



УДК 37.091.3:37.016:004:373.2

[https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-2\(22\)-837-851](https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-2(22)-837-851)

Сорочинська Оксана Андріївна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії та методик дошкільної й інклюзивної освіти, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, <https://orcid.org/0000-0003-4823-1089>

Гринів Анна Іванівна здобувачка вищої освіти, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, <https://orcid.org/0009-0007-4393-7388>

ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-МОВЛЕННЕВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ: STREAM-ОРІЄНТОВАНЕ МЕЙКЕРСТВО

Анотація. У статті розкрито проблему розвитку художньо-мовленнєвої компетентності вихованців п'ятого року життя в умовах сучасної освітньої парадигми. Авторками проаналізовано концептуальну спорідненість дефініцій «художньо-мовленнєва» та «літературно-художня» компетентність відповідно до вимог оновленого Державного стандарту дошкільної освіти (2025 р.), акцентуючи увагу на їхньому діяльнісному та комунікативному векторах. Обґрунтовано доцільність інтеграції STREAM-підходу як дієвого механізму переходу від пасивного сприйняття тексту до активної творчо-продуктивної діяльності.

Особливу увагу приділено феномену мейкерства як фундаменту для вербалізації практичних дій дитини. У роботі доведено, що створення матеріальних об'єктів забезпечує «опредмечування» художнього образу та стимулює пояснювальне мовлення, логізацію висловлювань і збагачення словника через сенсорний досвід. Детально схарактеризовано інноваційні форми STREAM-орієнтованого мейкерства: технологію «Storybox» (коробка-інсталяція) для візуалізації сюжетної лінії та просторового орієнтування; «Pop-up інженерію» (рухомі книги-театри) для активізації пояснювального мовлення та розуміння причинно-наслідкових зв'язків; створення інтерактивних книг із використанням QR-кодів, що поєднують ручну працю із цифровим сторітелінгом.

Окремо розглянуто технологію «Світловий короб» (Shadow Box Stories) на прикладі роботи з українською народною казкою, де через інженерне проектування, світлові дослідження та театралізацію відбувається трансфор-



мація літературного досвіду в креативні мовленнєві конструкції. Визначено вимоги до трансформованого освітнього середовища, яке має поєднувати риси лабораторії та мистецької майстерні, стимулюючи дитину до суб'єктної позиції у творчості.

Ключові слова: інтерактивні засоби, літературно-художня компетентність, мейкерство, середній дошкільний вік, світловий короб (Shadow Box Stories), художньо-мовленнєва компетентність, Pop-up інженерія, Storybox, STREAM-освіта.

Sorochynska Oksana Candidate of Pedagogical Sciences (PhD in Pedagogy), Associate Professor of the Department of Theory and Methods of Preschool and Inclusive Education, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, <https://orcid.org/0000-0003-4823-1089>

Hryniv Anna higher education student, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, <https://orcid.org/0009-0007-4393-7388>

INTERACTIVE MEANS OF FORMING ARTISTIC AND SPEECH COMPETENCE IN MIDDLE PRESCHOOL AGE CHILDREN: STREAM-ORIENTED MAKING

Abstract. The article reveals the problem of developing artistic and speech competence of fifth-year pupils in the conditions of the modern educational paradigm. The authors analyzed the conceptual relationship of the definitions of «artistic and speech» and «literary and artistic» competence in accordance with the requirements of the updated State Standard of Preschool Education (2025), focusing on their activity and communicative vectors. The feasibility of integrating the STREAM approach as an effective mechanism for the transition from passive perception of the text to active creative and productive activity is substantiated.

Particular attention is paid to the phenomenon of making as a foundation for the verbalization of the child's practical actions. The work proves that the creation of material objects provides the «objectification» of the artistic image and stimulates explanatory speech, logicization of statements and enrichment of the dictionary through sensory experience. Innovative forms of STREAM-oriented making are described in detail: the «Storybox» technology (box-installation) for visualizing the storyline and spatial orientation; «Pop-up engineering» (moving books-theaters) for activating explanatory speech and understanding cause-and-effect relationships; creating interactive books using QR codes that combine manual labor with digital storytelling.

The «Shadow Box Stories» technology is separately considered on the example of working with a Ukrainian folk tale, where through engineering design,



light research and theatricalization, literary experience is transformed into creative speech constructions. Requirements for a transformed educational environment are determined, which should combine the features of a laboratory and an art workshop, stimulating the child to a subjective position in creativity.

Keywords: interactive tools, literary and artistic competence, making, middle preschool age, shadow box (Shadow Box Stories), artistic and speech competence, Pop-up engineering, Storybox, STREAM education.

Постановка проблеми. Сучасна парадигма дошкільної освіти вимагає пошуку інноваційних шляхів розвитку особистості, де мовленнєвий розвиток розглядається не ізольовано, а в контексті практичної, творчої та дослідницької діяльності. Особливої ваги це набуває в середньому дошкільному віці, коли відбувається інтенсивне збагачення словника та формування навичок зв'язного мовлення. Концепція STREAM-освіти (Science, Technology, Reading + Writing, Engineering, Arts, Mathematics) дозволяє інтегрувати процес створення матеріальних об'єктів (мейкерство) із розвитком комунікативних здібностей дитини.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення наукового доробку вітчизняних дослідників дозволяє констатувати, що становлення художньо-мовленнєвої компетентності у вихованців середніх груп закладів дошкільної освіти є складним і багатогранним процесом. Концептуальні засади цього питання ґрунтовно висвітлені у працях Т. Атрощенко, Л. Іщенко, А. Богуш та Т. Піроженко, М. Федорової. Автори розглядають зазначену компетентність як інтегральну характеристику дитини, що поєднує в собі когнітивну, літературну та емоційно-ціннісну складові. Водночас прикладний аспект проблеми, зокрема методика роботи з художнім текстом, представлена у розробках О. Євпак, Н. Гавриш та Т. Котик, Л. Кобилецької, О. Сорочинської. Їхня технологія спрямована на глибоке осмислення художніх образів через залучення дітей до активної взаємодії з літературними та фольклорними творами, що сприяє розвитку естетичного смаку та поетичного сприйняття. Питання інтеграції STREAM активно досліджується Л. Васалатій, В. Вертугіною, К. Крутій, О. Максимовою та ін., які наголошують на важливості виховання «культури інженерного мислення» через практичну діяльність [2]. Сучасні аспекти впровадження мейкерства в освітній простір ЗДО висвітлено у роботі О. Сорочинської та В. Танської, які розглядають мейкерство як засіб розвитку творчого потенціалу та ініціативності дошкільників [849].

Мета статті. Обґрунтувати теоретичні засади та розкрити методичні аспекти формування художньо-мовленнєвої компетентності в дітей середнього дошкільного віку засобами STREAM-орієнтованого мейкерства.



Визначити роль інноваційних засобів (Storybox, Pop-up інженерія, інтерактивна книга, Світловий короб) у стимулюванні творчої мовленнєвої активності та матеріалізації художніх образів літературних творів.

Виклад основного матеріалу. Аналіз наукових праць свідчить, що розвиток художньо-мовленнєвої компетентності у середньому дошкільному віці є стратегічно важливим, оскільки цей період є сенситивним для інтенсивного зростання творчої уяви та образного мислення дитини. Саме на п'ятому році життя дитина переходить від простого відтворення почутого до глибинного емоційного співпереживання літературним героям, що закладає фундамент для формування стійкого естетичного смаку та культури мовлення.

Відповідно до положень Базового компонента дошкільної освіти (2021 р.) та Державного стандарту дошкільної освіти (2025 р.), у сучасній науково-педагогічній літературі паралельно функціонують терміни «художньо-мовленнєва» та «літературно-художня» компетентність [6]. Ці поняття розглядаються як складні інтегровані утворення, що відображають здатність дитини до сприйняття літературних та художніх творів, вираження ціннісного ставлення до художнього слова й книги та активного відтворення власних художньо-естетичних вражень через комунікацію у різних видах художньо-мовленнєвої діяльності. Ці два поняття виявляють високу ступінь концептуальної спорідненості, що часто зумовлює їх взаємозамінне або комплементарне використання. Попри певні відмінності в дефініціях, вони фактично описують ідентичне педагогічне явище, розглядаючи його з різних методологічних ракурсів. Насамперед, обидва визначення мають спільний об'єкт зацікавленості, спрямований на взаємодію дитини з художнім словом, фольклорною спадщиною та літературними творами, що представлені як у традиційному друкованому, так і в сучасному електронному форматах. Важливим спільним знаменником виступає аксіологічний компонент, який акцентує увагу на формуванні ціннісного ставлення особистості до книжки та слова як унікального культурного явища. Окрім того, обидві дефініції реалізують діяльнісний підхід: кінцевим критерієм сформованості компетентності в обох випадках вважається здатність дитини відтворювати власні художньо-естетичні враження через активні види діяльності, зокрема художньо-мовленнєву та театралізовану. Нарешті, концептуальна близькість термінів підкреслюється спільним комунікативним вектором, що передбачає досягнення вихованцем такого рівня літературної обізнаності, який забезпечує повноцінну художню комунікацію в соціумі.

Незважаючи на спільну методологічну основу, порівняння дефініцій дозволяє виявити певні нюанси в акцентах обох термінів. Зокрема, художньо-мовленнєва компетентність має виражений процесуально-діяльнісний вектор, оскільки її визначення фокусується на «здатності відтворювати» враження,



2(22)
2026

СУСПІЛЬСТВО ТА
НАЦІОНАЛЬНІ
ІНТЕРЕСИ

ISSN 3041-1572 Online

акцентуючи на зовнішньому мовленнєвому втіленні художнього образу. Натомість літературно-художня компетентність фокусується на внутрішній архітектоніці особистості: ціннісному ставленні до книги, глибині естетичного сприйняття та рівні літературознавчої обізнаності. Відмінності простежуються і в рівні необхідної підготовки: якщо у першому випадку йдеться про загальну літературну обізнаність, то у другому – про літературознавчий аспект, що передбачає глибше розуміння жанрової специфіки та засобів художньої виразності. Таким чином, художньо-мовленнєва компетентність більшою мірою орієнтована на об'єктивацію (зовнішній прояв) естетичного досвіду дитини, тоді як літературно-художня – на внутрішню якість його переживання та інтелектуального осмислення.

Визначена теоретична багатоаспектність художньо-мовленнєвої / літературно-художньої компетентності та сучасні вимоги Державного стандарту дошкільної освіти щодо індивідуалізації освітнього процесу зумовлюють необхідність пошуку та впровадження інноваційних педагогічних технологій. Оскільки середній дошкільний вік характеризується інтенсивним розвитком наочно-образного мислення та активним прагненням дитини до самовираження, традиційні методи роботи з художнім словом потребують доповнення дієвими, інтерактивними формами взаємодії. У цьому контексті особливого значення набуває інтегративний потенціал STREAM-освіти, де художньо-естетичний розвиток органічно поєднується з інженерним мисленням та технологіями.

Особливість формування художньо-мовленнєвої компетентності дітей середнього дошкільного віку в системі STREAM-освіти полягає у можливості багатогранного та різнопланового опрацювання літературного твору з його наступною інтерпретацією через творчу художньо-мовленнєву діяльність. STREAM-підхід дозволяє дитині «бачити світ як художник» та одночасно «конструювати як інженер», що забезпечує глибоке занурення у зміст та структуру художнього тексту.

У цьому контексті процес формування компетентності базується на переході від аналітичного слухання до практичного втілення образів. Використання таких засобів, як коробки-інсталяції або інтерактивні книги, дозволяє дитині інтерпретувати прочитане через власну діяльність. Опрацювання засобів художньої виразності, динаміки та ритмічної послідовності дій твору дитина реалізує через просторове моделювання сюжету в інсталяції. Це допомагає не лише запам'ятати послідовність подій, а й усвідомити логічні зв'язки та мораль твору. Вправління в інтонаційній виразності та передача характеру героїв відбувається під час ігор-драматизацій зі створеними об'єктами. Такий підхід стимулює дитину до активного використання художньо-поетичних виразів у самостійних розповідях та є формою невербального



вираження почуттів. А створення інтерактивної книги або інсталяції за мотивами твору вимагає від дитини гнучкого та інноваційного мислення. Дитина вчиться співвідносити навколишню дійсність із художнім текстом, використовуючи малюнкові моделі та символіку для кодування змісту віршів, прислів'їв чи загадок. Таким чином, STREAM-освіта виступає інструментом для удосконалення, закріплення та розвитку всіх складових художньо-мовленнєвої компетентності.

Отже, впровадження STREAM-підходу дозволяє комплексно впливати на художньо-мовленнєвий розвиток дитини через міждисциплінарні зв'язки зокрема, S (Science): дослідницька діяльність стимулює перехід від сенсорного досвіду до художнього опису. Спостереження за природними явищами формують навички вживання метафор та епітетів при вербалізації фізичних властивостей світу (досліди з природними явищами, які діти описують словами; спостереження, які потім «перетворюються» у художній опис («Як пахне дощ?», «Якого кольору вітер?»). T (Technology) – використання цифрових інструментів (QR-коди, аудіоказки, інтерактивні панелі) створює полісенсорну опору для репродукції текстів та розвитку монологічного мовлення в умовах сучасного медіапростору; R/E (Reading / Engineering) – поєднання текстотворчості з конструюванням (LEGO, макети) забезпечує матеріалізацію сюжету – дитина виступає «інженером-автором», що сприяє логізації висловлювань та активізації професійної лексики (створення «казкової машини», «моста», «ліфта» чи «будиночка героя» і словесний опис процесу); A (Art) – синтез мистецтв (театралізація, дизайн) фокусується на емоційній експресії та інтонаційній виразності, а художня творчість стає засобом об'єктивації внутрішніх образів у слово (малювання, ліплення, створення музики, театралізація); M (Mathematics): логіко-математичні операції (ритм, серіація, просторова орієнтація) структурують мовлення – це допомагає дитині опанувати послідовність сюжету та граматично правильно описувати кількісні й просторові відношення. Отже, така інтеграція перетворює мовленнєву діяльність із репродуктивної на творчо-продуктивну, забезпечуючи глибинне проживання художнього слова через дію та дослідження.

Формування художньо-мовленнєвої компетентності можна реалізувати через мейкерство. Мейкерство (від англ. maker movement) – це освітній процес, що передбачає практичне створення об'єктів руками з використанням традиційних матеріалів, інструментів та сучасних технологій (3D-друк, Lego), акцентуючи на творчості, експериментах, співпраці та «навчанні через дію». У дошкільній освіті воно розвиває інженерні навички, критичне мислення та комунікацію через проекти, де діти конструюють моделі, тестують ідеї та презентують результати [849]. Мейкерство забезпечує матеріалізацію



2(22)
2026

СУСПІЛЬСТВО ТА
НАЦІОНАЛЬНІ
ІНТЕРЕСИ

ISSN 3041-1572 Online

художнього образу, перетворюючи його на «матеріальну опору» для розгортання зв'язного висловлювання. Для дітей середнього дошкільного віку мовлення тісно пов'язане з дією. Мейкерство виступає «фундаментом» для мовлення через такі механізми: стимуляція пояснювального мовлення (коли дитина будує «ліфт для їжачка» або «будиночок для білочки», вона змушена вербалізувати свої дії, це розвиває вміння будувати складні речення та аргументувати вибір матеріалів; опредмечування художнього образу (у процесі мейкерства за літературним твором (як-от казки Г. Крук чи Н. Гуркіної) дитина перетворює абстрактне слово на фізичний об'єкт, це у свою чергу поглиблює розуміння підтексту твору); збагачення словника через сенсоріку (робота з різними матеріалами (фольга, дерево, дріт, пластик) збагачує мовлення прикметниками-ознаками (шорсткий, гнучкий, прозорий) та дієсловами (з'єднати, закрутити, випробувати)); створення «комунікативної ситуації» (готовий продукт мейкерства (наприклад, Storybox або Pop-up книга-театр) стає об'єктом презентації, а дитина – «автором-оповідачем», що є вищим рівнем мовленнєвої компетенції). Отже, мейкерство посилює формування художньо-мовленнєвої компетентності (виразне відтворення художніх творів, інтонацію, драматизацію) у дітей 5 років через інтеграцію створення з мовленнєвою діяльністю: діти пробують описувати процеси виразно, пояснювати «чому це працює», імпровізувати історії про свої творіння та презентувати в групі. Це розвиває словниковий запас (технічні терміни в казковому контексті), емоційну виразність (радість від успіху) та соціальне мовлення (обговорення в команді), перетворюючи пасивне слухання на активне творче мовлення. Прикладами використання мейкерства є: чарівний ліхтарик з казки Татуся Бо: Діти конструюють ліхтарик з пляшки, фольги, потім драматизують казку, виразно описуючи «як магія оживає» («Світи, ліхтарику, і покажи зайчику шлях!»); лісова хатинка чаклунки (Іван Андрусак), діти будують з картону/природних матеріалів, тестують стійкість, розповідають «Наша хатинка чарівна, бо має три віконця для польоту сов!»). Отже, саме STREAM-орієнтоване мейкерство виступає тим інтерактивним засобом, що дозволяє дитині не лише пасивно сприймати літературний твір, а й трансформувати його образи в реальні об'єкти чи проєкти, забезпечуючи тим самим перехід від пасивного переказування твору до практичної інтерпретації, застосування в умовах творчої діяльності.

Запровадження мейкерства як методу навчання корелює з ідеями Л. Васалатій, В. Вертугіної, О. Максимової, які наголошують на важливості STEAM-середовища для розвитку критичного мислення та креативності дошкільників [4; 849]. Інтеграція художнього слова у технологічний простір сприяє переходу від репродуктивного відтворення тексту до створення власних смислових конструктів. Питання важливості «середовища, що



навчає» у контексті сучасної дошкільної освіти ґрунтовно досліджені у працях Т. Піроженко, яка підкреслює, що мовленнєвий розвиток найефективніше відбувається у діяльності, де дитина відчуває себе суб'єктом творчості.

Ефективність формування художньо-мовленнєвої компетентності в умовах STREAM-орієнтованого мейкерства безпосередньо залежить від створення специфічного трансформованого освітнього простору. На відміну від традиційних центрів діяльності, STREAM-середовище має бути поліфункціональним і поєднувати в собі риси мистецької майстерні, наукової лабораторії та конструкторського бюро. Ключові особливості такого середовища включають: лабораторно-дослідницький формат – простір має бути насичений не лише художніми текстами, а й інструментами для їхньої матеріалізації (лупи для розгляду структури паперу, світлові столи для проектування тіней, матеріали для створення об'ємних декорацій). Це стимулює дитину до вживання дескриптивної лексики та пояснювального мовлення. Іншою особливістю є відкритість до експериментування – розвивальне середовище має заохочувати дитину до вибору альтернативних засобів вираження художнього образу. Використання залишкового та природного матеріалу у поєднанні з елементарною електронікою (наприклад, LED-підсвічування для «оживлення» казкового персонажа) створює ситуацію успіху, яка вербалізується у формі емоційно забарвлених розповідей-презентацій. Ще однією особливістю середовища є технологічна інтегрованість: наявність доступних цифрових засобів (диктофони для запису авторських казок, планшети для створення цифрових ілюстрацій, QR-коди для озвучення об'єктів мейкерства) перетворює середовище на інтерактивне поле, де художнє слово набуває мультимедійного виміру.

Перспективною формою STREAM-орієнтованого мейкерства у формуванні художньо-мовленнєвої компетентності дітей є «Storybox» (коробка-інсталяція) – тривимірна діорама або тематичний бокс, що створюється дітьми для візуалізації та «проживання» літературного сюжету. На відміну від площинної ілюстрації, Storybox надає дитині можливість конструювати об'ємний світ казки, де кожен елемент є результатом інженерного та художнього пошуку.

У межах роботи над казкою Н. Гуркіної «Як ялиночки стали колючими», технологія Storybox реалізується через такі етапи інтеграції STREAM-компонентів: 1. Проектування середовища (Science & Engineering) – створення Storybox починається з підготовки «сцени» (картонної коробки). Цей етап передбачає конструювання елементів лісового інтер'єру та нескладних декорацій (лігво їжачка, затишні дупла, засніжені пагорби), що вимагає від дитини розуміння стійкості конструкцій та об'єму простору. Діти досліджують властивості матеріалів для імітації лісового ландшафту. Вибір



2(22)
2026

СУСПІЛЬСТВО ТА
НАЦІОНАЛЬНІ
ІНТЕРЕСИ

ISSN 3041-1572 Online

матеріалів для «гладеньких» ялинок (пластик, гладкий картон) та «колючих» (синельний дріт, справжня хвоя, колючі частини реп'яха). У процесі роботи вихователь стимулює вживання антонімів та якісних прикметників: *«Моя ялинка була м'якою, а стала гострою; була ніжною, а стала колючою»*. Це сприяє формуванню естетично-оцінювального компонента компетентності.

2. Технологічне «оживлення» (Technology & Arts): для підсилення емоційного сприйняття фіналу казки, де звірі приносять ялинці «найгарніші оздобы», до Storybox включаються елементи елементарної електротехніки. Як приклад інтеграція світлодіодів або гірлянд на батарейках для імітації блискучих кульок ворони, або QR-код із записом голосів звірів.

3. Комунікативна взаємодія у просторі інсталяції (Reading & Mathematics) – готовий Storybox стає майданчиком для театралізації та математичних розрахунків сюжету. Важливим складником цього етапу є ліплення персонажів казки (їжачка, зайчика, білочки) із пластичних мас (повітряного пластиліну, глини чи тіста). Створюючи фігурки власноруч, діти наділяють їх характерними рисами, що стимулює вживання пестливих слів або засобів мовленнєвої виразності під час діалогів. У процесі гри діти розміщують персонажів на різних рівнях коробки за допомогою паперових пружин або магнітних тримачів. Це дозволяє дітям у ході розповідання казки орієнтуватися у просторі та переказувати казку за власноруч створеною моделлю. Використання приєднаних конструкцій («біля ялинки», «за пагорбом», «поміж гілок»). Отже, дитина не просто відтворює текст казки Н. Гуркіної, а стає «режисером» простору, що забезпечує перехід до креативного рівня художньо-мовленнєвої компетентності. Відповідно можна узагальнити, що використання Storybox у середньому дошкільному віці дозволяє реалізувати принцип «слово через дію», а художньо-мовленнєва компетентність формується не як результат механічного запам'ятовування казки, а як здатність дитини вербалізувати власні інженерні та творчі рішення. Кожна деталь (від зліпленого героя до сконструйованого елемента інтер'єру) є «мовленнєвим стимулом», що активізує словник дитини та спонукає до побудови зв'язних логічних висловлювань.

Також, одним із найбільш ефективних інтерактивних засобів формування художньо-мовленнєвої компетентності в дітей середнього дошкільного віку у межах STREAM-орієнтованого мейкерства є технологія «Pop-up інженерії» – створення об'ємних рухомих книг-театрів. Для дітей середнього дошкільного віку цей процес є синтезом літературного аналізу, інженерного проектування та художнього дизайну, що безпосередньо стимулює вербалізацію творчого задуму.

Розглянемо впровадження цієї форми роботи на прикладі казки Наталі Гуркіної «Як ялиночки стали колючими». Робота над Pop-up книгою-театр структурується за декількома векторами STREAM-інтеграції, що корелюють



із компонентами художньо-мовленнєвої компетентності. Когнітивно-мовленнєвий вектор (компонент «Reading») – на етапі первинного ознайомлення з твором діти аналізують зміст через призму майбутнього конструювання. Виокремлення ключових сцен (діалог ялинок, поява їжачка, трансформація хвої) дозволяє дитині структурувати майбутній текст розповіді. Інженерна задача – «як змусити ялинку вирости при відкритті сторінки» – змушує дитину глибше усвідомити емоційний стан персонажів, що виражається у вживанні порівняльних зворотів (ялинка гладенькі, *мов шовк*; сумні, *як осіннє небо*). Інженерно-технологічний вектор (компоненти «Engineering» та «Technology») – створення рухомих механізмів (слайдерів, V-подібних згинів, обертових дисків) вимагає від дитини пояснювального мовлення. Наприклад: для відтворення моменту перетворення ялинок (таночок їжачка) використовується механізм «обертового диска». Прокручуючи деталь, дитина коментує фізичну зміну об'єкта: *«Я повертаю коло – і гладенька гілочка стає гострою, бо їжачок поділівся голками»*. У цей момент відбувається перехід від репродуктивного відтворення тексту до продуктивного мовлення. Художньо-естетичний вектор (компонент «Arts») – візуалізація казки через мейкерство дозволяє дитині експериментувати з відтінками (блакитний та зелений колір ялинок). Це збагачує лексичний запас епітетами та метафорами. Процес вибору «оздоб від ворони» або «горішків від білочки» трансформується у рольовий діалог, де дитина аргументує вибір матеріалу та його просторове розміщення на сторінці книги. Математично-дослідницький вектор (компоненти «Science» та «Mathematics») – дослідження властивостей паперу та розрахунок пропорцій ялинок (найменша – середня – старша) формує логіко-граматичні конструкції у мовленні. Дитина вчиться будувати речення зі сполучниками причини та наслідку: *«Я зробив цю ялинку вищою, щоб на неї помістилося більше ворон»*. Таким чином, створення Pop-up книги-театру за казкою Н. Гуркіної перетворює художньо-мовленнєву діяльність із процесу пасивного слухання на активну комунікативну взаємодію. Дитина виступає водночас і як інженер-конструктор, і як оповідач. Це забезпечує цілісність художньо-мовленнєвої компетентності, де когнітивне розуміння сюжету підкріплюється практичною дією та завершується створенням власного інтерактивного продукту, готового до театралізації.

Ще одним прикладом мейкерства є створення інтерактивної STREAM-книги «Новорічна пригода Ярка-Марка та хрумликів» за казкою Галини Крук «Новорічна казка». Як приклад пропонуємо створення авторської книги на 5 сторінок (розворотів), яка дозволяє дитині середнього дошкільного віку не лише відтворити сюжет казки Г. Крук, а й виступити в ролі інженера, дизайнера та цифрового оповідача. Кожна сторінка є продуктом мейкерства, де художнє слово поєднується з елементами науки, технологій та математики.



2(22)
2026

СУСПІЛЬСТВО ТА
НАЦІОНАЛЬНІ
ІНТЕРЕСИ

ISSN 3041-1572 Online

Сторінка 1. «Таємниця старого дивана» (Engineering & Reading). Зміст цієї сторінки відображає знайомство з Ярком-Марком та хрумликами (Голяком і Босяком). На цій сторінці діти роблять аплікацію персонажів із «підручного мотлоху» (клаптики вовни для пухнастого Голяка, дерев'яні трісочки або сірники для цибатого Босяка). Створення «пружинного дивана» з паперових гармошок. На цій сторінці вихователь розміщує QR-код із записом голосу дитини опису зовнішності героїв: *Голяк пухнастий, а Босяк – високий, як трісочка*. Сторінка 2. «Скриня, де закінчилися місяці» (Mathematics & Technology). Конструювання об'ємної скрині (Pop-up елемент), всередині якої розміщуються «місяці» у вигляді вирізаних геометричних фігур різних кольорів (рожеві – весна, жовті – літо). Діти складають речення-міркування про пори року, рахують скільки днів залишилося до Нового року. Тоді як, QR-код веде на відео, де дитина за допомогою пальчикового театру розігрує діалог Босяка та Голяка про «заквашені у баночках дні». Сторінка 3. «Вулиця Цинамонова У гостях у тітоньки Риплі» (Science & Arts). Створення колажу із використанням природних матеріалів: зерен кави, паличок кориці (цинамону) та цукру. Створення об'ємної кавомолки з залишкового матеріалу із дослідженням запахів та текстур. У ході виготовлення цієї сторінки книжки відбувається збагачення словника назвами ароматів та «рипучих» звуків. Сторінка 4. «Жахливий Зелений Пилосос» – зустріч із нещасним облупленим пилососом у темній коморі. Конструювання моделі пилососа з елементів конструктора або пластикової пляшки. Використання фольги для імітації «облупленої фарби». Формування емпатії через мовлення – втішання Пилососа. QR-код активує аудіозапис «пісеньки Пилососа», виконаної дитиною: *«Ніхто мене не любить...»*. Сторінка 5. «Коли приходять Новий рік» (Arts & Mathematics) – святкування, прикрашання ялинки та сон Ярка-Марка. Створення 3D-ялинки, яку дитина прикрашає «блискучими оздобами ворони» (бісер, лелітки), розфарбовування сну Ярка-Марка про дідуса з чарівним посохом. У процесі створення 3D-ялинки діти звертають увагу на симетрію ялинкових прикрас, та рахують відлік 12 ударів годинника. І на завершення діти складають творчу розповідь «Мій Новий рік». QR-код містить фінальний фрагмент казки у виконанні дитини або відеозапис святкового танцю персонажів, створених для пальчикового театру.

Ефективним інструментом формування художньо-мовленнєвої компетентності дітей середнього дошкільного віку в межах STREAM-підходу є технологія «Світловий короб» (Shadow Box Stories). Це створення мініатюрного театру тіней всередині закритого простору (коробки), що поєднує в собі елементи театралізації, світлової інженерії та художнього конструювання.

На прикладі української народної казки «Як куцик і павучок віддячили мишці», реалізація цієї технології через мейкерство дозволяє дитині не лише



візуалізувати сюжет, а й глибше осягнути етичний зміст твору («За добро треба завжди віддячувати добром»), трансформуючи його у власне зв'язне висловлювання. Основними етапи впровадження технології «Світловий короб» є: 1. Інженерне проектування та Science-дослідження (Створення «екрана»). Мейкерська діяльність починається з підготовки конструкції короба. Основою для інсталяції «садочку» та «нірки» слугують картонні коробки від взуття або пакувальних матеріалів. Для створення об'ємного «кущика» діти використовують дріт, обмотаний залишками зелених ниток, або пластикові тримачі, що імітують гнучкі гілочки. У процесі роботи над інсталяцією діти досліджують властивості світла та прозорості матеріалів (Science), обираючи папір для екрана (пергамент або кальку). У процесі цієї діяльності вихователь стимулює вживання термінології, пов'язаної з оптичними явищами: *прозорий, напівпрозорий, тінь, контур*. У свою чергу дитина пояснює: «Я наклеюю тонку тканину, щоб світло проходило крізь неї, і ми бачили лише тінь мишки». 2. Технологічне мейкерство персонажів та декорацій (Technology & Arts) – для реалізації казки діти виготовляють силуетні фігурки мишки, зайчика, павучка на гілці та чорного kota. Для імітації «сухої трави» та «лопушини», під якою ховалася мишка, використовуються залишки крафт-паперу або перфорованого картону. Особлива увага приділяється «рухомим» деталям: наприклад, листочку, який має «відірватися» від гілки (використання нитки-павутинки). Під час ліплення чи вирізання персонажів дитина описує їхні риси, використовуючи художні епітети з тексту: *«куцохвостий зайчик», «здоровий чорний котиче з зеленими очима»*. Мейкерство стає базою для репродуктивного мовлення (переказування діалогів мишки та зайчика). 3. Світлова інженерія та логіко-математичний аспект (Engineering & Mathematics) – дитина вчиться правильно розташовувати джерело світла (ліхтарик) відносно екрана, щоб змінювати розмір тіні kota (чим ближче ліхтарик – тим більша і «страшніша» тінь). Відповідно мовленнєвий фокус полягає у формуванні вміння будувати речення-припущення: *«Якщо я посуну ліхтарик ближче, кіт стане велетенським, і мишка злякається ще дужче»*. Це сприяє розвитку граматичної будови мовлення та розумінню причинно-наслідкових зв'язків. 4. Театралізація та цифровий сторітелінг (Reading) – фінальним етапом є «оживлення» казки у Світловому коробі. Дитина одночасно маніпулює фігурками та озвучує їх – це сприяє розвитку діалогічного мовлення та інтонаційної виразності. Кульмінаційний момент казки – падіння листочка – вимагає від дитини пояснювального мовлення: *«Павучок перекусив нитку, вітер підхопив листок, і кіт побіг за ним, а не за мишкою»*.

Як висновок можемо зазначити, що технологія «Світловий короб» інтегрує художньо-мовленнєву діяльність із фізичними дослідженнями та

інженерною творчістю. Мейкерство в межах цієї технології виступає «візуальним сценарієм»: дитина не просто згадує текст, вона керує ним у фізичному просторі. Це забезпечує перехід від пасивного знання казки до креативного рівня мовленнєвої компетентності, де дитина здатна самостійно вибудовувати сюжетну лінію, аргументувати вчинки героїв та емоційно забарвлювати розповідь, що відповідає сучасним вимогам STREAM-освіти.



Рис. 1. Приклади реалізації інтерактивних засобів формування художньо-мовленнєвої компетентності в дітей середнього дошкільного віку

стандарту дошкільної освіти.

Висновки. Проведене дослідження підтверджує, що STREAM-орієнтоване мейкерство є потужним інтерактивним засобом формування художньо-мовленнєвої компетентності дітей середнього дошкільного віку. Воно дозволяє реалізувати принцип «слово через дію», де процес конструювання Storybox, Pop-up елементів чи Світлових коробів стає мовленнєвим стимулом для побудови зв'язних, логічних та емоційно забарвлених висловлювань. Інтеграція інженерних задач із літературним аналізом сприяє переходу дитини від репродуктивного відтворення тексту до створення власних смислових конструктів і творчого самовираження, що відповідає стратегічним цілям сучасного Державного

Література:

1. Sorochynska O., Tanska V., Hohola I. Implementation of Stream Education in Pre-School Education Institutions With Elements of Manufacturing. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences: scientific journal*. 2022. Vol. 3 (110). P. 49-66.
2. Атрощенко Т.О. Розвиток художньо-мовленнєвої діяльності дітей дошкільного віку в ДНЗ. *Науковий вісник Мукачівського державного університету, Серія «Педагогіка та психологія»*. Випуск 2 (2). 2015. С. 9-14.
3. Богуш А. Мовно-літературна освіта дітей дошкільного віку. *Інноватика у вихованні*. Випуск 16. 2022. С. 6-13. <https://ojs.itup.com.ua/index.php/iiu/article/download/503/422/1873>
4. Васалатій Л., Вертугіна В. (2023). STEM-освіта в дошкільлі: теоретичний аспект. *Collection of Scientific Papers «SCIENTIA»*, (November 17, 2023; Sydney, Australia), 185–187.



5. Гринів А., Сорочинська О. Роль малих жанрів усної народної творчості у розвитку художньо-мовленнєвої компетентності дітей молодшого дошкільного віку. *Sports, learning and selfknowledge in higher education institutions and schools : the IX International scientific and practical conference, march 03-05 2025. Graz, 2025. С. 75-78.*

6. Державний стандарт дошкільної освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1557-2025-%D0%BF#Text> (Дата звернення: 24.12.2025).

7. Євпак О. Л. Використання потенціалу дитячої літератури як засобу формування художньо-комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні проблеми початкової освіти : теорія і практика : збірник матеріалів Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної конференції (24 жовтня 2023 року) / за заг. ред. О. Гордієнко. Житомир, 2023. С. 120-123.*

8. Іщенко Л.В., Журавко Т.В. Формування художньо-мовленнєвої компетентності дітей старшого дошкільного віку засобами художніх творів. *Наукові інновації та передові технології. №10 (50) 2025. Серія «Педагогіка». С. 1913-1925. <https://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/30175/30133>*

9. Кобилецька Л. Фольклор як чинник формування художньо-мовленнєвої компетентності здобувачів дошкільної й початкової освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 41, том 2, 2021. С. 177-182.*

10. Максимова О. О. Проектна діяльність та робототехніка як провідні напрями STREAM-освіти дітей. *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка. 2022. Вип. 3 (50). Ч.2. С. 163-169.*

11. Федорова М. А. Дошкільна лінгводидактика : навч. посіб. / М. А.Федорова. Житомир : Вид-во ФОП Левковець, 2022. 313 с.

References:

1. Sorochynska O., Tanska V. & Hohola I. (2022). Implementation of Stream Education in Pre-School Education Institutions With Elements of Manufacturing. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences*, 3(110), 49-66. [in English].

2. Atroshchenko T. O. (2015). Rozvytok khudozhno-movlennievoi diialnosti ditei doshkilnoho viku v DNZ [Development of artistic and speech activity of preschool children in preschool education institutions]. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series "Pedagogy and Psychology"*, 2(2), 9–14. [in Ukrainian].

3. Bohush A. (2022). Movno-literaturna osvita ditei doshkilnoho viku [Language and literary education of preschool children]. *Innovatyka u vykhovanni*, 16, 6–13. [in Ukrainian].

4. Vasalatii L. & Vertuhina V. (2023, November 17). STEM-osvita v doshkilli: teoretychnyi aspekt [STEM-education in preschool: theoretical aspect]. *Collection of Scientific Papers «SCIENTIA»*, 185–187. [in Ukrainian].

5. Hryniv A. & Sorochynska O. (2025, March 3-5). Rol malykh zhanriv usnoi narodnoi tvorchosti u rozvytku khudozhno-movlennievoi kompetentnosti ditei molodshoho doshkilnoho viku [The role of small genres of oral folk art in the development of artistic and speech competence of children of early preschool age]. *In Sports, learning and self-knowledge in higher education institutions and schools: proceedings of the IX International scientific and practical conference* (pp. 75–78). Graz. [in Ukrainian].

6. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2025). *Derzhavnyi standart doshkilnoi osvity [State Standard of Preschool Education]*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1557-2025-%D0%BF#Text> [in Ukrainian].



2(22)
2026

ISSN 3041-1572 Online

СУСПІЛЬСТВО ТА
НАЦІОНАЛЬНІ
ІНТЕРЕСИ

7. Yevpak O. L. (2023, October 24). Vykorystannia potentsialu dytiachoi literatury yak zasobu formuvannia khudozhno-komunikatyvnoi kompetentnosti ditei starshoho doshkilnoho viku [Using the potential of children's literature as a means of forming the artistic and communicative competence of older preschool children]. In O. Hordiienko (Ed.), *Actual problems of primary education: theory and practice* (pp. 120–123). Житомир. [in Ukrainian].

8. Ishchenko L. V. & Zhuravko T. V. (2025). Formuvannia khudozhno-movlennievoi kompetentnosti ditei starshoho doshkilnoho viku zasobamy khudozhnikh tvoriv [Formation of artistic and speech competence of older preschool children by means of artistic works]. *Scientific Innovations and Advanced Technologies*, 10(50), 1913–1925. [in Ukrainian].

9. Kobyletska L. (2021). Folklor yak chynnyk formuvannia khudozhno-movlennievoi kompetentnosti zdobuvachiv doshkilnoi y pochatkovoї osvity [Folklore as a factor in the formation of artistic and speech competence of preschool and primary education students]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 41(2), 177–182. [in Ukrainian].

10. Maksymova, O. O. (2022). Proiektna diialnist ta robototekhnika yak providni napriamy STREAM-osvity ditei [Project activities and robotics as leading directions of STREAM-education of children]. *Visnyk Hlukhivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Oleksandra Dovzhenka*, 3(50), part 2, 163–169.

11. Fedorova M. A. (2022). *Doshkilna linhvodydaktyka [Preschool Linguodidactics]* (Learning manual). Vyd-vo FOP Levkovets. [in Ukrainian].