

**Факультет початкової, технологічної та професійної освіти**

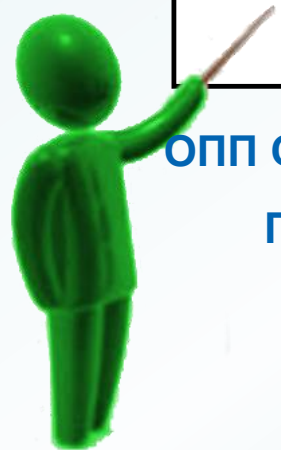
**Кафедра ТЕОРІЇ І ПРАКТИКИ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

# **КОМІКС У ОСВІТНЬОМУ СТОРИТЕЙЛІНГУ**

**ОПП Середня освіта (Трудове навчання та технології)**

**Перший бакалаврський рівень вищої освіти**

**Дисципліна широкого вибору для всіх спеціальностей університету**



Викладачі дисципліни  
“КОМІКС У ОСВІТНЬОМУ СТОРІТЕЙЛІНГУ”



Кандидат педагогічних наук, доцент  
**Бутиріна Марина Володимирівна**  
Email: butyrina\_mb@ukr.net



Кандидат педагогічних наук, доцент  
**Перейма Володимир Васильович**  
Email: vvpereima@gmail.com

<http://www.slavdpu.dn.ua/index.php/teorii-i-praktyky-tekhnologichnoi-ta-profesiinoi-osvity/sklad-kafedri>



<http://ddpu.edu.ua:9090/moodle/course/view.php?id=1899>

Консультації Середя 14.40 – 16.00

## Анотація до дисципліни

**Метою** вивчення навчальної дисципліни «Комікс у освітньому сторітейлінгу» є формування навички аналізу коміксу з позиції дидактики і його художньої складової та вміння користуватися веб-сервісами для створення коміксів;

**Предметом** вивчення навчальної дисципліни «Комікс у освітньому сторітейлінгу» є дидактичний потенціал коміксу. В процесі вивчення дисципліни відбувається ознайомлення з веб-сервісами для створення коміксів і формування елементарних практичних вмінь роботи з конструктором коміксів Pixton.





**Компетентності, які будуть сформовані у результатами вивчення:**


**загальні:**

- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

**спеціальні:**

- готовність до застосування сучасних засобів інформаційних і цифрових технологій, пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних ресурсів;
- здатність використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань та саморозвитку.

**Очікувані результати навчання:** студент повинен:

- уміти вирішувати завдання пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних освітніх ресурсів, адаптувати та модифікувати їх, конструювати власні цифрові ресурси;
  - використовувати можливості сучасних програмних засобів, використовувати Інтернет - ресурси;
- 

## **Зміст дисципліни**

**Тема 1.** Історія розвитку американського коміксу.

**Тема 2.** Комікси в країнах Європи і Далекого Сходу.

**Тема 3.** Сторітелінг як інструмент оптимізації навчання.

**Тема 4.** Сучасний комікс і трансмедійні розповіді історій.

**Тема 5.** Конструктор коміксів Pixton. Галерея персонажів.

Розробка власних героїв як вид гри.

