



Силабус
навчальної дисципліни
«Літературна історія коміксу: від
гравюри до манга»
2025-2026 навчальний рік

Освітня програма	«Середня освіта (Мова і література (англійська))»
Спеціальність	A4 Середня освіта
Предметна спеціальність	A4.02 Середня освіта (Мова та зарубіжна література (англійська))
Спеціалізація	A4.021 Англійська мова та зарубіжна література
Галузь знань	01 Освіта / Педагогіка
Статус дисципліни	Вибіркова
Викладач	Ганна Табакова
Кафедра	української та зарубіжної літератури і порівняльного літературознавства
Посилання на сайт	
Контактний телефон	+380669464702
E-mail викладача	septeni@ukr.net
Графік консультацій	понеділок, 11.00-12.00

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Кількість кредитів / годин	Форма навчання	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Звітність
5 / 90 год.	очна (денна)	20 год.	20 год.	110 год.	залік
	заочна (дистанційна)	6 год.	6 год.	138 год.	

Семестр: осінній

Мова навчання: українська

Ключові слова: графічний роман, комікс, манга, жанр, масова література.

Метою курсу є вивчення жанрів масової літератури, зокрема коміксу, графічного роману і манга, історія розвитку жанрів і процесів трансформації літературних сюжетів у комікс, переходу коміксу в художню літературу. культурного впливу коміксів і графічних романів як унікального мистецького засобу.

Предметом українські та зарубіжні графічні романи, комікси та манга як жанри масової літератури.

Основні результати навчання і компетентності згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

Інтегральна компетентність (ІК)

Здатність розв'язувати складні задачі або проблеми в галузі освіти, що передбачає здійснення інновацій та/або проведення педагогічних досліджень і характеризується невизначеністю умов.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 01. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях

ЗК 02. Здатність використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології у професійній діяльності

ЗК 05. Здатність генерувати нові ідеї (креативність) та приймати обґрунтовані рішення

Фахові компетентності (ФК)

ФК 04. Здатність до моделювання змісту навчання, формування в учнів ключових компетентностей та здійснення інтегрованого навчання.

ПК 06. Здатність володіти технологіями навчання іноземної мови і літератури, використовувати різноманітні методи і прийоми навчання іноземної мови та зарубіжної літератури в закладах середньої та вищої освіти, оцінювати їх ефективність і розробляти шляхи їх удосконалення.

ПРН 03. Обирає методи і прийоми навчання іноземної мови і зарубіжної літератури і контролю навчальних досягнень учнів відповідно до цілей і завдань освітнього процесу; оцінює навчальні матеріали та адаптує їх до конкретного освітнянського контексту, створює навчально-методичне забезпечення для проведення занять з іноземної мови і зарубіжної літератури.

ПРН 06. Взаємодіє зі спільнотами (на місцевому, регіональному, національному, європейському й глобальному рівнях) для розвитку професійних знань і фахових компетентностей, використовує практичний досвід і мовно-літературний контекст для реалізації цілей освітнього процесу в закладах середньої і вищої освіти.

ПРН 07. Демонструє рівень загальнотеоретичної та професійної підготовки з іноземної мови і зарубіжної літератури та методики їх навчання, уміння збирати наукову інформацію з тематики дослідження, використовуючи різні джерела інформації, формулювати цілі та завдання і вибрати відповідні методи дослідження, в тому числі й емпіричні; здійснює самостійний науковий пошук для оптимізації процесу навчання іноземної мови і зарубіжної літератури в конкретному освітнянському контексті.

Зміст курсу:

Тема 1. Жанрове різноманіття візуальної літератури: комікс, графічний роман, мальопис, манга та ін. Основні жанри візуальної літератури та їхні відмінності. Природа коміксу як синтезу слова й зображення. Особливості візуального наративу, взаємодія тексту, кадру й ритму оповіді. Принципи композиції сторінки, структурування сюжету через візуальні елементи.

Тема 2. Історія виникнення й розвитку коміксу й графічного роману. Історичні витоки коміксу та формування його естетики. Етапи становлення графічного роману як окремого виду мистецтва. «Золотий вік» коміксу: культурні, соціальні та художні особливості періоду. Роль американських і європейських видавництв у популяризації жанру.

Тема 3. Розвиток мальописів в Україні: основні етапи й знакові твори. Історія формування українського коміксу від перших спроб до сучасності. Визначальні автори, художники та проекти. Тематичні та жанрові особливості українських мальописів. Комікс як засіб самоідентифікації та культурного діалогу.

Тема 4. Репрезентація історії в коміксах. Мемуари та особиста розповідь у графічній формі. «Маус» Арт Шпігельман і «Персеполіс» Маржан Сатрапі. Репрезентація травми та пам'яті через візуальне мистецтво. Комікс як форма історичного та автобіографічного наративу. Візуалізація травми, пам'яті та особистого досвіду. Аналіз знакових творів, що поєднують документальність і художність. Графічна форма як спосіб осмислення історії через індивідуальну перспективу.

Тема 5. Український історичний комікс: від Київської Русі до військового коміксу. Розвиток історичної тематики в українських мальописах. Інтерпретація національної історії в образах і сюжетах. Сучасні військові комікси як форма документування війни й формування національної пам'яті. Місце історичного коміксу в українській культурі.

Тема 6. • Жанр супергероїв та його культурне значення. Екранізація коміксів. Деконструкція наративів супергероїв («Вартові» Алана Мура). Супергерої як сучасна міфологія. Походження образу супергероя та його архетипові риси. Соціокультурні функції супергероїчного міфу. Деконструкція жанру в постмодерній літературі та кіно. Вплив екранізацій на сприйняття коміксів і масову

культуру.

Тема 7. Національні жанрові різновиди коміксів. Японські манга. Європейські комікси (франко-бельгійська традиція). Культурні відмінності у візуальній оповіді. Порівняння національних традицій коміксотворення. Манга як унікальний культурний феномен Японії. Франко-бельгійська школа коміксу та її вплив на європейську культуру. Культурні коди, естетика й тематика як маркери національної ідентичності.

Тема 8. Діджиталізовані варіанти коміксу. Веб-комікси та цифрові платформи. Інтерактивні комікси. Сучасні форми цифрової комікс-культури. Веб-комікси як демократичний і доступний формат. Особливості інтерактивних і мультимедійних наративів. Зміна способів сприйняття та поширення коміксів у цифрову епоху.

Тема 9. Трансформація сюжетів класичної літератури в графічний роман і комікс. Адаптація літературної класики у форматі коміксу. Нові способи інтерпретації відомих текстів через візуальні образи. Роль графічного роману у популяризації літературної класичної спадщини. Естетичні та наративні виклики перекладу тексту в зображення.

Тема 10 Освітній потенціал коміксу. Комікс як інструмент розвитку критичного мислення, візуальної грамотності та емпатії. Можливості використання коміксів у викладанні літератури, історії, мистецтва. Графічний роман як форма діалогу між культурою, освітою та суспільством. Потенціал коміксу для міждисциплінарного навчання

Методи навчання: аналітичний, синтетичний, дедуктивний, індуктивний, пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемний, частково-пошуковий, дослідницький, словесні (розповідь, пояснення, бесіда, лекція, інструктаж, робота з книгою); наочні (демонстрація, ілюстрація, спостереження); практичні (практична робота, виконання завдання), методи організації навчальної діяльності, стимулювання і релаксації, контролю та оцінки.

Політика курсу (особливості проведення навчальних занять): від студента очікується здатність відповідати на питання за вивченим матеріалом, обговорення дискусійних питань, активна участь у практичних заняттях та виконання самостійної роботи.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: персональний комп'ютер, проектор, екран/інтерактивна дошка.

Система оцінювання та вимоги: оцінювання навчальних досягнень здобувачів здійснюється відповідно до Положення про порядок оцінювання знань здобувачів у Бердянському державному педагогічному університеті.

Підсумковий рейтинг з навчальної дисципліни – це сума рейтингової оцінки за результатами поточної успішності здобувачів вищої освіти (сума балів за поточну роботу на практичних заняттях та балів за самостійну роботу) і самостійної роботи.

За **весь курс** здобувач отримує **максимум 100 балів (підсумкова оцінка)**. До їх складу входять:

60 балів – поточний контроль успішності на практичних заняттях;

40 балів – контроль самостійної роботи.

Таблиця 1. Максимальна вага поточного та підсумкового контролю у балах

Вид контролю	Максимальна вага поточного та підсумкового контролю в балах	Підсумкова оцінка
Поточний контроль		100
Практичні заняття	60	
Самостійна робота	40	

Розподіл набраних здобувачем балів під час практичних занять

Оцінювання здобувачів відбувається за шкалою 1-7 балів за всі види роботи:

1 = F (критично низький рівень)

2 = FX (незадовільно з можливістю перескладання)

3 = E (задовільно)

4 = D (задовільно+)

5 = C (добре)

6 = B (добре+)

7 = A (відмінно)

Здобувач отримує оцінки за роботу на кожному практичному занятті плюс за виконання завдань з самостійної роботи.

Формула переведення балів за практичні заняття

$$N_{\text{практик}} = (A \div B) \times 60$$

Де:

Nпрактик = остаточні бали за практичні заняття (максимум 40)

A = сума всіх балів, отриманих здобувачем на практичних заняттях

B = максимально можлива сума балів на практичних заняттях (105 балів)

40 = максимальна кількість балів, що зараховується за практичні заняття згідно таблиці

розподілу

Формула переведення балів за самостійну роботу

$$N_{\text{сам}} = (C \div D) \times 40$$

Де:

Nсам = остаточні бали за самостійну роботу (максимум 40)

C = сума всіх балів, отриманих здобувачем за самостійну роботу

D = максимально можлива сума балів за самостійну роботу

40 = максимальна кількість балів, що зараховується за самостійну роботу згідно таблиці

розподілу

Таблиця 3. Внутрішня університетська шкала оцінювання

Шкала оцінювання, що використовується в університеті	Шкала оцінювання ЄКТС
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D
50-57	E
35-49	FX (з можливістю повторного складання)
1-34	F (з обов'язковим повторним вивченням ОК)

Список рекомендованих джерел:

Базова

1. Eisner, W. Comics & sequential art. Florida: Poorhouse Press, 164 p
2. Eko U. The Role of the Reader Explorations in the Semiotics of Texts. — URL: https://monoskop.org/images/1/1b/Eco_Umberto_The_Role_of_the_Reader_1979.pdf
3. Groensteen, T., Beaty, B., & Nguyen, N. (2007). Front Matter. In The System of Comics (pp. i–iv). University Press of Mississippi. – URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt2tvj7m.1>
4. McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins.1993

Допоміжна

1. Горішний К. Графічний роман: нове бачення класичної української літератури. Українська мова та література. 2015. No 7 – 8. С. 15 – 16.
2. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція. — URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2013_31_43.
3. Космацька Н. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. Мова і культура. 2012. Вип. 15. С. 15–20. URL :http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5
4. Підпригора С. Українська експериментальна проза ХХ–початку ХХІ століть : «неможлива» література : монографія. Миколаїв : Іліон, 2018. 392 с.
5. Юрженко В. В. Досвід використання навчальних коміксів в технологічних освітніх системах найбільш розвинутих країн світу. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Серія : Педагогічні науки. 2015. Вип. 124. С. 303–306.

Інформаційні ресурси

1. Національна бібліотека України імені Вернадського. URL: <http://nbuv.gov.ua>
2. Бібліотека БДПУ: <https://library.bdpu.org.ua/>
3. Бібліотека світової літератури. Оригінали та переклади. URL: www.chtyvo.org.ua