

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Криворізький фаховий коледж
Державного некомерційного підприємства
«Державний університет «Київський авіаційний інститут»

ХЕНДБУК: КРЕАТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Методичні рекомендації та практичні кейси для викладачів ФПО

Методичні рекомендації та практичні кейси для викладачів ФПО **“ХЕНДБУК: КРЕАТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ”** для здобувачів освіти денної форми навчання з навчальної дисципліни «Українська література», складені на основі навчальної програми «Українська література. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 10-11 класи (рівень стандарту)», затвердженої Наказом МОНУ від «23» жовтня 2017 р. № 1407 (авторський колектив: Р.В. Мовчан, С.Р. Молочко, Д.І. Дроздовський, Л.Т. Коваленко, А.М. Фасоля, В. І. Цимбалюк).

Схвалено засіданням регіонального методичного об'єднання викладачів української філології ЗФПО Південного регіону м. Кривого Рогу (протокол № 3 від 12 лютого 2026 р.).

Укладачі:

МАРЧЕНКО Аліна Анатоліївна — спеціалістка вищої категорії, викладачка Криворізького фахового коледжу Державного некомерційного підприємства «Державний університет «Київський авіаційний інститут»;

ПИВОВАР Альона Вікторівна — спеціалістка вищої категорії, викладачка Криворізького фахового коледжу Державного некомерційного підприємства «Державний університет «Київський авіаційний інститут».

АНОТАЦІЯ

У методичному посібнику розглядається **проблема** впровадження інноваційних цифрових технологій та креативних стратегій у процес вивчення української літератури в закладах фахової передвищої освіти.

Актуальність розробки зумовлена необхідністю модернізації літературної освіти в умовах цифровізації суспільства та пошуку дієвих інструментів для формування читацької грамотності й національної ідентичності сучасного здобувача освіти.

Об'єктом дослідження є освітній процес із дисципліни «Українська література» в закладах ФПО, а **предметом** — сукупність методів, прийомів та діджитал-інструментів (створення літературних коміксів, інтерактивних плакатів, віртуальних книжкових виставок), що сприяють активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти.

Зміст розробки охоплює теоретичне обґрунтування методики «навчання через творчість» та практичні кейси (алгоритми створення творчих завдань і зразки їхньої успішної реалізації на матеріалі конкретних літературних творів). **Призначення** посібника полягає у наданні викладачам-словесникам готового інструментарію для підготовки до занять, що відповідають вимогам Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти та чинній навчальній програмі.

Для кращого розуміння запропонованих методик варто зацентувати увагу на таких **термінах**:

- *хендбук* — компактний посібник-довідник, що містить конкретні інструкції та практичні поради для швидкого застосування в роботі;
- *креативні методи навчання* — сукупність прийомів, що базуються на нешаблонному мисленні та створенні оригінальних інтелектуальних продуктів (наприклад, віртуальних екскурсій чи цифрових портретів персонажів);
- *методичний кейс* — опис конкретної педагогічної ситуації або завдання з повним набором матеріалів для його реалізації;
- *ФПО (фахова передвища освіта)* — рівень освіти, що поєднує здобуття повної загальної середньої освіти з професійною підготовкою, що вимагає специфічних підходів до викладання гуманітарних дисциплін;
- *гейміфікація літературної освіти* — застосування ігрових механік у неігровому контексті навчання;
- *візуальна наратологія* — спосіб інтерпретації тексту через створення візуальних образів (інфографіка, сторітелінг);
- *медіакомпетентність філолога* — здатність викладача ефективно інтегрувати цифрові ресурси у фахову діяльність.

ЗМІСТ

Анотація	3
Зміст	4
БЛОК А. Візуально-цифрові завдання	6
Кейс: профіль героя в соцмережах	7
Кейс: мудборд до твору	8
Кейс: комікс-нарратив	9
Кейс: рекламмейкерство	10
БЛОК Б. Текстуально-реконструктивні завдання	11
Кейс: фанфікшн, або альтернативна історія	12
Кейс: лист герою чи автору твору	13
Кейс: резюме автора	14
Кейс: «Ок, GOOGLE»	15

ЗМІСТ

БЛОК В. Діяльнісно-ігрові завдання	16
Кейс: літературне перевтілення	17
Кейс: UkrMEMO	18
Кейс: сюжетна “бродилка”	19
Кейс: LitUNO	20
Критерії оцінювання творчих завдань	21
Практичний кейс: конструктор завдання	22
Корисні ресурси	24
Список використаних джерел	27
Висновки: від завдання до компетентності	29

БЛОК А. ВІЗУАЛЬНО-ЦИФРОВІ ЗАВДАННЯ



Профіль героя у соцмережах: вправа на психологічну реконструкцію образу персонажа через інструменти сучасного цифрового світу (Instagram, Facebook або TikTok тощо).



Мудборд до твору: візуальне втілення «душі» літературного твору, що передбачає колаж із зображень, текстур, кольорових плям та коротких цитат, які разом створюють цілісну атмосферу тексту або відображають внутрішній стан героя.



Комікс-наратив: створення комікс-малюнків ключових сцен твору.



Рекламомейкерство: створення постеру/обкладинки до екранізації/видання твору.





КЕЙС: ПРОФІЛЬ ГЕРОЯ В СОЦМЕРЕЖАХ

ЗАВДАННЯ. Проаналізувати характер, вподобання та соціальні зв'язки автора/героя, втіливши їх у візуальний медіапродукт.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Я - Франко (Життя і творчість Івана Франка).

Створіть креативну сторінку чи канал Івана Франка у соціальній мережі (Instagram, Telegram) на декілька дописів, продумай інформацію для профілю. Не будьте нудними та поверховими!

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Оберіть фото, що відображає зовнішність героя (можна використати наявні портрети/кадри з екранізацій або згенеровані ШІ зображення). Нікнейм має бути характерним (напр., @eney_the_traveller, @marusia_songstress).
2. Лаконічно опишіть героя (кредо, статус, місце проживання).
3. Створіть 6–9 постів: кожен пост має містити зображення (деталь побуту, пейзаж, портрет) та підпис у формі цитати або рефлексії автора/персонажа.
4. Додайте тематичні іконки актуальних історій (напр., для Мавки: «Ліс», «Музика», «Перевтілення»).



КЕЙС: МУДБОРД ДО ТВОРУ

ЗАВДАННЯ. Створити колаж із зображень, текстур, кольорових плям та коротких цитат, які разом створюють цілісну атмосферу тексту або відображають внутрішній стан героя.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Кольористика втоми та сонця («Intermezzo» М. Коцюбинського)

Кольори: Золотий (ниви), блакитний (небо), чорний (втома), білий (собаки).

Зображення: Безкрає поле, жайворонки у небі, залізна рейка (символ міста), сонячне світло крізь штори.

Цитата: «Йду поміж людьми, як поміж вовками...» або «Сонце! Я тобі вдячний»

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Перш ніж переходити до візуалізації, проаналізуйте твір за такими критеріями:
які кольори домінують у тексті? (Наприклад, «сонячний» жовтий в «Intermezzo» або «тривожний» червоний у «Я (Романтика)»);
які предмети є ключовими? (Наприклад, груша, камінний хрест, сопілка, залізна рука міста).
який настрій переважає? (Наприклад, меланхолія, надія, іронія).
Використовуйте Pinterest для пошуку естетичних зображень, які не буквально ілюструють сюжет, а передають відчуття.
Оберіть 3–5 основних кольорів (у Canva можна скористатися інструментом «Color Palette Generator».
Розмістіть центральне зображення (головний символ або настрій).
2. Додайте 4–6 допоміжних фото (текстури: дерево, туман, метал, тканина).
3. Розмістіть 2–3 влучні цитати, що підсилюють візуал.



КЕЙС: КОМІКС-НАРАТИВ

ЗАВДАННЯ. Створіть візуальний мікроцикл (комікс) за мотивами обраного епізоду літературного твору, використовуючи сучасні цифрові інструменти або засоби образотворчого мистецтва.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Кайдаші: сенс у кадрах
("Кайдашева сім'я" І. Нечуй-Левицький)

Використовуючи можливості образотворчих мистецтв (малюнок, комп'ютерна графіка, мобільні застосунки, ШІ тощо), створіть невеликий комікс про події, відображені у значимому для сюжету епізоду повісті І. Нечуй-Левицького «Кайдашева сім'я» (наприклад, сварка за грушу).

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Фокус на дії: не переказуйте все — оберіть одну вибухову сцену.
2. Розкадровка: плануйте заздалегідь, щоб витримати лаконічний стиль.
3. Впізнаваність: наділіть героїв характерними зовнішніми рисами.
4. Свобода вибору: малюйте власноруч або залучіть технології (ШІ, графіку).
5. «Смачна» мова: використовуйте короткі, але соковиті цитати автора.
6. Сила деталей: виокремлюйте речі, що мають значення для сюжету.

ІНСТРУМЕНТАРІЙ

- для художників: папір/олівець або планшет ([Procreate](#), [Photoshop](#)).
- для конструкторів: [Canva](#) або [Pixton](#).
- для любителів ШІ: [Midjourney](#) або [DALL-E](#).



КЕЙС: РЕКЛАМОМЕЙКЕРСТВО

ЗАВДАННЯ. Розробіть концептуальний постер до обраного літературного твору (або його потенційної сучасної кіноекранізації), що транслює головну ідею, атмосферу та художній код тексту мовою сучасного візуального мистецтва.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Постер до екранізації літературного твору (“Майстер корабля” Ю. Яновський).

Спробуй себе у ролі рекламмейкера і створи змістовний постер до роману Юрія Яновського «Майстер корабля» або до його уявної кіноекранізації, що могла б підкорити сучасні кінозали.

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

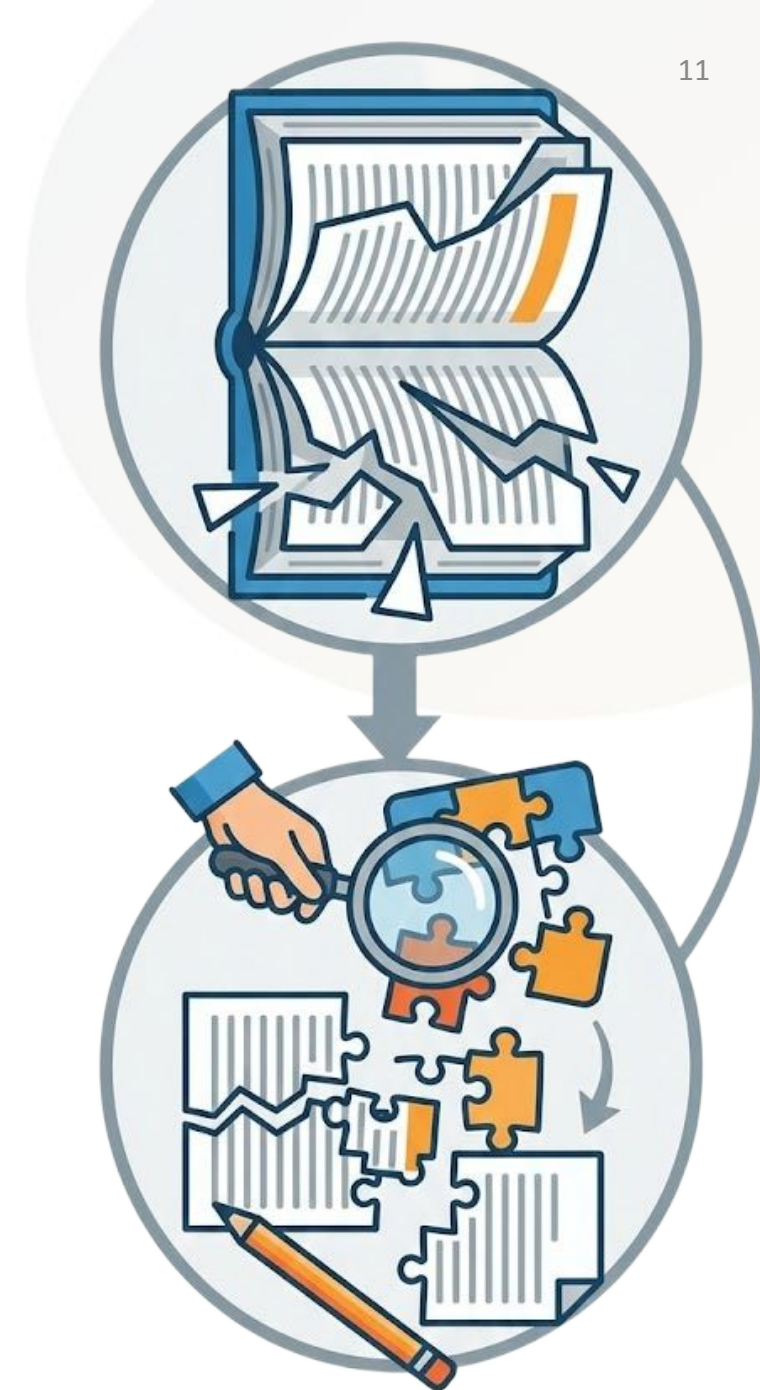
1. Атмосфера та стиль: Відтворюйте емоційний настрій та епоху твору через кольорову гаму та художню стилістику, а не лише через факти.
2. Ключовий символ: Оберіть 1-2 потужні образи-метафори, що розкривають головну ідею. Не намагайтеся зобразити весь сюжет однією картинкою.
3. Лаконічність образів: Використовуйте силуети, тіні або впізнавані деталі замість детального промальовування облич. Це залишає простір для уяви.
4. Інтегрований текст: Назва та слоган мають бути частиною композиції, а не випадковим написом. Шрифт повинен відповідати характеру твору.
5. Візуальна ієрархія: Дотримуйтеся правила «одного погляду»: спочатку глядач бачить головний образ, потім — назву, наприкінці — деталі.

ІНСТРУМЕНТАРІЙ

- цифрові інструменти: [Canva](#), [Adobe Express](#) або [Photoshop](#), [мобільні застосунки для кіно-ефектів](#)
- штучний інтелект: [Midjourney](#) або [DALL-E](#)

БЛОК Б. ТЕКСТУАЛЬНО-РЕКОНСТРУКТИВНІ ЗАВДАННЯ

-  **Фанфікшн, або альтернативна історія:** вправа передбачає визначення ключового моменту у творі (рішення, випадковість, зустріч), де події могли б піти іншим шляхом
-  **Лист герою чи автору:** написання відкритого листа з порадами, питаннями або словами підтримки.
-  **Резюме автора:** вправа на випереджальне навчання та критичний аналіз біографії письменника.
-  **Ok, GOOGLE:** метод цифрової реконструкції психологічного портрета персонажа. Завдання полягає у створенні «історії пошуку» обраного героя в інтернеті, що відображає його внутрішню еволюцію, потреби, приховані страхи або таємні бажання на певному етапі сюжету.





КЕЙС: ФАНФІКШН, АБО АЛЬТЕРНАТИВНА ІСТОРІЯ

ЗАВДАННЯ. Змініть доленосні рішення героїв, даючи відповідь на питання: “Що було б, якби...”, Оберіть ключовий момент у творі (рішення, випадковість, зустріч), де події могли б піти іншим шляхом (наприклад, момент, коли Степан Радченко вирішує покинути село («Місто»), або рішення Чіпки Вареника стати на шлях розбою («Хіба ревуть воли...»)).

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

1. Що було б, якби Григорій Многогрішний не втік з ешелону смерті, а очолив повстання в'язнів під час руху потяга? («Тигролови» І. Багрянний).
2. «Я» вирішує врятувати матір ціною власного життя або втечі. Як це змінить його «загірну комуну»? («Я (Романтика)» М. Хвильовий).

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Зміна подій не має суперечити характеру персонажа. Навіть у нових обставинах герой має діяти згідно зі своїм темпераментом, цінностями та досвідом.
2. При написанні тексту дотримуйтеся таких кроків:
 - опишіть змінену подію;
 - як нове рішення впливає на оточення та світ твору;
 - створіть нову розв'язку (вона може бути як щасливою, так і більш трагічною, ніж в оригіналі);
 - спробуйте імітувати мову автора (використовуйте характерні епітети, звертання, ритміку речень).



КЕЙС: ЛИСТ ГЕРОЮ ЧИ АВТОРУ ТВОРУ

ЗАВДАННЯ. Не просто переказати зміст, а висловити власну позицію, надати підтримку або поставити гострі питання, що виникли під час читання....»).

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

1. Лист Івану Дідуху (В. Стефаник, «Камінний хрест»). Напишіть листа-розраду селянину, який назавжди покидає рідну землю. Що б ви сказали йому перед від'їздом до Канади?
2. Лист Лесі Українці.
Лист про силу духу та «Contra spem spero!». Розкажіть поетці, як її поезія допомагає сучасним українцям долати труднощі.
3. Лист Степану Радченку (В. Підмогильний, «Місто»). Лист-порада щодо його стосунків із жінками та шляху до успіху в мегаполісі.

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

- Використовуйте доречну форму (шанобливу, дружню або офіційну).
- Окресліть момент у творі, який вразив вас найбільше («Я пишу Вам, тому що не можу забути сцену...»).
- Висловіть свої аргументи, поставте питання або запропонуйте інший погляд на ситуацію.
- Підсумуйте, як цей твір зміг вплинути на ваш власний світогляд.
- Намагайтеся відтворити дух епохи або ж, навпаки, пишіть як сучасник, проводячи паралелі між минулим і сьогоденням.
- Лист має бути щирим. Не бійтеся використовувати риторичні питання та оклики.



КЕЙС: РЕЗЮМЕ АВТОРА

ЗАВДАННЯ. Перетворити життєпис класика на сучасний документ, з яким автор міг би претендувати на роботу в сучасному світі.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Резюме Лесі Українки

- використовуючи ресурс canva.com, створіть таке РЕЗЮМЕ для Лесі Українки, яким би вона могла скористатися сьогодні;
- ФАНТАЗУЙТЕ, але спирайтеся на ФАКТИ: яку роботу могла б шукати Лариса Косач зі своїми знаннями та навичками;
- уявіть її в різних професіях: учителька, перекладачка, колумністка в журналі, блогерка на різні культурно-мистецькі теми. Скористуйтеся інформацією про освіту та подорожі в країни, в яких жила поетка. Або які сучасники поетки та її видатні знайомі могли б дати їй рекомендаційні листи?
- будьте КРЕАТИВНИМ!

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Дослідіть біографію автора не як перелік дат, а як перелік компетентностей:
 - освіта: де навчався автор (формально чи самоосвіта), які мови знав, які курси відвідував.
 - досвід: робота у видавництвах, перекладацька діяльність, участь у гуртках чи політичних організаціях.
 - Soft Skills: лідерство (організація літературних об'єднань), стресостійкість (життя в умовах цензури чи хвороби), комунікація.
2. Уявіть автора в сучасному контексті. Яку посаду він міг би обійняти сьогодні? (наприклад, Леся Українка: Cultural Manager, перекладачка-поліглот, Travel-блогерка; Микола Хвильовий: PR-директор медіахолдингу, кризовий менеджер тощо).



КЕЙС: "ОК, GOOGLE"

ЗАВДАННЯ. Оберіть героя літературного твору. Важливо визначити конкретний момент у сюжеті, адже запити героя на початку та у фіналі твору можуть кардинально відрізнятись. Сформулюйте 7–10 запитів, які б ввів ваш герой у пошуковий рядок. Пам'ятайте: запит має бути лаконічним і природним, як у реальному житті сучасного користувача.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Степан Радченко: "ОК, GOOGLE" («Місто» В. Підмогильного)

Контекст: етап завоювання Києва (від селянина до «свого» у місті).

Запити: «Як вивести запах села з одягу?»

1. «Курси міських манер для початківців»
2. «Як написати оповідання, яке надрукують» —
3. «Оренда кімнати на Подолі без господарів»
4. «Що подарувати міській дівчині?»
5. «Валер'ян Підмогильний читати онлайн»

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Виконуючи завдання, використовуйте такі категорії для натхнення:

- побутові потреби: оренда житла, пошук роботи, поради щодо стилю чи етикету.
 - амбіції та цілі: як досягти успіху, куди піти вчитися, як стати відомим.
 - особисті дилеми: стосунки з іншими героями, пошук розради, поради психолога.
 - приховані страхи: як подолати самотність, що робити, якщо переслідують спогади, як уникнути відповідальності.
- Оформіть роботу, використовуючи один із варіантів:
- скриншот вікна браузера або мобільного пошуку (шаблони в Canva);
 - хронологічна сторінка «Історія пошуку» за один критичний день із життя героя;
 - блок «People also ask» (Люди також запитують) навколо головної проблеми персонажа.

БЛОК В. ДІЯЛЬНІСНО-ІГРОВІ ЗАВДАННЯ



Літературне перевтілення: передбачає не просто аналіз персонажа, а реконструкцію його внутрішнього світу, візуалізацію його образу, його “голосу”.



UkrМемо: розробка класичної дидактичної гри на розвиток зорової пам’яті, уваги та асоціативного мислення.



Сюжетна “бродилка”: розробка гри на дошці з фішками та кубиками, яка стимулює детальне вивчення послідовності подій твору.



LitUNO: розробка гри, яка допомагає миттєво класифікувати твори за напрямками.





КЕЙС: ЛІТЕРАТУРНЕ ПЕРЕВТІЛЕННЯ

ЗАВДАННЯ. Обрати персонажа з української літератури (період: від II половини XIX ст. до сучасності), який викликає найбільший емоційний відгук або суперечливі почуття.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: “Я - герой літературного твору”

- Оберіть твір української літератури від 2-ї половини XIX сторіччя до сучасності (з тих, що вивчались впродовж курсу) та відтворіть образ обраного персонажу з твору. Навіть станьте цим образом.
- Доберіть влучні цитати, які б розкрили і обраний образ, і ваш "всесвіт".
- Можливо, є трек, який доповнить або ширше розкриє ваше бачення цього персонажа.
- Додайте фото, відео: відчуйте себе обраним героєм.

*Приклади можна додати для того, щоб зорієнтувати, але не обмежити здобувача освіти.

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Щоб перевтілення було глибоким, необхідно підготувати базу:
 - підберіть 3-5 влучних фраз героя, які відображають його життєве кредо, страхи або мрії.
 - оберіть сучасний музичний трек (або інструментальну композицію), який би слухав цей герой сьогодні або який найкраще розкриває його внутрішній стан.
 - визначте 1-2 предмети, які є символічними для цього персонажа (наприклад, сопілка для Мавки чи револьвер для героя «Я (Романтика)»).
2. Презентуйте результат у зручному форматі (Reels, TikTok, фотоколаж або живий виступ тощо):
 - фото або коротке відео, де здобувач освіти відтворює зовнішній вигляд героя (елементи одягу, міміка, погляд);
 - монолог від першої особи («Я — [Ім'я героя]...»), у якому потрібно пояснити свій останній вчинок або розповісти про те, що залишилося «між рядками».



КЕЙС: UkrMEMO

ЗАВДАННЯ. Створити гру, мета якої — знайти якнайбільше пар пов'язаних між собою карток.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: UkrMEMO: Обличчя класиків

Створіть дидактична гру, спрямована на 100% візуальне впізнавання українських письменників.

Для оптимальної партії (10-15 хв) рекомендується колода з 24 карток (12 пар).

Зверніть увагу на:

1. Дизайн: створіть у Canva шаблон картки (6х6 см).
2. Візуал: оберіть портрети (класичні або сучасні стилізації), щоб додати естетики.
3. Друк: роздрукуйте 2 копії кожного портрета (використовуйте цупкий папір).

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Можливі такі варіанти реалізації:

1. Базовий рівень: дві однакові картки з портретом письменника.
2. Просунутий рівень: портрет письменника та символ його творчості.



КЕЙС: СЮЖЕТНА «БРОДИЛКА»

ЗАВДАННЯ. Створити настільну гру, де рух гравців ігровим полем супроводжується зануренням у сюжет літературного твору, що дозволяє візуалізувати шлях героя та ключові конфлікти.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Можливі теми ігор: “Подорож Енея” («Енеїда» І. Котляревський), “Блукання Степана Радченка Києвом” («Місто» В. Підмогильний), “Мандри Мойсея пустелею” («Мойсей» І. Франка), або “Міфічний ліс” («Лісова пісня» Леся Українка).

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Зверніть увагу на:

- **маршрут:** намалюйте шлях від «Старту» до «Фінішу» у вигляді послідовних клітинок або точок;
- **локації:** позначте на полі ключові місця з твору;
- **візуалізацію:** використовуйте ілюстрації, цитати або QR-коди з відеофрагментами екранізацій для оформлення фону.



КЕЙС: LitUNO

ЗАВДАННЯ. Розробити гру «Літературне UNO», що є адаптацією класичної карткової гри, де замість чисел та стандартних кольорів використовуються літературні напрями, автори, назви творів та терміни. Гра ідеально підходить для фінального проєкту з курсу “Українська література”.

МЕТОДИЧНИЙ КЕЙС

Тема: Творець UNO

- Розробіть карткову гру, де замість стандартних кольорів використовуються літературні напрями, а замість цифр — прізвища авторів та назви творів.
- Колода має бути поділена на 4 основні кольори, кожен з яких відповідає певному літературному напрямку.
- Продумайте спеціальні картки, у яких замість стандартних символів дії використовуються літературні алюзії (наприклад, «Заповіт» (+4 картки) - наступний гравець бере 4 картки та пропускає хід; «Contra spem spero!» - Зміна напрямку ходу (за чи проти годинникової стрілки); «Енеїда» - наступний гравець пропускає хід тощо); а також чітку інструкцію гри.

ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Створіть у Canva картки (формат «Playing Cards»).
2. На кожній картці розмістіть прізвище автора, назву твору та відповідну піктограму. Приклади для кольорів колоди:
 - червоний (реалізм): І. Нечуй-Левицький, Панас Мирний, І. Карпенко-Карий.
 - синій (модернізм): М. Коцюбинський, Леся Українка, О. Кобилянська, В. Стефаник.
 - зелений (романтизм / класицизм): Т. Шевченко, П. Куліш, І. Котляревський.
 - жовтий (постмодернізм / сучасність): Л. Костенко, В. Стус, сучасні автори.
3. Для друку використовуйте цупкий папір.

ЯК ОЦІНЮВАТИ ТВОРЧІСТЬ?

Критерій	Дескриптор	Бали
Текстуальна точність	Відповідність фактам твору, відсутність анахронізмів	1-3
Оригінальність	Креативність підходу, нестандартність ідей	1-3
Глибина аналізу	Розуміння психології героїв та авторської позиції	1-4
Естетика виконання	Якість візуалізації або грамотність тексту	1-2
Загальна кількість балів		4-12

ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС: КОНСТРУКТОР ЗАВДАННЯ

Алгоритм

1. Формулювання «яскравої назви» завдання:

- мета: привернути увагу здобувачів освіти та відійти від формалізму.
- як заповнити: замість сухого «Аналіз образу» використовуйте метафоричні або осучаснені назви. Наприклад: «*Степан Радченко: шлях до успіху в мегаполісі*» або «*Кольористика втоми та сонця*» для «Intermezzo».

2. Визначення теми та часових рамок:

- тема: вкажіть конкретний розділ навчальної програми (наприклад, «Модернізм» або «Література 20-30-х років»).
- розрахунок часу: розподіліть навантаження на два етапи:
 - аудиторний час: 10–15 хв на пояснення алгоритму та інструктаж.
 - самостійна робота: час на пошук матеріалів (наприклад, у Pinterest) та технічне виконання (в Canva чи ШІ).

3. Визначення рівня складності

- Базовий рівень: створення продукту на основі готових шаблонів (наприклад, лист герою або заповнення профілю в соцмережах за зразком).
- Просунутий рівень: потребує синтезу знань та використання складних інструментів (наприклад, створення коміксу через ШІ Midjourney або розробка рекламного постера до уявної екранізації).

Приклад

Кейс «Резюме автора»

- Назва: «Олександр Довженко: Cultural Manager у сучасному світі».
- Час: 15 хв (інструктаж) + 45 хв (самостійна робота).
- Рівень: Просунутий.
- Алгоритм: 1) Вивчити біографію як перелік компетенцій; 2) Обрати сучасну професію для автора; 3) Створити документ у Canva за шаблоном «Resume».
- Прогноз: розвиток креативного мислення через модернізацію історичного контексту,

ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС: КОНСТРУКТОР ЗАВДАННЯ

4. Побудова покрокового алгоритму для здобувача освіти (Roadmap).

Це найважливіша частина конструктора, яка має містити 3–5 чітких кроків:

- Крок 1. Аналітичний: що саме з тексту потрібно обрати (цитати, символи, ключові події).
- Крок 2. Технічний: який цифровий інструмент використати (Canva, соцмережі, ШІ-генератори).
- Крок 3. Творчий: специфічна вимога до формату (наприклад, створити 6–9 постів для профілю або обрати 3–5 домінантних кольорів для мудборду).

5. Очікувані результати (Soft Skills).

- Вкажіть, які навички, крім літературних знань, розвиває це завдання: медіакомпетентність, креативне мислення, навички самопрезентації чи цифрову грамотність.

медіакомпетентності під час критичного аналізу біографії, цифрової грамотності у процесі роботи з графічним редактором та навичок самопрезентації через опанування ділового етикету.

КОРИСНІ РЕСУРСИ

Ресурси для візуально-цифрових завдань

- **Canva** — універсальна платформа для дизайну. Містить готові шаблони для резюме (кейс «Резюме автора»), постів у соцмережах (кейс «Профіль героя») та карток для настільних ігор.
- **Adobe Express** — альтернативний інструмент для створення графічного контенту та постерів до екранізацій творів.
- **Leonardo.Ai** — неймережа для генерації зображень, відео та 3D-моделей, орієнтована на автоматизацію та масштабування візуального контенту
- **Midjourney / DALL-E / Bing Image Creator** — неймережі, що дозволяють створювати унікальні ілюстрації, які максимально точно відповідають авторським описам у тексті.
- **Pixton** — спеціалізований сервіс для створення навчальних коміксів із великою бібліотекою персонажів та фонів.
- **Storyboard That** — зручний конструктор розкадровок для візуалізації ключових сцен літературного тексту.
- **Book Creator** — ресурс для створення інтерактивних книг та цифрових щоденників персонажів.

КОРИСНІ РЕСУРСИ

Креативний рерайтинг

Twine — чудовий сервіс для створення інтерактивних історій. Підходить для завдань на кшталт «Альтернативна доля героя»: студенти реконструюють сюжетну лінію класичного твору, додаючи точки вибору, що можуть змінити фінал (наприклад, «Якби Чіпка не пішов розбишакувати...»).

Padlet — віртуальна дошка для колективного сторітелінгу. Можна використовувати для кейсу «Лист у пляшці» або «Загублений щоденник персонажа», де кожен студент додає фрагмент тексту, реконструюючи події, які залишилися «поза кадром» основного твору.

Blackout Poetry — техніка створення нових смислів шляхом викреслювання «зайвих» слів у готовому тексті. Студенти беруть фрагмент твору (наприклад, опис природи у Коцюбинського) і, зафарбовуючи більшу частину тексту, залишають лише слова, що утворюють новий вірш або лаконічну думку.

XMind / Coggle — інструменти для побудови інтелектуальних карт, які допомагають у «логічній реконструкції». Завдання може полягати у відтворенні розгалуженої системи персонажів або генеалогічного дерева (наприклад, для «Хіба ревуть воли...» чи «Кайдашевої сім'ї»).

WordItOut / Word Art — хмари слів для вправи «Текстуальний пазл». Студенти завантажують уривок твору, сервіс створює візуальну хмару з найчастотніших слів, а інша група має за цими словами реконструювати тему, ідею або конкретний епізод твору.

WriteDuet — професійний інструмент для написання сценаріїв. Можна використовувати для творчої трансформації тексту: наприклад, завдання «Проза — у драму» (реконструювати діалоги героїв із повісті у формат кіносценарію).

КОРИСНІ РЕСУРСИ

Гейміфікація та інтерактивні вправи

- **Wordwall** — ідеально підходить для створення гри «UkrMEMO», інтерактивних вправ на відповідність та класифікацію творів за напрямками.
- **Genially** — найкращий вибір для розробки кейсу «Сюжетна бродилка» та інтерактивних плакатів.
- **LearningApps** — перевірений ресурс для створення пазлів, кросвордів та вправ на послідовність подій у творі.



Список викристаних джерел

Нормативно-правові джерела та програми

- 1 Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття»). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/896-93-п>
- 2 Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/139-2011-п>
- 3 Українська література. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 10–11 класи (рівень стандарту) / уклад.: Р. В. Мовчан та ін. (затверджена Наказом МОН № 1407 від 23.10.2017 р.). URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-10-11-klasiv>

Науково-методична література

- 4 Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2014. 95 с.
- 5 Фасоля А. М. Особистісно зорієнтоване навчання: дидактичний аспект. *Українська мова і література в школі*. 2015. № 10.
- 6 Чумарна М. І. Код української літератури: навч. посіб. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2010. 160 с.
- 7 Методичні рекомендації щодо розвитку критичного мислення учнів у процесі вивчення літератури. *Освіторія*. URL: <https://osvitoria.media/>

Статті про сучасні методи

- 8 Бондаренко Н. Використання ментальних карт (Mind Maps) на уроках літератури. *Дивослово*. 2019. № 5.
- 9 Комікси на уроках літератури: методичні поради щодо створення візуальних наративів. *На Урок*. URL: <https://naurok.com.ua/journal>

Список викристаних джерел

- 10 Фанфікшн як засіб розвитку творчих здібностей студентів при вивченні класики. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/>

Електронні бібліотеки та медіатеки

- 11 УкрЛіб — Бібліотека української літератури (електронні тексти, біографії, критичні статті). URL: <https://www.ukrlib.com.ua/>

Цифрові інструменти

- 12 Інструменти Canva для освіти: як створити візуальний контент для уроків літератури. *Офіційний блог Canva*. URL: <https://www.canva.com/education/>

- 13 Genially в освітньому процесі: створення інтерактивних плакатів та ігор. URL: <https://genial.ly/education/>

- 14 Використання штучного інтелекту (Midjourney, ChatGPT) у викладанні гуманітарних дисциплін: практичні поради. *НУШ*. URL: <https://nus.org.ua/>

- 15 LearningApps.org — мультимедійні вправи для підтримки навчання та викладання. URL: <https://learningapps.org/>

- 16 Wordwall: як перетворити урок на гру. Посібник для вчителя. URL: <https://wordwall.net/uk>



ВИСНОВКИ

ВІД ЗАВДАННЯ ДО КОМПЕТЕНТНОСТІ

Впровадження цих **кейсів** перетворює здобувача освіти з
пасивного слухача на активного **творця смислів**.

12+

Кейсів

100%

Залученість

Soft Skills

Результат