# *Інтерактивні технології на уроках зарубіжної літератури:*

**Ісаєва О.**, доктор пед.н., проф., зав. каф. НПУ ім.М.П. Драгоманова

# Особливості інтерактивної моделі навчання

*Мистецтво навчання полягає не в умінні повідомляти, а в умінні збуджувати, будити, оживляти.*

*Адольф Дистервег*

© ISAIEVA O. 2020

# *Interation = взаємодія*

**Інтерактивне навчання** – це навчання, побудоване на принципах взаємодії учня з усіма учасниками та об’єктами педагогічного процесу.

**Інтерактивне навчання – це комунікативно-діалогічне навчання, що спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності школярів.**

**Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, метою якої є створення комфортних умов навчання, за яких кожен учасник навчального процесу відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.**

© ISAIEVA O. 2020

# ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ

взаємодія усіх з усіма

обмін думок між усіма суб'єктами

УСІ УЧАСНИКИ РІВНОПРАВНІ І РІВНОЗНАЧНІ

атмосфера співробітництва

Учитель НЕ виступає ретранслятором знань

Учні САМОСТІЙНО здобувають знання у навчально-комунікативній взаємодії

© ISAIEVA O. 2020

**<u>При пасивному навчанні</u>** учень – об’єкт навчання, що отримує знання у готовому вигляді.

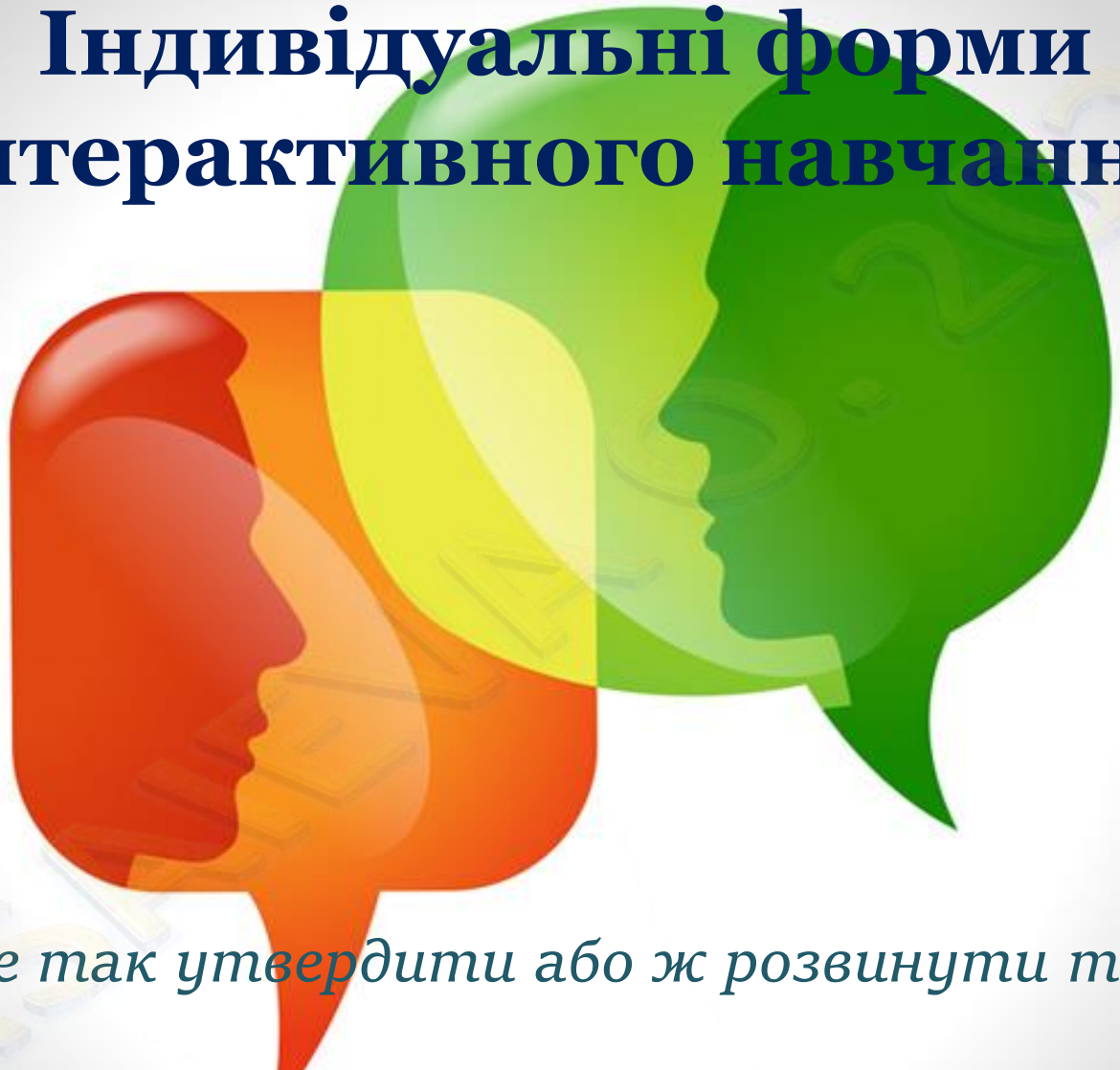
**<u>При активному навчанні</u>** учень – **СУБ’ЄКТ** навчання, що самостійно здобуває знання.

**<u>При інтерактивному навчанні</u>** учень – СУБ’ЄКТ навчання, що САМОСТІЙНО здобуває знання у процесі БАГАТОАСПЕКТНОЇ ВЗАЄМОДІЇ між усіма учасниками навчального процесу.

© ISAIEVA O. 2020

**Інтерактивна методика мінімізує мовленнєву активність учителя, бо грунтується на такій *парній, груповій і колективній взаємодії* учнів, коли відбувається <u>активне</u> використання комунікативних, інтелектуальних умінь, виникає *обмін думками*, обговорення проблем, висловлювання *рефлексивних суджень*.**

# Індивідуальні форми інтерактивного навчання



*Я прагну не так утвердити або ж розвинути ту чи ту тему,*
*як ввести тебе, читачу, до атмосфери цієї теми,*
*цієї думки,\аби ти сам здійснив звідти свій політ.*

***Волт Вітмен***

даймонд

маркування тексту

асоціативний ланцюжок

хмара слів

кластер

синквейн

**<u>Індивідуальні форми інтерактивного навчання</u>** передбачають, що учень індивідуально вступає у взаємодію з різними суб’єктами і об’єктами навчального процесу і створює власний певний навчальний «продукт», оприлюднення якого, в свою чергу, сприятиме подальшій взаємодії, появі різних реакцій з боку інших учасників навчального процесу.

кроссенс

інфографіка

ейдос-малюнок

образон

фішбоун

буктрейлер

блог

рефлексії уроку

рекламний проект

інтерактивний коментар

© ISAIEVA O. 2020

# Алгоритм створення асоціативного ланцюжка на певну тему

***Асоціативний ланцюжок – низка слів та словосполучень, що передають асоціації, які виникають на задану тему.***

- 1. Визначте центральне слово або фразу повідомлення.
- 2. Запишіть якомога більше

слів та висловів, що спадають

на думку з обраної теми.

# Приклад асоціативного ланцюжка на тему : «Г.К. Андерсен»

*Г.К. Андерсен – дитинство, казкар, Оле-Лукойє, дикий лебідь данської землі, Снігова королева, майстер…*

© ISAIEVA O. 2020

# Асоціативний ланцюжок на тему :

- «Сучасний урок зарубіжної літератури – це...»

© ISAIEVA O. 2020

**Кластер** – графічний систематизатор матеріалу, що виокремлює певні смислові одиниці і визначає **зв'язки** між ними, зазвичай у вигляді певного графічного гроно.

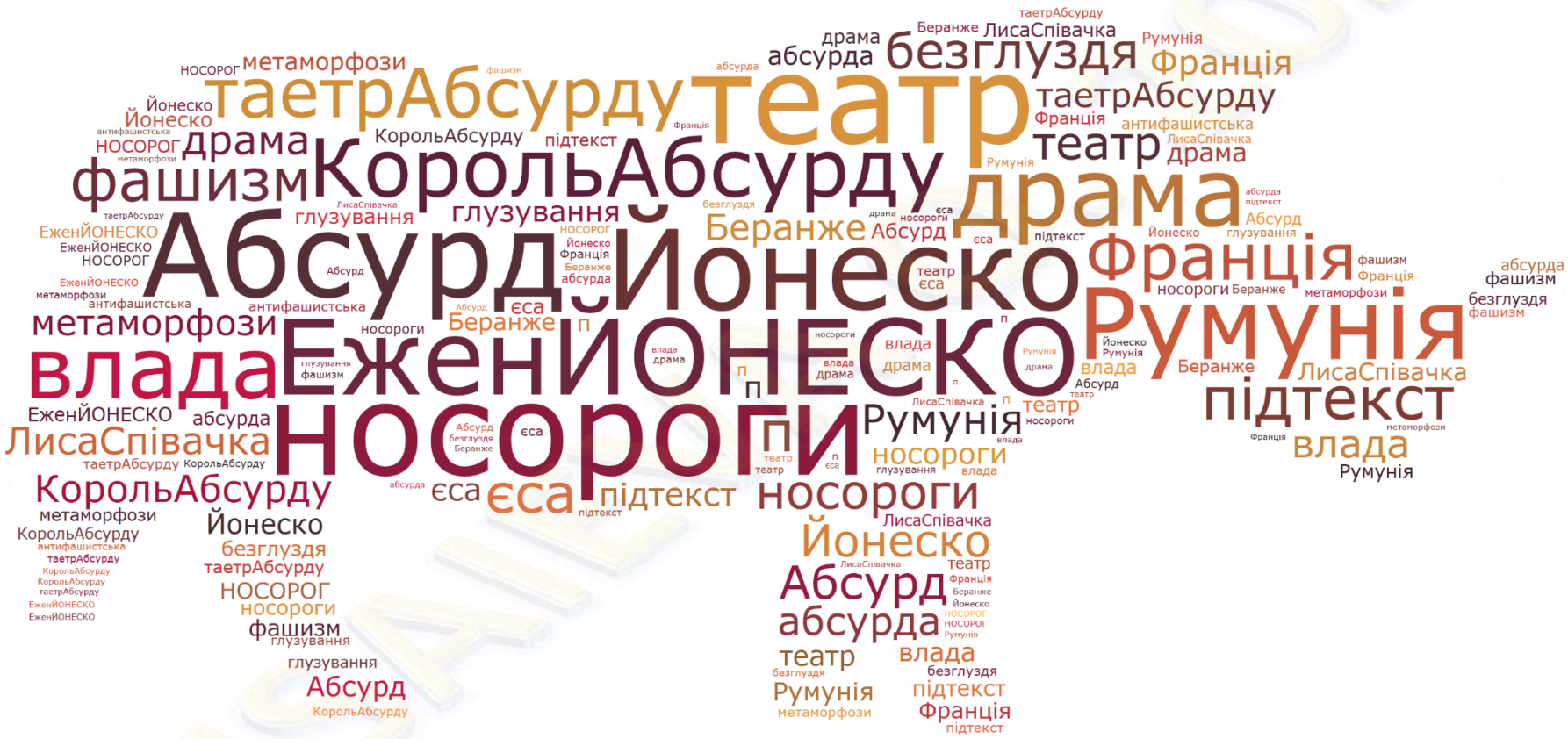
| оригінал | художній переклад |
|---|---|
| первинний текст | вторинний текст |
| належить рідній культурі | належить двом культурам (рідній і тій, якій належить оригінал) |
| сприяє пізнанню рідної культури | сприяє пізнанню іншої культури |
| здійснює діалог між автором і читачем | здійснює діалог між автором,перекладачем і читачем |

© ISAIEVA O. 2020

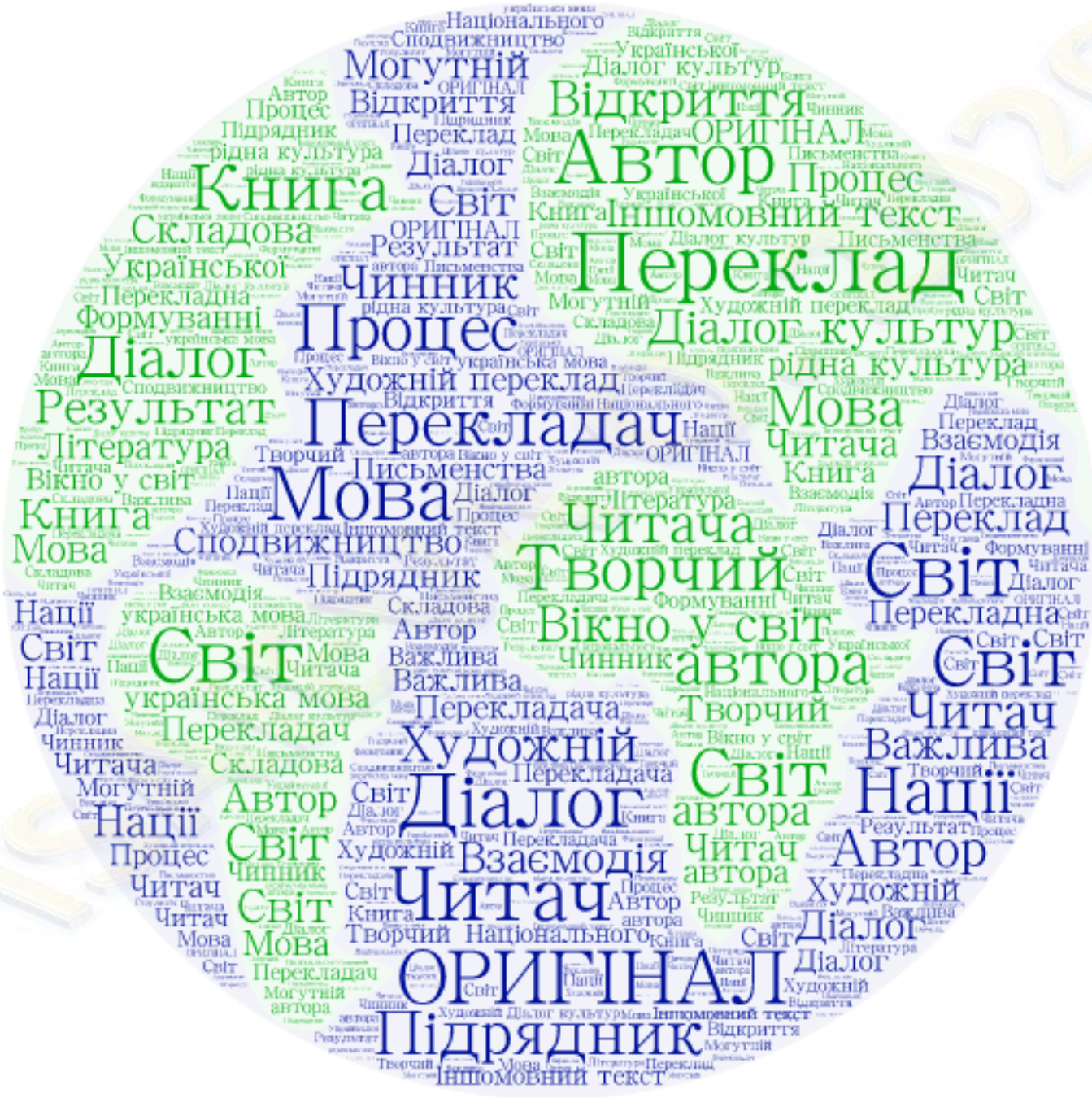
# Хмара слів (тегів)

***Хмара тегів (хмара слів, представлена візуально)*** *— це візуальне подання ключових слів.*

© ISAIEVA O. 2020




© ISAIEVA O. 2020




© ISAIEVA O. 2020

# Як підготувати «синквейн» (сенкан)

**«Синквейн» - французьке слово, що в перекладі означає «п’ять».**

«Синквейн» - маленька творча робота, що складається з 5 рядків.

**1 рядок** - тема навчального матеріалу, висловлена одним словом, зазвичай *іменником*;

**2 рядок** - опис об’єкту, що розглядається, *низка прикметників;*

**3 рядок** - опис дії, що криється у навчальному матеріалі, *низка дієслів*;

**4 рядок** - невеличка *фраза*, що висловлює ставлення автора до об’єкту дослідження;

**5 рядок** – це *одне слово*, яке на емоційно-образному чи філософсько-узагальненому рівні розкриває **суть теми**.

© ISAIEVA O. 2020

- ***Синквейн на тему «Франц Кафка»***

1. Кафка
2. самотній, трагічний, абсурдний, вразливий
3. вражає, лякає, дивує, захоплює
4. «*Кафка писав про мене і для мене*» (Ахматова)
5. Геній К.

© ISAIEVA O. 2020

# Даймонд на тему «Майстер і Маргарита»

- 1. **Майстер**

2. талановитий, вразливий.

3. Творить, кохає, страждає

4. Заслуговує спокою. **Творить добро**

5. **грає, викриває, вирішує**

6. **сильний, справедливий**

7. Воланд.

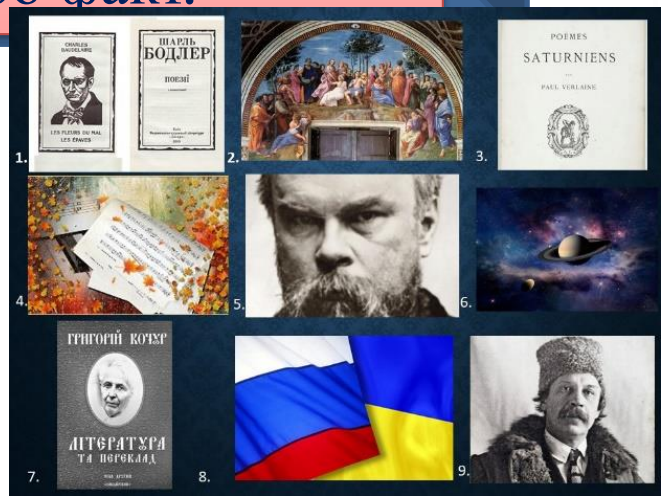
© ISAIEVA O. 2020

# КРОССЕНС

**«кроссенс»: крос (англ. cross) – перехрестя, сенс (англ. sens) – смисл, тож кроссенс – перехрестя смислів**

**Кроссенс** (від англ. cross – перехрестя, sens – смисл) – це візуальний асоціативний ланцюжок, який складається з 9 зображень, кожен з яких пов’язаний з попереднім і наступним зображенням, що в результаті з різних сторін розкриває певне поняття, явище або факт.

***був вигаданий у 2002 році педагогом, письменником і математиком*** **Сергієм Федіним** ***та філософом і художником*** **Володимиром Бусленком**



# Як розв’язати кроссенс?

1. З’ясуйте, що зображено на кожному із малюнків кроссенсу.
2. Установіть асоціації, які виникають у вас з кожним із зображень. Подумайте, що може об’єднувати ці різні зображення.
3. Розкрийте зв’язки між центральним зображенням кроссенсу, що міститься під номером 5 та сусідніми за схемою: **5-2; 5-8; 5-6; 5-4.** Ці зв’язки між зображеннями утворюють своєрідний візуальний хрест:

**2**

**4 5 6**

**8**

4. Простежте зв’язки між зображеннями по периметру кроссенсу, що є його «основою», за схемою: **1-2; 2-3; 3-6; 6-9; 9-8; 8-7.**

**1 2 3**

**4 6**

**7 8 9**

5. Зверніть увагу, що розпочинати розв’язувати кроссенс можна з будь-якого зображення і з різною послідовністю: спочатку по «хресту», а потім за його «основою» і навпаки.

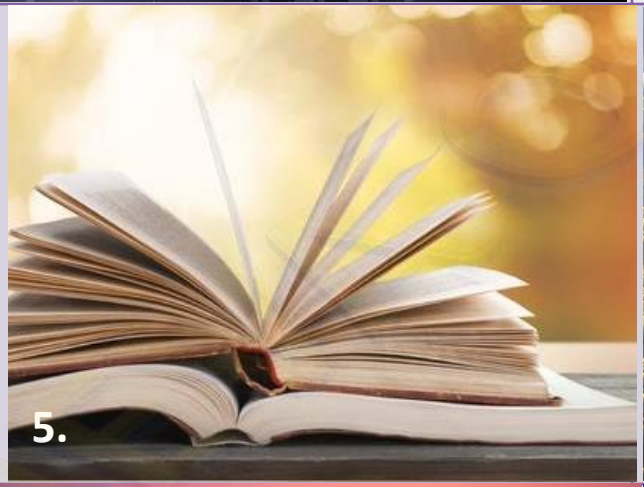
© ISAIEVA O. 2020

1.

2.

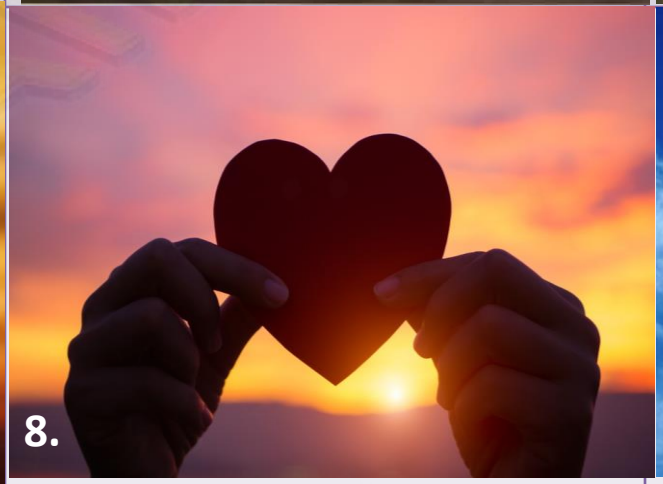
3.

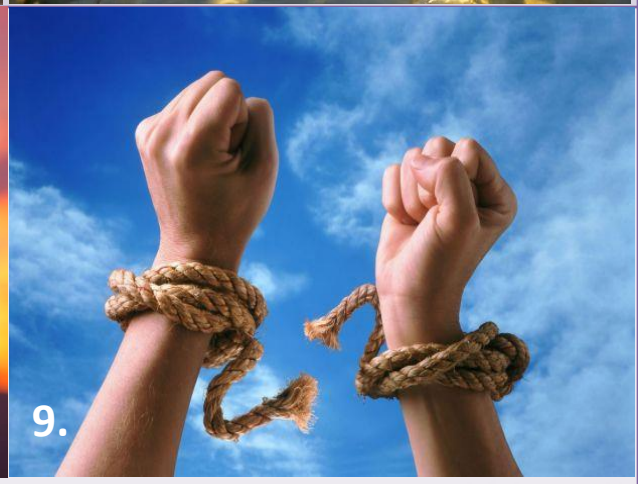
4.


5.

6.

7.


8.


9.

# Інформаційний плакат

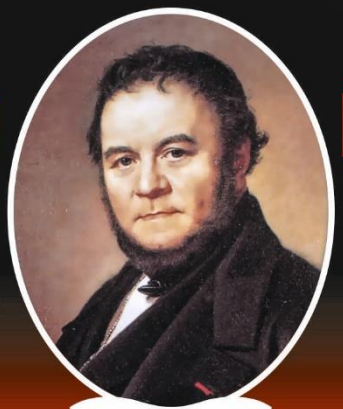
мова йде про таке **зображення, яке відображає певні словесні та візуальні образи, зв'язки між ними з метою *схематації* навчального матеріалу, його систематизації і запам'ятовування**

Поняття «mind map» ввів англійський психолог, дослідник із проблем інтелекту, психології навчання і проблем мислення **Тоні Б'юзен (Tony Buzan)** у 1970 році. Саме поняття означало: "хороша форма для нотаток".

© ISAIEVA O. 2020

**АНРІ-МАРІ БЕЙЛЬ**

**ФРЕДЕРІК СТЕНДАЛЬ**



**1782-1842**

«Ваніна Ваніні»
«Червоне і чорне»
«Пармський монастир»

Міланець.
Жив,
писав,
кохав

**ЧЕРВОНЕ** ⟶ ⟵ **ЧОРНЕ**

Соціально-психологічний роман:
**конфлікт особистості і суспільства**

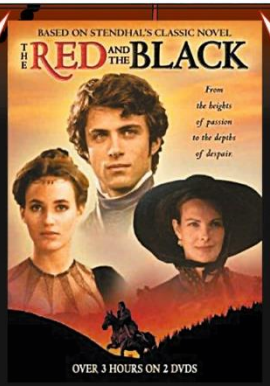
**МЕТА:**
**самоствердження**
**кар'єра, положення у суспільстві, влада**

**ШЛЯХ НАГОРУ?**
**ВТРАТА ШЛЮЦІЙ?**
**ДУХОВНЕ ПАДІННЯ?**
**ТРАГЕДІЯ ОСОБИСТОСТІ?**

**ЖУЛЬЄН СОРЕЛЬ**

чорна сутана

мундир офіцера




боротьба с собою і суспільством

ідеал Наполеон

**ДЗЕРКАЛО ЧАСУ**

**ІНДИВІДУАЛЬНІСТЬ**

© ISAIEVA O. 2020

# АНТИУТОПІЯ

## Джордж Орвелл

1903 – 1950

«орвеллівський світ»

«холодна війна»

**«Великий брат стежить за тобою» ! ??**

© ISAIEVA O. 2020

# Інфографіка

Інфографіка (англ. information graphics; infographics) – *графічний спосіб подачі інформації, унаочнення даних, метою якого є швидке і чітке увиразнення необхідного матеріалу.*

**Інфографіка зазвичай містить *мало слів* і звертається до нас насамперед *мовою різних зображень (ілюстрацій, символів, графіків, карт, схем тощо) та цифр.***

© ISAIEVA O. 2020

# Гюстав Флобер

*під час роботи над романом "Пані Боварі"*

**1851-1856**

**вечеря, спілкування з матір'ю**

**1788** сторінок рукопису

**487** сторінок книги

**уроки з племінницею**

**прогулянка**

**сніданок, перегляд газет, пошти, спілкування з матір'ю**

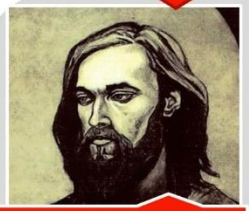
© ISAIEVA O. 2020

# Головні образи роману «Майстер і Маргарита»

**МАЙСТЕР** ⟷ **МАРГАРИТА**

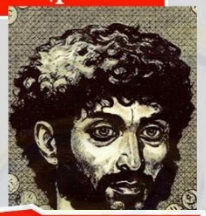
**Воланд та його почет**

**герої роману Майстра**



Ієшуа Га-Ноцрі

Понтій Пілат



Іуда Іскаріот

Левій Матвій

Азазелло

Коров'єв-Фагот

Кіт Бегемот

**Москва та її мешканці**

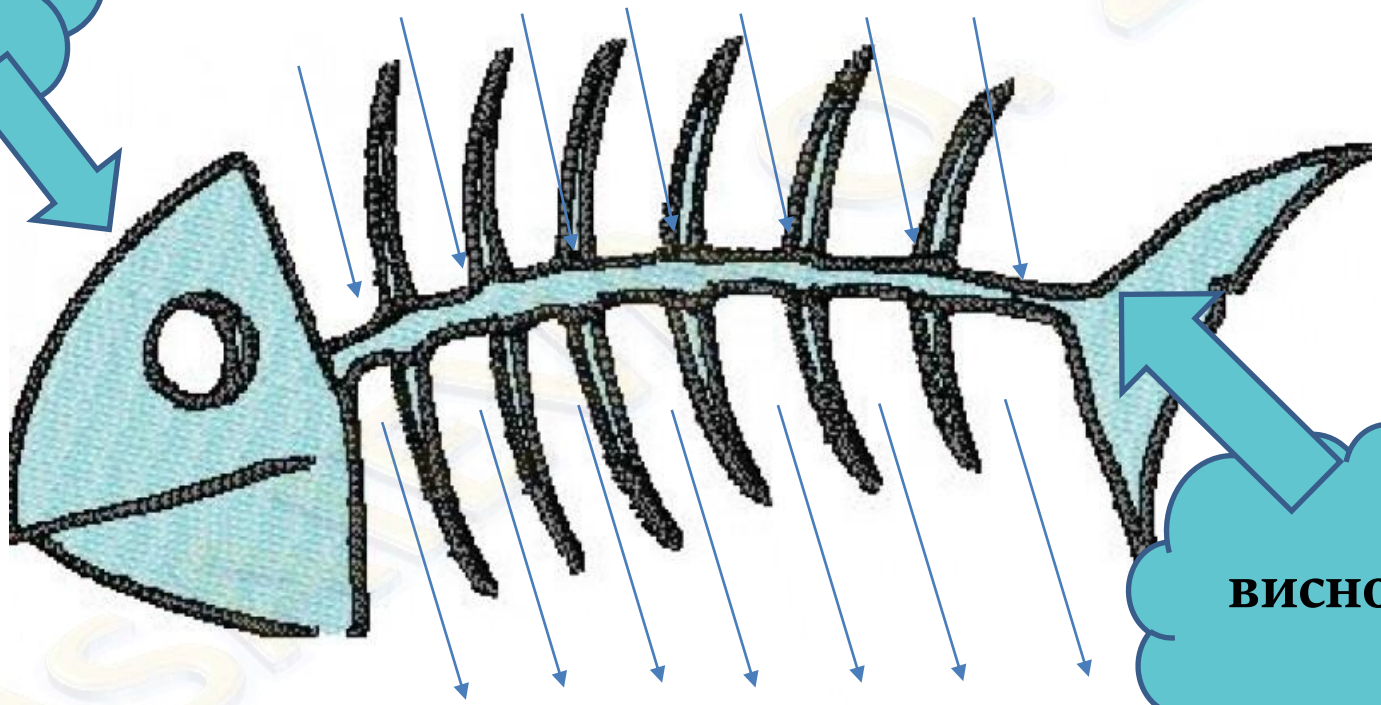
- Іван Бездомний
- Берліоз
- Ліходєєв
- Римський
- Латунський

# Фішбоун («риб’яча кістка»)

## причинно-наслідкові зв’язки

основні поняття теми чи причини виникнення проблеми

тема, питання або проблема



висновки

факти, що є підтвердженням причин чи понять

© ISAIEVA O. 2020

# Ейдос-малюнки або ейдос-конспекти

- ***Ейдос*** *(від грецьк. – образ).*
- Ейдос-малюнок чи ейдос-конспект поєднує в собі зображення та стислий опис якось об’єкту, що розкриває своє бачення, своє сприйняття цього об’єкту.
- **Це образ (малюнок) + слово (текст)**

трагедія «маленької людини»

© ISAIEVA O. 2020

**ОБРАЗОН (за ноосферною освітою) – опорний образ, наповнений вичерпаною структурованою інформацією в алгоритмічному порядку.**

***Створюється в якості візуальної допомоги мисленню.***

**ОБРАЗОН**

© ISAIEVA O. 2020

буктрейлер

власний блог

рекламний проект

© ISAIEVA O. 2020

укладання **режисерського коментаря** до екранізації твору, поепізодного плану чи сценарію фільму/мультфільму за прочитаним

ведення **альбому-щоденника,** що містить цитати з прочитаних книжок, афоризми письменника, власні роздуми

написання **рефлексій уроку** («мені було цікаво дізнатися про…; «мене схвилювало, що…», «Мене зачепила думка про…», «я замислився над…»…)

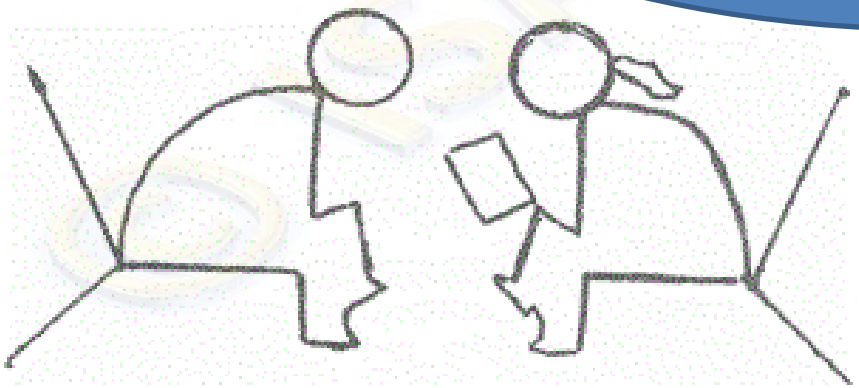
виконання **усних і письмових творчих робіт** різного роду і жанру

**підготовка інтерактивного коментарю**

**Я ніколи не навчаю своїх учнів. Я тільки створюю для них умови, завдяки чому вони можуть самі навчитися.**

***Альберт Ейнштейн***

# Види інтерактивного навчання в парах і мікрогрупах

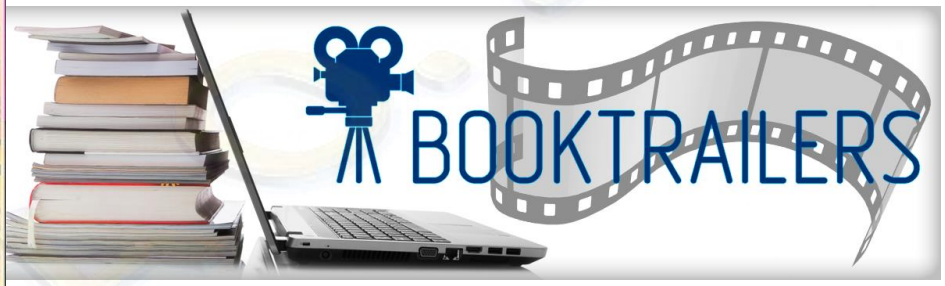


© ISAIEVA O. 2020

# Види інтерактивного навчання у парах

У парах учнів можуть виконувати і такі уже знайомі їм види робіт, як:

- створення кроссенсу, інформаційного плакату,



© ISAIEVA O. 2020

# Види інтерактивного навчання у парах

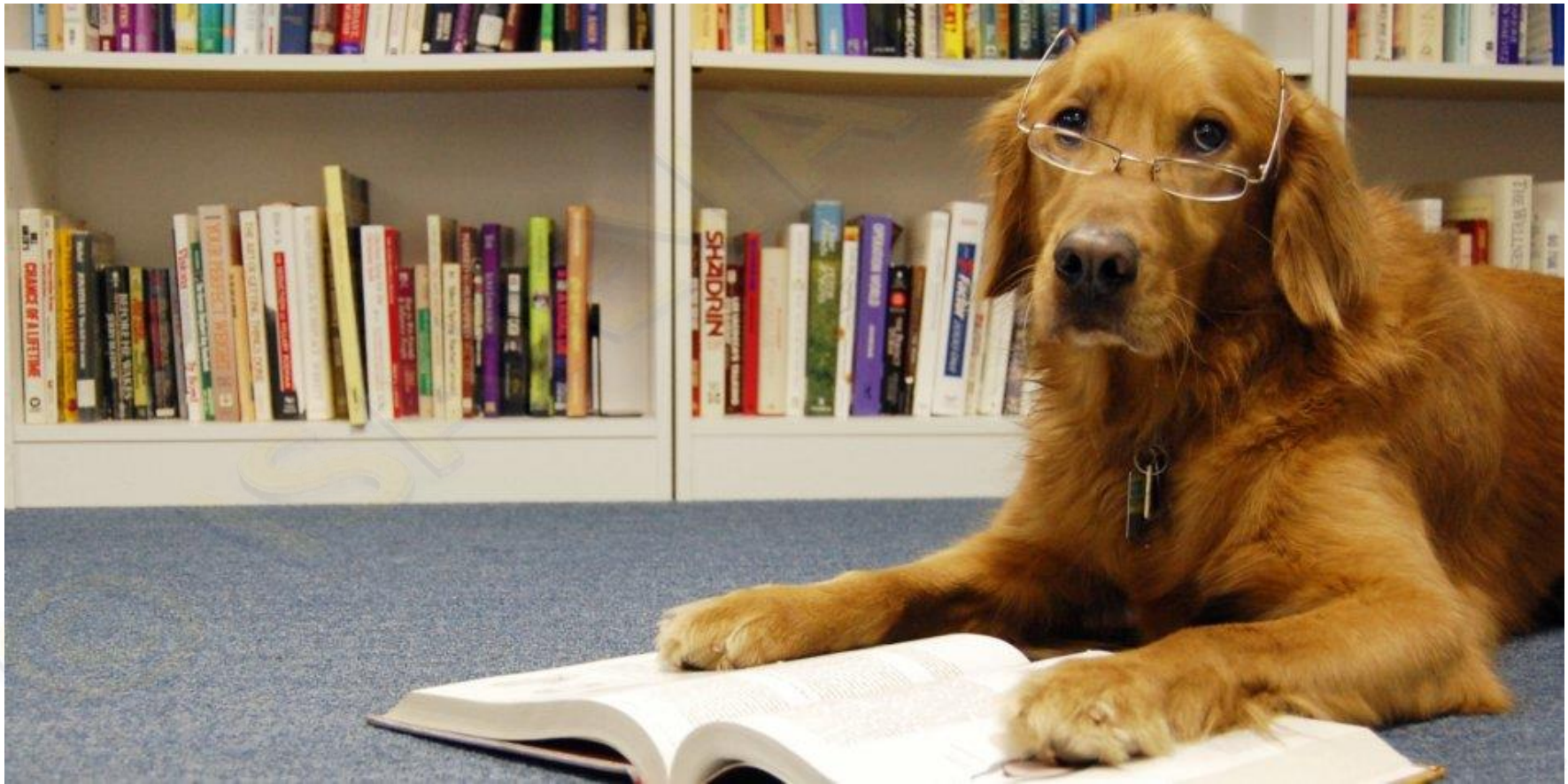
- взаємоопитування;
- співбесіда;
- рецензування відповідей один одного;
- мультимедійна презентація на задану тему;
- продумування хештегів на задану тему;
- створення постеру книги, мотиватора, дудлів тощо.

© ISAIEVA O. 2020

# ЗАВДАННЯ: придумай хештег

***Хештег** – це слово чи словосполучення, що характеризує зображення, під* яким він стоїть.

Хештег містить символ решітки – #



# Види інтерактивного навчання в мікрогрупах

- інсценізація учнями окремих епізодів твору, невеликих за обсягом текстів;
- підготовка кіносценаріїв та фільмів на основі прочитаних творів, складання «режисерського» коментарю до окремих сцен художнього тексту;
- створення скарбукінгу;
- створення кардмейкінгу;
- підготовка буктрейлерів;
- створення рекламних проектів за прочитаним у різних формах;
- робота в «акваріумі»;
- «кубування»
- тощо.

© ISAIEVA O. 2020

# АКВАРІУМ

- - різновид дискусії, що відбувається

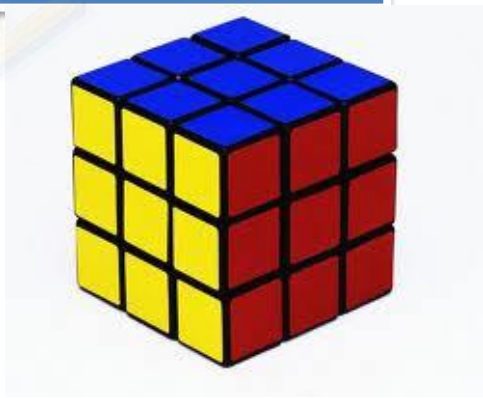
у 2 етапи:

**<u>на першому етапі</u>** відбувається обговорення певного проблемного питання, коли група учнів розміщується у центрі аудиторії та на очах у решти учнів протягом 3-7 хвилин обговорюють запропоновану проблему;

**<u>на другому етапі</u>** відбувається оцінка роботи в «акваріумі» усіма учасниками навчального процесу за певними критеріями)

© ISAIEVA O. 2020

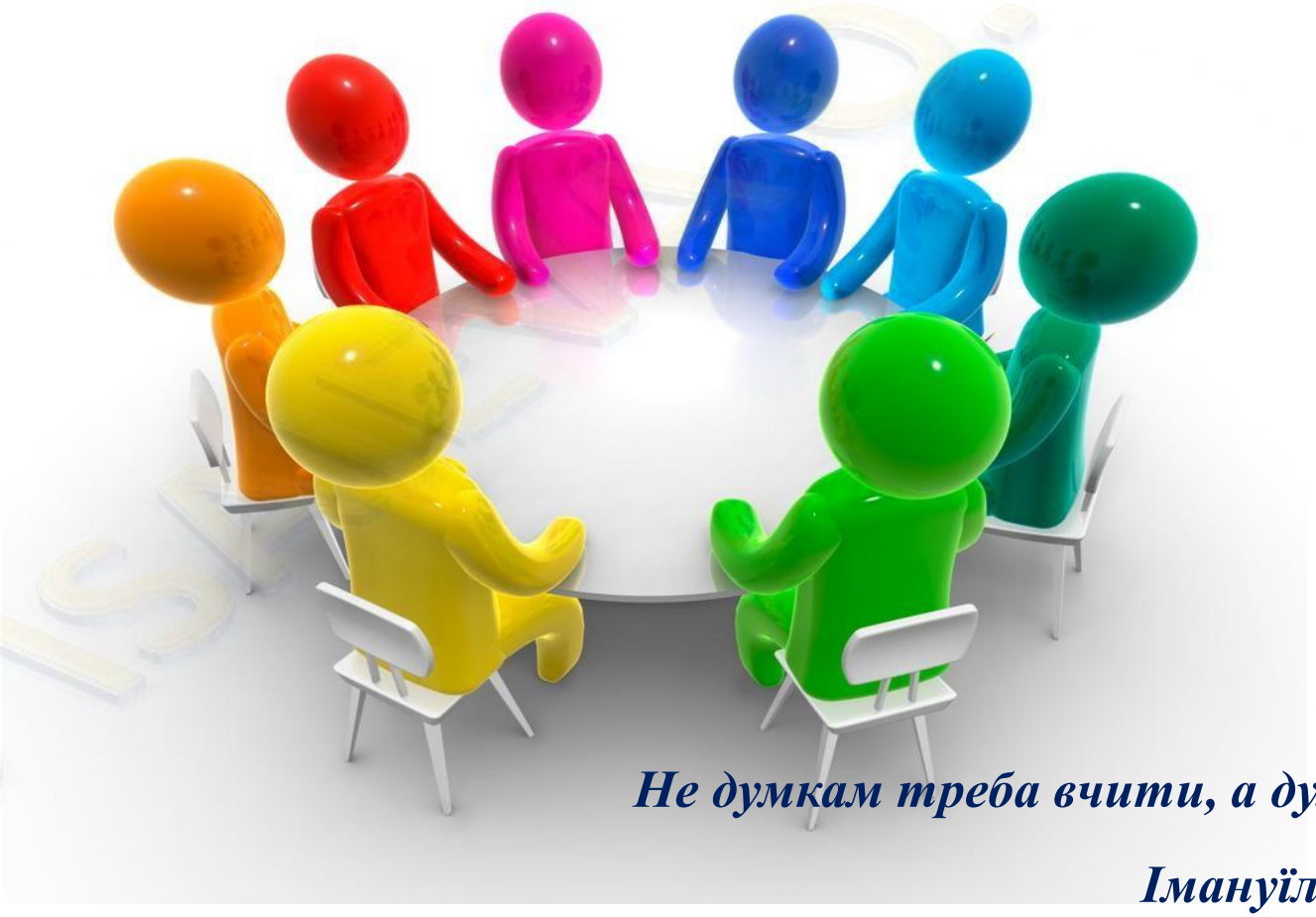
**“Кубування”** - навчальна гра, під час якої певний об’єкт розгляду віртуально розміщується в кубі. Після того уважно розглядається кожна з сторін кубу за такими показниками:



- 1. Опишіть об’єкт (як він виглядає, що з себе уявляє).
- 2. Порівняйте його (на що схожий? що є своєрідного?).
- 3. Проаналізуйте об’єкт (з чого складається? які його складові?).
- 4. Встановіть асоціації.
- 5. Найдіть застосування цьому об’єкту.
- 6. Займіть певну позиції відносно досліджуваного явища.

© ISAIEVA O. 2020

# Колективні форми інтерактивного навчання



*Не думкам треба вчити, а думати.*

*Імануїл Кант*

# ДИСПУТ

розкривається чи закріплюється певний навчальний матеріал

здійснюється обмін інформацією під час спілкування

з’ясовується рівень знань та умінь учнів з певної теми

відбувається вплив на процес формування поглядів та переконань учнів

відбувається переосмислення власних суджень та дій

установлюється взаєморозуміння між партнерами

організовується взаємодія сторін, що дискутують

© ISAIEVA O. 2020

- **«Мозкова атака» -** це вид діалогу між учителем та учнями, між учнями та учнями, що активізує творчі здібності учасників бесіди під час колективних висувань **ідей** та послідуючим формулюванням **контрідей**.

# *МОЗКОВА АТАКА (мозковий штурм, брейнстормінг)*

© ISAIEVA O. 2020

## Алгоритм проведення «мозкової атаки» :

1. формування малих груп;
2. створення проблемної ситуації;
3. висування в малих групах різноманітних ідей;
4. систематизація ідей в групи;
5. критичне обговорення висунутих ідей, розгляд можливих перешкод до реалізації висунутих ідей;
6. критична оцінка власних ідей в групах та висування контрідей;
7. формулювання

висновків щодо

вирішення даної

проблемної ситуації.

© ISAIEVA O. 2020

# ПРЕС-КЛУБ

**Ваша думка мені глибоко ворожа, але за ваше право її висловити я готовий пожертвувати своїм життям.**

**ВОЛЬТЕР**

- **Варіант правил прес-клубу:**

- **“У нас дозволяється:**
- сперечатися, не погоджуватися із загальноприйнятою точкою зору,
- висловлювати різні, можливо, зовсім дивні та оригінальні думки з проблеми, що обговорюються,
- визнавати можливість помилковості своїх поглядів і просити критично їх осмислити.

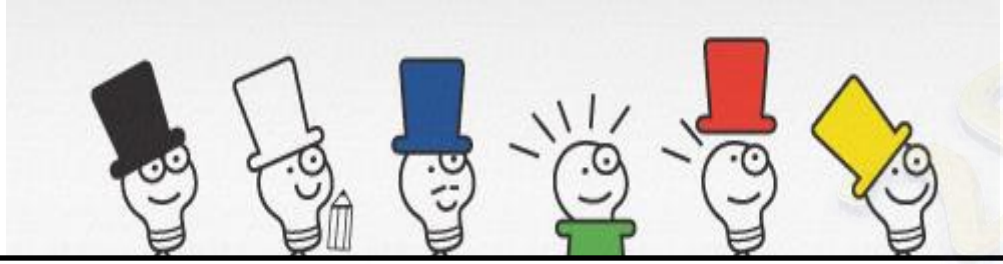
PRESSCLUB

ПРЕСКЛУБ

- **У нас забороняється:**
- висловлюватись образливо про будь-кого,
- під час обговорення питання переходити на особистість опонента,
- переривати співрозмовника,
- бути категоричним,
- висміювати думку опонента чи доводити її до абсурду,
- спрямовувати розмову в інший бік, коли немає аргументів,
- використовувати образливі перебільшення, а також слова: “усі, ніхто, завжди, ніколи, скрізь, ніде…”.

© ISAIEVA O. 2020

# ШІСТЬ КАПЕЛЮХІВ британського психолога Едварда де Боно



- Білий: ДОСЛІДНИК - бере до уваги виключно факти і об’єктивні дані.
- **Червоний: МИТЕЦЬ** – висловлює емоції, інтуїтивні здогадки і почуття.
- **Чорний: КРИТИК** – критично оцінює, визначає проблемні місця, можливі ризики, перешкоди
- **Жовтий: ОПТИМІСТ** – визначає переваги, бачить позитивний бік об’єкту дослідження.
- **Зелений: ГЕНЕРАТОР ІДЕЙ** - виявляє творчий підхід, висловлює нестандартну думку, мислить творчо, не за шаблоном.
- **Блакитний: КЕРІВНИК** - забезпечує узагальнення навчального матеріалу і рефлексії.

© ISAIEVA O. 2020

# Техніка організації мислення і спосіб вирішення творчих завдань

інформація

переваги

емоції, почуття

перспективи

критика

узагальнення

© ISAIEVA O. 2020

# Психологічна рольова гра

**Чотири способу використання шести капелюхів:**

- **надягнути капелюх**
- **зняти капелюх**

- **змінити капелюх**
- **висловити думку відповідно обраному капелюху**

© ISAIEVA O. 2020