливість зберігати свої документи в Інтернеті, і навіть ділитися ними зі студентами й колегами<sup>91</sup>.



### Десять порад для створення інтерактивних режимів презентацій навчальних текстів

Дослідники наголошують, що серед нових навчальних технологій, які відповідають принципам когнітивної науки, це: візуальні режими презентації та інтерактивні режими презентацій. Але лише останні можна вважати мультимодальним навчальним середовищем, в якому суб'єкти завдяки інтерактивності реалізують взаємодію.

Згрупуємо дослідження учених у форматі порад.

**Порада 1<sup>92</sup>: враховуємо принципи проєктування креолізованих текстів:**

– модальності та вербальної надмірності, що вимагає словесну інформацію подавати й у слуховій модальності;

<sup>91</sup> Блог викладача інформатики. URL : <https://u.to/ZKDdGg>

<sup>91</sup> У роботі Roxana Moreno (Морено) Richard Mayer (Майєр) «Interactive Multimodal Learning Environments» на основі досліджень у когнітивній науці, зокрема припущень про те, як працює людський розум (про подвійний канал; про обмежену здатність; про активну обробку), автори методичних рекомендацій сформулювали такі принципи.

- персоналізації: пояснення слід подавати, використовуючи розмовний стиль;
- часової суміжності (у тому числі й просторової суміжності): словесну та невербальну інформацію потрібно синхронізувати у часі та просторі;
- узгодженості та надмірності: надлишкову, не потрібну інформацію слід виключити

**Порада 2<sup>93</sup>: вибір слів – відбір зображень – упорядкування слів – упорядкування образів – інтегрування – це п'ять основних позицій, що забезпечать осмислення матеріалу.**

**Порада 3<sup>94</sup>: уникайте перевантаження:** пам'ятайте про негативний ефект роздвоєної уваги (наприклад, зорова увага учня розділена між переглядом анімації та читанням).

**Порада 4: подавайте матеріал порційно з дотримання ізоморфізму й простоти<sup>95</sup>.**

**Порада 5: попередньо підготуйте учнів до сприймання,** поясніть складові створеного креолізованого тексту завдяки застосуванням сигнального ефекту<sup>96</sup>:

- (a) підбір ключових слів;
- (b) відбір зображення шляхом додавання червоних і синіх стрілок до анімації;
- (c) упорядкування слів шляхом додавання контуру та заголовків;
- (d) упорядкування зображень шляхом додавання карти, що показує частини освітнього матеріалу.

**Порада 6: розміщуйте текст поруч з елементами, які він описує:** просторово вирівнюйте слова та малюнки.

**Порада 7: уникайте поєднання одночасної анімації, розповіді та екранного тексту.** Дублювання слів завдяки голосовому й екранному тексту

---

<sup>93</sup> Richard E. Mayer, Roxana Moreno. *Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning*. URL : [https://u.to/cyK\\_Gg](https://u.to/cyK_Gg)

<sup>94</sup> Sweller J. (1999). *Instructional design in technical areas*. Camberwell, Australia: ACER Press.

<sup>95</sup> *Спробу математично точно визначити візуальність зробив В. Болтянський (радянський математик, доктор фізико-математичних наук (1955), професор (1959), член-кореспондент АПН СРСР (1965), член-кореспондент АПН СРСР (1968), член-кореспондент РАО). Він стверджував, що візуальність складається із двох основних властивостей: ізоморфізму й простоти, тобто може бути виражена наступною формулою: візуалізація = ізоморфізм + простота (ізоморфізм – відповідність між об'єктами, тотожність, що виражає їх структуру). Тобто це правильне ізоморфне зображення істотних рис явища й простота його сприйняття.*

<sup>96</sup> Richard E. Mayer, Roxana Moreno. *Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning*. URL : [https://u.to/cyK\\_Gg](https://u.to/cyK_Gg)

приводить до надмірної презентації.

**Порада 8: якісне відео як креолізований текст має відповідати таким характеристикам:**

- ✓ тривалість до 6 хв;
- ✓ завершена думка;
- ✓ природний темп мовлення;
- ✓ оптимальний формат;
- ✓ візуалізувати матеріал, але уникати зайвих деталей;
- ✓ виділяти найголовніші ідеї (ключові слова жирним шрифтом, якщо текст виводиться на екран;
- ✓ поєднувати звукову та візуальну інформацію (наприклад, анімацію сприймуть краще, якщо пояснення буде усним, а не текстовим. при цьому пояснювати матеріал одночасно з появою анімації або зображень, а не після них);
- ✓ персоніфікація (розповідь як розмова з глядачем).

**Порада 9<sup>97</sup>: пам'ятайте, що колір є креолізованим текстом:** щоб уникнути помилок у поєднанні кольорів, користуйтеся підказкою, запропонованою Microsoft – <https://u.to/29SwGg>

**Порада 10<sup>98</sup>: цікавтеся новим у дизайні й впроваджуйте результати відкриттів** в області психології, нейропсихології, досліджень мозку і соціальної психології. *Критерії візуальної привабливості такі:* залежать від віку, статті та місце проживання; з віком люди хочуть вибирати менше; сприйняття інтернету залежить від покоління; після 40 років з'являється далекозорість; з віком сприйняття синього кольору слабшає; майже 100

---

<sup>97</sup> **Професор Тафті** надає корисні поради щодо колористики в інфо дизайні:

1. Користуйтеся природними барвами, уникайте занадто яскравого й занадто темного відтінків, схильтесь до світло-жовтого, сірого, блакитного.

2. Якщо фон буде темним чи яскравим, він відвертати увагу учня від основного матеріалу.

3. Найважливіші деталі виділяйте контурами або більш яскравими кольорами, але таких деталей має бути невелика кількість.

4. Використовуйте плавні переходи кольорів один від одного для покращення сприйняття й засвоєння матеріалу [Edward R. Tufte *The Visual Display of Quantitative Information* Paperback. February 14, 2001. URL : <https://u.to/bbTfGg>].

<sup>98</sup> Див. : **Доктор психологічних наук Сьюзан Уейншенк** написала продовження свого легендарного бестселера «100 головних принципів дизайну», використовуючи останні відкриття в області психології, нейропсихології, досліджень мозку й соціальної психології. З моменту виходу першої книги з'явилися дослідження, що ставлять перед дизайнером нові завдання. «100 нових головних принципів дизайну» продовжують відкривати таємниці психології, нейрофізіології, досліджень мозку та пропонують стислі практичні поради, які дозволять створювати зручний і привабливий дизайн, що відповідає неусвідомленим вимогам людей [Уейншенк С. *100 главных принципов дизайнера. Как удержать внимание.* СПб. Питер. 2015. URL : <https://u.to/0JLhGg>].

мільйонів людей віком від 65 років мають проблеми зі слухом; до 60 років рухові навички не згасають; у літніх людей може не виявитися відповіді на контрольні; чим старше стає людина, тим менше довіряє своїм спогадам; більше третини однорічних дітей вміють користуватися сенсорним екраном; сміх підвищує навченість дитини.



## ПРАКТИКУМ

1. Створіть буктрейлер на підручник з предмета, який викладаєте. Зверніть увагу на вимоги до буктрейлера:

- реалізовувати чотири базові функції: інформаційну, комунікативну, естетичну та культурно-просвітницьку;
- використовувати всі можливості візуальної мови, надаючи перевагу образу перед словом;
- урахувати інтереси цільової читацької аудиторії;
- виконуватися в креативній, незвичній для реципієнта формі;
- не містити спойлерів (укр. – засвіт)<sup>99</sup> – передчасно розкритих важливих відомостей про сюжет книжки, які можуть кардинально змінити враження про твір, знищити інтригу;
- не перевищувати хронометраж у три хвилини<sup>100</sup>.

Приклади буктрейлера:

- Буктрейлер до біографії Лесі Українки з використанням наявних в інтернеті матеріалів. URL : [https://youtu.be/Nervg\\_RnMkM](https://youtu.be/Nervg_RnMkM)
- Буктрейлер до твору М. Гоголя "Ніч перед Різдом". URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nPnscJaoLiA>
- Буктрейлер до книги "Дитячий Кобзар" Тараса Шевченка. URL : <http://odb.te.ua/3122>

2. Перегляньте авторське відео і розшифруйте основні тенденції в освіті, які змушують бути сучасним педагогом. URL : <https://u.to/6IPDGg>

---

<sup>99</sup> **Спойлер** (англ. *spoil* – псувати) – інформація про книгу, фільм, музичний альбом тощо, яка розкриває сюжет ще до особистого ознайомлення з предметом уваги і тому може зіпсувати враження від твору. URL : <https://u.to/vxHdGg>

<sup>100</sup> Косачова О. Буктрейлер як ефективний медіаресурс сучасної бібліотеки. Вісник Книжної палати. 2014. № 10. С. 15–18.

3. *Познайомтеся з поданими рекомендаціями щодо створення навчального відео. Створіть навчальне відео з предмета.*

*Рекомендації до створення навчального відео<sup>101</sup>*

<i>Перед початком фільмування</i>	<p>На підготовчому етапі треба відповісти на запитання:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• що я хочу показати/розказати своїм учням? як я хочу це зробити? який результат матиме перегляд відео для моїх учнів?</li> </ul> <p>Одне відео має бути присвячено одній операції. <i>Запам'ятайте:</i> чим складніша тема, тим менше питань ви зможете помістити в один ролик. Тож, розділяйте теми з урахуванням цього.</p>
<i>Структурування матеріалу</i>	<p>Тривалість до 6 хв. Оскільки лекція у класі рідко складається з 6-хвилинних завершених уривків, важливо продумати, як розбити матеріал. Якщо звичайну годинну лекцію нарізати на 6-хвилинні частини, вона може вийти неструктурованою, без логічних переходів та завершеної думки, а також містити інформацію, яка є в іншому відео. Починайте відео з дуже яскравих кадрів, щоб одразу захопити увагу глядача.</p>
<i>Формат відео</i>	<p>Лекція та тьюторіал (це “інструкція”, яка показує, як покроково виконати певне завдання (наприклад, розв’язати задачу з математики чи написати есе з літератури).</p>
<i>Стиль відео (спосіб подачі та оформлення інформації)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Слайди за типом презентацій Power Point<sup>102</sup>;</li> <li>– лектор, який виступає перед класом;</li> <li>– пояснення через поетапні малюнки та схеми на екрані (за прикладом Академії Хана<sup>103</sup>) тощо</li> </ul>
<i>Технічні аспекти</i>	<p>Для пояснення лектору краще послідовно робити дії, які він пропонує виконати учню, а не виводити готову картинку на екран. Якщо в тьюторіалі є схеми, вони повинні бути чіткими та зрозумілими. Не перевантажувати кадр зайвими деталями, оскільки це розпорошує увагу учня. Тьюторіал зазвичай передбачає певні кроки. Під відео доцільно вставити посилання на різні частини пояснення (тобто, вказати час у відео, де розкрито потрібне питання), аби учні могли повертатися до незрозумілих частин чи повторювати інформацію. <i>Темп мовлення.</i> Краще не пришвидшувати й не сповільнювати звичний для вчителя темп. Загалом швидкий та активний темп сприяє концентрації уваги та збереженню зацікавленості аж до завершення думки у відео. У відеоформаті, оскільки учні можуть знову і знову повертатися до різних частин, темп мовлення може бути швидшим, ніж під час “живої” лекції (до 250 слів на хвилину). <i>Завершити відео</i> варто коротким підсумком та повторенням ключових моментів теорії, аби учні краще їх запам’ятали й за потреби</p>

<sup>101</sup> Матеріал систематизовано й подано за такими джерелами: Бухта Ярослава. Як вчителю зробити освітнє відео в класі чи вдома. URL : <https://u.to/AtewGg>; Киричук Катерина. Ефективний відеоурок : 5 кроків для вчителя. URL : <https://u.to/MdewGg>

<sup>102</sup> Див. : Як експортувати показ презентації PowerPoint у відеофайл? URL : <https://u.to/IdWwGg>; Як записати аудіовідеосупровід до презентації PowerPoint і зберегти її як відео? URL : <https://u.to/UdWwGg>; Як записати у PowerPoint екран свого комп’ютера? URL : <https://u.to/edWwGg>

<sup>103</sup> URL : <https://www.youtube.com/user/KhanAcademyUkrainia>

	<p>повернулися в частину, яка залишилася менш зрозумілою чи гірше відклася в пам'яті.</p> <p>Для відео надзвичайно важлива <i>якість звуку</i>. Він повинен бути чітким, без сторонніх шумів. Для запису звуку краще мати окремий диктофон, оскільки не всі камери добре вловлюють аудіо. Інший варіант – спеціальна петля (мікрофон), яка кріпиться на одяг та під'єднується до камери. Її перевага в тому, що, монтуючи відео, не потрібно підлаштовувати звук під зображення, оскільки вони записуються цілісно.</p> <p>Можна використовувати <i>скрінкаст</i> (укр. – <i>відеозняток</i>)<sup>104</sup>. Створювати скрінкасти та монтувати відео можна за допомогою сайтів Screencast-O-Matic та oCam Screen Recorder. А за допомогою безкоштовного редактора OpenShot можна відредагувати будь-яке відео, обрізати та накласти необхідні спецефекти.</p>
<i>Розміщення відео</i>	<p>Після фільмування та запису треба змонтувати відео. Якщо спеціалізовані програми для монтажу заскладні та недоступні для вас, можна скористатися онлайн-сервісами для нарізки відео, накладання аудіо та інших дій.</p> <p>Наприклад, YouTubeEditor – один із найпопулярніших сервісів, який дозволяє різати відео, накладати музику на нього та миттєво завантажувати ролики на канал у YouTube.</p> <p>Якщо вам потрібна програма, з якою можна працювати без інтернету, можна скористатися Windows Movie Maker. Програми немає у стандартному пакеті Microsoft після 2010 р., але вона доступна в мережі.</p> <p>Для розміщення свого матеріалу можна використати безкоштовні онлайн-платформи YouTube або Vimeo, створивши власний канал та постійно поповнюючи його новими матеріалами.</p>
<i>Приклади</i>	<p>Учитель фізики Павло Віктор з Рішельєвського ліцею в Одесі виклав на YouTube власний онлайн-курс фізики для учнів 7-11 класів (473 уроки). URL : <a href="https://u.to/zNWwGg">https://u.to/zNWwGg</a></p> <p>Навчальні відео, які створює студія онлайн-освіти EdEra. URL : <a href="https://u.to/8tWwGg">https://u.to/8tWwGg</a></p> <p>TED-Ed URL : <a href="https://ed.ted.com/">https://ed.ted.com/</a></p>

4. За допомогою сервісів *GoAnimat, SparkolPro, PowToon, Moovly* або програми *VideoScribe* та поданого довідкового матеріалу про особливості формування дизайну створіть презентацію елемента уроку за допомогою техніки *скрайбінгу* (укр. – *супись*)<sup>105</sup>.

#### *Довідковий матеріал*

Із книги Наталія Синєпупової «Композиція: Тотальний контроль»<sup>106</sup>: «Іще

<sup>104</sup> **Скрінкаст** (англ. *screen* – екран, *podcast* – трансляція) – відео, записане з екрану комп'ютера, яке відтворює взаємодію користувача з інтерфейсом програм або перебіг подій в комп'ютерній грі. URL : <https://u.to/SBrdGg>

<sup>105</sup> **Скрайбінг** – новітня техніка презентації (від англійського *scribe* – ставити мітки, накидати ескізи), коли матеріал ілюструється «на льоту» малюнками фломастером на білій дошці чи аркуші паперу. URL : <https://u.to/yxrdGg>

<sup>106</sup> Наталія Синєпупова. *Композиція: Тотальний контроль*. Редакторка: Оксана Плаксії. К. Видавництво: ArtHuss. 2020. 249 с.



на етапі початкового збору інформації треба починати обмірковувати й в загальних рисах окреслювати майбутню комунікативну стратегію та комунікативну модель, а для цього корисно поставити собі кілька запитань: Хто адресат, для якого проектується візуальне повідомлення? Яка ціль комунікації? Яке ключове послання в повідомленні? Коли, де і як дизайнерський продукт буде комунікувати з адресатом? Якого ефекту слід сподіватися від комунікації? Як треба організувати візуальний матеріал, щоб комунікація стала конкурентоспроможною?

Візуальна комунікація відбувається шляхом передання інформації за допомогою візуального послання – концепту (сислового ядра), візуального образу – метафори, візуальних кодів – різних зображень, знаків, кольорів, стилістичних характеристик і т.д. з одного боку, і можливості адресатів (цільових аудиторій) цю інформацію актуалізувати, тобто «прочитати» – з іншого. Візуальна комунікація – це практика взаємодії, у результаті якої виникають чи синхронізуються спільні поняттєві поля і народжується спільна реальність, що її починають розуміти всі сторони комунікації як однакове в означеному та означальному аспектах».

З книги Дена Роема «Говори й показуй»<sup>107</sup>: три основні правила успішних виступів:

- 1) розповісти правду (бо таким чином знаходимо контакт з нашою аудиторією і виступаємо впевнено);
- 2) розповісти історії (таким чином робимо складні ідеї простими й незабутніми);
- 3) використовувати ілюстрації (допомагаємо людям побачити, що саме маємо на увазі, боремося з нудьгою та захоплюємо увагу слухачів).

5. За допомогою додатку «Мотиватор» (<https://u.to/I9awGg>) створіть мотиваційний та демотиваційний плакати в формі зображення до предмета, що викладаєте. Допомогою може слугувати міркування Дена Роема про особливості візуалізації.

#### *Довідковий матеріал*

Ден Роем у книзі «Візуальне мислення»<sup>108</sup> визначає три позиції для візуального сприймання: «це процес (подивитися – побачити – уявити – показати іншим), наші «вбудовані» біологічні інструменти (зір – внутрішній зір – очі / руки) і спосіб, яким ми бачимо (хто / що – скільки – де – коли – як – навіщо/чому)».

6. За цим посиланням (<https://u.to/aNawGg>) перегляньте ментальну карту з теми «Застосування нових освітніх технологій», доповніть.

7. За цим посиланням перегляньте креолізований текст з теми «Навчаємо цікаво і корисно сучасних учнів» (<https://u.to/rkQ7Gg>). Доповніть цифровими інструментами, які, на Вашу думку, допомагають створювати якісні навчальні тексти нового типу.

8. За допомогою поданої нижче анкети сконструюйте повідомлення

---

<sup>107</sup> Дэн Роэм. Говори и показывай (Show and Tell : How Everybody Can Make Extraordinary Presentations by Dan Roam). М. Издательство. Манн. Иванов И Фербер. 2015. 276 с.

<sup>108</sup> Дэн Роэм. Визуальное мышление. Как "продавать" свои идеи при помощи визуальных образов. Пер. с англ. О. Медведь. М. Издательство. Манн. Иванов И Фербер. 2013. 300 с. URL : <https://u.to/vKPdGg>

про культурно-масовий захід в освіті.

### Довідковий матеріал

#### АНКЕТА

для проведення порівняльного аналізу анонсу, репортажу та релізу культурно-масового заходу, який став публічною подією<sup>109</sup>

Обрати культурну подію та проаналізувати медіа документи – анонс, репортаж та реліз. **Анонс** – це попереднє повідомлення про проведення культурного заходу, опубліковане на публічному ресурсі. **Репортаж** – повідомлення про захід з місця подій. **Реліз** – офіційна інформація або інтерпретація від журналіста або свідка події про її проведення, розміщена або опублікована на зовнішньому ресурсі (відносно організаторів події).

Хід роботи: Підготовчий етап.

1. Надайте інформацію про культурний захід:

Назва культурного заходу \_\_\_\_\_

Дата, час та місце проведення \_\_\_\_\_

Організатори заходу \_\_\_\_\_

Кількість відвідувачів \_\_\_\_\_

Мета заходу \_\_\_\_\_

2. Дайте відповіді на питання:

- Чому обрали саме цей культурний захід для аналізу?
- Чи були ви свідком або організатором цього заходу?
- Якщо так, то напишіть про вашу роль в організації заходу.
- Чи знали ви раніше щось з приводу тематики цієї події?

Етап перший. Аналіз анонсу.

1. Надайте текст анонсу із посиланням на ресурс, на якому він розміщений.

2. Дайте відповіді на питання:

– Чи є в анонсі дані про дату, місце та час події; звернення до цільових аудиторій; інформація про мету та завдання заходу; нова для вас інформація за тематикою події; інформаційний привід? (додайте приклади, якщо це необхідно)

– Як думаєте, чому саме цей ресурс обрали організатори для розміщення анонсу?

Етап другий. Аналіз репортажу.

1. Надайте текст репортажу із посиланням на ресурс, на якому він розміщений.

2. Визначте тип медіаресурсу, на якому розміщено репортаж (інтернет-сторінка телеканалу або радіоканалу, новинний портал, блог, сторінка в соцмережах, приватний ресурс організаторів тощо).

3. Дайте відповіді на питання:

– Якщо це журналістський матеріал, то чи дотримується автор журналістських стандартів (об'єктивність, неупередженість, представленість різних точок зору)?

– Чи відповідає заявлена в анонсі інформація тому, про що розповідає автор репортажу?

– Чи є в репортажі ознаки емоційного подання матеріалу (лексика, вираз обличчя, дії тощо). Якщо є приклади емоційної оцінки подій в тексті репортажу, наведіть приклади.

– Чому ви обрали саме цей репортаж для аналізу та чи є інші матеріали з інших джерел, які б висвітлювали цю подію? Якщо є, надайте мінімум два посилання.

Етап третій. Аналіз релізу.

1. Надайте текст релізу із посиланням на ресурс, на якому він розміщений.

---

<sup>109</sup> Зіненко Олена Публічні події як інструмент медіаосвіти. Збірник статей Шостої міжнародної науково-методичної конференції «Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи». Київ. Центр Вільної Преси. Академія української преси. 2018. С. 16–27. URL : <https://u.to/KqTdGg>

2. Оцініть коректність подання інформації (вірність подання назв установ, імен спікерів, учасників, організаторів).

3. Порівняйте тексти релізу, анонсу та репортажу з точки зору відповідності наданої інформації.

4. Зробіть, будь ласка, висновки щодо поширення інформації про обраний Вами культурний захід та дайте відповіді на питання:

- Чи досягнуто цілі заходу?
- Які плюси чи мінуси використання тих ресурсів, на яких розміщено інформацію?
- Чи можна вважати цей культурний захід публічною подією?

9. Учням початкової школи пропонується така ситуація: *«Уявіть собі, що фотографи, які протягом тривалого часу шукають хороший сюжет, побачили дуже цікавий матеріал для своїх знімків. Пам'ятайте, що в фотографії немає руху і звуку, а характер і настрої можна передати лише за допомогою виразу міміки, жестів, пози тіла. Допоможіть фотографам побачити найцікавіші сюжети!».*

*Визначте мету та завдання такої навчальної ситуації. Створіть на основі сюжетних фотографій колаж. Запропонуйте учням проєкт «Фотографія в моєму житті».*

10. Створіть сюжет для мультиплікаційного фільму для дошкільників.

*Довідковий матеріал.*

Мультиплікація (з лат. *multiplicatio* – розмноження, збільшення, зростання) або анімація (з лат. *anima* – душа і похідного фр. *animation* – оживлення) – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом фільмування послідовних фаз руху намальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів. Ці твори називають анімаційними або мультиплікаційними фільмами (мультфільмами). Перші мальовані фільми були випущені в 1908 у Франції, об'ємні – в 1911 у Росії<sup>110</sup>. Анімацією називається штучне уявлення руху в кіно, на телебаченні або в комп'ютерній графіці шляхом зображення послідовності малюнків або кадрів з частотою, при якій забезпечується цілісне зорове сприйняття образів<sup>111</sup>. Анімація, на відміну від відео, що використовує безперервний рух, використовує безліч незалежних малюнків. Ця ілюзія засновується на здатності сітківки ока утримувати зображення протягом деякого часу, поки на нього не накладається наступне. Персонаж починає рухатися, він оживає, і глядачі йому співчують. Тому фільми називають анімаційними.

Огляд історії мультиплікації цікаво подано *Тетяною Комінарець* у статті

---

<sup>110</sup> *Словник української мови: в 11 т. Ред. колег. І. К. Білодід (голова) та ін. К. Наукова думка. 1970–1980. – Т. 4: І–М. Ред. А. А. Бурячок, Г. М. Гнатюк, П. П. Доценко. К. Наукова думка. 1973. 840 с.*

<sup>111</sup> *Час появи мультфільмів точно невідомо. З давніх часів люди намагалися «оживити» малюнки. Перші згадки про анімацію (пожсавленні) датовані I століттям до н.е. На початку другого тисячоліття н.е. в Китаї з'явилися тіньові вистави. Вони дуже були схожі на майбутні мультфільми. В середині XV століття стали з'являтися артисти, які розважали народ рухливими зображеннями, застосовуючи для цього спеціальні механізми. В кінці XVII століття А. Кишером був придуманий «ліхтар», який показував рухоме зображення на склі [Комінарець Тетяна Мультиплікація як засіб формування особистості дошкільника. URL : <https://u.to/KqTdGg>].*

«Мультиплікація як засіб формування особистості дошкільника»<sup>112</sup> Першим справжнім мультиплікатором вважають француза Еміля Рейно. Він створив апарат праксиноскоп, який складався з барабана, який крутився, системи дзеркал і ліхтаря. У 1892 р. Рейно запустив своєрідний атракціон – оптичний театр. Там він демонстрував глядачам комічні сюжети тривалістю 15-20 хвилин. Це сталося за кілька років до відомої прем'єри братів Люм'єр, тобто мультиплікація стала відома французам навіть раніше, ніж кіно. Далі розвиток мультиплікації, так само як і кінематографа, проходив у Франції. Еміль Коль – ще один яскравий режисер і художник, починав свою діяльність з акторських вистав. У 1908 році він створив перші мультиплікаційні фільми. Вони нагадували мальовані комікси, які рухалися. Еміль Коль прагнув досягти реалістичності, копіюючи справжні предмети й навіть використовував фотографію. Його спадщина для сучасних мультиплікаторів є дуже цінною. Якщо в Європі фільмування мультфільмів проходила примітивними засобами, то в Америці з технічно було набагато краще. З'являється Уолт Дісней, який в 1929 р. зняв свій перший мальований мультфільм з музичним супроводом «Танок кістяків». Дісней вважають батьком мультиплікації, його творчість була визначена 30 преміями «Оскар». Українській анімації вже 85 років. У 1927 р. були зняті перші українські мультики – «Українізація» (Київ) і «Казка про солом'яного бичка» (Одеська кіностудія). Події 30-х років, які пішли слідом за хвилею – Друга світова війна, а потім і голод – практично знищили цю галузь мистецтва. До 1959 р. на Київській кіностудії було випущено всього кілька десятків мультфільмів, серед яких «Заборонений папуга», «ТукТук і його товариш Жук», «Тук-Тук на городі». У 1959 р. українська анімація почала своє відродження під керівництвом художника і режисера Іполита Лазарчука на «Київнаукфільмі». Під своїм крилом він об'єднав ряд студентів, які абсолютно не мали практики та навичок в цьому вкрай специфічному ремеслі, що стали згодом відомими у всьому СРСР. Першою такою «пробою пера» стала стрічка «Пригоди Перця» (1960 р.) – про захисника природи від браконьєрів. Однією з головних робіт початківців аніматорів можна вважати мультфільм «Микита Кожум'яка» (1965 р.) режисера Ніни Василенко. Але всеоюзну популярність колектив отримав після роботи над мультфільмом «Ведмедик і той, хто в річці живе» (1966 р.). Їх нагородою стала «Золота тувелька» – перший приз на фестивалі дитячих та юнацьких фільмів у м. Готвальдов, Чехословацька РСР (нині Злін, Чехія). А ще роком пізніше з'явився перший мультфільм з серії «Як козаки ...» Володимира Дахно. У 1977 р. з'явилася одна з головних мультиплікаційних стрічок Радянського Союзу – мультсеріал «Пригоди капітана Врунгеля». Остання 13 серія мультфільму була знята в 1979 р. У 2015 р. вийшов на екрани серіал із 26 анімаційних фільмів, створений студією «Новаторфільм». Персонажі – Сашко Лірник і Кіт-воркіт – мандруючи Україною, дізнаються про певну історію, казку або легенду, пов'язану з тією чи іншою місциною. Художнім керівником проєкту є Степан Коваль, автор мультфільму «Йшов трамвай дев'ятий номер». У 2016 р. з'явився перший в історії української анімації мультиплікаційний фільм в 3D «Микита Кожум'яка» режисера Манука Депояна.

*11. Ознайомтеся із правилами нетикету. Розробіть тьюторіал (“інструкція”, яка показує, як покроково виконати певне завдання) з теми «Як поводитися етично в інтернеті?»*

*Довідковий матеріал.*

Основні 10 правил нетикету, що вперше побачили світ ще у 1994 р. і є наразі актуальними для всіх учасників освітнього процесу.

*Правило 1. Пам'ятайте, що ви спілкуєтесь з людиною. Досить часто люди в мережі*

---

<sup>112</sup> *Комінарець Тетяна Мультиплікація як засіб формування особистості дошкільника. URL : <https://u.to/KqTdGg>*

порушують дане правило, забуваючи, що по ту сторону екрана з ними спілкується жива людина. Не зловживайте тим, що співрозмовник вас не бачить і не дозволяє собі того, чого б не зробили у звичайному спілкуванні. У віртуальному світі є таке поняття як *тролінг*, що являє собою провокаційні повідомлення, які пишуться деякими особами (тролями) з метою викликати конфлікт між учасниками спілкування. Тому, заради свого спокою, уникайте конфліктних ситуацій та не провокуйте їх. Пам'ятайте, що не потрібно робити для інших того, чого не хочете, щоб зробили для вас.

*Правило 2. Дотримуйтеся тих самих стандартів поведінки, що і в реальному житті.* У віртуальному світі існує певне відчуття анонімності й в деяких ситуаціях, люди можуть дозволити собі більше, ніж вони дозволяють, спілкуючись у реальному житті. Але, все ж таки, намагайтесь дотримуватись правил спілкування, як в реальному, так і у віртуальному спілкуванні. Залишайтеся толерантними та пам'ятайте, що Інтернетом користуються і діти.

*Правило 3. Пам'ятайте, що ви знаходитесь у кіберпросторі.* Активне спілкування у Мережі має свої нюанси. Так, спілкуючись в чаті або ж форумі, пам'ятайте, що манери спілкування в різних спільнотах різні. Якщо один стиль спілкування цілком звичний для одного товариства, для іншого він буде абсолютно неприйнятним. Обов'язково, перед тим, як щось коментувати в цілком новій для вас темі, озирніться, вивчіть обстановку – послухайте про що і як говорять там люди, і лише після цього долучайтесь до розмови. Не варто нав'язувати свої правила і вчити спільноту, навіть якщо ви впевнені, що всі не праві.

*Правило 4. Поважайте час і можливості інших.* Якщо ви хочете поділитись з усім світом важливою для вас новиною, подумайте, чи всім вона така корисна. Одним з наслідків цього правила є шанобливе ставлення до чужого трафіку. Відправляючи кому-небудь надмірної ваги файл, користуйтеся архіватором. Викладаючи великі зображення, подбайте про те, щоб їх супроводжували невеликі прев'ю<sup>113</sup> із зазначенням розміру файлу. Якщо ви даєте посилання на великий файл, не забувайте вказувати його розмір. Не слід очікувати миттєвої реакції на повідомлення.

*Правило 5. Зберігайте свій імідж.* Ваша репутація в Інтернеті не менш важлива, ніж у реальному житті. Навіть якщо здається, що ніхто в Мережі вас не впізнає, не варто ображати інших, створювати конфліктні ситуації, або відповідати на образи образою. Нехай друзі за інтересами та сайтами знають вас, як ввічливу, толерантну та порядну людину. Публікуючи якусь інформацію, перевірте її вірогідність, пишіть грамотно.

*Правило 6. Допмагайте іншим там, де ви це можете зробити.* Мережа не є сховищем всіх можливих у світі знань. Зазвичай в Інтернеті з'являється лише та інформація, яка несе вигоду її автору. Досить часто у людей виникають запитання на які в Мережі відповіді немає, тому, якщо ви є компетентні в якомусь питанні й можете на нього відповісти – відповідайте. Якщо ви виявили, що в Інтернеті відсутня інформація про щось, що ви знаєте напевне – обов'язково напишіть про це, ваші знання можуть комусь знадобитись. Якщо в Мережі вас просять допомогти – допоможіть, можливо хтось колись так само допоможе вам. Обмінюйтесь досвідом у Мережі, адже сам Інтернет виріс завдяки бажанню людей ділитись інформацією.

*Правило 7. Не створюйте конфлікти та не допускайте їх.* «Словесну війну», яка іноді виникає між декількома учасниками дискусії, ще називають флеймом<sup>114</sup>. Зазвичай, під час таких суперечок істина не народжується і виникає лише дискомфорт серед учасників обговорення. Інтернет не забороняє флейми, вони можуть нести задоволення, як авторам, так і читачам, а ті, хто їх отримує, цілком можуть на них і заслуговувати. Проте, нетикет не заохочує таких дій, які іноді переростають у справжні інформаційні війни. Краще уникайте

---

<sup>113</sup> **Прев'ю** (англ. *preview*, укр. – передогляд) – попередній огляд, як право, в зменшеному вигляді. URL : <https://u.to/sCPdGg>

<sup>114</sup> **Флейм** (англ. *flame* – вогонь, укр. – гризанина) – в інтернет-спілкуванні (форуми, чати) словесна війна, емоційне доведення власної позиції, часто з використанням образ.

образ і не беріть участі у конфліктних обговореннях.

*Правило 8. Поважайте право на приватне листування.* Як і в реальному, так і у віртуальному світі існує право особи на приватне листування, і неповага до цього права – ознака поганих манер. Інколи при користуванні комп'ютером у закладі освіти виникають моменти, коли користувачі не виходять зі своїх сторінок у соціальних мережах та електронної пошти, або просять колег відкрити їх скриньку і видрукувати якусь інформацію. Необхідно обов'язково попередити учасників освітнього процесу про можливі ризики, показати, як самостійно відкрити скриньку та порадити користувачеві не довіряти нікому свій пароль і вводити його самостійно. І запам'ятайте ще один момент, який також відносять до даного правила: не поширюйте в Мережі інформацію про себе та інших людей – реальні імена, адреси, телефони, фотографії!

*Правило 9. Пам'ятайте про авторське право.* Представляти скопійовану з Інтернету інформацію, як авторську, не просто нечесно, але й незаконно. Зверніть увагу й на те, що завантажувати й поширювати фото, відео та музику, які захищені авторським правом теж не варто, адже це прирівнюється до крадіжки.

*Правило 10. Пам'ятайте про безпеку.* Намагайтесь без зайвої потреби не викладати на сторінках Мережі приватну інформацію, щоб не стати жертвою онлайн злочинців<sup>115</sup>. Під порушенням нетикету, які найчастіше виникають в мережі Інтернет, розуміють образи та перехід на особистості, відступ від теми, який робиться зловмисно (офтоп<sup>116</sup>), рекламу, саморекламу у невідповідних місцях. Також, порушенням нетикету вважають наклеп або іншу зловмисну дезінформацію, чи плагіат.

*12. Ознайомтеся із проєктом «Файні мему з української літератури»<sup>117</sup>. За допомогою мобільних додатків-мемогенераторів: Imgur, Mr-тет, Меме Generator або інших створіть науковий мем з предмета.*

### *Довідковий матеріал*

Мемом (з англ. meme) у широкому значенні вважається одиниця інформації, що поширюється, несе в собі певну ідею і водночас копіює (реплікує) саму себе. Таку його функцію, подібну до функції генів, визначив автор терміна біолог Р. Докінз, порівнюючи еволюцію людської культури з еволюцією генів. Мемом може бути зображення, текст, подекуди – відео, присвячене злободенній проблемі чи персонажу. Отож, мему — це смішні зображення чи відео з надписами, які швидко поширюються в соціальних мережах та медіа.

Рекомендації до створення мему<sup>118</sup>:

- 1) створіть картинку з однією тезою, яка у вас є основоположною, наскрізь проходить через всю тему чи курс;
- 2) корисно створювати малюнки, завдяки яким діти запам'ятають: чого ніколи робити не можна;
- 3) можна створювати мему про окремі винятки із загальних правил;
- 4) використовуйте картинки із сучасних інтернет ігор (наприклад, Minecraft та BrawlStars), фільмів і серіалів, які дивляться ваші учні.

---

<sup>115</sup> *Культура віртуального спілкування: методичні поради. Упр. культури, національностей та релігій Хмельниц. облдержадмін. ХОУНБ ім. М. Островського. Хмельницький. 2014. 28 с.*

<sup>116</sup> **Офтоп** (від англ. off topic – поза темою, укр. – позатем) – повідомлення на форумі, які не підходять під наперед визначену тему обговорення.

<sup>117</sup> *Проєкт «Файні мему з української літератури».* URL : <https://u.to/aoPkGg>

<sup>118</sup> *Див. : Арінархова Анна Як створювати наукові мему для уроків.* URL : <https://u.to/gyndGg>

13. Ознайомтеся з публікацією «17 письменників у гіфках<sup>119</sup>» (Друг читача. URL: <https://u.to/7oPkGg>). Створіть власні анімації, продемонструйте школярам анімовані зображення під час перевірки рівня засвоєння знань та запропонуйте визначити, як саме дібрані вами гіфки пов'язані з програмним матеріалом, що вивчається.

14. Розробіть інфографіку до теми заняття. Скористайтеся поданим довідковим матеріалом:

Інфографіка (англ. information graphics; infographics) – це скорочена назва інформаційної графіки, графічний спосіб подачі інформації, унаочнення даних, метою якого є швидке і чітке увиразнення необхідного матеріалу. Інфографіка розповідає про будь-що насамперед за допомогою різноманітних зображень, невеликої кількості слів і цифр. Інфографіка може бути представлена в різних формах: карикатури, графіки, діаграми, ілюстрації, таблиці, схеми, карти, емблеми або простих малюнків. Різні форми можуть бути наявні в одному зразку інфографіки. Головне, щоб дотримувався принцип: складна чи велика за обсягом інформація подається в простому для сприймання зоровому форматі. Мета будь-якої інфографіки – швидко донести до аудиторії інформацію, полегшити її розуміння і сприяти запам'ятовуванню. В гарно підготовленій інфографіці переважає не вербальне, а зображальне начало. Водночас не кожне зображення можна назвати інфографікою, а лише те, яке містить велику інформативність. Основним критерієм розмежування ілюстрації та інфографіки (за М. Горчаковим) таке: «Визначити, чи є розглядувана робота інфографікою, достатньо просто: прибираємо з неї весь текст/цифри й дивимось, чи передає нам зображення, що залишилось, якийсь смисл, чи воно є суто декоративним елементом? Якщо передає, ви маєте справу з прикладом інфографіки»<sup>120</sup>.

Пам'ятка «Як опрацювати навчальну інфографіку»<sup>121</sup>

1. Інфографіка зазвичай містить мало слів і звертається до нас насамперед мовою різних зображень (ілюстрацій, символів, графіків, карт, схем тощо) та цифр.

2. В інфографіці все має вагу: ЩО саме і ДЕ розміщено, який КОЛІР і РОЗМІР зображень, ліній, шрифту використано.

3. Інфографіка найчастіше читається згори донизу або зліва направо. Однак кожен може обрати варіант читання, зручний саме для нього.

4. Аби ефективно опрацювати навчальну інфографіку, звертайте увагу на всі її елементи (як графічні, так і словесні).

5. Пам'ятаючи про особливу роль символіки в художній літературі, намагайтеся розшифрувати значення всіх символів, наведених в інфографіці.

6. Уважно розглянувши зразок інфографіки, поміркуйте над запитаннями: про що мені розповіла інфографіка; чому саме такі елементи вона містить; як інфографіка допомогла пригадати важливі факти, осмислити й узагальнити вивчене, перевірити ступінь засвоєння теми?

15. За допомогою таких програм, як PowerPoint, Smart Notebook, Adobe Flash, або інших, створіть підсумковий інтерактивний плакат до теми. Скористайтеся довідковим матеріалом<sup>122</sup>:

---

<sup>119</sup> **Гіфка** – це рухлива картинка без звуку у Viber, Telegram, WhatsApp, Facebook.

<sup>120</sup> Горчаков М. Почему это является инфографикой, а то – нет? Infographer. URL: <https://u.to/roTkGg>

<sup>121</sup> Клименко Жанна Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. URL: <https://u.to/K5rdGg>

<sup>122</sup> Матеріал підготовлено за публікацією Желізняк Л. Д. Інтерактивний плакат як

Інтерактивний плакат – це електронний освітній засіб нового типу, який забезпечує високий рівень задіявання інформаційних каналів сприйняття наочності навчального процесу. **Особливості інтерактивних плакатів:** висока інтерактивність – діалог між учителем і учнем за допомогою даної програми (це ще один новий метод роботи на уроці); простота у використанні – інтерактивний плакат не вимагає інсталяцій, має простий і зрозумілий інтерфейс; багатий візуальний матеріал – яскраві анімації явищ і процесів, фотографії та ілюстрації, що дає перевагу над іншими продуктами й засобами навчання; груповий та індивідуальний підхід – дозволяє організувати роботу як з усім класом (використання на інтерактивній дошці, демонстраційному екрані), так і з кожним окремим учнем (робота за персональним комп'ютером); навчальний матеріал програм представлений у вигляді логічно завершених окремих фрагментів, що дозволяє вчителю конструювати уроки відповідно до завдань.

Інтерактивні плакати можна класифікувати за формою і за змістом. Залежно від об'єму матеріалу поділяють на одно- або багаторівневу схему побудови інтерактивного плаката. Однорівневий плакат, як правило, є робочою областю і набором різних інтерактивних елементів. Вміст робочої області змінюється залежно від стану інтерактивних елементів (натиснень кнопок, вміст полів введення тексту і так далі). Багаторівневий плакат складається з певних частин, а саме перша частина – І рівень містить меню за допомогою якого отримується доступ до інших компонент плакату. Кожний із компонентів своєю чергою може містити однорівневий плакат або багаторівневий.

**Перш ніж приступати до створення плаката, необхідно:** визначити тему плаката; визначити мету і завдання; зібрати необхідні мультимедійні матеріали; продумати структуру майбутнього плаката та визначити взаємозв'язки елементів і розташування їх.

Сам інтерфейс інтерактивного плаката повинен бути яскравим, простим і зручним. При його розробці необхідно враховувати й те, що він, у першу чергу, призначений для передачі інформації в одному напрямку – до учня, а в іншому він повинен мати зворотний зв'язок для надання учневі необхідної інформації: графічної, текстової, відео, аудіо.

Для створення плакатів можна використати **інтернет-сервіси:**

- Glogster дозволяє розмістити текст, графіку і відео, будь-який елемент може стати гіперпосиланням. Є хороші шаблони. Плакат виходить яскравим, барвистим, ефектним;

- Saso надає можливості створення різних схем-класифікацій, де кожен елемент схеми може стати гіперпосиланням. Даний сервіс містить різні шаблони. Авто фігури та дозволяє додавати як зображення, так і самому малювати;

- Prezi, Projeqt, Linoit, SlideRosket. Але більшість з них є англомовними і тому вчителю необхідно не тільки мати певні навички роботи з інформаційними ресурсами, а й знати іноземну мову.

В Інтернеті можна знайти ряд вже розроблених інтерактивних плакатів з різних предметів:

**З інформатики:**

- <https://u.to/9YrkGg>
- <https://u.to/FsXmGg>
- <http://inform18.blogspot.com/2017/05/blog-post.html>
- <https://u.to/u8XmGg>

**З фізики:**

- <https://u.to/x7-mGg>
- <https://u.to/fsDmGg>
- <http://metodportal.com/node/4705>

**З хімії, біології:**

- <https://vseosvita.ua/library/interaktivni-plakati-50292.html>
- <http://lutchak15.blogspot.com/2017/11/blog-post.html>



• [http://yunibiochimiki.blogspot.com/p/blog-page\\_41.html](http://yunibiochimiki.blogspot.com/p/blog-page_41.html)

• <http://schxalo.blogspot.com/p/blog-page.html>

### **З англійської мови:**

• <https://www.thinglink.com/scene/725030527471452162>

• <https://www.thinglink.com/scene/725046411682381826>

• <https://www.thinglink.com/scene/725053438240489474>

### **З математики:**

• <https://u.to/mcjmGg>

• [http://viakiev.blogspot.com/2016/01/blog-post\\_4.html](http://viakiev.blogspot.com/2016/01/blog-post_4.html)

*16. Створіть хмари слів (тегів) до теми заняття. Скористайтеся довідковим матеріалом з методики застосування хмари слів на уроці:*

Хмари слів (теги) (від англ. tagcloud, wordcloud, wordle) – це візуальне відтворення списку слів, категорій, міток чи ярликів на єдиному спільному зображенні. Хмари дають можливість зосередити увагу учнів на ключових словах теми, твору, сприяють пригадуванню найважливішого. Існує багато сервісів для створення хмар слів, зокрема зручним є WordArt.com.

Наприклад, на уроці літератури можуть бути такі види робіт і завдання (частково за І. Роциною<sup>123</sup> та Ж. Клименко<sup>124</sup>):

– «Упізнай твір» – у хмарі наведено слова, які називають героїв твору, місце подій тощо;

– «Угадай персонажа» – у хмарі слова, які описують і характеризують персонажа;

– «Визнач літературну епоху» – у хмарі наведено слова, які характеризують епоху, називають її представників;

– «Угадай, про якого письменника розповідає хмара» – хмара містить назви творів, слова, які нагадують про факти життя і творчості письменника;

– «Проаналізуй хмару» – учням дається завдання з'ясувати, яку інформацію несе хмара;

– «Знайди зайве слово» – наприклад, слова, які характеризують певну епоху, або твір, або персонажа; поміж них потрібно знайти зайве й обґрунтувати вибір;

– складання розповіді за хмарою (про літературну добу, письменника тощо);

– пошук прислів'я або висловлювання, яке сховалось у хмарі; це висловлювання може бути назвою теми уроку або епіграфом до нього;

– створення власної хмари.

---

<sup>123</sup> Роцина І. В. Средства визуализации современного урока языка и литературы. Карповские научные чтения: сб. науч. ст. Вып. 11: в 2 ч. Ч. 1. Минск. «ИВЦ Минфина». 2017. С. 258–262.

<sup>124</sup> Клименко Жанна Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. URL : <https://u.to/K5rdGg>



## **ЧТИВО : ЦІКАВО І КОРИСНО<sup>125</sup>**

**Гевін Емброуз, Ніл Леонард Основи. Графічний дизайн 03 : Генерування ідей.** Переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач. Дизайн і верстка: Микола Ковальчук. Редактор: Оксана Плаксієв. К. Видавництво. ArtHuss. 2019. 192 с.

«Є багато рівнів генерування ідей: від макро- до мікро-, від мозкового штурму до більш цілеспрямованих, вибіркових та стратегічних схем. Креативне мислення – навичка, яку можна розвивати. І в цій книжці ви знайдете різноманітні підходи, теорії та стратегії, які допоможуть вам це робити. Ми зокрема розглянемо деякі радше історично зумовлені стратегії, а відповідні практичні вправи допоможуть вам побачити їх у контексті власної дизайнерської роботи. Ідеї – основа гарного дизайну. Генерування, добір і розвиток цих ідей – фундаментальні навички графічного дизайнера-практика. Книжка допоможе вам включитися в роботу й генерувати більше ідей та різноманітних цікавих, ефективних і доречних дизайнерських рішень» – Ніл Леонард і Гевін Емброуз.

**Ден Роєм Визуальное мышление. Как "продавать" свои идеи при помощи визуальных образов".** Пер. с англ. О. Медведь. М. Издательство Манн, Иванов и Фербер. 2013. 300 с. URL : <https://u.to/vKPdGg>

Візуальне мислення – це використання переваги природної здатності людини бачити не тільки очима, а й «подумки», дозволяє знайти ідеї, які інакше залишилися б непоміченими. Розвивати ці ідеї й доносити до інших таким чином, щоб вони могли швидко зрозуміти й прийняти їх. Адже абсолютно будь-яку проблему можна намалювати, а це допоможе знайти рішення. Графічні образи – ефективний інструмент, який допомагає вирішити різні бізнес-завдання. Візуальне мислення – один з простих і надійних способів зробити свій бізнес успішнішим. В цьому випадку візуальне мислення – вміння дивитися, бачити, уявляти і показувати – надасть вам неоціненну допомогу. Кращий спосіб знайти розв'язання проблеми – взяти ручку і намалювати.

**Ден Роєм Говори и показывай (Show and Tell: How Everybody Can Make Extraordinary Presentations Dan Roam).** М. Издательство Манн, Иванов и

---

<sup>125</sup> Анотований список подано за алфавітом, за оригінальною титульною назвою та іменем, прізвищем автора (ів)

Фербер. 2015. 276 с.

Нова книга Дена Роема – «візуальне мислення» в дії. За допомогою цього наочного посібника ви зрозумієте суть презентацій і навчитеся їх створювати. Ви дізнаєтеся про основні типи презентацій, про те, які цілі лежать в їх основі, а також про головні інструменти й принципи, які допоможуть вам стати успішним спікером незалежно від вашого досвіду.

**Дерек Бразелл, Джо Девіс Як зрозуміти ілюстрацію.** Редактор Оксана Плаксієв. К. Видавництво ArtHuss. 2019. 208 с.

Дерек Бразелл і Джо Девіс у цій книжці зібрали й прокоментували унікальну колекцію знакових робіт топових світових ілюстраторів. Кожну з представлених ілюстрацій супроводжує інформація про контекст її створення та використання, обставини й особливості роботи над зображенням. допомогли йому осмислити тему й інтерпретувати її саме в такий спосіб. Кожен із цих 36 досить лаконічних есеїв – не просто аналіз твору від авторів книжки, а своєрідний репортаж із місця події й діалог із митцем, що залишає читачеві широкий простір для самостійного осмислення й інтерпретації.

**Дорон Маєр WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу.** Переклад Олексій Пелипенко, В'ячеслав Федоренко. Дизайн і верстка Микола Ковальчук, Любов Краснюк. Редакторка Оксана Плаксієв. К. Видавництво ArtHuss. 2020. 304 с.

Дорон Маєр вивчав творчий процес кілька років і виклав результати свого дослідження у стислих, чітко структурованих 28 розділах із наочними прикладами та ілюстраціями. Це не просто посібник, а готовий ефективний інструмент, який допоможе розбити проєкт на етапи й фрагменти, розвести у своїй голові ролі митця, критика й менеджера, збалансувати рацію й емоцію.

**Емілі Кембелл Видання «Кілька рядків щодня + Кілька хвилин дизайну (комплект настільних ігор)».** Переклад Ганна Кирієнко, Вікторія Пушина. Відповідальний редактор Михайло Кольцов. К. Видавництво ArtHuss. 2020. 54 картки у футлярі.

Цей кольоровий та зручний набір ігрових карток містить п'ятдесят дві вправи та активності, які покликані звільнити вашу творчість і допомогти проявити креативність. Кожна вправа пропонує розуміння незліченних варіантів рішень, пов'язаних з дизайном: як встановити зв'язок між різними поняттями, продовжити серію, як вимовити щось без використання слів, яка назва проєкту показує його суть, а яка – ні? Кожна вправа займе всього 15 хвилин, але результат може змінити ваше життя.

**Ендрю Селбі Анімація.** Переклад з англійської Володимир Заєць. Дизайн і верстка Микола Ковальчук, Дарія Мацола. Редакторка Оксана Плаксієв. К. Видавництво ArtHuss. 2019. 216 с.

Від написання сценарію – і до презентації готової роботи: замість

укласти звичайний собі підручник для студентів, Ендрю Селбі зробив комплексний і динамічний «репортаж із місця подій», послідовно розглядаючи етапи різних видів анімації та ілюструючи їх яскравими прикладами робіт Walt Disney Studios, Warner Bros., Pixar і десятка інших найвідоміших студій. Крім збалансованого поєднання теорії та історії анімації, ви знайдете тут практичні поради для початківців: починаючи від оформлення портфоліо й принципів ефективного самопромоції<sup>126</sup> й закінчуючи написанням мотиваційного листа та підготовкою до співбесіди. «Уперед, до успіху!» – закликає вас Ендрю Селбі, і це не та пропозиція, від якої можна відмовитися.

**Колін Уор Візуалізація інформації: сприйняття дизайну** (Information Visualization. Perception for Design). Видавництво Морган Кауфманн. 2004. 486 с.

Більшість дизайнерів знають, що жовтий текст на синьому тлі читається легко, але, скільки може пояснити, чому це так? У цій книзі досліджується секрети сприйняття: чому ми бачимо об'єкти так, як бачимо. Грунтуючись на цьому, автор представляє основні принципи візуалізації для поліпшення розуміння, ясності і переконливості.

**Наталія Синєпупова Композиція : Тотальний контроль.** Редакторка Оксана Плаксіє. К. Видавництво ArtHuss. 2020. 249 с.

Основна ідея книги «Композиція: Тотальний контроль» – донести знання, що дизайн – це не декоративне оформлення й рекламний додаток до товару чи послуги, а динамічний процес і засіб візуальної комунікації. Дизайн нині – це форма передання різноманітної інформації, а саме ідей, сенсів, досвіду, емоцій і цінностей, іншій людині, аудиторіям, суспільству. Композиція як дієвий засіб комунікації гармонійних зв'язків між усіма учасниками детально досліджує і пояснює, як створюються дизайн-продукти без візуального сміття.

**Памела Пол, Марія Руссо Як виховати читача.** Переклад Олександр Стукало. Відповідальний редактор Олександр Михед. К. Видавництво ArtHuss. 2020. 288 с.

Коли літературні поради стають твоїм фахом, чому б не поділитись улюбленими книжками й рекомендаціями для батьків немовлят, дошкільнят і самих юних читачів? Редакторки «The New York Times Book Review» Памела Пол і Марія Руссо написали не лише про те, як читати дітям різного віку (від народження й до старшої школи), а й про те, що їм краще читати. Зручно поділена на «вікові» й «тематичні» рубрики книжка може стати комплексним путівником у світ дитячої психології й літератури – короткі анотації чергуються

---

<sup>126</sup> **Промоція** і, ж. *promotion* f. ньому. *Promotion*. лат. *promotio* просування, підвищення. Зведення до вищого ступеня. Священна колегія пройшла у того понтіфи, щоб зволив нових кардиналів призначити, яких він визначає для першої промоції. URL : <https://u.to/1zXdGg>

тут із дуже практичними порадами, як прищепити малюкам любов до книжок, відповідями на поширені запитання й розвінчуванням міфів. Зручним і приємним додатком до українського видання стали примітки про українські переклади згаданих видань.

***Ренді Данкан, Метью Сміт, Пол Левіц Сила коміксів. Історія, форма й культура.*** Перекладач Денис Скорбатюк. Дизайн і верстка Микола Ковальчук. Відповідальний редактор Олександр Михед. Редактори Олександр Стукало, Олександр Михед. К. Видавництво ArtHuss. 2020. 512 с.

Книга Ренді Данкана, Метью Сміта й Пола Левіца «Сила коміксів» стане в пригоді всім, хто цікавиться коміксами, історією їхньої появи, жанровим розмаїттям, ключовими постатями чи особливостями сучасного глобального ринку. Автори проведуть читача різними епохами – з ХІХ століття, від перших карикатур Родольфа Топфера й Томаса Наста, яких вважають родоначальниками жанру, через насичені дешевими журналами й ексцентричними героями 1910–1920-ті, коли з'явилися Тарзан і Зорро, до 1930–1940-х, коли на світ народилися Супермен і Бетмен, через 1950–1960-ті, коли виникли всім відомі нині синдикати Marvel і DC, 1980–1990-ті (час виходу зоряних «Вартових» і «Мауса») – і закінчать 2010-ми з їхніми новими тенденціями. Автори ретельно аналізують кожен аспект, не забуваючи щедро ілюструвати свої тези прикладами і фотографіями. Навіть можна користуватись як повноцінним підручником – із запитаннями для самоперевірки й домашніми завданнями.

***Річард Вільямс Анімація : Посібник з виживання.*** Переклад Ростислав Дзюба, Миргородська Ірина. Дизайн і верстка Микола Ковальчук. Редактор Оксана Плаксієв. Консультант видання Микита Кравцов, Олег Маламуж. Видавництво ArtHuss. 2019. 384 с.

Концентрат досвіду найкращих майстрів галузі в доступному викладі – книга-мрія для будь-якого професіонала-початківця. Річард Вільямс здійснив цю мрію для аніматорів: трохи історії, щоб ввести вас у контекст, і багато практики. Автор детально, покроково й наочно показує, як переконливо передати в анімації рух об'єктів, людей і тварин, уникаючи типових помилок; ви знайдете тут безліч дієвих порад і корисних дрібничок, що допоможуть у вашій творчій практиці, а також зможете скласти цілісне уявлення про те, як керувати процесом анімації. Річард Вільямс щедро ділиться власним досвідом і безмежно надихає своєю незмінною готовністю вчитися й удосконалюватися впродовж цілого життя.

***Роде М Скетчноутинг.*** Посібник із візуалізації ідей. К. Клуб Сімейного Дозвілля. 2016. 224 с.

Ця книжка для тих, хто хоче ефективно та наочно презентувати свої ідеї, хто бажає краще запам'ятовувати та розуміти нову інформацію. Талановитий дизайнер та ілюстратор Майк Роуд навчить створювати скетчі – візуальні нотатки. Ви зможете на єдиному аркуші блокнота

створити за допомогою простих малюнків, шрифтів, діаграм, позначок та мінімуму тексту візуальну мапу, яка відтворить головні ідеї виступу, дозволить за асоціаціями через роки пригадати найдрібніші деталі, підштовхне до продукування власних креативних ідей.

**Стівен Геллер, Сеймур Кваст** *Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів* (Graphic Style: From Victorian to Hipster). Переклад Оксана Журавльова, Дзвінка Пінчук. К. Видавництво ArtHuss. 2019. 288 с.

Ця книга автора Стівена Геллера та ілюстратора Сеймура Кваста – візуальний огляд стилів графічного дизайну протягом століть і являє собою важливий ресурс як для дизайнерів та студентів факультетів мистецтва та дизайну, так і для шанувальників мистецтва. 700 ілюстрацій роблять цю книгу чи не масштабнішою світовою історією графічного дизайну. Читачі цього бестселеру шанують це видання за дивовижну візуальну панораму еволюції графічних стилів протягом багатьох століть. Це – нове четверте видання було доповнене новим розділом, який охоплює тенденції останніх десятиліть в еру цифрових технологій.



## САЙТИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ДИТИНИ ТА НАВЧАННЯ

### Сайти для розвитку дитини<sup>127</sup>:

1. “Левко” (<http://levko.info/>) – сайт для дітей та батьків, що пропонує великий вибір ігор, лічилоч, загадок, віршів, казок, аудіо та відео матеріалів, поради з рукоділля, розмальовки, найпростіші кулінарні рецепти для малечі, та сценарії дитячих свят.

2. “Нашим діткам” (<http://nosiki.cv.ua>) – сайт присвячений дошкільнятам та ранньому розвитку дитини. Тут розміщені дитячі музичні альбоми, відеопрезентації, мультфільми, ігри, сценарії свят, аудіокниги та ще багато цікавого.

3. “Пустунчик” (<https://pustunchik.ua/ua>) – інформаційно-розважальний портал присвячений розвитку, навчанню та відпочинку дитини. Сайт пропонує різноманітний контент: ігри, аудіотеку, творчість, рукоділля, дозвілля, віртуальну школу та багато цікавого, що дозволить організувати відпочинок вашої дитини.

4. “Зроби Сам(А)” (<https://www.yanasmakula.com/uk/>) – цікавий сайт з рукоділля від Яни Смакули, що обов’язково сподобається діткам та батькам, які полюбляють проводити час разом та створювати речі своїми руками. Також тут зібрана велика кількість схем, матеріалів та уроків для початківців.

5. “Небо” (<https://nebo.at.ua/>) – сайт християнської тематики для батьків та дітей з великою кількістю матеріалів та мультфільмів українською мовою, які можна переглядати online або завантажити на свій комп’ютер.

6. “Світ дитини” (<https://kidworld.kiev.ua/>) – сайт, який створила та веде патріотка Юля Турчина з Харкова. Тут ви знайдете заняття для дітей, вірші, логопедичні чистомовки, кросворди, ігри, дитячі забавлянки, українські вірші, гуморески та корисну літературу. Потрібно додати, що Юля має донечку 5 років, тому всі матеріали пройшли своєрідне “тестування” та обов’язково повинні вам сподобатись.

7. “Казкар” (<http://kazkar.info/>) – один з кращих сайтів подібної тематики на просторах українського Інтернету. Тут є всі необхідні матеріали для малечі та батьків: казки (українські та народів світу), легенди про міста, села, гори, річки, рослин і тварин, мультфільми, аудіоказки, ігри, сценарії свят, ілюстрації та окремий розділ для батьків.

8. “Кращі казки світу” (<https://kazki-svitu.org.ua/>) – гарно проілюстрований сайт для малят та їхніх батьків, який містить улюблені казки

---

<sup>127</sup> Матеріал подано за результатами аналізу інтернет джерел. URL : <https://u.to/NandGg>; <https://u.to/TandGg>

з усього світу українською мовою.

9. “Читанка” (<http://chytanka.com.ua/>) – дитяча публічна онлайн-бібліотека, в якій містяться книги українською мовою, які вже не можна придбати у книжкових магазинах. Однак ви маєте можливість завантажити на комп’ютер чи іншій пристрій будь-яку з книг представлених на сайті.

10. “МегаЗнайка” (<http://www.megaznaika.com.ua/>) – сайт для дітей та батьків, для вчителів початкових класів та вихователів дитячих садочків. На ньому зібрана величезна кількість цікавої і корисної інформації: казки, вірші, ігри, пісні, цікаві факти про різноманітні предмети та явища, про рослинний і тваринний світ, про людину та її діяльність.

11. “Весела Абетка” (<http://abetka.ukrlife.org/>) – сайт, де зібрано безліч оповідань, загадок, казок, ігор, віршів, цікаво викладених для дітей відомостей з різних галузей знань. Ідея проекту та наповнення належить Миколі Владзімірському із Севастополя.

12. “Дітвора” (<https://ditvora.com.ua/>) – сайт створений батьками для батьків. Тут зібрано безліч матеріалів з відповідями на повсякденні запитання стосовно батьківства. Для вас доступні такі розділи: вагітність, немовля, дитина, родина, здоров’я, життя, знання, позитив та творчість.

13. “Янко Гортало” (<https://yankogortalo.com/>) – чудовий україномовний сайт, що працює переважно на ниві дитячої літератури. Його авторами є Інга та Владислав, а Янко Гортало – то, звісно, псевдонім. Вони виховують 5-ро діток, тож віршики, оповідки, ілюстрації, відеопрезентації, пісеньки та інші вигадки – це продукт натхнення великою родиною.

14. “З любов’ю до дітей” (<https://u.to/99PmGg>) – мабуть, один з найкращих україномовних сайтів, що має на меті навчити дітей робити добро, мати хороші думки та бути добрими. Тут ви знайдете багато мультфільмів, відеозагадок, уроків, казок, творчих майстер-класів та дитячих пісень українською мовою.

15. “Японські народні казки” ([http://kazkar.info/ua/yaponsk\\_kazki/](http://kazkar.info/ua/yaponsk_kazki/)) – якщо ваш малюк вже знає напам’ять традиційні українські казки про Котигорошка, Колобка та Лиса Микиту, то саме час зачитати йому казки “країни сонця, що сходить”. На даному сайті зібрані найпопулярніші казки японського народу, в яких зображується його побут, звичаї, культура, прагнення й ідеали.

16. Сайт Соняшник (<http://sonyashnik.com/>) – розваги для дітей: книжки, аудіо, відео, ігри.

17. Сайт Носики ([www.nosiki.cv.ua](http://www.nosiki.cv.ua)) – матеріали для раннього розвитку дітей, музичні альбоми дитячих гуртів та виконавців, «мінуси», ноти, музичні сценарії до дитячих свят та ранків, матеріали для розвитку творчих здібностей, кліпи з мультиків (пісеньки), багато книжок, журналів для дітей, казки від сучасних письменників, загадки та віршики на будь-які теми (також англійською).

18. “Освіта дитини XXI ст.” (<https://u.to/WNTmGg>) – канал створений благодійним фондом MagneticOne.org. Метою цього каналу є створення єдиної бази, яка містить україномовні казки, мультфільми, Усі матеріали погруповані



на 10 вікових категорій, від 8 місяців до 16 років. Також є англomовна та німецькомовна версії каналу.

### **Сайти для навчання**<sup>128</sup>

**The Khan Academy** (<https://uk.khanacademy.org/>). Академія Хана створена у 2006 р. американським викладачем Салманом Ханом, випускником Массачусетського технологічного інституту (MIT) і Гарварду (Harvard Business School). Академія надає сотні лекцій на YouTube і дає доступ до величезної колекції лекцій з математики, історії, охорони здоров'я та медицини, фінансів, фізики, хімії, біології, астрономії, економіки, космології, органічної хімії, основ американської громадянськості, історії мистецтва, макро- і мікроекономіки, інформатики.

**TED Talks** (<https://www.ted.com/>). Заявлена місія відомих конференцій TED складається у вільному поширенні унікальних ідей – «ідей, гідних розповсюдження». Своєю чергою TED Talks – це понад 400 відеозаписів різних виступів та лекцій на конференції TED. Прослуховувати матеріал можна в будь-який час: у перервах на роботі, за миттям посуду. Багато відомих учених читають лекції з певних тем, починаючи від зміни клімату до мирних переговорів щодо соціальних проблем. Це і наукова тематика і мистецтво, політика, культура, бізнес, технології, глобальні проблеми та ін.

**Education Portal** (<https://u.to/oq-hGg>). Education Portal – це безкоштовні курси, які дозволять вам скласти іспити для отримання реального освітнього кредиту коледжу. Ви можете дивитися відео уроки, щоб підготуватися до тестування, або вибрати курси, які допоможуть впововину скоротити вартість отримання вами академічного ступеня.

**Coursera** (<https://ru.coursera.org/>). Coursera, як проєкт у сфері масової онлайн освіти, співпрацює з університетами та коледжами з усього світу, щоб надати широкій громадськості найкращі програми навчання. Всі онлайн-курси безкоштовні, вони абсолютно повноцінні і після успішного завершення передбачають отримання слухачами сертифіката про закінчення. Є й російськомовні курси. Безкоштовно зареєструвавшись, ви приєднуєтеся до більш ніж 10-ти мільйонів користувачів. Тематика різноманітна: фізика, інженерні дисципліни, гуманітарні науки й мистецтво, медицина, біологія, математика, інформатика, економіка і бізнес.

**Documentary Heaven** (<https://documentaryheaven.com/>). Сайт Documentary Heaven дозволяє насолодитися 100 документальними фільмами різної тематики, практично з кожного предмета, завдяки чому ви просто забудете про свої вихідні та присвячуватимете час навчанню.

**Wikipedia** (<https://u.to/VaCVFQ>). Навіть якщо ваші викладачі і професори висловлюються на адресу Вікіпедії упереджено, вона є набагато кращим джерелом інформації, ніж вони думають. Вікіпедія містить мільйони

---

<sup>128</sup> Матеріал подано на основі таких публікацій: *Навчання в мережі: 18 безкоштовних сайтів.* URL : [https://osvita.ua/vnz/high\\_school/46198/](https://osvita.ua/vnz/high_school/46198/); *37 найкращих сайтів для того, щоб навчитися чомусь новому.* URL : <https://u.to/Eq-dGg>

сторінок більш ніж 280 мовами! Ви можете не тільки прочитати потрібну інформацію на Вікі-сторінці, але і додати щось цінне в свою курсову. Зверніть увагу й на літературні джерела – вони також можуть додати вам бал до оцінки.

**Stack Exchange** (<https://u.to/BJThGg>). Організований наприкінці 2000-х років, сайт Stack Exchange присвячений питанням і відповідям зі всіляких областей (аналог Yahoo, але відповіді краще). Кожне питання і відповідь можуть брати участь у голосуванні. Користувачі, беручи активну участь у житті сайту, можуть заробляти репутацію по конкретній темі, а також отримувати бали, які розширюють їх можливості на сайті. Темі варіюються від математики до англійської та конкретних програм, як Ubuntu.

**WolfRamAlpha** (<https://u.to/HwtRDw>). WolfRamAlpha – це онлайн-сервіс, розроблений у 2009 році компанією Wolfram Research. Є, по суті, базою знань і набором обчислювальних алгоритмів, що діють за системою запитань і відповідей. Він обчислює відповідь, ґрунтуючись на власній базі знань, яка містить дані з математики, фізики, астрономії, хімії, біології, медицині, історії, географії, політики, музики, кінематографії, а також інформацію про відомих людей та інтернет-сайти. Ви можете запитати про одиниці вимірювання чи лінгвістичні нюанси, або навіть поставити біржові запитання, наприклад, про MSFT, AAPL, GOOG.

**Udacity** (<https://www.udacity.com/>). Зараз люди у всьому світі вивчають інформатику, але університети не в змозі задовольнити попит на навчання. Тому і виник у 2011 р. сайт Udacity в результаті розширення програми з інформатики Стенфордського університету. Сайтом запропоновані більше 20-ти безкоштовних дистанційних курсів з програмування і не тільки. По закінченні слухачі отримують сертифікат, підписаний викладачами.

**MIT Open Courses** (<https://u.to/J5XhGg>). Массачусетський технологічний інститут (MIT) створив проєкт MIT Open Courses, який передбачає публікацію у вільному доступі в Інтернеті своїх курсів як рівня бакалавріата, так і магістратури (більшість безкоштовні). А значить будь-яка людина, де б вона не була, може отримати безкоштовну вищу освіту від цього неймовірно престижного інституту.

**Yale University Open Courses** (<https://u.to/YqPhGg>). Відкриті курси Єльського університету також є унікальною пропозицією. Університет не потребує представлення, він входить в «Лігу плюща» – спільноту найбільш престижних університетів США і надає безліч своїх курсів для широкої громадськості безкоштовно.

**Code Academy** (<https://www.codecademy.com/>). Якщо ви вивчаєте програмування, цей сайт буде дуже корисний для вас. Продовжуйте кодинг<sup>129</sup> з Code Academy. Сайт пропонує безкоштовні заняття на Python, Ruby і

---

<sup>129</sup> **Кодування** (у вузьких колах кодування також може називатися «кодинг» (англ. Coding) – процес написання програмного коду, скриптів, з метою реалізації певного алгоритму на визначеній мові програмування. Деякі плутають такі поняття, як програмування і безпосередньо кодування. Кодування є лише частиною програмування, поряд з аналізом, проектуванням, компіляцією, тестуванням і налагодженням, супроводженням. URL : <https://u.to/tDvdGg>

JavaScript, а також інших мовах, таких як HTML і CSS. Використовуйте його як відеоігри, щоб проходити все більш високі рівні навчання.

**Think Tutorial** (<https://www.thinktutorial.com/>). Think Tutorial надає безліч навчальних програм і підручників, що охоплюють різні аспекти популярного комп'ютерингу<sup>130</sup>. На ньому завантажені актуальні питання та проблеми, з якими ви, ймовірно, стикаєтеся під час навчання програмування.

**Duolingo** (<https://uk.duolingo.com/>). Duolingo – це безкоштовна платформа для вивчення десятків мов і краудсорсінгових<sup>131</sup> переказів. При цьому вивчення мов побудовано на принципі Гейміфікації – просуванню від рівня до рівня, заробляючи бали. Для кожної мови є не менше 25 рівнів. Ви можете вивчати іспанську, французьку, італійську, німецьку, турецьку, японську та багато-багато інших мов. Є російськомовна версія.

**Memrise.** Memrise – це унікальна онлайн-платформа та інструмент для роботи з пам'яттю як короткочасною, так і довготривалою. На Memrise використовуються інноваційні техніки із запам'ятовування різних слів. Ви можете використовувати його для вивчення будь-якої з іноземних мов, а також для запам'ятовування наукової термінології. Memrise пропонує абсолютно безкоштовні версії для комп'ютерів, а також додатки для різних мобільних пристроїв.

**iTunes U Courses.** iTunes U Courses – це сотні подкастів<sup>132</sup> різних університетів, коледжів та інститутів з різних предметів. Дозволяє відстежувати ваші завдання, мати доступ до матеріалів вашого курсу, робити різні замітки.

**EDX** (<https://www.edx.org/>). EDX є глобальним проектом онлайн навчання, розробленим лідерами світової освіти – Массачусетським технологічним інститутом (MIT) і Гарвардським університетом. Платформа пропонує університетські курси по всьому світу безкоштовно. Багато інших університетів підключені до проекту і беруть у ньому активну участь, щоб дати всім нам можливість отримати прекрасну освіту.

**Livemocha** (<https://www.livemochas.com/ru>). Live Mocha – це мовна онлайн спільнота з більш ніж 12 мільйонами членів, що надають методичні та навчальні матеріали на 38 різних мовах, які допоможуть вам взаємодіяти і допомагати один одному у вивченні нових мов.

---

<sup>130</sup> **Комп'ютинг** або **комп'ютинг** (англ. *Computing*, укр. – обчислення *URL* : <https://u.to/pkzdGg>) – будь-який вид людської діяльності, який передбачає використання комп'ютера (засобів обчислювальної техніки). Включає в себе розробку апаратних засобів та програмного забезпечення, використання комп'ютерів для управління і обробки інформації, спілкування та розваг. *URL* : <https://u.to/AEzdGg>

<sup>131</sup> **Краудсёрсинг** (англ. *crowdsourcing*, *crowd* – «натовп» і *sourcing* – «використання ресурсів») – передача певних виробничих функцій невизначеному колу осіб (на підставі публічної оферти, без укладання трудового договору). *URL* : <https://u.to/hU3dGg>

<sup>132</sup> **Подкаст** (англ. *podcast*), помилковий **підкаст**, або **аудіограма** – цифровий медіа-файл або низка таких файлів, які розповсюджуються інтернетом для відтворення на портативних медіа-програвачах чи персональних комп'ютерах. За змістом вони можуть нагадувати радіошоу, звукову виставу, включати інтерв'ю, лекції тощо, що належить до усного жанру. *URL* : <https://u.to/eqXhGg>

**EdEra (Education Era)** (<https://www.ed-era.com/>). Український освітній проєкт, мета якого – зробити освіту в Україні якісною, доступною та наявною у глобальному освітньому контексті.

**Prometheus** (<https://prometheus.org.ua>). Українська платформа масових відкритих онлайн курсів, яка дає можливість переглядати безкоштовні навчальні курси університетського рівня від викладачів КНУ, КПІ, Києво-Могилянської академії та інших закладів вищої освіти.

**Цифрова освіта** (<https://thedigital.gov.ua/projects/osvita>). Національна кампанія з цифрової грамотності. Проєкт Міністерства цифрової трансформації України.



## Онлайн-курси

[www.edx.org/home](http://www.edx.org/home) – отримуйте знання з кращих університетів світу.  
[coursera.org](http://coursera.org) – безкоштовні курси від викладачів університетів світу.  
[coursmos.com](http://coursmos.com) – навчайтесь скрізь і завжди, на будь-якому пристрої.  
[gohighbrow.com](http://gohighbrow.com) – добірка знань, які надсилаються безпосередньо на вашу пошту.

[www.skillshare.com](http://www.skillshare.com) – завдання, які допоможуть розкрити ваш творчий потенціал.

[curious.com](http://curious.com) – відеоуроки для поліпшення ваших навичок.

[www.lynda.com](http://www.lynda.com) – курси про бізнес, технології та креативність.

[www.creativelive.com](http://www.creativelive.com) – найкращі майстер-класи від світових фахівців.

[www.udemy.com](http://www.udemy.com) – вивчайте світовий досвід онлайн.

### Вчимося програмуванню

[www.codecademy.com](http://www.codecademy.com) – безкоштовні інтерактивні уроки.

[stuk.io](http://stuk.io) – навчання для новачків.

[www.udacity.com](http://www.udacity.com) – курси від найвідоміших ІТ-компаній, можливість перейняти досвід.

[courses.platzi.com](http://courses.platzi.com) – курси в режимі реального часу по дизайну, маркетингу та програмуванню.

[www.sitepoint.com](http://www.sitepoint.com) – прекрасні курси з вебпрограмування.

[www.codeschool.com](http://www.codeschool.com) – практика, практика і ще раз практика!

[www.thinkful.com](http://www.thinkful.com) – навчання викладача віч-на-віч.

[Code.org](http://Code.org) – прості уроки.

[www.baseraills.com](http://www.baseraills.com) – навчання Ruby on Rails та іншим технологіям.

teamtreehouse.com – уроки HTML, CSS, розробка додатків для iPhone і багато іншого.

onemonth.com – обіцяють навчити вас за 1 місяць. Варто спробувати.

dash.generalassemb.ly – вчіться створювати шедевральні вебсайти.

### **Вчимо мови**

uk.duolingo.com – вчіть мови безкоштовно.

lingvist.io – обіцяють навчити основам мови за 200 годин.

www.busuu.com/ru/ – безкоштовний форум для вивчення мови. Тонна корисної інформації.

www.memrise.com/home/ – використовуйте картки для запам'ятовування нових слів.

engvid.com – вивчення англійської мови

### **Розширюємо кругозір**

www.ted.com/watch/ted-ed – ретельно відібрані ролики конференцій TED.

uk.khanacademy.org – корисна бібліотека, в якій можна знайти багато інтерактиву.

guides.co – пошук у величезній колекції онлайн-гідів.

squareknot.com – переглядайте красиві, відібрані онлайн-гіди.

learnit.st – дізнавайся щось нове завдяки ретельно структурованому контенту

getprismatic.com/home – вивчайте прості речі, які рекомендують інші люди.

### **Працюємо з даними**

www.datacamp.com – онлайн-уроки та курси програмування.

www.dataquest.io – дізнавайтеся все про дані прямо в браузері.

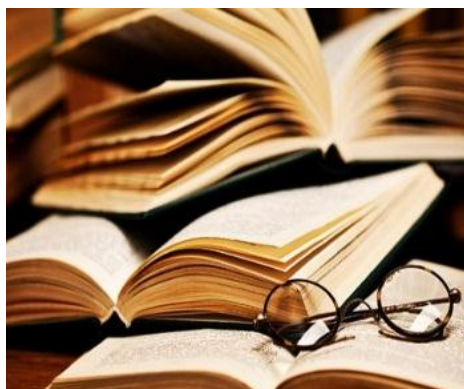
datamonkey.pro – розкрийте свої аналітичні здібності за допомогою цієї простої і веселої штуки.

### **Бонус**

www.chesscademy.com – вчіться грати в шахи онлайн.

riano.com – цікавий спосіб навчитися грати на фортепіано

get.yousician.com – ваш персональний інструктор з гри на гітарі.



## КОРОТКИЙ ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК<sup>133</sup>

**Адресат медіаосвіти** – школяр, студент, учитель, викладач, працівник медіасфери (медіатеки, навчального телебачення тощо).

**Анонс** – це попереднє повідомлення про проведення культурного заходу, опубліковане на публічному ресурсі.

**Асоціація** – процес, у разі якого виникає смисловий зв'язок між образами медіатексту й уявленнями отримувача інформації.

**Аудіовізуальне мислення** – творча діяльність, яка ґрунтується на емоційно-змістовому зіставленні й образних узагальненнях частин екранного тексту.

**Буктрейлер** (від англ. book – книга, англ. trailer – тягач, причіп) – відеоролик рекламного характеру про книгу, метою якого є популяризація певного твору.

**Візуалізація** (від лат. «visualis») – той, що сприймається зором, наочний.

**Візуальна освіта** – опанування принципами й прийомами організації інформації через візуальні засоби (образи, символи, моделі тощо), які дають змогу ефективно сприймати, засвоювати, зберігати в пам'яті й відтворювати знання.

**Гіфка** – це рухлива картинка без звуку у Viber, Telegram, WhatsApp, Facebook.

**Діаграма Ганта** (також **стрічкова діаграма**, **графік Ганта**) – діаграма, яка використовується для ілюстрації плану, графіка робіт за будь-яким проектом. Є одним з засобів планування та управління проектами. Перший формат діаграми був розроблений Генрі Л. Гантом (Henry L. Gantt, 1861–1919) у 1910 р. Діаграма Ганта являє собою відрізки (графічні плашки), розміщені на горизонтальній шкалі часу. Кожен відрізок відповідає окремому

---

<sup>133</sup> Автори для укладання короткого термінологічного словника окрім проаналізованих термінів у змісті цієї роботи також зверталися до таких джерел: *Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник*. Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; *За науковою редакцією В. В. Різуна*. Київ. Центр Вільної Преси 2013. 352 с. URL : <https://u.to/7tzmGg>; *Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція)*. За ред. Л. А. Найдьонові, М. М. Слюсаревського. Київ. 2016. 16 с. URL : <https://u.to/jK-dGg>; *Кость С. П. Теоретичні поняття і терміни медіаосвіти*. Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. 2017. № 1. С. 178–185. URL : <https://u.to/p6-dGg>; *Федоров А. В. Медиаобразование : История, теория и методика*. А. В. Федоров. Ростов-на-Дону. Изд-во ЦВВР. 2001. С. 18–20. URL : <https://u.to/1a-dGg>; *Інтернет-словник на сайті Міністерства цифрової трансформації України*. URL : <https://u.to/96-dGg>

завданню або підзадачі. Завдання і підзадачі, складові плану, розміщуються по вертикалі. Початок, кінець і довжина відрізка на шкалі часу відповідають початку, кінцю і тривалості завдання. На деяких діаграмах Ганта також показується залежність між завданнями. Діаграма може використовуватися для представлення поточного стану виконання робіт: частина прямокутника, що відповідає завданню, заштриховується, відзначаючи відсоток виконання завдання; показується вертикальна лінія, що відповідає моменту «сьогодні». Часто діаграма Ганта використовується спільно з таблицею зі списком робіт, рядки якої відповідають окремо взятій задачі, зображеній на діаграмі, а стовпці містять додаткову інформацію про задачу.

«Дудл» (англ. doodle – каракулі, рисочки, укр. – замальовка) – незвичайні святкові версії логотипу головної сторінки Google на честь річниць важливих подій чи ювілеїв осіб, що змінили хід історії.

**Екранний образ** – матеріалізація авторського задуму в конкретній аудіовізуальній, просторово-часовій формі екранної оповіді.

**Екранне (аудіовізуальне) мистецтво** – мистецтво, засноване на екранній формі відтворення (кіномистецтво, художнє телебачення, відеоарт, комп'ютерна графіка й ін.) дійсності.

**Епізод** – частина медіатексту, що складається з однієї або декількох сцен, які об'єднані спільною темою, загальним конфліктом.

**Естетична / художня теорія** (Aesthetical Approach). Теорія медіа, яка лежить в основі: культурологічна теорія медіа та медіаосвіти. Основні розробники: С. Холл, В. Монастирський, С. Пензін, К. Тайнер, Ю. Усов, О. Баранов, І. Вайсфельд, Ю. Рабінович, І. Левшина. Час появи: 20–80-ті рр. ХХ ст. (інколи поєднувалася з ідеологічною). Основна теза: аудиторія постійно знаходиться в діалозі з медіа, оцінює якість художніх медіатекстів. Об'єкт вивчення: художні медіатексти (наприклад кіно), мова медіа, авторський стиль, історія медіамистецтва, кіноосвіта. Прогнозований результат: допомогти аудиторії зрозуміти основні закони і мову медіатекстів, що мають пряме відношення до мистецтва, розвинути естетичне / художнє сприйняття і смак, здібності до кваліфікованого художнього аналізу.

**Жанр** – група медіатекстів, об'єднаних на основі подібних ознак їхньої внутрішньої будови (трагедія, комедія, драма, мелодрама, інтерв'ю, репортаж й ін.).

**Завдання медіаосвіти** – навчити грамотно «читати» медіатекст; розвиток здібності до сприйняття та аргументованої оцінки інформації, розвивати самостійність суджень, критичного мислення, пріоритетів, естетичного смаку; інтегрувати знання і уміння, отримані на різних навчальних заняттях, у процесі сприйняття, аналізу і творчої діяльності.

**Застосунок**, застосовна програма, прикладна програма або додаток (англ. application, application software, app) – користувацька комп'ютерна програма, що дає змогу розв'язувати конкретні задачі користувача.

**Зум** – змінний фокус, який створює видимість приближення або віддалення від об'єкта зйомки.

**Інтелект-карти** – універсальний спосіб організації інформації,

адаптований для максимально продуктивного сприйняття мозком. Технологія вчить мислити у новій площині, залучаючи до активної роботи обидві півкулі мозку. Найпопулярніша схема містить кілька складових: ключові слова з теми, графічні зображення, стрілки, що поєднують між собою різні блоки. Все це покликано формувати інтуїтивне сприйняття інформації.

**Інтерактивний плакат** – це електронний освітній засіб нового типу, який забезпечує високий рівень задіявання інформаційних каналів сприйняття наочності навчального процесу.

**Інтерактивні стрічки часу** – динамічний спосіб вивчення хронологічного перебігу подій шляхом його візуалізації.

**Кадр** – основна одиниця структури екранного твору, одна тривала в часі частина аудіовізуального тексту, яка починається і закінчується стиком з іншою частиною; «інсталяційний кадр»; «кадр загального плану», «кадр середнього плану».

**Кардмейкінг** (від англ. card – листівка та making – робити, укр. – листівкарство) передбачає створення листівок ручної роботи з певної тематики.

**Комікси** – жанр, що об'єднує літературу та образотворче мистецтво, оскільки є історією в малюнках

**Креолізований навчальний текст (або навчальні тексти нового типу)** – полікодовий текст, у якому вербальні й невербальні елементи спрямовані на активізацію мозкової діяльності реципієнта. Окрім вербальних знаків, у тексті використовуються піктографічні зображення, зміна кольору, шрифтове виділення – з метою збудження різних видів пам'яті

**Креолізований текст** – текст, фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної (мовна/мовленнєва) та невербальної (належить до інших знакових систем, ніж природна мова).

**Культурологічна теорія (Cultural Studies Approach).** Теорія медіа, яка лежить в основі: культурологічна теорія медіа (медіа не нав'язують, а пропонують інтерпретацію медіатекстів). Основні розробники: найбільш досліджена у Великобританії (Д. Бекінгем, К. Безелгет, Е. Харт та ін.) і Канаді (Б. Дункан, К. Ворсноп і ін.); серед інших – Д. Консідайн, Е. Хейлі. Час появи: 276 середина 60-х р. ХХ ст. Основна теза: аудиторія не просто «зчитує» медіаінформацію, а вкладає в неї різні смисли, самостійно їх аналізує; споживач медіаінформації не є пасивним, він активно відбирає потрібну йому інформацію та реагує на неї в залежності від комунікативної ситуації. Об'єкт вивчення: ролі та стереотипи в медіа, смисли медіатекстів, реальність, яку конструюють медіа, контекст медіа. Прогнозований результат: допомогти аудиторії зрозуміти, як медіа можуть збагатити сприйняття, знання і т.д. аудиторії.

**Лепбук** – саморобна інтерактивна тека чи зошит, де збираються і яскраво оформлюються різноманітні пізнавальні матеріали з певної теми, що вивчається.

**Логотип** (дав.-гр. ὁ λόγος – слово, і ὁ τύπος – знак, відбиток, укр. – познака, словознак) – оригінальний графічний або текстовий символ, який



представляє якийсь конкретний суб'єкт або об'єкт з теми.

**Медіаграмотність** – складова медіакультури, яка стосується вміння користуватися інформаційно-комунікативною технікою, виражати себе і спілкуватися за допомогою медіазасобів, успішно здобувати необхідну інформацію, свідомо сприймати і критично тлумачити інформацію, отриману з різних медіа, відділяти реальність від її віртуальної симуляції, тобто розуміти реальність, сконструйовану медіаджерелами, осмислювати владні стосунки, міфи і типи контролю, які вони культивують.

**Медіаінформаційна грамотність** – МІГ (media and informational literacy – MIL) – сучасна стратегія ЮНЕСКО, яка полягає у поєднанні традиційних концептів «медіаграмотності» та «інформаційної грамотності» в спільний концепт МІГ, що позначає комбінований набір компетенцій (знань, навичок і відносин), необхідних на сьогодні для життя і роботи. МІГ розглядає всі види засобів масової інформації та інших постачальників інформації, таких як бібліотеки, архів, музеї та інтернет, незалежно від використовуваних технологій. МІГ спрямована на розширення прав і свободи самовираження людей, забезпечення рівноправного доступу до інформації та знань і сприяння формуванню вільної, незалежної та плюралістичної медіа-та інформаційної системи. Концепт МІГ передбачає визнання провідної ролі інформації і медіа в повсякденному житті. МІГ лежить в основі свободи слова та інформації, оскільки дає змогу громадянам зрозуміти функції засобів масової інформації та інших постачальників інформації, критично оцінювати їх зміст, а також ухвалювати обґрунтовані рішення як користувачам, так і виробникам інформації та медіаконтенту.

**Медіакомпетентність** – рівень медіакультури, що забезпечує розуміння особистістю соціокультурного, економічного і політичного контексту функціонування медіа, засвідчує її здатність бути носієм і передавачем медіакультурних цінностей, смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором, створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства, реалізувати активну громадянську позицію.

**Медіакомпетенція** – відповідальна реалізація соціального спілкування в суспільній практиці, тобто здатність розуміти, аналізувати та оцінювати зміст медіа, вміння використовувати медіа під час навчання і дозвілля, бути співтворцем особистого змісту в мас-медіа, володіти навичками самопрезентації та спілкування з іншими користувачами медіа і, якщо потрібно, вміти критично оцінювати власну медіаактивність.

**Медіакультура** – культура сприймання і виробництва соціальними групами та соціумом у цілому сукупності інформаційно-комунікаційних засобів, що функціонують у суспільстві, знакових систем, технологій комунікації, пошуку, збирання, виробництва і передавання інформації. На особистісному рівні медіакультура означає здатність людини ефективно взаємодіяти з мас-медіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі, здійснювати ціннісно-вольову рефлексивну регуляцію інформаційної поведінки.

**Медіаосвіта** – частина освітнього процесу, спрямована на формування

в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні (комп'ютерно опосередковане спілкування, інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

**Медіапедагоги** – вчителі, викладачі, вихователі всіх ланок системи освіти, працівники бібліотек, керівники і співробітники медіа студій різного профілю в структурі центрів роботи з молоддю та інших організацій, які мають відповідну педагогічну і медіа психологічну компетентність і впроваджують медіаосвіту.

**Мемом** (з англ. meme) – одиниця інформації, що поширюється, несе в собі певну ідею та водночас копіює (реплікує) саму себе. Це може бути зображення, текст чи курйозне відео.

**Мова медіа** – комплекс засобів і прийомів екранної виразності.

**Мультиплікація** (з лат. multiplicatio – розмноження, збільшення, зростання) або анімація (з лат. anima – душа і похідного фр. animation – оживлення) – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом фільмування послідовних фаз руху намальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів.

**Нові медіа** – термін, який в кінці ХХ ст. стали застосовувати до інтерактивних електронних видань і нових форм комунікації виробників контенту зі споживачами для позначення відмінностей від традиційних медіа (наприклад, газет), цим терміном позначають процес розвитку цифрових, мережевих технологій і комунікацій.

**Номінація (мовознавство)** – іменування як процес співвіднесення мовних одиниць з об'єктами, що вони позначають, та увесь комплекс лінгвістичних питань, пов'язаний з цим процесом. Деякі вчені вживають термін «номінація» для позначення розділу мовознавства, яке вивчає структуру актів найменування. В цьому значенні номінація – те саме, що ономазіологія ((від грец ономазія «називання, йменування») і логос «наука») – підрозділ лінгвістики, який вивчає процеси найменування. Її називають ще теорією номінації), і протиставляється семасіології ((грец. sēmasía – значення, зміст і грец. lógos – слово), давніша назва семантики – наука, яка досліджує фактичні значення слів, незалежно від їхньої вимови, зокрема в діахронному й психолінгвістичному розумінні, включаючи вчення про розвиток значень граматичних категорій та про засвоєвання дитиною й мовцем нових понять, слів і значень і про виникнення нових значень).

**Офтоп** (від англ. off topic – поза темою, укр. – позатем) – повідомлення на форумі, які не підходять під наперед визначену тему обговорення.

**Піджин** (англ. pidgin, МФА: ['pɪdʒɪn]) – загальна назва мов, які виникли в екстремальній ситуації міжетнічних контактів при гострій потребі досягти взаєморозуміння. Для виникнення піджину, як правило, необхідно дві чи більше мов. Походження слова «піджин» неясне: відоме, що вперше воно з'явилося в пресі в 1876 р. і його попередником був термін pidgeon English,

можливо, пов'язаний з китайською вимовою англ. business (тобто «ділова англійська»). Зазвичай піджинізовані мови виникали при контактах представників європейської цивілізації з колонізованими народами, або як лінгва-франка, – в результаті торговельних стосунків. Як правило, ці утворення відрізняються примітивністю і залишаються лише засобами міжетнічного спілкування. Словниковий запас такої мови зазвичай не перевищує 1500 слів. У випадку, якщо піджин буде засвоєний дітьми й стане їх рідною мовою (як це відбувалось, наприклад, з дітьми рабів на плантаціях), він може розвинути до стану креольської мови.

**Подкаст** (англ. podcast), помилковий підкаст, або аудіопрограма – цифровий медіа-файл або низка таких файлів, які розповсюджуються інтернетом для відтворення на портативних медіа-програвачах чи персональних комп'ютерах. За змістом вони можуть нагадувати радіошоу, звукову виставу, включати інтерв'ю, лекції тощо, що належить до усного жанру.

**Постер** (укр. – настінка, плакат) чи мотиватор з літературної теми – художньо оформлений плакат, що рекламує певний твір чи письменника;

**Прев'ю** (англ. preview, укр. – передогляд) – попередній огляд, як право, в зменшеному вигляді.

**Реліз** – офіційна інформація або інтерпретація від журналіста або свідка події про її проведення, розміщена або опублікована на зовнішньому ресурсі (відносно організаторів події).

**Репортаж** – повідомлення про захід з місця подій.

**Семіотична теорія медіа** (автори – Р. Барт, К. Метц). Основні розробники: Дж. Гербнер. Час появи: 60–70 р. ХХ ст. Основна теза: медіа намагаються завуалювати багатозначний знаковий характер своїх текстів, що загрожує свободі споживання інформації з медіа; завдання медіаосвіти – навчити правильно «читати» медіатекст; більш важливим є не зміст повідомлення, а його форма. Об'єкт вивчення: мова медіа, символи, структури медіатекстів. Прогнозований результат: аудиторія володіє різноманітними навичками декодування медіа.

**Скрайбінг** – новітня техніка презентації (від англійського scribe – ставити мітки, накидати ескізи), коли матеріал ілюструється «на льоту» малюнками фломастером на білій дошці чи аркуші паперу.

**Скрапбукінг** (від англ. scraps – дрібні папірці, записки та book – книжка, укр. – витинанка, збіранка) – створення альбомів на основі фотографій та різноманітних вирізок, присвячених певному літературному твору або творчості письменника.

**Скрінкаст** (англ. screen – екран, podcast – трансляція) – відео, записане з екрана комп'ютера, яке відтворює взаємодію користувача з інтерфейсом програм або перебіг подій в комп'ютерній грі.

**Спойлер** (англ. spoil – псувати) – інформація про книгу, фільм, музичний альбом тощо, яка розкриває сюжет ще до особистого ознайомлення з предметом уваги і тому може зіпсувати враження від твору.

**Сценарій** – літературна основа медіатексту.

**Сюжет** – зміст дії, «осмислена фабула» медіатексту.

**Тема** – життєвий матеріал медіатексту.

**Умовність медіатексту** – елементи коду, загальноприйнятий спосіб повідомлення про специфічне значення певної частини медіатексту.

**Фабула** – ланцюг подій в сюжеті медіатексту.

**Флейм** (англ. flame – вогонь, укр. – гризанина) – в інтернет-спілкуванні (форуми, чати) словесна війна, емоційне доведення власної позиції, часто з використанням образ.

**Форми медіаосвіти:** інтеграція в традиційний навчальний предмет, автономні уроки, лекції, семінари, факультативи, гуртки, медіа/кіностудії, медіа/кіноклуби, обов'язковий предмет у спеціалізованих навчальних закладах, спецкурси.

**Хмари слів (теги)** (від англ. tagcloud, wordcloud, wordle) – візуальне відтворення списку слів, категорій, міток чи ярликів на єдиному спільному зображенні.

*Навчально-методичне видання*

СКРИПНИК Марина Іванівна  
КРАВЧИНСЬКА Тетяна Сергіївна  
ВОЛИНЕЦЬ Наталія Петрівна

НАВЧАЛЬНІ ТЕКСТИ НОВОЇ ПРИРОДИ:  
ТВОРИМО, РАДИМО, ТРЕНУЄМО

Методичні рекомендації

Авторська редакція