

DOI: <https://doi.org/10.28925/2412-0774.2025.4.12>

УДК [37.016:008(38)]-024.14:[37.091.33-028.22:004.77](045)

Ігор Кривошея

<https://orcid.org/0000-0003-1429-8293>

кандидат історичних наук,
професор кафедри всесвітньої історії та методик навчання,
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,
вул. Садова, 2, 20300, Умань, Україна,
igorkryvosheia@gmail.com

Ірина Кривошея

<https://orcid.org/0000-0001-8691-5858>

доктор історичних наук,
професор кафедри всесвітньої історії та методик навчання,
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,
вул. Садова, 2, 20300, Умань, Україна,
iiivahnuk@i.ua

Сергій Куценко

<https://orcid.org/0000-0002-8020-2141>

кандидат історичних наук,
доцент кафедри всесвітньої історії та методик навчання,
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,
вул. Садова, 2, 20300, Умань, Україна,
kutsenka7@gmail.com

ДИДАКТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ ЦИФРОВОГО РЕСУРСУ STORYBOARD THAT У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ ІСТОРІЇ (НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ ТЕМИ «КУЛЬТУРА ДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ»)

У статті розглянуто можливості використання ресурсу Storyboard That на уроках історії в базовій середній школі як інструменту візуалізації навчального матеріалу. Передумовою дослідження стала потреба у підвищенні мотивації учнів до навчання в умовах воєнного стану та знятті інформаційного перенасичення, що відповідає завданням Концепції «Нова українська школа» щодо оновлення підходів до подання навчального матеріалу та розвитку ключових компетентностей. Окреслено актуальні проблеми сучасної історичної освіти в школі – зниження пізнавального інтересу учнів та потребу в оновленні форм подачі навчального матеріалу з урахуванням умов візуально насиченого інформаційного середовища. Методологічною основою дослідження є використання аналізу, узагальнення, педагогічного моделювання, спостереження та опитування. Таке поєднання методів дозволило комплексно розглянути проблему впровадження цифрових коміксів в освітній процес і перевірити ефективність сервісу Storyboard That у шкільній практиці. На основі зарубіжних досліджень з'ясовано, що комікси мають високу ефективність як засіб подання навчального матеріалу для учнів 5–6 класів базової середньої освіти. Проаналізовано інтерфейс платформи Storyboard That, її основні функції, технічні обмеження безкоштовної версії, а також можливості редагування сцен, персонажів і текстових елементів. Наголошено на перевагах сервісу для освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти: інтуїтивно зрозуміле управління, можливість створювати комікси без художніх навичок і швидке формування візуального навчального контенту, що полегшує інтеграцію ресурсу в педагогічну практику. У роботі подано детальний аналіз практичного використання сервісу Storyboard That на прикладі створення коміксу до теми «Культура Давньої Греції» відповідно до навчальної програми 6 класу. Продемонстровано етапи роботи в сервісі: від ознайомлення з платформою та збору історичної інформації – до розробки візуального сценарію та презентації результатів. Дослідження, проведене під час педагогічної практики здобувачів вищої освіти на

базі Уманського ліцею № 1 та Жашиківського ліцею № 3, підтвердило ефективність використання ресурсу Storyboard That під час вивчення теми «Культура Давньої Греції». Отримані результати засвідчили підвищення пізнавальної активності учнів, покращення розуміння історико-культурного матеріалу та розвиток аналітичного мислення.

Ключові слова: вивчення історії в школі, візуалізація навчального матеріалу, комікс, культура Давньої Греції, Парфенон, Storyboard That.

ВСТУП

Цифровізація є одним із пріоритетних напрямів державної освітньої політики України, що закріплено в низці нормативно-правових документів, насамперед у Законах України «Про освіту» (2017 р.) та «Про повну загальну середню освіту» (2020 р.), а також у Концепції «Нова українська школа». У цих документах наголошено на необхідності формування в учнів ключових компетентностей, серед яких особливе місце посідає інформаційно-комунікаційна. Її сутність полягає в здатності ефективно використовувати цифрові технології для навчання, спілкування та самореалізації, а також у відповідальному ставленні до цифрового контенту, дотриманні етичних норм і забезпеченні особистої інформаційної безпеки.

У процесі реалізації положень зазначених документів одним із важливих методичних напрямів стало оновлення підходів до подання навчального матеріалу. Зокрема, візуалізація розглядається як ефективний засіб, який забезпечує логічно впорядковане й наочне представлення змісту. Такий підхід сприяє глибшому розумінню навчального матеріалу, активізує пізнавальну діяльність учнів і стимулює їхню участь в освітньому процесі. Використання візуалізації є особливо доцільним у суспільно-гуманітарних дисциплінах, де навчальний матеріал потребує осмислення зв'язків між подіями та явищами, а також урахування історичного часу й простору.

Історія – одна з навчальних дисциплін, у межах якої використання візуалізації є методично доцільним і відповідає специфіці навчального матеріалу. Її зміст охоплює складні багаторівневі явища – події, процеси, персоналії – та передбачає встановлення причинно-наслідкових, просторових і хронологічних зв'язків.

Цифрові комікси є ефективним засобом візуалізації, оскільки поєднують зображення та текст у доступній і структурованій формі. Для створення цифрових коміксів широко використовуються сервіс Storyboard That, що забезпечує широкий набір інструментів для створення різноманітних навчальних проєктів, підтримує як індивідуальну, так і колективну діяльність учнів, сприяючи розвитку їхніх творчих, аналітичних і комунікативних компетентностей. Завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу вчителі можуть легко інтегрувати цифрові комікси в освітній процес, що підвищує мотивацію учнів, розширює їхні можливості в активному засвоєнні історичного матеріалу та формує вміння критично осмислювати історичні явища.

З метою перевірки ефективності використання ресурсу Storyboard That у шкільному курсі історії було проведено педагогічне дослідження на базі закладів загальної середньої освіти Черкаської області. У ході експерименту було апробовано можливості сервісу під час вивчення теми «Культура Давньої Греції» в 6-х класах інтегрованого курсу «Історія України. Всесвітня історія». Отримані результати підтвердили позитивний вплив цифрових коміксів на розвиток історичної предметної та цифрової компетентностей учнів, а також підвищення їхньої навчальної мотивації.

Аналіз досліджень. Використання коміксів в освітньому процесі розглядається у фаховій літературі як ефективний спосіб поєднання візуальної та текстової інформації для покращення сприйняття й розуміння навчального матеріалу.

Зарубіжні науковці, зокрема Р. Aleixo et al. (2020), А. Lima et al. (2022), G. Krantz Steven (2015), М. Boucher et al. (2023) та інші дослідники, підкреслюють важливість поєднання різних форм подачі інформації в навчанні, де комікси відіграють значну роль у

розвитку мислення, аналітичних здібностей і мотивації учнів. У цьому ж напрямі варто згадати дослідження G. Gavaldon, O. McGarr (2019), присвячене вивченню ставлення майбутніх вчителів до цифрових освітніх технологій через створення власних коміксів. Результати показали два полярні образи: позитивний – коли технології зображалися як «герой», що допомагає вчителю та робить уроки цікавішими, і негативний – коли вони виступали перешкодою, відволікали учнів або створювали проблеми в освітньому процесі.

У цьому контексті важливо відзначити праці дослідників Y. Topkaya et al. (2023), C. Roussou et al. (2019), які проаналізували досвід використання коміксів в освітніх закладах різних країн. Науковці дійшли висновку, що комікси позитивно впливають як на навчальні досягнення учнів, так і на їхнє ставлення до навчання.

Серед вітчизняних дослідників Л. Білоусова, Н. Житеньова (2018), Н. Житеньова (2016) розглядають комікси як ефективний засіб розвитку критичного мислення та творчих здібностей учнів. І. Лиса (2023) підкреслює їх значення в сучасному українському медіапросторі, наголошуючи на потенціалі коміксів як інструменту для освіти та довготривалих інформаційних проєктів.

Фокусуючись на використанні коміксів у викладанні історії, зарубіжні дослідники, серед яких R. Guerrero Elecalde, M. J. López Serrano (2021, p. 83), а також T. Cardoso, G. S. Solé (2018, p. 713), E. Falguera-García, M. Selfa-Sastre (2023, p. 1) доводять їхню ефективність як інструменту візуалізації складних історичних подій і процесів. Дослідження цих науковців свідчать, що цифрові комікси сприяють підвищенню навчальної мотивації, розвитку критичного мислення та глибшому засвоєнню історичних тем. У цьому руслі S. A. Mathews (2011, p. 416) досліджувала реакції майбутніх вчителів на графічні романи як різновид коміксів історико-суспільної тематики. Авторка з'ясувала, що вони підтримують використання такого матеріалу для залучення учнів, проте обережно ставляться до творів із насильницькими чи суперечливими сюжетами.

Використання сервісу Storyboard That на уроках історії для створення коміксів залишається малодослідженою темою як серед зарубіжних, так і вітчизняних науковців.

Окремі зарубіжні дослідники, зокрема A. C. Moreno Cantano (2019), здійснювали лише огляд можливостей сервісу Storyboard That, не розкриваючи його освітнього потенціалу.

Вітчизняні дослідники поки що недостатньо приділяють увагу питанню використання інтернет-сервісів для створення коміксів в освітньому процесі. Є лише невелика кількість публікацій на освітніх ресурсах «Ранок» і «Всеосвіта», де педагоги діляться досвідом використання таких сервісів, що свідчить про потребу в більш ґрунтовних дослідженнях і методичних рекомендаціях.

Практичний досвід використання сервісу Storyboard That представлений у відеоінструкціях методистки вищої категорії Наталії Осіної (Створення коміксів за допомогою сервісу StoryboardThat, 2023) на її особистому YouTube-каналі. У цих матеріалах детально розглядаються можливості сервісу, зокрема функціонал для створення наочних розкладувань та повноцінних коміксів, а також інструменти для детальної персоналізації персонажів і сцен. Авторка акцентує увагу на простоті використання сервісу, що дозволяє педагогам без спеціальних навичок малювання ефективно впроваджувати їх у навчальний процес.

Під терміном «розкладування» (англ. storyboard) розуміють графічну послідовність кадрів, що використовується на етапі попередньої підготовки до створення візуального продукту, тоді як комікс є самостійним художнім твором, побудованим на поєднанні зображення й тексту (переважно у формі діалогів або описів) із завершеним сюжетом (Лиса, 2023, с. 14).

Метою дослідження є обґрунтування педагогічної доцільності використання цифрового ресурсу Storyboard That у навчанні історії (на прикладі теми «Культура Давньої Греції») та розроблення покрокової інструкції для його ефективного впровадження в освітній процес.

МЕТОДОЛОГІЯ

Методологічну основу статті становлять аналіз, узагальнення, педагогічне моделювання, педагогічне спостереження та формувальний експеримент, що в комплексі забезпечили цілісний розгляд проблеми впровадження цифрових коміксів в освітній процес і перевірку ефективності їх застосування у шкільному курсі історії.

Аналіз наукової, методичної та публіцистичної літератури дав змогу визначити сучасні підходи до використання коміксів в освіті, з'ясувати їхню дидактичну функцію, окреслити переваги та обмеження, а також простежити тенденції розвитку цього формату у вітчизняному й зарубіжному освітньому просторі. Узагальнення отриманих результатів дозволило систематизувати наукові положення, виокремити ключові принципи використання цифрових коміксів у шкільному курсі історії та розглядати їх як повноцінний дидактичний інструмент, що сприяє розвитку історичного мислення, формуванню мотивації до навчання й навичок осмисленої візуальної інтерпретації навчального змісту.

Педагогічне моделювання застосовувалося для створення прикладу цифрового коміксу у середовищі Storyboard That з теми «Культура Давньої Греції» (6 клас). У межах цього процесу було відтворено покроковий алгоритм дій учителя та учнів: від вибору шаблону, сцен і персонажів – до побудови діалогів, узгодження візуального й текстового контенту та презентації готового коміксу як фрагмента уроку. Такий підхід дав можливість продемонструвати шляхи інтеграції цифрового ресурсу в освітній процес і визначити методичні орієнтири для практичного використання технології іншими педагогами.

Педагогічне спостереження здійснювалося під час уроків історії з метою фіксації пізнавальної активності учнів, рівня їхньої залученості до обговорення, здатності інтерпретувати культурні образи, добирати візуальні засоби та конструювати власні історичні сюжети.

Формувальний експеримент проводився у закладах загальної середньої освіти під час вивчення теми «Культура Давньої Греції». У контрольних класах навчання здійснювалося традиційними засобами (пояснення, підручник, мультимедійна презентація), тоді як в експериментальних – із використанням платформи Storyboard That, що передбачало створення учнями коротких навчальних коміксів.

Для кількісної перевірки результатів використано спеціально укладений опитувальник, який дозволив оцінити рівні сформованості історичної предметної та цифрової компетентностей за чотирирівневою шкалою (початковий, середній, достатній, високий) з урахуванням чотирьох компонентів: інформаційного, аналітичного, інтерпретаційно-ціннісного та візуально-комунікативного. Повторне опитування проводилося після завершення експерименту з метою порівняння показників «до» і «після».

Отримані дані були систематизовані, порівняні та проаналізовані у контексті завдань сучасної історичної освіти. Це дало змогу обґрунтувати можливості та педагогічні переваги використання цифрових коміксів як засобу розвитку історичного мислення, пізнавальної активності й цифрової компетентності учнів.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Освітній процес відбувається в умовах інформаційного перенасичення, коли учні щоденно отримують великі обсяги різноманітної інформації – як у межах навчального процесу, так і за його межами. Надлишок інформації призводить до того, що ускладнюється сприймання й осмислення навчального матеріалу, що знижує пізнавальну активність і послаблює інтерес до окремих предметів, зокрема історії.

Цей негативний вплив особливо посилюється в умовах воєнного стану, коли до навчального навантаження додаються емоційне виснаження, підвищена тривожність і зменшення активної участі учнів в освітньому процесі. За таких умов одним із ключових завдань вчителя є підвищення мотивації школярів до навчання та створення умов, що

сприятимуть кращому засвоєнню навчального матеріалу. Ефективною формою візуалізації навчального матеріалу є його подача у форматі, що передбачає послідовне графічне зображення з текстовим супроводом. Це підтверджують результати досліджень Л. Білоусової та Н. Житеньової (2018), згідно з якими учні краще засвоюють матеріал за умови поєднання візуальних і текстових елементів (с. 8).

Серед засобів візуалізації навчального матеріалу комікси посідають особливе місце, оскільки поєднують графічні зображення та текстові елементи в єдину сюжетну послідовність. Головні герої коміксу відіграють ключову роль, демонструючи зв'язок між автором і аудиторією, через них передаються та пояснюються важливі аспекти навчального матеріалу. Загалом існують різні види коміксів: друковані, відеокомікси, онлайн-комікси, інтегровані комікси, створені учнями, а також комікси, які публікуються у дитячих журналах. Вони дають змогу розглядати навчальні теми з різних аспектів – пізнавального, творчого, аналітичного, індивідуального та групового.

Такий формат представлення інформації сприяє кращому розумінню навчального матеріалу, підвищує зацікавленість учнів і допомагає усвідомити причинно-наслідкові зв'язки між подіями – один із ключових компонентів історичного мислення. В українській мові поряд із загальновживаним словом «комікс» використовується також «малюпис», що закріпився у фаховому середовищі як український еквівалент.

Витоки коміксу як форми передачі інформації пов'язані з наскельними малюнками та писемними пам'ятками Стародавнього Єгипту. У Середньовіччі послідовні зображення сцен із Євангелія прикрашали культові споруди, формуючи розгорнуту розповідь про народження, земне життя, дива, хресну смерть, воскресіння і вознесіння Ісуса Христа.

Європейська традиція послідовних ілюстрацій для оповідання бере початок у XVI ст., коли у Валенсії та Барселоні продавали кольорові гравюри переважно релігійного характеру.

Як окремий інформаційний продукт комікс почав набирати популярності в Європі у XIX – на початку XX ст. У місті Епіналь (Франція) була створена фабрика, яка виробляла історії у вигляді малюнків, а на початку XIX ст. швейцарець Рудольф Тепфер опублікував у Женеві серію альбомів про пригоди пана Жабо та пана Крепена, що вважаються одними з перших коміксів у сучасному розумінні.

У другій половині XX ст. жанрове та тематичне різноманіття коміксів значно розширилося: сформувалися графічні романи та новели, історичні серії та видання з освітнім спрямуванням. Наприклад, у цей період сформувалися дві впливові національні школи коміксів – японська манга, що з 1960-х рр. набула світової популярності, та франко-бельгійська традиція мальованих історій, представлена серіями «Астерікс» і «Смурфики».

Із 1990-х рр. комікси дедалі частіше застосовують в освітньому процесі США, Канади та країн ЄС як інструмент розвитку критичного мислення, комунікативних навичок учнів, зокрема під час вивчення мов (Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності, 2023).

Історія українського коміксу бере початок із карикатурної традиції початку XX ст., зокрема міжвоєнного Львова, тоді як у радянський період подібні формати існували у вигляді ілюстрованих оповідей у газетах і журналах, що мали здебільшого ідеологічне спрямування. Після проголошення незалежності у 1991 р. комікс уперше набув статусу окремого видавничого продукту: знаковою точкою старту вважають альбом «Шовкова держава» (1990), що заклав формат кольорового графічного роману. Упродовж 2000-х рр. в Україні почали формуватися малі видавничі проекти та авторські ініціативи, орієнтовані на створення коміксів. Їхня тематика охоплювала історичні події, суспільні проблеми, фантастичні сюжети й альтернативні реальності, що сприяло поступовому розвитку вітчизняного сегмента комікс-культури. Починаючи з 2010-х рр., зростання інтересу до коміксів в Україні сприяло появі тематичних фестивалів, зокрема Comic Con Ukraine, а також адаптацій класичних літературних творів (Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності, 2023).

В Україні тенденція до використання коміксів в освіті лише починає формуватися, проте вже є успішні приклади її реалізації, зокрема на уроках історії. Один із таких прикладів – діяльність вчителя історії та правознавства Благовіщенського ліцею «Інтелект» Благовіщенської міської ради О. Чучаєва, який на початку повномасштабного вторгнення приєднався до лав Збройних сил України. У своїй педагогічній практиці він активно впроваджував створення коміксів як інструмент, що сприяє підвищенню інтересу до навчання та розвитку ключових компетентностей. На уроках історії він організовував творчі завдання, під час яких учні розробляли комікси на папері, відображаючи в них події з локальної історії, родинні спогади та актуальні соціальні теми (Федоренко, 2023).

В умовах зростання ролі цифрових ресурсів в освіті дедалі важливішим стає використання інтернет-сервісів для створення коміксів, що значно розширює можливості візуалізації та персоналізації навчального матеріалу. Зокрема, інтернет-сервіс Storyboard That дає змогу створювати розкадровки коміксів із використанням аватарів, фону, тексту та тем. Розкадровка коміксів – це послідовність графічних кадрів, які разом формують візуальну розповідь, де кожен кадр ілюструє певний епізод або подію сюжету. Розкадровки слугують основою для створення коміксів, допомагають структурувати інформацію та забезпечують логічний і послідовний виклад навчального матеріалу.

Як вчитель, так і учні можуть ефективно використовувати сервіс Storyboard That для створення коміксів. Дидактичне значення коміксів полягає не лише в їх використанні як наочних матеріалів, створених вчителем, а й у можливості залучення учнів до самостійного створення графічних історій. Такий підхід сприяє глибшому розумінню й засвоєнню навчального матеріалу. Однією з форм такої діяльності може бути розробка учнями серій історичних коміксів у межах тематики уроку. Послідовність виконання завдання передбачає такі етапи:

- ознайомлення учнів з принципами створення коміксів і можливостями відповідних цифрових інструментів;
- збір і опрацювання історичної інформації за визначеною темою (наприклад, «Культура Давньої Греції»);
- на основі зібраної інформації учні створюють власні історичні комікси, у яких подають ключові події, постаті та причинно-наслідкові зв'язки у формі послідовного візуального сюжету.

Storyboard That – це інтернет-сервіс, який працює за принципом «перетягування та розміщення елементів». Це означає, що користувачі можуть обирати готові графічні об'єкти – персонажів, фони, реквізити, текстові блоки – і просто перетягувати їх мишею чи сенсорним пристроєм у потрібне місце на робочому полі. Такий підхід робить створення коміксів інтуїтивно зрозумілим та швидким, навіть без спеціальних навичок малювання чи дизайну. Користувачі можуть легко змінювати розмір, повертати, копіювати або видаляти елементи, що значно спрощує процес візуального оформлення історії. Інтерфейс сервісу Storyboard That наразі не доступний українською мовою. Проте користувачі можуть скористатися автоматичним перекладом за допомогою браузера Google Chrome, який підтримує функцію перекладу вебсторінок на українську мову. Сервіс Storyboard That надає можливість безкоштовного користування, але з певними обмеженнями. У безкоштовній версії можна створити лише до двох розкадровок на тиждень, причому кожна з них обмежена трьома кадрами. Крім того, у вільному доступі – лише частина галереї сцен, персонажів і графічних елементів, а всі створені роботи містять водяний знак сервісу. Обмеження щодо кількості розкадровок частково можна обійти, якщо редагувати вже створені проєкти, зберігаючи в них новий зміст. Для збереження готових сцен доцільно використовувати інструменти створення скріншотів, зокрема Lightshot, які дають змогу вирізати потрібні фрагменти та прибрати водяні знаки або зайві елементи перед вставленням у презентацію, документ чи цифровий освітній ресурс (Moreno Cantano, 2019, p. 2).

Storyboard That був розроблений Аароном Шерманом і спочатку існував у вигляді десктопного застосунку. У 2012 р. проєкт досяг стадії півфіналу конкурсу Mass Challenge, який є міжнародною програмою підтримки нових бізнесів і стартапів, проте десктопна версія не отримала подальшого розвитку. Відтоді платформа була перезапущена у вигляді інтернет-сервісу, що забезпечило ширше поширення та доступність для користувачів. У 2015 р. Storyboard That отримав нагороду «Найкращий вебсайт для викладання та навчання» від Американської асоціації шкільних бібліотекарів. У серпні 2015 р. кількість створених за допомогою Storyboard That розкадровок досягла одного мільйона. Восени 2019 р. цей показник зріс до 10 мільйонів, а вже на початку весни 2020 р. загальна кількість створених розкадровок перевищила 14 мільйонів, демонструючи стрімке зростання популярності сервісу (Help & FAQs. Storyboard That, 2025).

Зростання популярності Storyboard That і активне впровадження сервісу в різних сферах, особливо в освітній, сприяли появі наукового інтересу до вивчення його дидактичного потенціалу. Це питання знайшло відображення і в практичній діяльності авторського колективу. Зокрема, один із авторів дослідження – Сергій Куценко, кандидат історичних наук, доцент кафедри всесвітньої історії та методик навчання Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини – проводить курси підвищення кваліфікації для вчителів історії за темою «Цифровий кейс учителя історії Нової української школи». Під час цих занять педагоги ознайомлюються із сучасними цифровими сервісами, що підвищують ефективність навчально-пізнавальної діяльності учнів та розширюють можливості візуалізації історичного матеріалу. Під час навчання особлива увага приділяється використанню інструментів для створення інтерактивних плакатів, історичних візуалізацій і мультимедійних презентацій як ефективних засобів активізації пізнавальної діяльності учнів.

За результатами неформального опитування слухачів курсів з'ясовано, що більшість учителів визнають значний потенціал таких цифрових ресурсів і зазначають, що окремі з них уже застосовують Storyboard That у власній педагогічній практиці – переважно для візуалізації культурно-історичних тем, узагальнення навчального матеріалу або створення дидактичних ілюстрацій до уроків. Водночас використання цього сервісу в шкільному курсі історії поки що має поодинокий характер, що підтвердило необхідність його науково-методичного обґрунтування та педагогічної апробації як інструмента розвитку історичного мислення, креативності й цифрової компетентності учнів.

У педагогічній практиці вчителів історії простежується тенденція до поєднання власної творчості учнів із використанням готових дидактичних матеріалів: більшість школярів охоче створюють власні малюнки на історичну тематику, проте вчителі також активно використовують напрацювання, які пропонують видавництво «Ранок», інші видавництва та різноманітні освітні платформи. Прикладом реалізації такого підходу є пост від 4 листопада 2024 р. на сторінці Facebook «Видавництво Ранок. Історичні науки», у якому радять урізноманітнювати уроки коміксами, створеними за допомогою сервісу Creately.

Досвід упровадження цифрових інструментів для створення візуальних освітніх матеріалів демонструє, зокрема, Алла Концева, вчитель історії першої категорії Ладизинського ліцею Ладизинської сільської ради Уманського району Черкаської області. Педагог використовує сервіс Book Creator, який, на відміну від досліджуваного ресурсу Storyboard That, орієнтований не лише на створення окремих розкадровок, а й на оформлення повноцінних інтерактивних книг.

Саме в цих цифрових книгах учні під керівництвом вчителя створюють авторські історичні комікси, що підтверджує універсальність коміксного формату як сучасного дидактичного засобу. Таким чином, використання Book Creator демонструє альтернативний, але методично споріднений шлях реалізації потенціалу коміксів у розвитку історичного мислення, креативності й цифрової компетентності учнів.

За спостереженнями А. Концевої, така форма роботи сприяє підвищенню мотивації школярів до вивчення історії, формуванню навичок аналітичного мислення, умінню

структурувати історичні події у візуально-логічній послідовності, а також розвитку міжпредметних зв'язків між історією, мистецтвом і цифровими технологіями.



Рисунок 1. Приклад використання Book Creator для створення історичних коміксів

Джерело: надано А. Концевою, Ладижинський ліцей, Черкаська обл. Скриншот екрану РС

У процесі підготовки майбутніх вчителів історії освітньо-професійної програми Середня освіта (Історія. Правознавство) передбачено вивчення обов'язкового освітнього компонента «Новітні інформаційні технології в історії», спрямованого на формування цифрової компетентності. У межах цього курсу здобувачі вищої освіти опановують цифрові інструменти, які можуть бути використані в освітньому процесі на уроках історії для візуалізації, аналізу та інтерпретації історичного матеріалу – зокрема інтерактивні карти, хронологічні лінії, мультимедійні платформи та сервіси для створення навчальних коміксів. Одним з таких інструментів є сервіс Storyboard That, який використовується для візуалізації історичного матеріалу й створення навчальних коміксів. У межах освітнього процесу здобувачі освіти застосовують цей ресурс для творчого опрацювання історичних тем, що стало підґрунтям для його подальшої апробації.

Оскільки в сучасній українській педагогічній практиці використання цифрових сервісів для створення коміксів на уроках історії ще не має достатнього науково-методичного обґрунтування, апробацію Storyboard That було проведено під час педагогічної практики здобувачів вищої освіти на базі Уманського ліцею № 1 Уманської міської ради Черкаської області та Жашківського ліцею № 3 Жашківської міської ради Черкаської області.

Адміністрації та педагогічні колективи цих закладів надали згоду на співпрацю в межах роботи, спрямованої на впровадження цифрових технологій в освітній процес під час вивчення інтегрованого курсу «Історія України. Всесвітня історія» у 6-х класах. Вибір вікової групи (учні 6 класу) обґрунтовується результатами дослідження турецьких дослідників, які зазначають, що комікси як форма візуалізації навчального матеріалу є найбільш ефективними в початковій школі та в базовій загальній середній освіті (5–6 класи) (Торкава et al., 2023, р. 923).

У дослідженні брали участь учні двох класів в кожному з двох закладів загальної середньої освіти – Уманського ліцею № 1 (по 27 учнів у кожному класі) та Жашківського ліцею № 3 (17 і 18 учнів). Один клас у кожному ліцеї визначався контрольним, інший – експериментальним. Загалом експеримент охопив 89 учнів (44 у контрольних і 45 в експериментальних класах). Викладання в усіх групах кожного окремого закладу здійснював один і той самий учитель історії, що забезпечило порівнюваність результатів у межах кожного ліцею та мінімізувало вплив суб'єктивного чинника.

Педагогічне дослідження здійснювалося за темою «Культура Давньої Греції» відповідно до Модельної навчальної програми «Історія України. Всесвітня історія. 6 клас» (Піскарьова та інші, 2021) та підручника «Історія України. Всесвітня історія. 6 клас» (І. Щупак та інші, 2023).

Вибір саме цієї теми для формувального етапу експерименту зумовлений її потенціалом для візуалізації історичного матеріалу, відтворення культурних явищ, художніх образів і видатних постатей. Такий змістовий контекст створює оптимальні умови для апробації цифрового ресурсу Storyboard That, який використовувався у форматі створення навчальних коміксів як засобу активізації пізнавальної діяльності, розвитку історичного мислення та творчих здібностей учнів 6-го класу.

Заняття проводили здобувачі вищої освіти під час педагогічної практики, що сприяло інтеграції науково-дослідницького та практичного аспектів підготовки майбутніх вчителів історії. Педагогічне спостереження, фіксацію результатів і їхній аналіз здійснювали керівники практики спільно з учителями історії закладів загальної середньої освіти.

Метою дослідження було перевірити ефективність використання цифрового ресурсу Storyboard That під час вивчення теми «Культура Давньої Греції» у 6 класі інтегрованого курсу «Історія України. Всесвітня історія».

Учні експериментального класу заздалегідь ознайомили з основними можливостями сервісу Storyboard That, щоб під час уроку сконцентруватися не на технічних аспектах, а на змістовному завданні. На уроці, у межах підсумкового етапу (приблизно 10–12 хвилин), учні виконували творче завдання: створити короткий трисценний комікс «Парфенон – символ гармонії та духовної величі Афін». У сцені потрібно було передати архітектурну споруду й діалог двох жителів поліса про значення мистецтва, вірувань і громадянських чеснот.

У контрольному класі навчання відбувалося за традиційною методикою – через пояснення вчителя, фронтальну роботу з підручником та обговорення ілюстрацій, що супроводжували матеріал підручника. Для візуалізації змісту теми вчителем була використана мультимедійна презентація із зображеннями архітектури Парфенона, скульптур античного мистецтва та прикладів грецької кераміки, однак робота учнів мала переважно репродуктивний характер: школярі сприймали готову інформацію, відповідали на запитання, виконували короткі письмові вправи на закріплення знань.

На відміну від експериментального класу, де учні самостійно створювали візуальні історичні сюжети у цифровому середовищі Storyboard That, у контрольній групі діяльність учнів обмежувалася переглядом презентації та обговоренням зображень під керівництвом учителя. Такий підхід дозволив зберегти однакову навчальну мету й зміст уроку, проте без інтерактивної та продуктивної складової, властивої роботі з цифровою платформою.

Результати педагогічного спостереження засвідчили позитивні зміни саме в експериментальних класах, де під час вивчення теми «Культура Давньої Греції» використовувався цифровий ресурс Storyboard That. Учні цих класів виявляли вищу пізнавальну активність, зацікавлення змістом уроку, прагнення самостійно шукати історичну інформацію та творчо її опрацьовувати. Під час навчальних занять спостерігалася зростаюча участь школярів у діалозі з учителем, готовність ставити запитання, висловлювати власні думки, пояснювати символіку архітектурних і мистецьких образів, порівнювати культурні явища античності з сучасними аналогами. Учні охоче працювали з візуальними матеріалами, демонстрували вміння поєднувати історичні знання з художньо-образними рішеннями під

час створення власних коротких сторібок. З метою кількісної перевірки результатів педагогічних спостережень здійснено діагностику рівня сформованості історичної предметної та цифрової компетентностей учнів за допомогою спеціально укладеного опитувальника, зміст якого відповідав темі «Культура Давньої Греції» та вимогам Модельної навчальної програми «Історія України. Всесвітня історія. 6 клас» (автори: І.О. Піскарьова, О.В. Бурлака, В.В. Майорський, Т.В. Мелещенко, І.Я. Щупак).

Для комплексного охоплення змісту компетентностей опитувальник передбачав два взаємопов'язані блоки. Перший був спрямований на виявлення рівня історичної предметної компетентності, що включає знання історико-культурного змісту, уміння аналізувати історичні явища, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, оцінювати події минулого та робити узагальнення. Другий блок орієнтувався на визначення рівня цифрової компетентності, тобто здатності застосовувати цифрові технології для візуалізації, структуризації та презентації історичної інформації, створювати освітні цифрові продукти й аргументовано інтерпретувати історичний зміст.

Завдання опитувальника охоплювали різні когнітивні рівні – від відтворення фактів до аналітико-оцінювальних дій. Зокрема, учні визначали архітектурні стилі античних споруд, пояснювали символічне значення Парфенона в культурі Афін, співвідносили міфологічні сюжети з артефактами, аналізували образи мистецтва, порівнювали світоглядні ідеї давніх греків із сучасними культурними цінностями. Окрім того, частина завдань була спрямована на виявлення загальних умінь, що відображають рівень цифрової компетентності учнів, незалежно від умов навчання. Йшлося про здатність логічно структурувати історичну інформацію, добирати адекватні візуальні засоби її подання, оцінювати зміст і форму історичних ілюстрацій, а також демонструвати розуміння принципів безпечного та свідомого використання цифрових ресурсів. Таким чином, оцінювання охоплювало не технічні навички роботи з конкретними сервісами, а загальні вміння, що формуються під час опрацювання візуального історичного матеріалу в цифровому середовищі. Для уникнення ефекту запам'ятовування повторне опитування проводилося з тими самими запитаннями, але в іншій послідовності.

Оцінювання здійснювалося за чотирирівневою шкалою (високий, достатній, середній, початковий) з урахуванням чотирьох компонентів компетентностей: інформаційного, аналітичного, інтерпретаційно-ціннісного та візуально-комунікативного.

Таблиця 1

**Динаміка рівнів сформованості історичної та цифрової компетентностей учнів
(до і після експерименту)**

Рівень сформованості	Контрольн і класи (до)	Контрольн і класи (після)	Експериментальні класи (до)	Експериментальні класи (після)	Зміни в експериментальних класах
Початковий (низький)	17 уч.	15 уч.	18 уч.	12 уч.	–6 уч. (–13%)
Середній	14 уч.	14 уч.	13 уч.	14 уч.	+1 уч. (+2%)
Достатній	9 уч.	10 уч.	9 уч.	13 уч.	+4 уч. (+9%)
Високий	4 уч.	5 уч.	5 уч.	6 уч.	+1 уч. (+2%)

Складено авторами самостійно

Порівняльний аналіз засвідчив, що в контрольних класах, де навчання здійснювалося традиційним способом (пояснення вчителя, робота з підручником, демонстрація мультимедійної презентації), зміни були незначними: частка учнів із початковим рівнем

зменшилася на 5%, тоді як кількість тих, хто досяг достатнього або високого рівнів, збільшилася лише на 4%.

В експериментальних класах, де під час вивчення теми «Культура Давньої Греції» застосовувався цифровий ресурс Storyboard That, результати виявилися помітно кращими. Частка учнів із початковим рівнем знизилася на 13%, тоді як кількість учнів із достатнім і високим рівнями зросла сумарно на 11%. Учні експериментальних класів активніше брали участь у дискусіях, демонстрували уміння тлумачити культурні символи, добирати візуальні образи, створювати власні короткі історичні сюжети у цифровому середовищі.

Загалом отримані дані підтверджують, що використання Storyboard That позитивно вплинуло на розвиток історичної предметної та цифрової компетентностей, сприяло підвищенню рівня аналітичного, творчого й комунікативного мислення, а також формуванню мотивації до самостійного навчання.

Позитивні результати експериментальної апробації зумовили потребу докладніше описати технічні та організаційні аспекти роботи з цим ресурсом, аби продемонструвати його доступність для вчителя історії та простоту впровадження в освітній процес.

Для початку роботи з сервісом Storyboard That користувачу необхідно створити акаунт, що є досить простим і зрозумілим процесом. Спершу потрібно перейти на офіційний сайт платформи та обрати опцію «Зареєструватися» або «Створіть розкадровку». Зареєструватися можна, обравши спосіб входу за допомогою електронної пошти, облікового запису Google, Microsoft, а також через платформи Clever чи ClassLink.

Після успішної реєстрації користувач потрапляє на головну сторінку сервісу Storyboard That. Для створення коміксу потрібно натиснути кнопку «Створіть свою першу розкадровку», після чого відкривається вікно редактора з простим, логічно побудованим інтерфейсом, який не потребує спеціальної підготовки для початку роботи. У центрі екрана відображається головний слайд, у якому редагується вибрана сцена. Ліворуч розташована панель із трьома мініатюрами слайдів (кадрів). Користувач може легко переміщуватися між ними, обираючи потрібний для редагування.

У верхній частині екрана розташоване меню з основними вкладками: «Сцени», «Персонажі», «Елементи», «Бульбашки» та «Анімації». Поруч знаходиться вкладка «Більше», яка відкриває додаткові категорії: «Фігури», «Інфографіка», «Наука», «Робочі аркуші», «веб та вайфрейми».

Праворуч розташована бічна панель керування. Першою у списку функцій іде кнопка «Макет», яка відкриває набір готових шаблонів – за допомогою них можна швидко змінити формат і структуру всієї розкадровки відповідно до завдань уроку (наприклад, хронологія, книга тощо). Нижче розміщено інструменти для додавання чи видалення клітинок, а також кнопки «Копіювати клітинку» і «Перемістити клітинку». Остання дозволяє змінювати порядок кадрів у межах розкадровки – наприклад, пересунути перший слайд на друге чи третє місце. У безкоштовній версії можливість додавання нових кадрів обмежена – їх кількість залишається сталою (три клітинки). Після цього розміщені кнопки «Скасувати» та «Повторити», які дають змогу скасувати попередню дію або повторити її при потребі. У нижній частині панелі розташована велика кнопка зеленого кольору «Зберегти» з піктограмою дискети, яка призначена для збереження поточного проєкту. Під нею знаходиться повзунок для зміни масштабу робочого поля, що дає змогу зручно адаптувати розмір вікна редагування під індивідуальні потреби користувача. Окремо, у верхньому правому куті редактора, розміщена кнопка «Завантажити та вбудувати», яка відкриває варіанти експорту проєкту у форматі PNG (Help & FAQs. Storyboard That, 2025).

Робота з редактором в учнів розпочинається з вибору формату розкадровки відповідно до змісту уроку історії, зокрема теми «Культура Давньої Греції». У головному вікні треба натиснути кнопку «Створіть розкадровку», після чого відкривається панель налаштувань. У правій бічній панелі за допомогою інструменту «Макет» обирається шаблон «Класичний» із трьома клітинками. Така структура є типовою для безкоштовної версії

сервісу і достатньою для створення короткого освітнього епізоду. За потреби кількість клітинок можна змінити (опція доступна у платному доступі).

Наступним кроком є вибір фону для кожної клітинки. У верхній панелі відкривається вкладка «Сцени», далі – підрозділ «Історичні», у якому доступні відповідні категорії тла. Для відтворення теми культури Давньої Греції доцільно використати сцену «Вид спереду Парфенон з мармуровими колонами», яка входить до стандартної безкоштовної бібліотеки сервісу.

Наступним кроком є вибір персонажів. У верхній панелі відкривається вкладка «Персонажі», де є доступні підрозділи «Класична епоха» та «Міфологія». Оскільки вибір типових грецьких мешканців у безкоштовній версії обмежений, доцільно використати фігуру Сократа з підрозділу «Класична епоха» – завдяки характерному одягу він може умовно репрезентувати жителя Афін. Для жіночого образу можна обрати богиню Деметру з підрозділу «Міфологія», яка візуально відповідає зовнішньому вигляду класичної грецької жінки. Кожного персонажа можна додатково редагувати: змінювати позу, напрямок погляду, міміку, що дозволяє адаптувати зображення до змісту конкретної сцени.

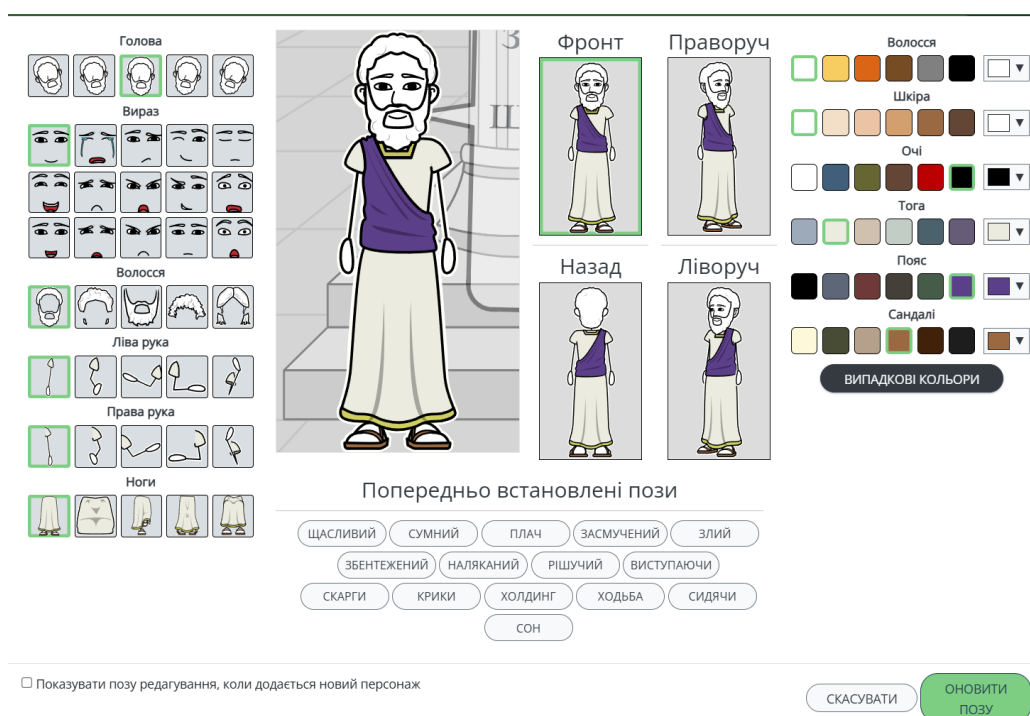


Рисунок 2. Редагування пози персонажа: положення рук і ніг, нахил голови, вираз обличчя та ракурс

Джерело: Storyboard That. Скриншот екрану PC

Після розміщення персонажів сцену можна доповнити візуальними об'єктами. Для цього використовується вкладка «Елементи», яка містить зображення предметів побуту, одягу, озброєння, транспорту, архітектурних деталей тощо.

Візуальний каталог здебільшого охоплює об'єкти, пов'язані із сучасним періодом – це крісла, офісне приладдя, наплічники, побутова техніка, навчальні предмети тощо. Пошук здійснюється виключно англійською мовою, що вимагає відповідного словникового запасу або використання автоматичного перекладу в браузері.

У безкоштовній версії функціональні можливості значно обмежені: хоча пошуковий рядок доступний, більшість знайдених елементів належать до платної колекції й не є доступними для використання. Також лише у платній версії передбачена можливість завантаження власних зображень у форматах jpg, png, gif, bmp, wmf і svg, що дозволяє значно розширити візуальні ресурси.

У процесі практичного тестування вдалося додати лише кілька умовно нейтральних елементів, наприклад ніж, який був використаний для перевірки функціоналу, але виявився змістовно недоречним. Натомість візуальні об'єкти, релевантні для Давньої Греції (зокрема, антична зброя, глечики, амфори, човни, предмети культу) у безкоштовному доступі виявилися недоступними.

У зв'язку з цим при створенні коміксу доцільно зосередитися на ключових складниках сцени – тлі, персонажах і текстових репліках. Саме вони забезпечують змістове наповнення та дозволяють відтворити основні елементи історичної теми навіть за умов обмежених візуальних ресурсів.

Після розміщення основних візуальних елементів до сцени додаються текстові репліки за допомогою вкладки «Бульбашки з мовленням». У представленому прикладі використано три клітинки: у першій – символічна сцена біля Парфенона з персонажем богині Афіни та афінянином, який молиться перед вступом до війська; у другій – житель і жителька поліса обговорюють своє повсякденне життя: участь у громадських заходах, навчання, ремесла; у третій – ці самі персонажі діляться думками про виховання, філософію та підготовку до війська. Діалоги дібрано відповідно до змісту теми «Культура Давньої Греції» і спрямовано на розкриття аспектів духовного життя, освіти, ремесел, архітектури та родинних традицій у полісі.

Storyboard That дозволяє змінювати зовнішній вигляд тла після його додавання. Натиснувши на сцену, користувач може обрати варіант часу доби (день або ніч), додати погодні ефекти (дощ, сніг), а також змінити колір неба з доступного списку: блакитний, сірий, рожевий. Це дозволяє точніше узгодити візуальне оформлення сцени з емоційним тоном або контекстом зображуваної події.

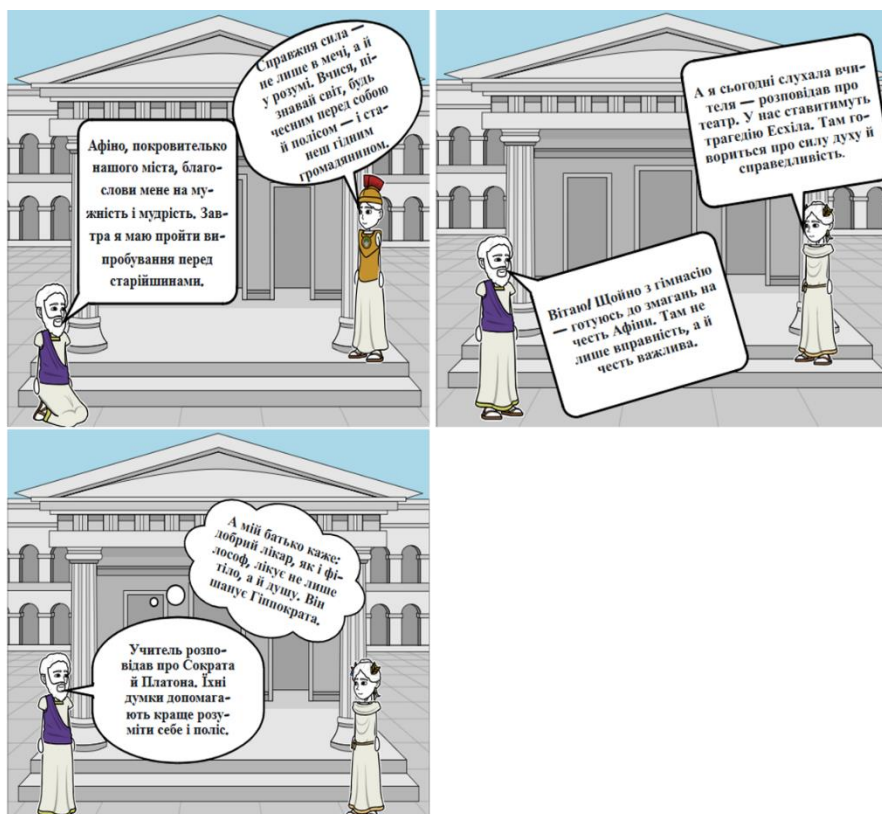


Рисунок 3. Комікс, реалізований за допомогою онлайн-сервісу Storyboard That
Створено С. Куценко. Скриншот екрану РС.

Після збереження коміксу доцільно вказати його тему у полі «Без назви розкадровка», що розміщується у верхній частині сторінки перегляду. Наприклад: «Культура Давньої Греції». Це дозволяє чітко визначити зміст роботи та забезпечити відповідність між візуальним рядом і навчальним матеріалом.

ВИСНОВКИ

Отже, використання сервісу *Storyboard That* у шкільному курсі історії істотно розширює можливості вчителя щодо організації змістовного, візуально насиченого та діяльнісно орієнтованого навчання. Цифровий ресурс сприяє формуванню предметно-історичної й цифрової компетентностей учнів, розвитку логічного та критичного мислення, уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки й цілісно осмислювати історичні події у візуально-текстовому форматі.

Проведене педагогічне дослідження на базі Уманського ліцею № 1 та Жашківського ліцею № 3 підтвердило ефективність застосування *Storyboard That* під час вивчення теми «Культура Давньої Греції». Учні експериментальних класів продемонстрували вищу пізнавальну активність, краще засвоїли зміст навчального матеріалу та виявили здатність творчо інтерпретувати історичний контекст. Участь студентів-практикантів у підготовці й проведенні уроків сприяла вдосконаленню їхніх професійно-методичних умінь, зокрема інтеграції цифрових технологій в освітній процес і застосуванню формувального оцінювання.

Попри певні функціональні обмеження безкоштовної версії, *Storyboard That* залишається ефективним дидактичним інструментом, який забезпечує можливість творчої реконструкції історичних подій, розвитку комунікативних навичок і підвищення навчальної мотивації. Його використання є доцільним як у традиційному, так і в дистанційному чи змішаному форматах навчання, адже воно підвищує наочність, підтримує пізнавальну активність і створює умови для рефлексії.

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні впливу цифрових коміксів на результати навчання учнів різних вікових груп і розробленні методичних рекомендацій для педагогів щодо ефективної інтеграції *Storyboard That* в освітній процес відповідно до засад Концепції Нової української школи.

Список використаних джерел

1. Білоусова Л. І., Житеньова Н. В. Онлайн-інструменти візуалізації у діяльності сучасного педагога. *ScienceRise. Pedagogical Education*. 2018. № 7. С. 8–15. DOI: <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2018.151557>
2. Житеньова Н. В. Технології візуалізації в сучасних освітніх трендах. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2016. № 2. С. 144–157. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2016.2.170178>
3. Закон України «Про освіту». 2017. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 11.09.2025).
4. Закон України «Про повну загальну середню освіту». 2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 11.09.2025).
5. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності. *Chitarium*. 2023. URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 10.09.2025).
6. Концептуальні засади реформування середньої школи. 2016. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 10.09.2025).
7. Лиса І. Комікси як окремий складник структури медіапростору. *Вісник книжкової палати*. 2023. № 2. С. 13–18. DOI: [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2023.2\(319\).13-18](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2023.2(319).13-18)
8. Піскарьова І. О., Бурлака О. В., Майорський В. В., Мелешенко Т. В., Щупак І. Я. Модельна навчальна програма «Історія України. Всесвітня історія. 6 клас» для закладів загальної середньої освіти. Київ:

- МОН України. 2021. 24 с. URL: <https://imzo.gov.ua/model-ni-navchal-ni-prohramy/hromadians-ka-ta-istorychna-osvitnia-haluz/> (дата звернення: 10.09.2025).
9. Створення коміксів за допомогою StoryboardThat. YouTube-канал «Наталя Осіна». 2023. URL: <https://youtu.be/Sd2n3FHLouo?si=btX2mnpIuzmw2JeX> (дата звернення: 10.09.2025).
10. Федоренко Д. Блоги, квести й комікси: як педагог із Кіровоградщини розвиває свою школу. «Точка доступу» – новини Кропивницького та Кіровоградщини. 2020. URL: <https://dostyp.com.ua/novini/bloghi-kvisti-i-komiksi-iak-piedaghigh-iz-kirovogradshchini-rozvivaiie-svoiu-shkolu-1/> (дата звернення: 10.09.2025).
11. Щупак І. Я., Бурлака З. В., Власова Н. С., Піскарьова І. О. Історія України. Всесвітня історія: підручник для 6 класу закладів загальної середньої освіти. Київ: ОБІД «Оріон», 2023. 256 с. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/2610-istoriia-6-klas-shchupak-2023.html> (дата звернення: 10.09.2025).
12. Як зробити вивчення історії цікавим для дітей у цифрову епоху? Видавництво «Ранок»: історичні науки. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/share/p/16bMza3rcK/> (дата звернення: 08.09.2025).
13. Aleixo P., Matkin D. and Kilby L. What do teachers think about the educational role of comic books? A qualitative analysis. *Studies in Comics*. 2020. № 11 (2). P. 387–404. DOI: <https://doi.org/10.1386/stic.00037.1>
14. Boucher M., Bach B., Stoiber C., Wang Z., Aigner W. Educational data comics: What can comics do for education in visualization? 2023 *IEEE VIS Workshop on Visualization Education, Literacy, and Activities (EduVis)*, Melbourne, Australia, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1109/EduVis60792.2023.00012>
15. Cardoso T., Solé G. S. The historical comics as a pedagogical resource in the teaching of History. *Antiteses*. 2018. № 11 (22). P. 713–740. DOI: <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2018v11n22p635>
16. Falguera-García E., Selfa-Sastre M. Comics as a critical reading of history in the construction of identity and territorial diversity. *OCNOS*. 2023. № 22 (1). P. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.18239/ocnos.2023.22.1.337>
17. Gavaldon G., McGarr O. Exploring pre-service teachers' future intentions to use technology through the use of comics. *Teaching and teacher education*. 2019. № 83. P. 99–109. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.04.004>
18. Guerrero Elecalde R., López Serrano M. J. The comic as a resource for historical learning in primary education (Cordoba). *Revista San Gregorio*. 2021. № 47. P. 83–96. DOI: <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i47.1645>
19. Help & FAQs. *Storyboard That*. 2025. URL: <https://help.storyboardthat.com/> (дата звернення: 10.09.2025).
20. Krantz Steven G. Teaching comics in class: Between mainstream and the alternative. *Studies in Comics*. 2015. № 6 (1). P. 179–189. DOI: <https://doi.org/10.1386/stic.6.1.179.1>
21. Lima A. A., Provenza M. M., Nunes M. A. Comics as a Pedagogical Tool for Teaching. *Proceedings of the XVII Latin American Conference on Learning Technologies (LACLO)*. 2022. P. 66–72. DOI: <https://doi.org/10.1109/LACLO56648.2022.10013316>
22. Mathews Sarah A. Framing Preservice Teachers' Interpretations of Graphic Novels in the Social Studies Classroom. *Theory & Research in Social Education*. 2011. № 39. P. 416–446. DOI: <https://doi.org/10.1080/00933104.2011.10473461>
23. Moreno Cantano A. C. Storyboard That: El uso de guiones gráficos para el aprendizaje. *Observatorio de tecnología educativa*. 2019. № 11. URL: <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Storyboard-That.pdf> (дата звернення: 10.09.2025).
24. Roussou C., Papavramidou Z., Antoniou A., Lepouras G., Wallace M. An Observational Study on the Use of Comics in education. *Proceedings of the 14th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP)*. 2019. DOI: <https://doi.org/10.1109/SMAP.2019.8864896>
25. Topkaya Y., Batdı V., Burak D., Özkaya A. The Effectiveness of Using Comics in Education: A Meta-analytic and Meta-thematic Analysis Study. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2023. № 5 (3). P. 922–940. DOI: <https://doi.org/10.38151/akef.2023.92>

References

- Bilousova, L. I., Zhytyenyova, N. V. (2018). Onlajnovi instrumenti vizualizaciyi u diyalnosti suchasnogo pedagoga [Online tools of visualization in the work of the modern teacher]. *ScienceRise. Pedagogical Education*, (7), 8–15. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2018.151557>
- Zhytyenyova, N. V. (2016). Tehnologiyi vizualizaciyi v suchasnih osvitnih trendah [Technologies of Visualization in Modern Educational Trends]. *Open Educational E-Environment of Modern University*, 2, 170–178. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2016.2.170178>
- Zakon Ukrainy «Pro osvitu» [Law of Ukraine «On Education»] (2017). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
- Zakon Ukrainy «Pro povnu zahalnu seredniu osvitu» [Law of Ukraine «On Complete General Secondary Education»] 2020. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>

- Chitarium (2023). *Istoriya viniknennya komiksiv: vid pershih shtrihiv do suchasnosti* [The History of Comics: From the First Strokes to Modernity]. <https://chitarium.com/istoriya-vynykennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/>
- Kontseptualni zasady reformuvannya serednoi shkoly [Conceptual Principles of Secondary School Reform] (2016). <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
- Lysa, I. (2023). Komiksi yak okremij skladnik strukturi mediaprostoru [Comics as a separate component of the media space structure]. *Bulletin of the Book Chamber*, 2, 13–18. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2023.2\(319\).13-18](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2023.2(319).13-18)
- Piskarova, I. O., Burlaka, Z. V., Maiorskyi, V. V., Meleshchenko, T. V., Shchupak, I. Ya. (2021). *Modelna navchalna prohrama «Istoriia Ukrainy. Vsesvitnia istoriia. 6 klas» dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity* [Model Curriculum «History of Ukraine. World History. Grade 6» for General Secondary Education Institutions]. MON Ukrainy. <https://imzo.gov.ua/model-ni-navchal-ni-prohramy/hromadians-ka-ta-istorychna-osvitnia-haluz/>
- YouTube-канал «Natalia Osina» (2023). *Stvorenniya komiksiv za dopomogoyu Storyboard That* [Creating Comics with Storyboard That]. <https://youtu.be/Sd2n3FHLouo?si=btX2mnpIuzmw2JeX>
- Fedorenko, D. (2020). Blogi, kvesti j komiksi: yak pedagog iz Kirovogradshini rozvivaye svoju shkolu [Blogs, Quests, and Comics: How a Teacher from Kirovohrad Region Develops His School]. «*Tochka dostupu*» – novini Kropivnickogo ta Kirovogradshini. <https://dostyp.com.ua/novini/bloghi-kvesti-i-komiksi-ia-piedaghigh-iz-kirovoghradshchini-rozvivaie-svoiu-shkolu-1/>
- Shchupak, I. Ya., Burlaka, Z. V., Vlasova, N. S., Piskarova, I. O. (2023). *Istoriya Ukrayini. Vsesvitnya istoriya: pidruchnik dlya 6 klasu zakladiv zagalnoyi serednoyi osviti* [History of Ukraine and World History: Textbook for Grade 6 Institutions of General Secondary Education]. Orion. <https://pidruchnyk.com.ua/2610-istoriia-6-klas-shchupak-2023.html>
- Vydavnytstvo «Ranok»: istorychni nauky (2024). *Yak zrobyty vyvchennia istorii tsikavym dlia ditei u tsyfrovu epokhu?* [How to Make Learning History Engaging for Children in the Digital Age?]. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/16bMZa3rcK/>
- Aleixo, P., Matkin, D., Kilby, L. (2020). What do teachers think about the educational role of comic books? A qualitative analysis. *Studies in Comics*, 11 (2), 387–404. https://doi.org/10.1386/stic_00037_1
- Boucher, M., Bach, B., Stoiber, C., Wang, Z., & Aigner, W. (2023). Educational data comics: What can comics do for education in visualization? In *2023 IEEE VIS Workshop on Visualization Education, Literacy, and Activities (EduVis)*, Melbourne, Australia, 2023. <https://doi.org/10.1109/EduVis60792.2023.00012>
- Cardoso, T., Solé, G. S. (2018). The historical comics as a pedagogical resource in the teaching of History. *Antíteses*, 11 (22), 713–740. <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2018v11n22p635>
- Falguera-García, E., Selfa-Sastre, M. (2023). Comics as a critical reading of history in the construction of identity and territorial diversity. *OCNOS*, 22 (1), 1–14. https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337
- Gavaldon, G., McGarr, O. (2019). Exploring pre-service teachers' future intentions to use technology through the use of comics. *Teaching and teacher education*, (83), 99–109. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.04.004>
- Guerrero Elecalde, R., López Serrano, M. J. (2021). The comic as a resource for historical learning in primary education (Cordoba). *Revista San Gregorio*, 47, 83–96. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i47.1645>
- Storyboard That (2025). *Help & FAQs*. <https://help.storyboardthat.com/>
- Krantz Steven, G. (2015). Teaching comics in class: Between mainstream and the alternative. *Studies in Comics*, 6 (1), 179–189. https://doi.org/10.1386/stic.6.1.179_1
- Lima, A. A., Provenza, M. M., Nunes, M. A. (2022). Comics as a Pedagogical Tool for Teaching. *Proceedings of the XVII Latin American Conference on Learning Technologies (LACLO)*, 66–72. <https://doi.org/10.1109/LACLO56648.2022.10013316>
- Mathews Sarah, A. (2011). Framing Preservice Teachers' Interpretations of Graphic Novels in the Social Studies Classroom. *Theory & Research in Social Education*, 39, 416–446. <https://doi.org/10.1080/00933104.2011.10473461>
- Moreno Cantano, A. C. (2019). Storyboard That: El uso de guiones gráficos para el aprendizaje. *Observatorio de tecnologia educativa*, 11, 2–7. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Storyboard-That.pdf>
- Roussou, C., Papavramidou, Z., Antoniou, A., Lepouras, G., Wallace, M. (2019). An Observational Study on the Use of Comics in education. In *Proceedings of the 14th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP)*, 17–20. <https://doi.org/10.1109/SMAP.2019.8864896>
- Topkaya, Y., Batdı, V., Burak, D., Özkaya, A. (2023). The Effectiveness of Using Comics in Education: A Meta-analytic and Meta-thematic Analysis Study. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5 (3), 922–940. <https://doi.org/10.38151/akef.2023.92>

Стаття надійшла до редакції 16.09.2025

Прийнято до друку 26.12.2025

DIDACTIC POTENTIAL OF THE DIGITAL RESOURCE STORYBOARD THAT IN THE SCHOOL HISTORY COURSE (A CASE STUDY OF TEACHING THE TOPIC “CULTURE OF ANCIENT GREECE”)

Ihor Kryvosheia

<https://orcid.org/0000-0003-1429-8293>

PhD in History, Professor

of the Department of World History and Teaching Methods,

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

2 Sadova Str., 20300, Uman, Ukraine

igorkryvosheia@gmail.com

Iryna Kryvosheia

<https://orcid.org/0000-0001-8691-5858>

Doctor of Sciences in History, Professor

of the Department of World History and Teaching Methods,

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

2 Sadova Str., 20300, Uman, Ukraine

iiivahnuk@i.ua

Serhii Kutsenko

<https://orcid.org/0000-0002-8020-2141>

PhD in History, Associate Professor

of the Department of World History and Teaching Methods,

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

2 Sadova Str., 20300, Uman, Ukraine

kutsenka7@gmail.com

The article examines the possibilities of using the Storyboard That resource in history lessons at basic secondary school as a tool for visualizing educational material. The study was prompted by the need to increase students' motivation to learn under martial law and to reduce information overload, which aligns with the objectives of the New Ukrainian School Concept regarding the renewal of approaches to presenting educational material and the development of key competencies. Current problems of modern school history education are outlined, in particular the decline in students' cognitive interest and the need to update forms of presenting educational content in the context of a visually saturated information environment. The methodological basis of the study is the use of analysis, generalization, and pedagogical modeling. The analysis of scientific, methodological, and journalistic literature made it possible to identify the didactic potential of comics, their advantages, and limitations. Based on foreign studies, it was found that comics demonstrate high efficiency as a means of presenting educational material for primary school pupils and grades 5–6 of basic secondary education. The article analyzes the interface of the Storyboard That platform, its functions, technical limitations of the free version, as well as the possibilities for editing scenes, characters, and text elements. Emphasis is placed on the advantages of the service for the educational process in general secondary schools: intuitive controls, the ability to create comics without artistic skills, and the quick generation of visual learning content, which facilitates the integration of the resource into teaching practice. The study provides a detailed analysis of the practical use of Storyboard That based on the example of creating a comic for the topic “Culture of Ancient Greece” in accordance with the 6th-grade curriculum. The stages of work with the service are demonstrated: from familiarization with the platform and collection of historical information to the development of a visual script and presentation of results. The study, conducted during the teaching practice of higher education students at Uman Lyceum No. 1 and Zhashkiv Lyceum No. 3, confirmed the effectiveness of using the Storyboard That resource in teaching the topic «Culture of Ancient Greece» The findings demonstrated increased cognitive engagement of students, better understanding of historical and cultural material, and the development of analytical thinking skills.

Keywords: comic, culture of Ancient Greece, history learning at school, Parthenon, Storyboard That, visualization of educational material.