

визначити пріоритети професійного розвитку та розробки власної освітньої стратегії.

Використані джерела:

1. Бородкіна І.Л., Бородкін Г.О. Цифрова грамотність як фактор реформування вищої школи. 2017. Молодий вчений, 8, С. 395-399.

2. Колісніченко А.М. Впровадження цифрових технологій у процес навчання англійської мови: перешкоди на шляху до успіху. 2019. URL: https://www.cuspu.edu.ua/images/conferences/2019/m02/maket_2019.pdf#page=12321

3. Морзе Н. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника: проєкт. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 2019. Спецвип., С. 1-53. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip_41

4. Радюк І.В. Формування в майбутніх учителів початкової школи готовності до самоосвіти в процесі науково-дослідної роботи: дис. ... док-ра філософії: 01/011. 2021. Луцьк, 268 с.

Хміль Н. А., Сокол Т. В., Четаєва Л. П.

*Україна, Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради*

ЦИФРОВІ КОНСТРУКТОРИ КОМІКСІВ У РОБОТІ ПЕДАГОГА-ДЕФЕКТОЛОГА

Використання різноманітних засобів навчання, включаючи візуальні, є важливою складовою ефективною освітньої педагогічної діяльності педагога-дефектолога, для того, щоб допомогти учням з різними порушеннями розвитку в усвідомленні та кращому засвоєнні навчального матеріалу. Візуальні засоби навчання, такі як схеми, діаграми, фотографії, малюнки, ілюстрації та інші графічні матеріали, допомагають учням зрозуміти складні концепти та процеси, з якими вони можуть мати проблеми, сприяють залученню учнів до навчання та розвитку їх пізнавального інтересу, підвищенню їхньої мотивації та активності.

Для створення наочних матеріалів, що включають графіку та ілюстрації педагогу можуть знадобитися різні цифрові інструменти, серед яких на увагу заслуговують конструктори коміксів – онлайн-ресурси, що дозволяють користувачам створювати свої власні комікси без необхідності вміння малювати. Вони, зазвичай, містять набір готових елементів, таких як персонажі, фони, бульбашки з діалогами та інші, які можна комбінувати та редагувати, щоб створити унікальний комікс.

Метою нашої дослідження є висвітлення практичних аспектів застосування цифрових конструкторів коміксів педагогом-дефектологом в освітній діяльності.

Серед сервісів, призначених для створення коміксів можна назвати такі, як: Marvel Comics або Marvel Worldwide Inc., Pixton, ToonDoo, Comic Master, Canva та інші. Кожен з них має свої переваги та недоліки. Коротко характеризуємо кожен із сервісів та піддамо їх порівняльному аналізу. Для здійснення порівняння ми визначили наступні характеристики: вартість, реєстрація, мова інтерфейсу, можливість здійснення завантаження роботи або розповсюдження в режимі он-лайн. Їх порівняльну характеристику наведено у таблиці 1.

Таблиця 1

Порівняння характеристик сервісів для створення коміксів

Назва та веб-адреса ресурсу	Мова інтерфейсу ресурсу	Вартість	Наявність реєстрації	Можливість завантаження результату роботи	Розповсюдження он-лайн
Marvel Comics https://www.marvel.com/comics	англ.	Безкоштовно	–	–	+
Pixton https://www.pixton.com/	англ.	Безкоштовно 7 днів, далі – за умовами тарифу	Edmodo, Google, Office 365	Доступно в платному контенті	+
ToonDoo http://www.toondoo.com/	англ.	Безкоштовно	–	+	+
Comic Master www.comicmaster.org.uk/	англ.	Безкоштовно	–	-	+
Canva https://www.canva.com/	укр.	Безкоштовно	Google	+	+

Порівняльний аналіз функціональних можливостей вище зазначених онлайн-ресурсів засвідчив, що для створення цифрових історій-коміксів оптимальним є Canva, як такий що є україномовним та дозволяє працювати безкоштовно без додаткової реєстрації з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом.

Продовжуючи наше дослідження, наголосимо, що створені педагогами-дефектологами власноруч інтерактивні історії-комікси у процесі навчання учнів з особливими потребами, можуть використовуватися для демонстрації дітям складних понять та процесів у вигляді зрозумілого та привабливого наочного матеріалу, що допомагає залучити їх увагу та забезпечити більш ефективне його засвоєння.

Застосування коміксів сприяє розвитку навичок читання, письма та мовлення у дітей з різними порушеннями розвитку. Допомагає зрозуміти складні поняття через візуальну історію з простими текстовими блоками. Крім того, цифровий формат дозволяє змінювати розмір і шрифт тексту для кращого візуального сприйняття, а також використовувати аудіо- та відеоелементи для підвищення зосередженості та збереження уваги учнів.

Наведемо приклади коміксів, які можна створити та використовувати в корекційній роботі з дітьми.

1. «Пригоди супергероя». Цей комікс можна використати для опису різних пригод супергероя. Наприклад, як він рятує місто від злочинців, як бореться зі злом тощо. У процесі роботи педагог може пропонувати учням заздалегідь створені комікси з різними героями.

2. «Подорож в часі». Цю інтерактивну історію можна запропонувати дітям, щоб вони розповіли про їх подорож в минуле чи майбутнє. Педагог під час створення може використати різні персонажі, які допоможуть дитині в цьому.

3. «Вихідні в саду». Таке завдання має на меті розвиток мовлення та читання учнів під час розповіді про свою родину, яка може разом працювати в саду у вихідний день або якусь іншу родину (див. рис. 1).



Рис. 1. Приклад коміксу «Вихідні в саду», створений у Canva

4. «Дружба». Працюючи над темою цього коміксу, учні матимуть змогу розповісти про дружбу з кимось зі своїх друзів, про спільні пригоди, переживання, які вони разом пережили.

5. «Що таке відсоток?» Це завдання має на меті розвиток читання, мовлення під час формування поняття відсоток в учнів (див. рис. 2).

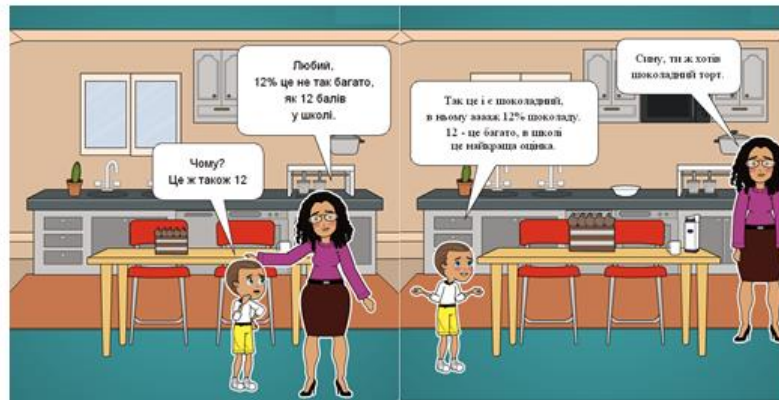


Рис. 2. Фрагменти з коміксу, створеного в Pixton з теми «Що таке відсоток?»

6. «Казкові герої». У цьому коміксі дитина може описувати різних казкових героїв, щоб створити свою власну історію. Вона може розповісти про пригоди, які вони разом переживають (див. рис. 3).

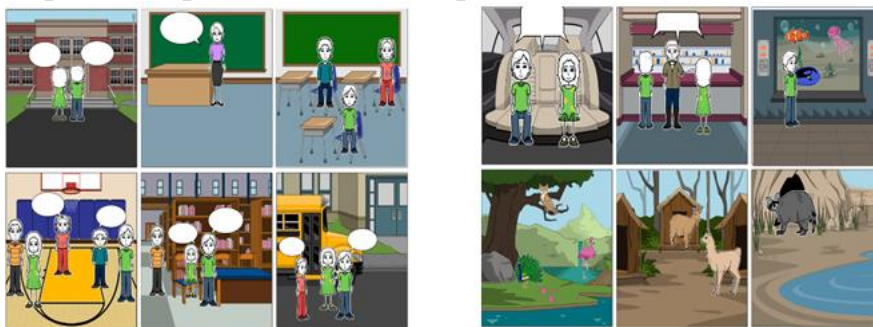


Рис. 3. Приклади коміксів «Мій похід до зоопарку» та «Мій день у школі» [2]

Наведені приклади можна модифікувати або використовувати як базу для створення власних історій. Під час роботи з коміксами, важливо дати дитині вільність вибору теми та персонажів, щоб вона могла виразити своє уявлення й творчість.

Отже, підсумовуючи, можемо зазначити, що цифрові конструктори коміксів є потужним інструментом для створення власних цифрових історій-коміксів, застосування яких є потужним засобом в освітній педагогічній діяльності педагога-дефектолога, який може допомогти краще засвоювати навчальний матеріал дітям з особливими освітніми потребами.

Використані джерела:

1. Комікси та переваги їх використання у навчанні дітей з особливими освітніми потребами у період карантину. URL: <https://naurok.com.ua/komiksi-ta-perevagi-h-vikoristannya-u-navchanni-ditey-z-osoblivimi-osvitnimi-potrebami-u-period-karantinu-178419.html>. (дата звернення: 10.04.2023)