

Інтерактивні технології вивчення зарубіжної літератури в школі



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

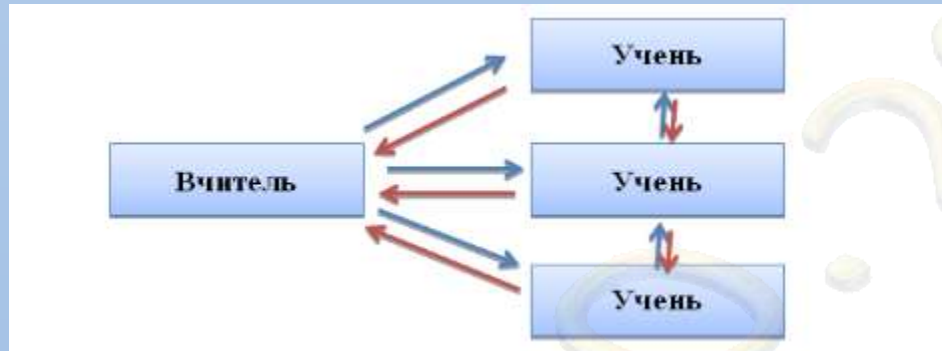
А.Дистервег

План

1. Поняття про інтерактивне навчання.
2. Проблема діалогізму уроку літератури.
Види діалогів на уроках світової літератури
3. Індивідуальні форми інтерактивного навчання.
4. Види інтерактивного навчання в парах.
5. Види інтерактивного навчання в мікрогрупах.
6. Колективні форми інтерактивного навчання.



- **Інтерактивне** - від англійського слова interaction, що означає 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.

Відмінність інтерактивного навчання від традиційного - в зміні характеру взаємодії між педагогом та учнем.

• Учень

виступає вже не в ролі ретранслятора готових знань, а набуває їх у процесі самостійного пошуку та вирішення навчальних задач.

• Учитель

відмовляється від функції своєрідного передавача готових знань, спонукає учнів до самостійного пошуку, створює необхідні умови для активності та ініціативності школярів.



Види діалогічних взаємодій

- ☐ автор- художній твір;
- ☐ автор-перекладач;
- ☐ перекладач -художній твір;
- ☐ автор-читач;
- ☐ читач-художній твір;
- ☐ читач-читач;
- ☐ читач- читачі;
- ☐ читач- перекладач.



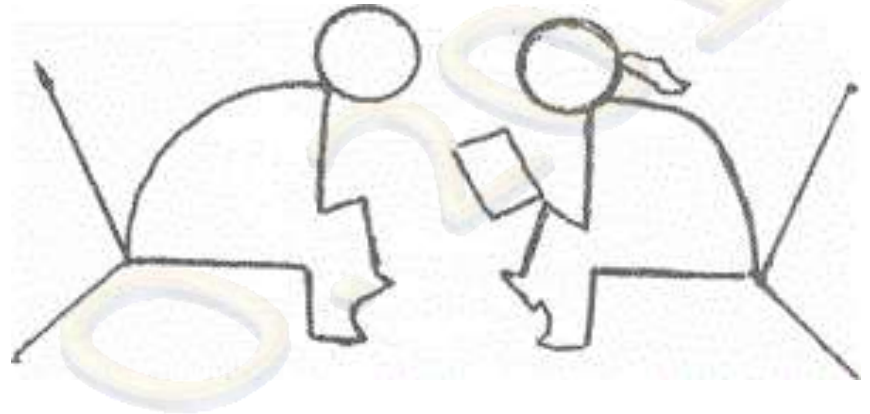
Індивідуальні форми інтерактивного навчання

- ❑ - створення синквейнів та даймондів;
- ❑ - складання асоціативних ланцюжків та кущів;
- ❑ - підготовка кластерів або асоціативних кущів;
- ❑ - мультимедійна презентація на задану тему;
- ❑ - написання анотацій на твір,
- ❑ - створення постеру книги;
- ❑ - малювання ілюстрацій до твору, обкладинки твору;
- ❑ - підготовка інтерактивного коментарю;
- ❑ - виконання усних і письмових творчих робіт різного роду і жанру.



Види інтерактивного навчання у парах

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



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.



Як підготувати буктрейлер

- 1. Оберіть художній твір чи книжку, що буде рекламувати ваш відеоролик.
- 2. Складіть сценарій буктрейлера. Для цього продумайте його сюжет та композицію.
- 3. Оберіть форму, в якій ви будете складати своє відеоповідомлення про книгу (мультимедійна презентація, постановочне відео, анімація тощо).
- 4. Доберіть матеріал, який міг би розкрити найцікавіші моменти твору, зацікавити глядача у прочитанні книжки.
- 5. Змонтуйте зібраний вами матеріал у (3-5 хвилин) відеоролика.



Алгоритм використання рекламних проектів:

- ☐ Учням пропонується розділитися на мікрогрупи за власним бажанням;
- ☐ вони мають чітко продумати мету, адресат, вид рекламного проекту;
- ☐ підготовлені рекламні проекти можуть бути представлені у вигляді:
 - ☐ інсценізація;
 - ☐ словесний опис реклами на телебаченні;
 - ☐ реклама, що звучить на радіо;
 - ☐ реклама для друкованих видань;
 - ☐ комбінований вид рекламного проекту.
- ☐ У класі кожна група учнів демонструє
 - ☐ свою рекламу, яку весь клас оцінює за такими критеріями:
 - ☐ - відповідність запропонованої реклами художньому тексту;
 - ☐ - максимум інформації при мінімальній кількості слів;
 - ☐ - аргументованість;
 - ☐ - доступність;
 - ☐ - оригінальність.



АКВАРІУМ



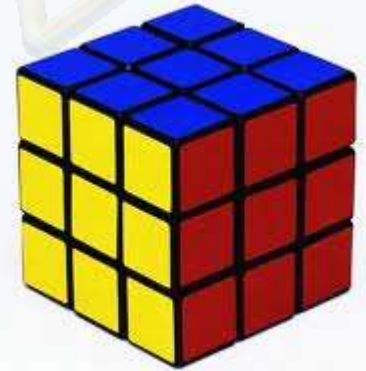
- - різновид дискусії, що відбувається у 2 етапи:

на першому етапі 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;

на другому етапі відбувається оцінка роботи в «акваріумі» усіма учасниками навчального процесу за певними критеріями)

“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 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.



Серед колективних форм активізації уваги школярів у процесі навчального діалогу звернімо увагу на такі:

- проведення диспуту на навчальну тему;
- мозкову атаку;
- засідання прес-клубу.



- «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 послідуочим формулюванням **контрідей**.



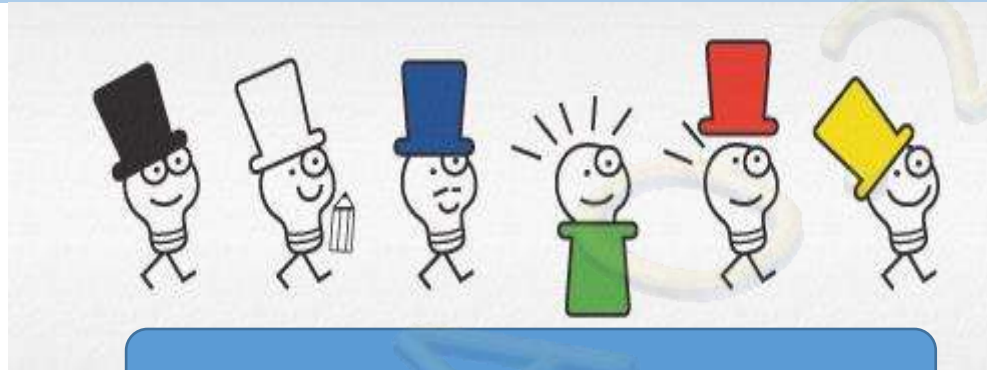
*МОЗКОВА АТАКА (мозковий штурм,
брейнстормінг)*

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.



ШІСТЬ КАПЕЛЮХІВ британського психолога Едварда де Боно



різновид «мозкової атаки»

- 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.

Техніка організації мислення і спосіб вирішення творчих завдань



інформація



переваги



емоції, почуття



перспективи



критика



узагальнення

Психологічна рольова гра

Чотири способу використання шести капелюхів:

☐ надягнути капелюх

☐ зняти капелюх

☐ змінити капелюх

☐ висловити думку
відповідно обраному
капелюху



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.
-
- 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...”.

PRESS CLUB

ПРЕС КЛУБ